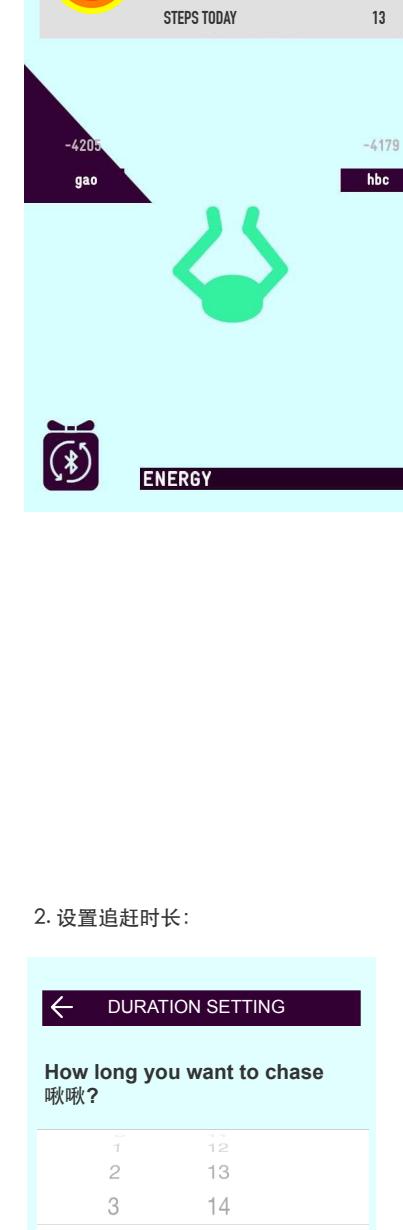


## 追赶 / CHASE 交互设计

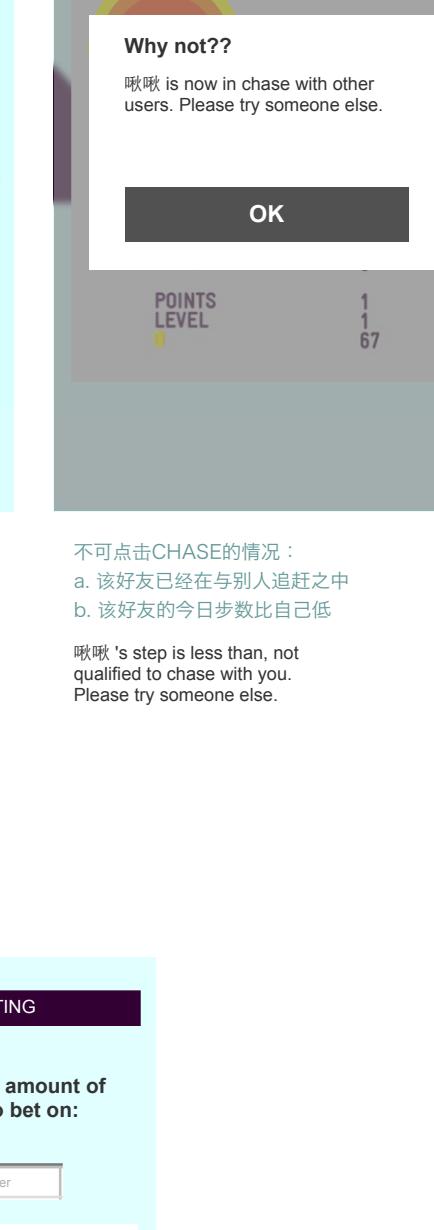
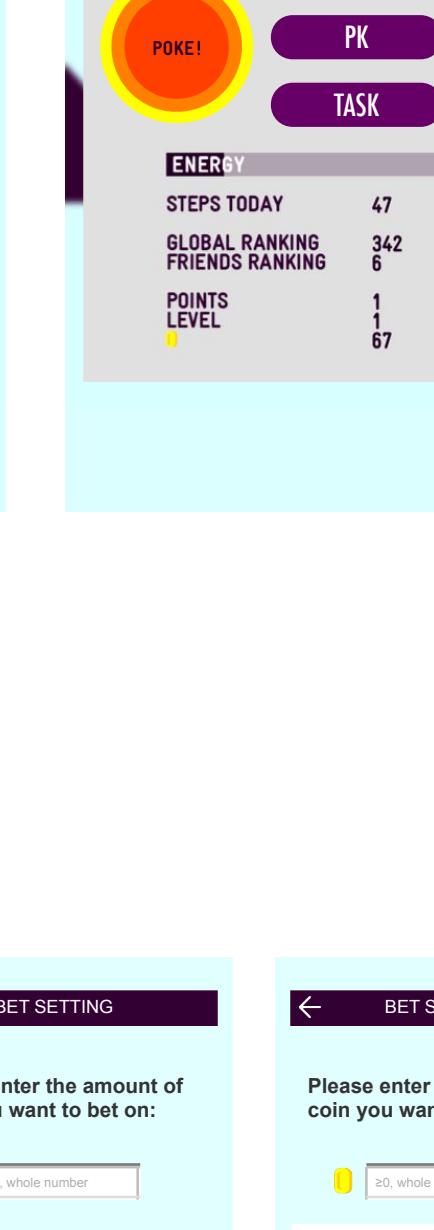
1.1 点击密友头像：



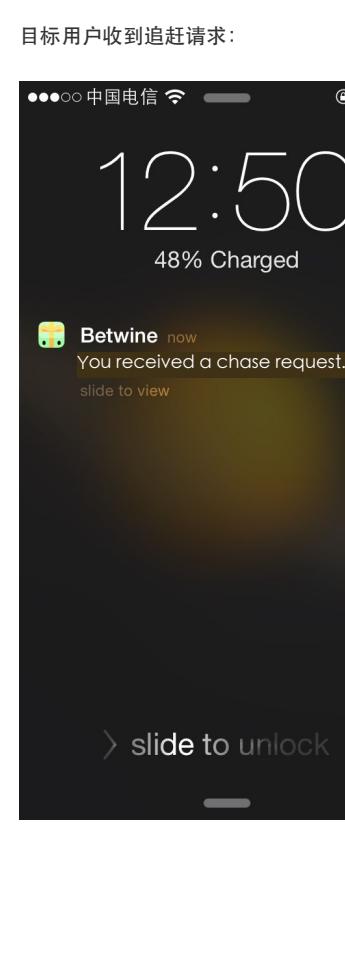
1.2 或者从好友列表处进入选择目标：



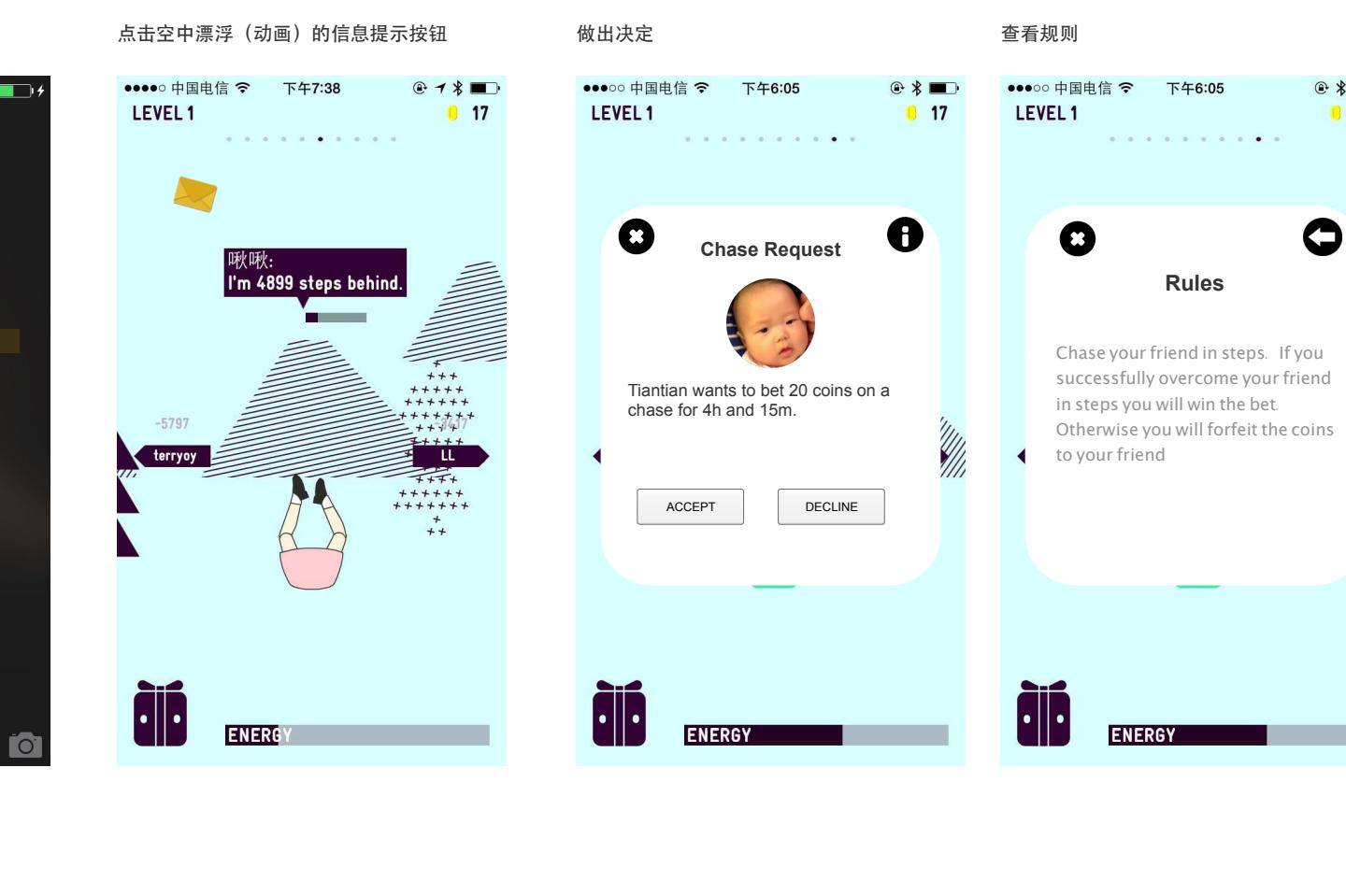
1.2.1 在好友列表点击某一好友：



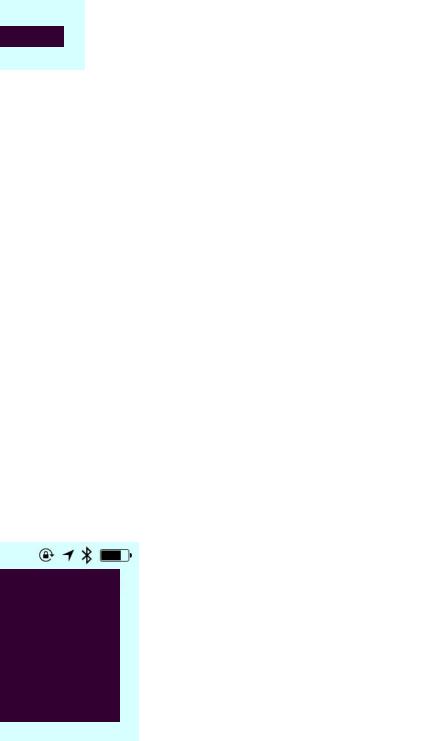
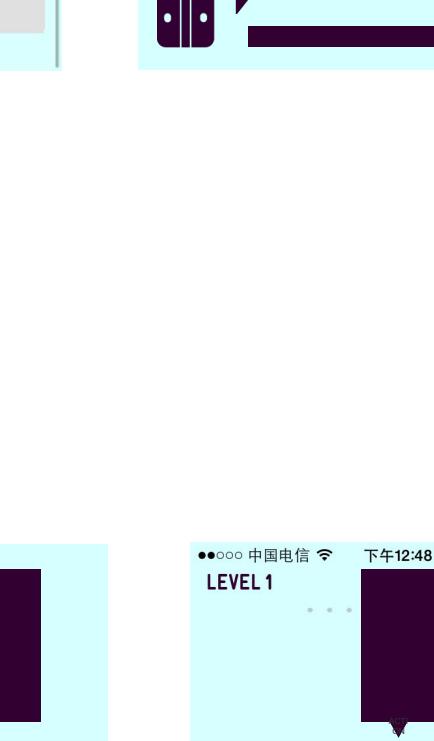
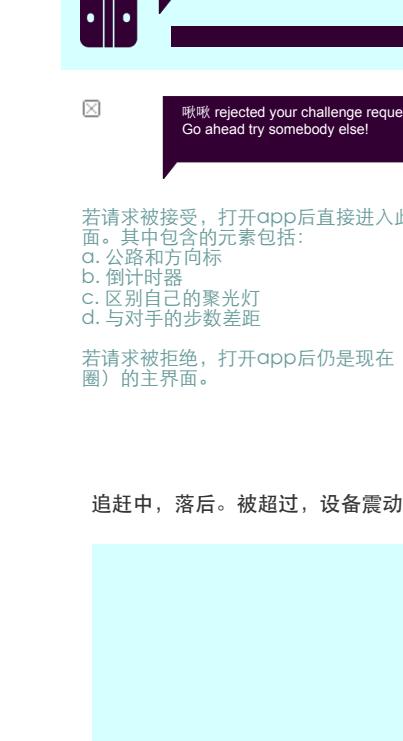
2. 设置追赶时长：



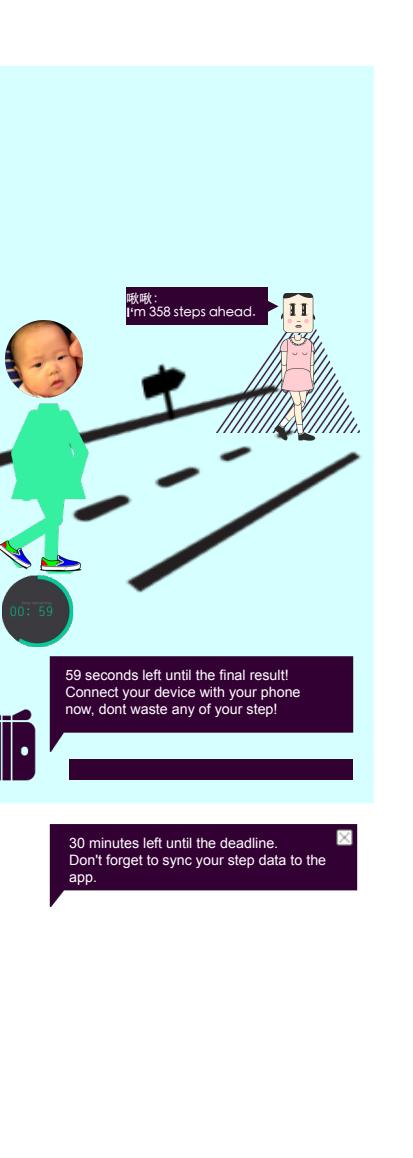
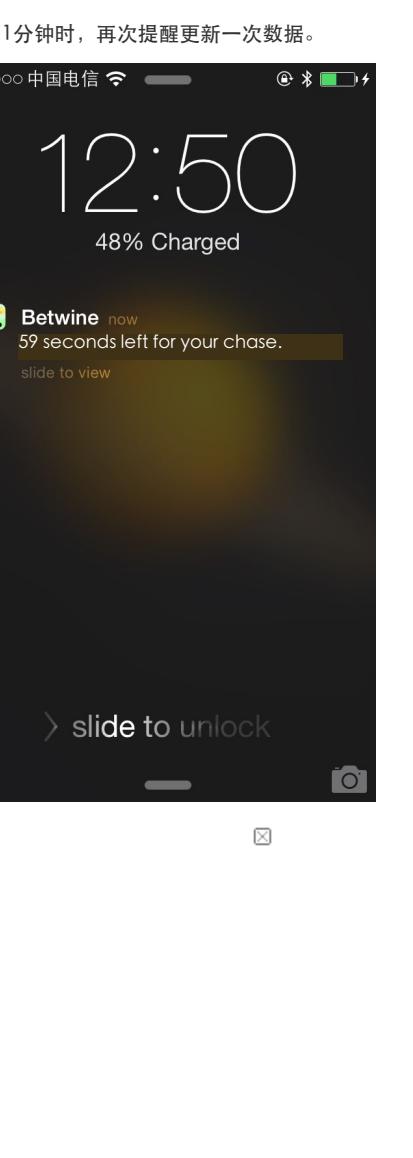
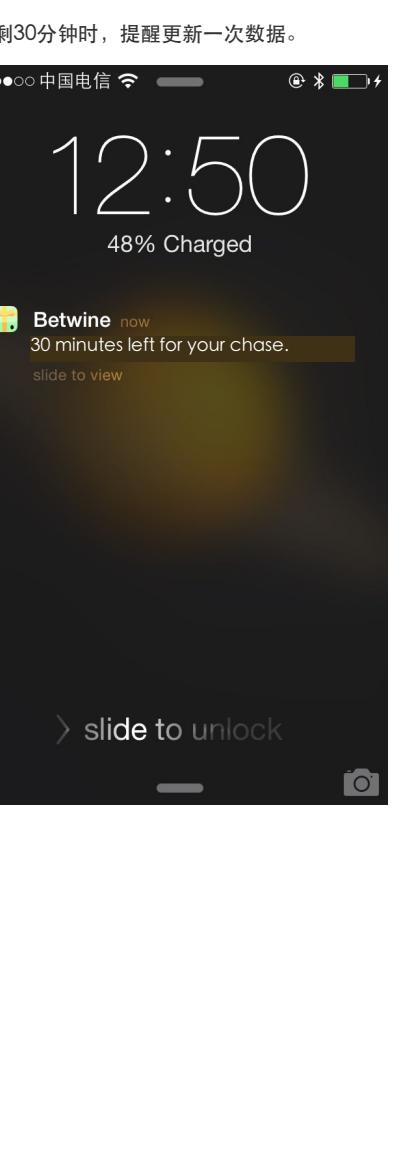
3. 设置押宝金额：



目标用户收到追赶请求：



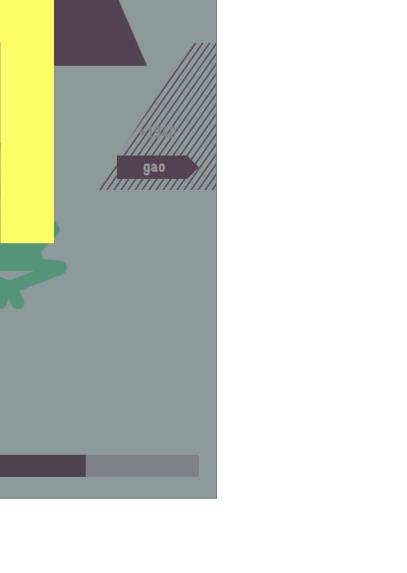
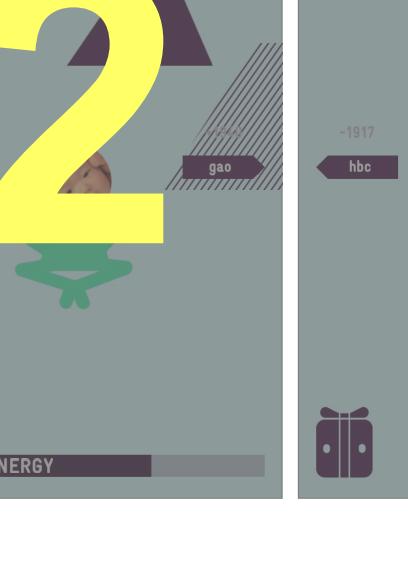
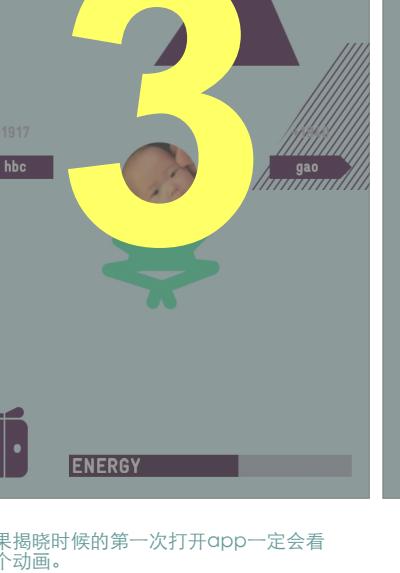
4.1 发起者收到请求结果的告知



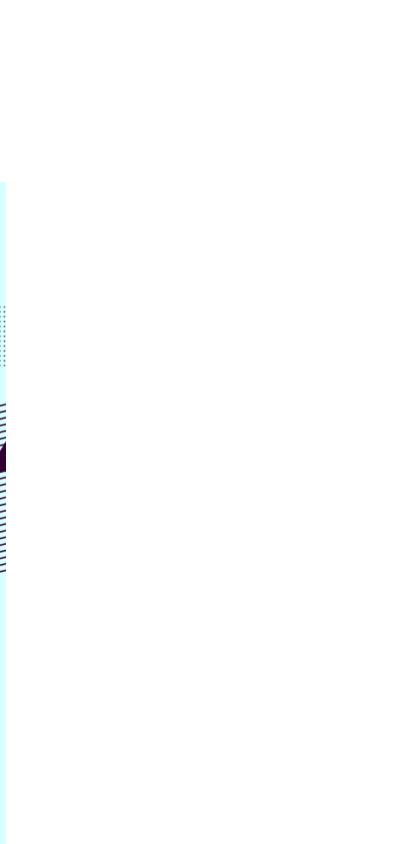
若请求被接受，打开app后直接进入此画面。此画面包含以下信息：a. 公路和方向标；b. 侧倒计时器；c. 区别自己的聚光灯；d. 与对手的步伐差距。

若请求被拒绝，打开app后仍是现在（密友圈）的主界面。

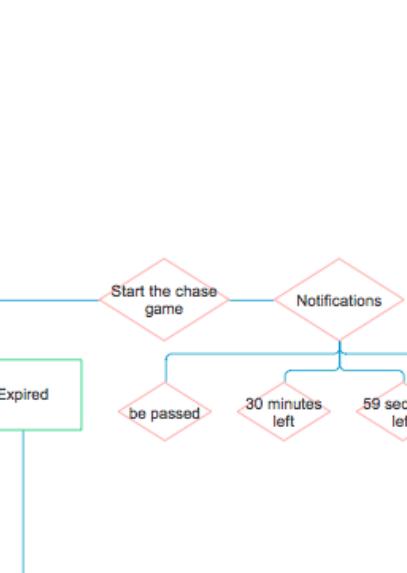
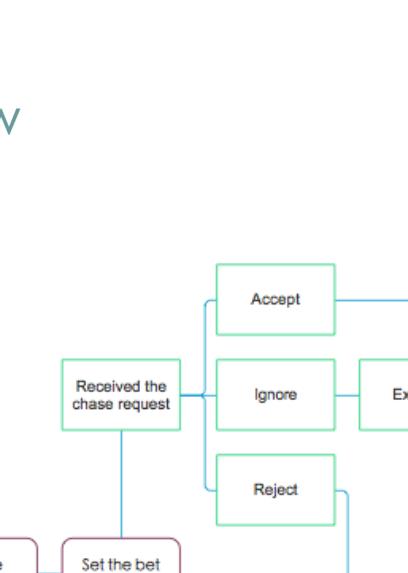
追赶中，落后。被超过，设备震动+提醒



还剩30分钟时，提醒更新一次数据。



结果揭晓时（后）打开app：



在结果揭晓时候的第一次打开app一定会看到这个动画。

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：



此动画需要表现的元素包括：

- a. 赛物谁赢
- b. 赛步数
- c. 得失金币

动画效果：

