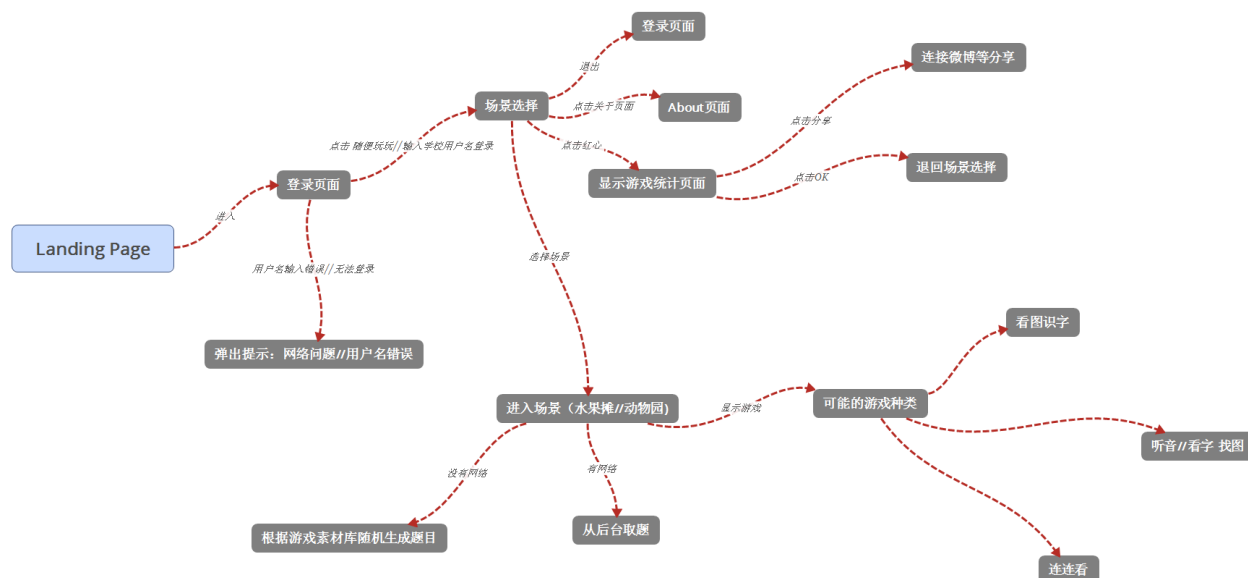


易学岛 v3.0 APP 界面流程



说明:

- Landing Page** : 和之前版本一致; 更新素材库; 如果需要更新, 提示正在更新。
- 登录页面**: 和之前版本类似; 增加一些内容: 输入学校 (输入一次后记住); 输入用户名 (加入一个勾选 记住); 测试 按钮; 随便玩玩 按钮; 退出按钮: 退出游戏。
- 登录按钮点击后, 进入测试状态
- 随便玩玩按钮点击后: 如果有网络连接, 并且用户没有填写学校+用户名; 弹出对话框: “你没有输入学校和用户名信息, 是否返回输入; 你也可以直接在下面对话框输入用户名和 **Email** 信息” 然后一个对话框: 输入用户名; 另一个对话框: 输入 **Email**; (记住之前输入的信息) 下面有一个返回按钮, 一个 **OK** 按钮; 点击 **OK** 进入游戏 (允许不输入任何信息)。
- 场景选择页面**: 背景是大海, 每个场景是一个小岛, 点击进入场景。有一个虚拟形象引导。目前做两个场景 (水果园; 动物园); 留出接口; 可以方便的添加新的场景。页面上面有三个按钮 (和之前版本类似: 红心标志: 记录做对题目的个数, 点击进入分享页面; 关于页面; 退出: 返回登录页面)。小岛之间用船连接, 新的岛屿暂时锁住。
- 关于页面**: 登录显示学校的介绍; 非登录情况 显示 酷多信息的介绍; (留出接口可以方便的修改; 无网络情况下读取 **APP** 内保存的信息; 有网络则更新介绍信息)。
- 分享页面**: 和之前类似, 分享内容为: “xxx(学生名字,没有则是“我”)在易学岛中玩了 xx 分钟; 认识了 xx 个水果; xx 个动物; 积累了 xx 个红心; 你也一起来和我玩吧。YYYY”, (留出接口: 可以方便的修改分享内容)。

YYYY 内容通过接口从后台获得), 图片: 易学岛和虚拟形象的图片 (设计两三张随机分享)。

- h. 点击小岛后进入游戏。
- i. 游戏页面(水果园): 有一个虚拟形象; 背景为水果园, 有四个篮子 (或其他); 每个篮子或者为空; 或者有水果的图片; 篮子的下方有牌子 (显示水果的名字 (中文或英文))。页面的下方有四个牌子, 显示水果的名字。整个页面具体 UI 由你们设计, 以美观好看为重点。
- j. 游戏页面(动物园): 有一个虚拟形象; 背景为动物园, 有四个笼子 (或其他); 每个笼子或者为空; 或者有动物的图片; 笼子的边上有牌子 (显示动物的名字 (中文或英文))。页面的下方有四个牌子, 显示动物的名字。整个页面具体 UI 由你们设计, 以美观好看为重点。
- k. 游戏页面有退出按钮; 上方有题目标号, 在登录状态下, 可以选择老师出的题目, 跳到对应的题目。
- l. 具体游戏形式(看图识字): 四个篮子//笼子里其中一个有图片; 页面下方的四个牌子对应四个选项 (可以为中文或英文); 篮子//笼子上的牌子可以为空 (也可以显示 英文或中文(和选项相反));
 - i. 游戏方式 1: 点击选项的四个牌子发出读音。进入游戏后虚拟形象发音 “图片中的动物//水果 是什么呢?” (What is the animal//fruit in the picture?), 根据选项选择中文或英文。使用动画[如一个手指着牌子] 提示用户点击牌子 (用户长时间没有动也使用动画)。用户点击牌子后, 虚拟形象飞到对应牌子并把牌子拿到对应图片下方。如果正确, 虚拟形象显示庆祝动作, 并发言 “Well Done”, 你真聪明 等。然后进入下一题。如果错误, 虚拟形象显示对应动作, 并发出错误提示音。
 - ii. 游戏方式 2: 有一个虚拟教师提问, “你能告诉我果园里是什么水果吗?”, 游戏背景上有个喇叭的按钮, 使用动画提示用户点击喇叭发音。点击后弹出录音背景让小孩发音, 如果小孩没有回答, 答复 “我没有听到你说话呢? 可以告诉我吗?”, 如果回答正确: “真棒呀”, 如果没有回答正确, “篮子里的是 Apple。跟着我读: Apple 吧”, 判断孩子的发音是否正确, 不正确让他重读, 返回得分。如果正确, 虚拟形象显示庆祝动作, 并发言 “Well Done”, 你真聪明 等。然后进入下一题。如果错误, 虚拟形象显示对应动作, 并发出错误提示音。
 - iii. 游戏方式 3: 有一个虚拟教师提问, “你能写出我果园里是什么水果吗?”, 游戏背景上有个写字的按钮, 使用动画提示用户点击按钮用箭头提示小孩点击空格。点击后, 弹出窗口, 让小孩写字, 如果写的正确: “真棒呀”, 如果没有写对, “苹果要这样写”, 显示正确的汉字, 再让孩子继续写。判断孩子写的好不好, 返回得分。如果正确, 虚拟形象显示庆祝动作, 并发言 “Well Done”, 你真聪明 等。然后进入下一题。如果错误, 虚拟形象显示对应动作, 并发出错误提示音。

- m. 具体游戏形式(听音找图): 四个篮子//笼子里都有图片; 篮子//笼子上的牌子可以为空(也可以显示 英文或中文); 进入游戏后虚拟形象举着牌子[牌子是对应的中文或英文]发音“哪个图片是 xx?” (Which picture is xx?), 根据选项选择中文或英文。点击形象可重新发音。使用动画提示用户点击对应的篮子//笼子(用户长时间没有动也使用动画, 并重新发问)。用户点击正确的图片后, 虚拟形象显示庆祝动作, 并发言 “Well Done”, 你真聪明 等。然后进入下一题。如果错误, 虚拟形象显示对应动作, 并发出错误提示音, 同时虚拟形象读出该图片的正确发音: “这是 yy. 你再找找看看” “This is yy. You can try again”.
- n. 具体游戏形式(连连看): 四个篮子//笼子里都有图片; 页面下方的四个牌子对应四个选项(可以为中文或英文); 篮子//笼子上的牌子可以为空(也可以显示 英文或中文(和选项相反)); 进入游戏后虚拟形象发音“给动物//水果放上正确的标记吧” (Put correct labels to the pictures), 根据选项选择中文或英文。使用动画提示用户拖动标牌到篮子//笼子(用户长时间没有动也使用动画, 并重新发问)。用户拖动牌子到错误的位置后, 发出错误提示音, 牌子回到原来的位置。全部正确后, 虚拟形象显示庆祝动作, 并发言 “Well Done”, 你真聪明 等。
- o. 虚拟形象庆祝全屏动画; 虚拟形象可以是个可爱的动漫女性小精灵。参考宝宝学拼音的形象。
- p. 记录用户的游戏情况, 上传到服务器。和之前的版本一致。
- q. 退出游戏=> 回到场景选择;
- r. APP: 安卓版本
- s. 未登录的场景中有广告;
- t. 留出接口, 可以方便的添加新的动物和水果到数据库中。
- u. 留出接口和教程, 可以方便的添加新的场景; 新的场景可以付费解锁。
- v. 提供详细的文档和打包教程