# 《鸡小德历险记》多点分享补充（主动弹出式分享）

## 目的

1. 不影响现有功能以及保留成就分享和特殊分享的基础上，增加更加主动的分享操作提示以提高整体游戏的互动效果

## 设计概述

1. 由策划配置一些特殊的完成条件
2. 通过判断玩家完成这些特定的条件，在指定的时机节点主动弹出分享提示界面，引导鼓励玩家进行分享
3. 这一类的分享带有分享奖励，完成分享后可以获得奖励

## 设计思路

### （在成就分享案中的分享类型基础上）新增分享类型条件（shareType）

1. **首次（场）**完成游戏
2. **每次**购买任意角色
3. **每次**购买任意路径
4. **每次**购买任意背景
5. **（每次）**单次游戏超越了好友排名
6. **（每次）**单次游戏刷新最高分
7. **首次**登上总排行榜（不记排名，上榜即可）
8. **每天首次**登上日排行榜（不记排名，上榜即可）
9. **每周首次**登上好友排行榜（不记排名，上榜即可）

### 配置需求

### 配置满足各个分享类型条件时，所弹出的分享提示界面UI上的显示内容

需求但不限于以下字段：

* + 1. 分享类型（shareType）
    2. UI文字描述（uiDesc）
    3. UI图片（uiPic）
    4. 分享奖励
       1. 奖励类型（awardType）
          1. 道具

需要配置道具id

* + - * 1. 金钱

道具id处可留空

* + - 1. 奖励数量（num）
    1. 如果有多个数据都配置相同的关联分享类型（shareType）时，在已有配置中随机取一个数据发送

### 配置各个类型的分享内容数据（这个配置是所有的分享通用的）

* + 1. 动态配置分享内容方便根据不同的情况调用
    2. 需要动态配置的信息如下，由策划配置
       1. 描述（Desc）
       2. 图片（pic）
       3. 关联分享类型（shareType）
       4. 如果有多个信息数据都配置相同的关联分享类型（shareType）时，在已有配置中随机取一个信息数据发送
    3. 游戏中玩家完成分享的操作后，根据该次分享的途径，判断调用对应的分享类型所在的数据进行显示

### 判断节点

在游戏过程中的一些节点进行判断是否满足上述的分享类型条件

1. 在每场游戏结算时进行判断
   1. **首次**（场）完成游戏
   2. **（每次）**单次游戏超越了好友排名
   3. **（每次）**单次游戏刷新最高分
   4. **首次**登上总排行榜（不记排名，上榜即可）
   5. **每天**首次登上日排行榜（不记排名，上榜即可）
   6. **每周首次**登上好友排行榜（不记排名，上榜即可）
2. 在每次在商城进行购买操作后进行判断
   1. **每次**购买任意角色
   2. **每次**购买任意路径
   3. **每次**购买任意背景
3. 标明首次的条件仅生效一次，不会重复出现；
4. 标明每次的条件需要反复判断
5. 标明每天首次的条件，1天仅生效1次，过了午夜0点后重置判断
6. 标明每周首次的条件，1周仅生效1次，每周一的0点重置判断

## 表现需求

1. 对于满足上述条件判断的，将在结算界面或商城界面上主动弹出分享提示框
2. 该提示框的样式按照美术UI来摆放，包含内容如下：

前3项具体显示内容读取配置

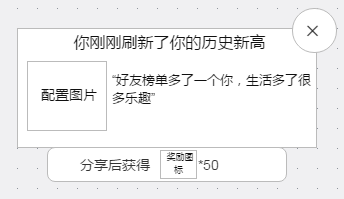
* 1. UI上的一句话描述
  2. UI上的图标
  3. 分享奖励显示（图标、名字和数量）
  4. 所完成的分享类型条件显示
  5. 分享按钮

1. 不同分享类型条件在UI上的显示如下：
   1. **首次**（场）完成游戏：“你完成了首次游戏”
   2. **（每次）**单次游戏超越了好友排名：“你刚刚超过了你的好友”
   3. **（每次）**单次游戏刷新最高分：“你刚刚刷新了你的历史新高”
   4. **首次**登上总排行榜（不记排名，上榜即可）：“你登上了排行榜”
   5. **每天**首次登上日排行榜（不记排名，上榜即可）：“你登上了日榜单”
   6. **每周首次**登上好友排行榜（不记排名，上榜即可）：“你登上了好友榜单”
   7. **每次**购买任意角色：“你刚刚拥有了XXX”（XXX为角色名）
   8. **每次**购买任意路径：“你刚刚拥有了AAA”（AAA为路径名名）
   9. **每次**购买任意背景：“你刚刚拥有了BBB”（BBB为路径名名）
2. 不同分享类型条件下的文字描述举例如下：
   1. **首次**（场）完成游戏：“你刚刚对你的人生完成了一次飞跃”
   2. （**每次**）单次游戏超越了好友排名：“来呀，来互相伤害呀”
   3. （**每次**）单次游戏刷新最高分：“你又一次超越了你自己”
   4. **首次**登上总排行榜（不记排名，上榜即可）：“你登上了排行榜，离成为大神又近了一步”
   5. **每天首次**登上日排行榜（不记排名，上榜即可）：“今天是你日榜单上分的好日子”
   6. **每周首次登**上好友排行榜（不记排名，上榜即可）：“好友榜单多了一个你，生活多了很多乐趣”
   7. **每次**购买任意角色：“终于等到你想起我了
   8. **每次**购买任意路径：“本来没有路，我捐了钱，所以有了路
   9. **每次**购买任意背景：“原来那个腻了，换个背景，换个心情
3. 点击分享按钮，将跳转到分享给QQ好友的页面进入分享流程，分享出去的内容数据由上述 **三—2**的配置读取
4. 完成分享后可以获得对应的分享奖励
5. 取消分享，关闭分享提示界面，不获得任何奖励

## 美术需求

### UI设计需求

UI设计如下图



从上到下为：

1. 一句话概述
2. 关闭按钮
3. 显示所配置的图标
4. 描述文字
5. 分享按钮