“球皮特之箭”设计方案

1. **简述**

“球皮特之箭”项目主要结合大型互动活动应用场景（比如：企业年会等），设计实现一套在此场景下使用的游戏互动系统。前期主要实现问题抢答和抽奖功能，参与“中国网安”公司的劳动竞赛，后期可加入更多功能（如：全场竞答、场景抽奖、弹幕等），并提供多种游戏场景和模式，或许可扩展在为一个商业项目。

1. **概要设计**

该项目采用Web服务和微信小程序两部分，使用部署示意图如下：