校讯通精灵设计文档 – 概要设计 1.0

概述:

1. 基本需求：

1、基本外观要求：

显示位置：屏幕右下角，其大小基本不超过屏幕的(20% width,25% height)，窗口透明状态。这里可能要考虑下，如果精灵要表述的文字信息内容比较多时，要注意显示的效果。

人物角色形象素材：基于其插件是应用新版家校互动的，同时精灵充当类似 Office助手的方式，因此，人物角色的形象要具有生动力。

2、应用要求：

flash能嵌套到html页面上，可以（隐藏或悬挂），并提供人物角色动作的接口方法（页面JS可直接触发这些动作），能与html脚本（js）通讯。

3、人物动作形态模型：

a、常态形象（没响应任何动作时，就直接悬挂到页面上，一般的形态）

b、欢迎动画（开始显示精灵的时候，可以设计带“问好”，打招呼的形象）。

c、提示信息时的“说话”形态，（暂实现提示一般信息时的形态表情、特殊信息时的形态表情）。

C、系统功能提醒：就是当用户鼠标放在（停留状态）相应的功能菜单上，会有对应的功能描述等。

D、事件提醒：当发现与用户相关的事件信息时，精灵提醒。

3）、数据交互或响应方式：

a、JS可以直接驱动触发人物角色的动作，并可设置表述的信息。

b、自动访问获取对应的数据（http - xml），根据具体信息的类型触发对应的角色动作。

1. 事件描述（参考）

触发精灵产生动作的场景（或事件类型）

1）、初始化精灵后：会有节日问候语言，或天气等信息通过该精灵角色表达。（情感化的文字表述，扩展时，考虑可定义新增语言条+匹配对应的表情）

2）、功能提醒：就是当用户鼠标放在（停留状态）相应的功能菜单上，会有对应的功能描述等。

3）、事件提醒：访问指定后台服务的实时数据信息，提醒用户。

1. JavaScript与Flash交互接口定义

flash要定义外部接口函数，以供js调用进行交互，如下：

1）、state(params) 主要是控制精灵对象实例的状态

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (参数)params | 触发flash事件 | 描述 | 备注 |
| Event\_show | 打开精灵 | 页面显示上精灵。 |  |
| Event\_hide | 隐藏精灵 | 隐藏精灵。 |  |
| Event\_close | 关闭精灵 | 退出精灵。 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

2)、action(params) ：控制精灵的表情动作与表述的信息，根据消息的类型，做相应的动作表情

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (参数)params | 触发flash事件 | 描述 | 备注 |
| Act\_hello | 播放对应的动作 |  |  |
| Act\_notice |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

3)、showTips(params) ：控制精灵的表情动作与表述的信息，根据消息的类型，做相应的动作表情

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| (参数)params | 触发flash事件 | 描述 | 备注 |
| Msg\_common | 一般消息提示 | 精灵表达一般的消息。 |  |
| Msg\_urgency | 特殊事件提示 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |