登录公告设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 周子福 | 2021-8-6 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

* 通知玩家游戏最新更新内容，能够对部分活动功能提前进行预告

## Step2 设计思路

* 通过后台对公告进行修改

# 名词注解

* 状态获取：客户端打开公告界面后，根据服务端记录的状态进行显示
* 未读状态：所有的公告初始默认为未读状态；
* 已读状态：玩家打开公告标签后视为查看公告，客户端通知服务端该公告状态变更为已读状态，并由服务端记录；

# 登录公告

## Step1 公告入口


中度可信度描述已自动生成

* 入口位置：登录界面左上角；
* 入口样式：一只传讯鸟的爪子上抓着一个未开启的卷轴；
* ~~公告动画：点击公告入口，播放公告动画；~~
  + ~~传讯鸟抓着卷轴飞到屏幕中央后放下卷轴，然后卷轴展开变成公告界面；~~
  + ~~播放动画过程，入口样式保持不变；~~

## Step2 公告界面

文本

描述已自动生成

* 公告更新：后台需要提供创建公告的功能
  + 公告序号：用于公告列表的排序，序号越低，排序越靠上面
  + 公告标签：客户端根据后台配置的标签文本尽心显示，暂定最多可输入4个字
  + 公告标题：
    - 客户端根据后台配置的公告标题进行显示
    - 标题文本大小通过编辑器进行设置
  + 公告内容：
    - 客户端根据后台配置的公告内容进行显示
    - 公告内容文本大小通过编辑器设定
    - 文本字色：通过富文本格式修改公告文本字色
    - ~~插入图片：在一段文本内容中插入图片时，客户端显示的图片另起一行开始，图片后续的文本内容也会另起一行开始~~
    - ~~图片显示：客户端从服务端下载该图片，并且缓存该图片，下次打开该公告时不需要再进行下载~~
    - 公告内容过多时，公告能够上下滑动查看
  + 删除公告：后台中将整条公告删除后，客户端将不再显示该条公告
* 公告列表：左侧显示公告列表，当有多个公告时，显示多个标签页；
  + 标签页前面用图标来表示公告的状态
  + 未读状态：未读状态时，图标是一个收起来的卷轴

图片包含 文本

描述已自动生成

* + 已读状态：已读状态时，图标是一个已经展开的卷轴

文本

描述已自动生成

* 公告排序：根据后台配置的序号进行排序
* 公告弹出：玩家每次在登录界面完成登录后，客户端都会从服务端获取最新的公告内容，并弹出公告界面
  + 弹出公告界面后，默认选中排序第一的公告标签
  + 点击公告入口打开公告界面时，客户端不需要再请求服务端获取公告内容
* 关闭界面：点击关闭按钮
* 当后台公告配置为空时，隐藏公告入口