**《茶叶制作仿真流程策划》**

**策划确认书**

一品茶艺研发小组

2023年10月17日

**版本说明**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **更新日期** | **更新人** | **更新说明** |
| V1.0 | 2023-10-17 | 郭笑 | 编写初版 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

（每提交给开发组一次，更新一个版本号，版本号规则：经评审通过的第一个版本作为V1.0，小更改仅递增小数点后的小版本号，集中评审通过的版本递增大版本号）

目录

[1、 业务流程图 4](#_Toc148553532)

[2、 机制和教学流程（开发） 4](#_Toc148553533)

[2.1展示项目载入动画 4](#_Toc148553534)

[2.2登录界面 4](#_Toc148553535)

[2.3主界面基本功能 5](#_Toc148553536)

[2.3.1实训区 5](#_Toc148553537)

[2.3.2科普区 7](#_Toc148553538)

[2.3.3考核区 7](#_Toc148553539)

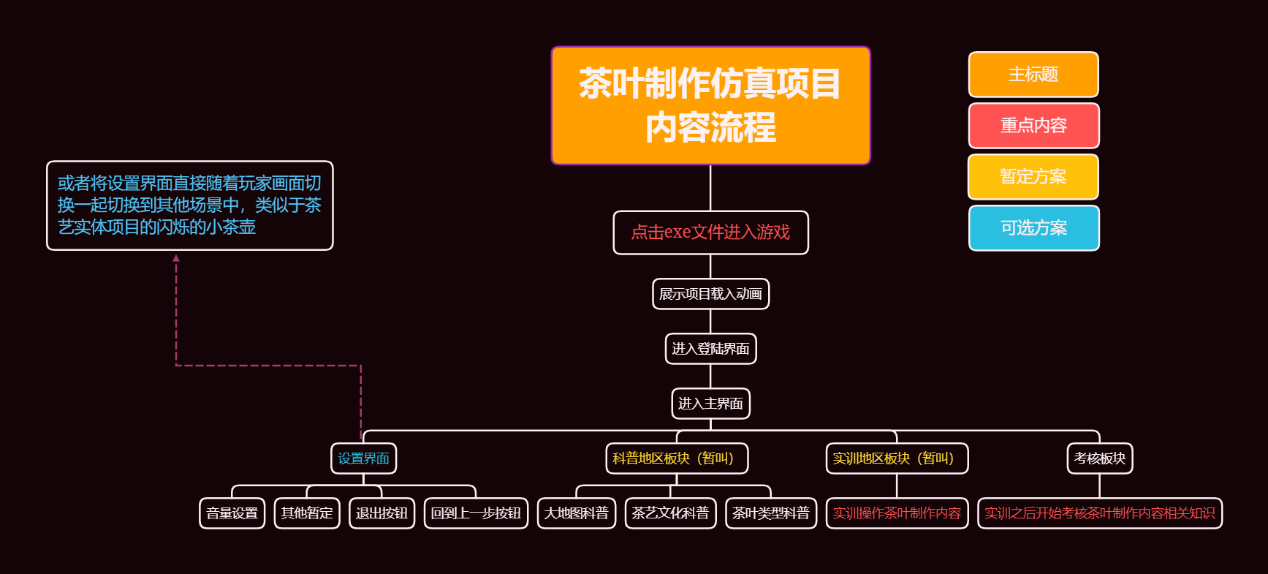
[2.3.4设置 8](#_Toc148553540)

[2.3.5新手指引 8](#_Toc148553541)

[3、 美术需求（美术） 8](#_Toc148553542)

# 业务流程图

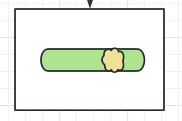
茶叶制作流程图



# 机制和教学流程（开发）

## 2.1展示项目载入动画

可选项：动画实现或者进度条



## 2.2登录界面

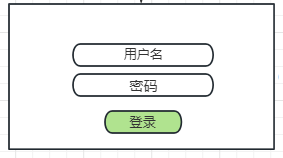
登录暂不开发用户认证校验功能。

统一：

username : admin

password : Yd@123456

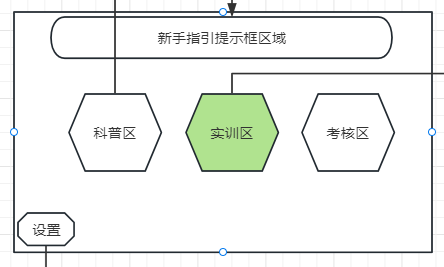
登录界面分布：



用户名或者密码错误时，主页面返回“用户名或密码错误”

## 2.3主界面基本功能

**主界面分布：**



* **主页面主要分为三大板块：**

科普区，实训区，考核区，设置，新手指引提示框区域

**注意**：重点程序开发是实训区。

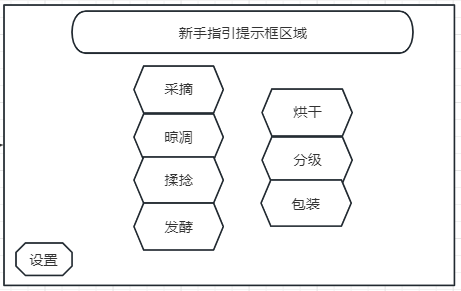
* **操作各个区域**

鼠标射线点击操作到相应区域位置

开始进行场景跳转到相应区域

### 2.3.1实训区

**实训区分布：**



* **操作各个实训区的学习内容**

鼠标射线点击操作到相应学习内容位置

开始进行场景跳转到相应教学内容

* **各个学习内容详细描述：**

说明：（在学习过程中会出现提示语）

在执行操作的物体上显示提示语，例如在采摘时提示：“选择适宜的时间采摘茶叶的鲜嫩芽叶”。

* **开始学习：**

采摘：

场景采摘的三种方法（手摘；刀割，机器采摘）三种演示方式，需要显示在场景右上方，用户选择采摘方式就直接执行。

1. 手摘：提示用户->“早上10点至12点左右的时候完成采摘工作，这样可以避免由于鲜叶水分含量过高，不利萎凋与杀青的问题。”

场景下点击键盘采下茶的嫩芽，茶盘中就多了一颗嫩芽。



1. 刀割：提示用户->” 刀割是一种用锋利的刀片将茶树上的芽叶切下来的采摘方法。刀割采摘速度快，但容易损伤茶树，影响产量和质量。”

刀割的方法和手摘的区别就是采用了刀具。执行点击键盘采下嫩芽，茶盘中就多了一颗嫩芽。

1. 机器采摘：提示用户->”采茶机器人，精准找到嫩芽，还能边走边采”。机器走过，

**注意：场景中其他执行操作**（各个学习内容采用统一操作）：

右上角显示回到主菜单的按钮，

左上角显示上一阶段的按钮（采摘时无上一节点，按钮不可点击，按钮变成暗色），

右下角显示下一阶段的按钮（包装时无下一节点，按钮不可点击，按钮变成暗色），

演示完毕后自动显示弹出框询问用户是否需要跳转学习下一节点的内容。点击是则自动跳转到下一个节点的学习内容（包装学习节点不用提示）。

晾凋：



茶叶防止在室外晾晒，

1.提示用户->” 采摘后，将鲜叶晾放在通风干燥的地方，使其水分逐渐散失，叶片软化。”

2.提示用户->”选择适宜的晾凋场所：晾凋的场所应该通风良好，保持空气流通，温度适宜，湿度控制在50%~60%左右，避免阳光直射。”

3.均匀的铺开茶叶位置，使茶叶的位置相对变化，提示用户->” 将采摘的茶叶均匀铺放在晾凋场所的竹席或篮子上，不要叠放或挤压，保证每片叶子都能够接触到空气”

4.定期调整茶叶的朝向，使茶叶的旋转角度发生变化，提示用户->” 翻动茶叶可以使茶叶的晾凋更加均匀。一般情况下，每隔30分钟到1个小时就要翻动一次茶叶，直至茶叶完全软化。”定期调整可以弹出时间框，例如：弹出->”30分钟过后”，然后茶叶的朝向就变化了。此时茶叶的整体颜色会稍微变黄。

5. 控制晾凋时间

弹出->”不足4小时”这个时间晒出的茶叶->展示叶片会过硬，不易揉捻

弹出->”4~12小时左右过后”这个时间晒出的茶叶正好->展示茶叶。

弹出->”12小时之后”随意查看茶叶的具体外表->展示的茶叶会变黄或失去新鲜感

揉捻：（暂未策划）

揉捻机器操作间，使用机器操作对茶叶晾凋的后续揉捻工作，实现机器操作的目的和效果展示。

发酵：（暂未策划）

半室外场景，主要是学习控制发酵茶叶所需要的发酵时间和湿度。

烘干：（暂未策划）

室外场景，主要学习烘干常用的三种烘干方式。分别是炭火烘干，烘箱烘干和自然烘干。

分级：（暂未策划）

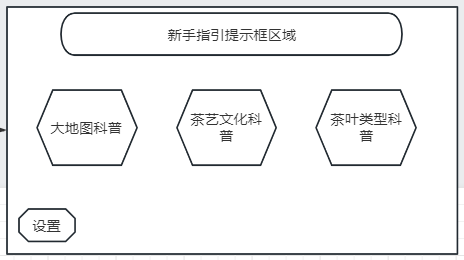
室内场景，主要是为了完成学习对茶叶品级的认识，分辨好的茶叶和比较次的茶叶的标准和条件。可以变成选择题类似的交互选择方式。

包装：（暂未策划）

科普一些茶叶包装前的一些为了提高茶叶质量和延续保存时长的方法的知识，暂时没有好的交互条件。

### 2.3.2科普区

科普区分布：



* **操作各个科普区的科普内容**

鼠标射线点击操作到相应科普内容位置

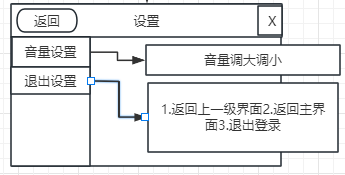
开始进行场景跳转到相应科普内容

### 2.3.3考核区

所有知识点都在考核区集中考核

### 2.3.4设置

设置分布



### 2.3.5新手指引

# 美术需求（美术）

美术自定

其中包含音效的选取