

# 绘时光2.0 更新文档

## 前言

游戏化驱动，现实到虚拟的映射，改善现实生活。

因此解决三个问题

1. 如何游戏化驱动
2. 如何保障现实的虚拟的映射
3. 如何改善现实生活

### 游戏化中的动力

1. **约束**：限制或强制的权衡；
2. **情感**：好奇心（衣服长啥样）、竞争力（衣服好看）、挫折（不好好记录？）、幸福感；
3. **叙事**：一致、持续的故事情节讲述；
4. **进展**：玩家的成长和发展（lv 和 属性值）；
5. **关系**：社会互动产生的友情、地位、利他等感情（点赞给别人增加经验值）

### 好友列表按照level值排

让用户将动机内化到自己的价值观和自我意识中，比如点数、排行榜这些游戏机制能吸引用户炫耀自己，就是外在动机内在化的例子。

---

## 关于全面屏的适配问题

我 ps 的操作是所有都将素有大东西都放大到130%？具体数字忘记了 人物背景啥的....

具体操作看你们吧

## 正文

### 1. HOME界面的更改

经验值还在想，和贾想了好久了，不会改变布局，所以先做这个吧。

见「新HOME.PSD」

日历图标贾单独发在群里，看群文件 其他图标在此文件夹

左边图标一个列表一个换装，列表点击展开另外三个图标

此展开需要动态效果 具体动态效果参见 plant nanny

## 2. 新朋友家界面

见「新朋友.psd」

基本没有变动，增加点赞功能。点赞最好有动态效果，比如手抖动同时数字动态的变成了一个数

或者飞一个+1，淡入淡出那种（

## 3. 好友&匹配&通知留言界面

界面很清楚了，不多说了

好友除了特别关心外剩下按照level值显示（

通知有两种：

1. \*\*\* 请求添加您为好友
2. \*\*\*给您点赞啦！

## 4. 换装界面

见换装.psd

## 5.!!!! 重要!!!

所有会主页的图标都直接用返回箭头表示，取消其他图标。

参见好友&匹配&通知留言界面的返回

## 6.关于经验值的功能

每天操作比如点赞啥的都是 +10

如果连续3天操作再加+30

五天+50

7天+100

lv值的计算：

Lv1 30 1 件衣服+头发

Lv2 50 2件衣服+2头发

Lv3 75 2件衣服+2头发

Lv4 100 2件衣服 +2 头发

Lv5 150 3件衣服 +3头发

Lv6 200 3件衣服+头发3头发

Lv7 300

Lv8  $300 \times 1.51.5$

## 我还没做的

1. 经验值怎么表示 我再想想！！！！！！
2. 就是没解锁弹出一个 努力升级吧，今天有点困明天做

## 需要改的

就是那个小人的话，鼓励的话啥的，移动到后端，随时可以改