UI说明

文档维护

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **维护人** | **维护内容** |
| 2016.07.07 | 徐冬辉 | 文档奖励 |

文档目录

[UI示意 2](#_Toc455666957)

[UI说明 2](#_Toc455666958)

[1-当前资源： 2](#_Toc455666959)

[2-消除清单列表 2](#_Toc455666960)

[3-赢取奖金 3](#_Toc455666961)

[4-自动开奖 3](#_Toc455666962)

[5-游戏设置 4](#_Toc455666963)

[6-游戏标题与关卡名称 4](#_Toc455666964)

[7-bonus2计量器 4](#_Toc455666965)

[8-关卡级别及构图 4](#_Toc455666966)

[9-手动开奖 4](#_Toc455666967)

[10-赌注选择 5](#_Toc455666968)

文档内容

# UI示意



# UI说明

## 1-当前资源：

**释义：**用户当前拥有的金额，来源客户服务器传入。

**表现需求：**

A.数值发生扣减时的动画

B.数值发生增加时的动画

## 2-消除清单列表

**释义：**配对消除，技能消除与bonus消除时的明细；该区域支持上下滚动拖动

**细节说明：**

配对消除：显示每次配对元素数量和该次结果。（按次显示）

技能消除，bonus消除：显示技能流程后，涉及元素的数值和结果。（按元素汇总显示）；若技能消除，bonus消除内涵盖百搭元素时，则百搭元素不显示（其自身价值为）

**表现需求：**

A.条目下落动画

## 3-赢取奖金

**释义：**随消除清单列表的增加和本次赌注，实时计算出赢取的金额。

**细节说明：**

初始为0；每次重新开奖时，均会重置成0.

**表现需求：**

A.当赢取奖励>本次赌注时，数值字体需有变化，更为华丽；

B.在数值字体变化后，每次数值增加都会播放金币鼓励动画。

## 4-自动开奖

释义：点击后弹出【自动开奖】操作界面

**界面示意：**



**界面说明：**

罗列赌注和开奖次数，均为单选，用户自主选择

赌注初始默认与主UI相同

自动开奖次数默认为最低次数

用户点击【开始】，及进行一定次数的自动开奖；此时，主UI赌注应改变为此次选择。

**后续表现：**

用户如果开始自动开奖后，主UI上的【开始】按钮区域会显示，当前自动次数和【停止】按钮。

## 5-游戏设置

释义：游戏内帮助说明与音频调整入口

细节说明：

北京方未给。

## 6-游戏标题与关卡名称

释义：游戏的标题以及当前所处的关卡名称

## 7-bonus2计量器

释义：bonus2的触发计量器，根据bonus2确定触发次数后进行设计

细节说明：

目前bonus2的触发是根据刷屏次数达到4次而定。

每次刷屏均会是计量器增长，当增长至满时，需有一定的动画提示

## 8-关卡级别及构图

释义：当前关卡的构图，完成度展示以及所处的地图阶段。

细节说明；

一颗星代表一个阶段，每完成一张地图，会获得一颗星，开启新阶段地图。

每过3个阶段会更换新的关卡，更换底部背景图。

## 9-手动开奖

释义：按照选择的赌注进行一次开奖

细节说明：

当进行开奖且非自动开奖时，开奖按钮灰色不可点；当开奖结束后恢复。

## 10-赌注选择

释义：游戏中的赌注选择，分为多档，展示3个，通过左右按钮调整。