

NO.0



NO.1.1



1. “智能规划路线”（抽屉效果。向右打开）

1.1 分类 略小灰色字体显示“可同时预约三个项目”

哈比王国

开心乐园

尖叫地带

旋风岛

彩虹湾

超级大锤摆（二级目录）

垂直过山车

飞马家庭过山车

欢乐水世界

乐园餐厅

2 “输入游园项目”
（搜索框）

（最下方）已选项目（像标签一样，可随时删除替换）

（最右方）“马上规划”

弹出对话框-->

U 型滑板 14:30

垂直过山车 15:10

超级大锤摆 15:50

预约人数 - 1 + （刷两张票及以上才能+，不然灰色-+）

一键预约 返回修改

（预约成功即跳转到 4.1）

3. 全部（下拉）

哈比王国
开心乐园
尖叫地带
旋风岛
彩虹湾
欢乐水世界
乐园餐厅

4 等待时间最短（下拉）

距离最近

人气最高（根据评价的分数排序）

5 箭头向下，放在时间后面

跳转至 NO.1.2(下一张)

6 “详情” 灰色较小字体 点击跳转 2.4

NO.1.2



点击箭头 下拉，从项目下边缘线渐渐出现，整体下滑。
点击“预约”
弹框

项目名称

预约时段（eg14:30~14:45）

预约人数 - 1 + （刷两张或以上门票时才能+，不然灰色+）

确认 取消

（预约成功即跳转到 4.1）

NO.2.1



打开地图能出现【目前所在位置】

NO.2.2



(下拉栏 渐渐出现)
选择 图标后 导航 最近的洗手间

NO.2.3



先不导航，同上一张，下一步再导航

点击游乐项目轮廓或名字，出现浮体框图片（右下角出现一个图标，比如脚印，点击即开始导航）

点击图片跳转到下一页 2.4

NO.2.4



（向下滑动）

项目简介

乘坐须知

评价

“马上预约”（向上打开抽屉三行至 2.5）

NO.2.5



(向上打开抽屉)

点击“预约” 弹出框 同上文

项目名称
预约时段 (eg14:30~14:45)
预约人数 - 1 + (刷两张或以上门票时才能+, 不然灰色+)
确认 取消

(预约成功即跳转到 4.1)

点击“更多时段”(向上继续打开抽屉至盖过图片, 即只露出项目名称的橙色那一行)

主要内容: 以列表的形式显示所有可预约“时段”及“预约”键

“收起”

NO.3.1



到达顶端时,
下拉刷新

1.最新(下拉栏)
最热

2.发布

(跳转)

类似微信发布新消息, 可附照片, 同步分享到朋友圈

3.消息

(下拉, 类似微博里“我的消息”) 我的分享

赞

评论

新消息提示(右上角显示数字。查看后消失)

4.美食券

5.点击“点赞”, 点赞数加1

6.点击“评论”, 跳转至新页面

(前半段一样, 后面是评论列表)

7.有新消息时, 广场图标右上角提示, 点击广场后消失

NO.4.1



点击“马上出发”
启动导航

预约号下面加上“人数 1 人”

建议前往时间到了时，弹框、排队图标右上角提示数字

您该出发了
项目名称 时段
马上出发（排队图标的数字消失，启动导航功能，
跳转到地图导航）
等一下走快点（排队图标的数字不消失，只有点了
“马上出发”或过时之后才消失）

NO.4.2



横向切换

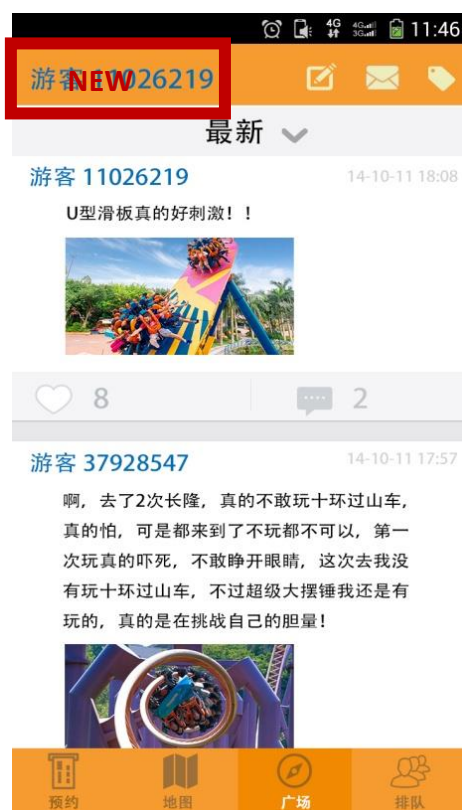
点击“评价”，跳转至评价页面

项目名称

1.评分:打星星, 2.评价文本框

3.提交 4.取消

评价完成后，回到4.2，“评价”变为“已评价”灰色



在单个游客右边，“+”（表示添加同伴）

点击添加后跳转到扫一扫节目（如上描述）

若已添加多个游客，则名字右边一个“下拉箭头”

拉开会有其他的游客编号。

PS: 预约算法请注意人数



1. 扫一扫，二维码

【扫一扫页面】：扫描区域；
左上角“返回” 右上角按键“手动输入”
扫描成功后，页面跳转到 1.1，并弹框

您已进入长隆欢乐世界

马上游玩 添加同伴

点击“添加同伴”，跳转到扫一扫页面

注册页面放在最前面，下半部分为注册内容（最下方灰色小字写上“匿名登陆请直接扫描二维码”）



点击下图的游乐园图片时，弹框

Button “进入游乐园” Button “查看乐园详情”



点击“进入游乐园”，直接出现扫二维码窗口
扫完后，弹框

人数 1
Button “添加伙伴” Button “马上游玩”

点击“添加伙伴”，又出现二维码窗口，循环。
点击“马上游玩”，进入乐园功能页。

点击“查看乐园详情”进入游乐园，但是，只能看到介绍类的信息、评价、广场中消息记录（之前在该游乐园游玩时发的东西和收到的消息）、美食券，不能看到预约状况、刷新广场（总之就是不能看到游乐园的现况）



游客 11026219 左边加人形一个图标，用以用户基本信息管理。（如果有多个用户，只跟人数挂钩，不改变 ID）