**《JY斗地主》开发文档**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间 | 相关人员 | 内容 |
| 2018.2.28 | 余虹龙（拟） | 根据需求，拟1.0版本功能 |
| 2018.3.6 | 余虹龙 | 拟1.1版本功能 |
| 2018.3.7 | 余虹龙 | 拟1.2版本功能 |
|  |  | 特色斗地主（癞子、四人、不洗牌、换三张等）、LBS、俱乐部挑战赛（线上线下）、互动表情 |
|  |  | 地方麻将、象棋、围棋、国际象棋 |

目录

[一、 V1.0功能总览 1](#_Toc509560488)

[二、1.0功能详解 4](#_Toc509560489)

[2.1 大厅 4](#_Toc509560490)

[2.2 个人中心 6](#_Toc509560491)

[2.3 斗地主 7](#_Toc509560492)

[2.4 商城 11](#_Toc509560493)

[2.5 管理后台 15](#_Toc509560494)

[三、V1.1功能总览 19](#_Toc509560495)

[3.1 大厅 21](#_Toc509560496)

[3.2 个人中心 22](#_Toc509560497)

[3.3 斗地主 22](#_Toc509560498)

[3.4 记牌器 26](#_Toc509560499)

[3.5 俱乐部 26](#_Toc509560500)

[3.6 公益 27](#_Toc509560501)

[3.7 称号 28](#_Toc509560502)

[3.8 管理后台 28](#_Toc509560503)

[四、V1.2功能总览 30](#_Toc509560504)

[4.1 大厅 31](#_Toc509560505)

[4.2 H5 32](#_Toc509560506)

[4.3 线下比赛 32](#_Toc509560507)

[4.4 管理后台 32](#_Toc509560508)

[4.5 比赛管理 33](#_Toc509560509)

[4.6 用户后台 33](#_Toc509560510)

# V1.0功能总览

1.0版本为内部测试版，意在跑通游戏主逻辑、兑物流程、订单处理等主要功能



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能模块 | 1级功能 | 2级功能 | 描述 |
| 大厅 | 系统通告 | 滚播 | 每5秒自动切换下一条通告消息  由下向上滚动 |
| 内容类型 | 比赛场夺冠、百万大奖赛开奖、后台插播 |
| 活动面板 | 轮播 | 轮播发布的banner，点击图片弹出活动通知面板 |
| 内容 | 内容可图文混排 |
| 背包 |  | 拥有6X3共计18个格子的道具栏，同样类型的道具可叠加 |
| 设置 | 音量 | 设置大小（10格）和开关 |
| 音效 | 设置大小（10格）和开关 |
| 充值 |  | 购买比赛券、房卡类型道具，通过微信和支付宝支付  注：上架IOS需要，充值功能需热更新 |
| 货币 | 比赛券 | 用于比赛场参赛的报名费用 |
| 兑物金 | 商城兑物、线下抵扣 |
| 个人中心 | 注册登录 | 注册 | 微信登录时，检测openid是否已经创建了账号，若没有则创建新账号 |
| 登录 | 若有账号缓存，则登录；若没有则跳转微信获取账号信息 |
| 登出 | 登出当前账号并清除账号缓存 |
| 个人资料 |  | 头像、昵称、性别等基本信息 |
| 货币统计 |  | 统计账号的比赛券、兑物金数据 |
| 实名认证 |  | 虚拟实名，验证基本信息 |
| 收货地址 |  | 商城购物用于收货的地址 |
| 斗地主 | 比赛场 | 报名 | 满足场次人数要求开场新比赛，人数不足则会等待 |
| 匹配 | 人满开赛，匹配分数相近的玩家 |
| 打立出局 | 满足要求即可晋级，否则出局 |
| 定局积分 | 根据积分排名晋级或淘汰 |
| 奖励 | 根据排名在出局后的名次进行结算派奖 |
| 自由桌 | 匹配 | 每3名报名用户即可即时匹配，若不足3名则会进行等待 |
| 连胜 | 连胜机制 |
| 奖励 | 连胜后获得的奖励 |
| 商城 | 商品展示 |  | 根据后台分类在前台进行分类展示 |
| 商城账户 | 充值 | 1.背包里直接使用兑物券，增加对应金额  2.输入或粘贴兑物码，验证成功后增加对应的购物金额并销毁对应道具 |
| 扣除 | 购买商城商品扣除对应金额 |
| 兑码 |  | 可输入和粘贴兑换码 |
| 已兑商品 |  | 显示已经在商城兑换商品的状态 |
| 其他 | 热更新 |  | 实现开启客户端热更新功能 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 管理后台 | 用户管理 | 查找 | 按ID、用户昵称查找 |
| 字段 | ID、昵称、手机号、比赛券、房卡、兑物金、总充值、（消费记录、抵扣记录）注册时间、最后登录 |
| 冻结/解冻 | 冻结、解冻用户账号 |
| 修改 | 修改用户账号数据 |
| 统计 | 注册 | 按时、日、周、月统计注册量，按照实际下载APP后登陆激活的注册来计算 |
| 活跃 | 按时、日、周、月统计活跃，登陆后视为活跃 |
| 经济 | 按日、周、月统计，包括充值、比赛券消耗、兑物券产出、兑物金消耗等 |
| 商品管理 | 分类 | 设置商品的分类 |
| 添加 | 添加商品，字段商品标题、标题图、简介、采购价、商城价、采购链接 |
| 查找 | ID、商品名称查找 |
| 字段 | ID、商品名称、采购价、商城价、库存、销量、采购链接、创建时间 |
| 上/下架 | 上架和下架在库的商品 |
| 修改 | 修改商品信息 |
| 删除 | 删除商品 |
| 订单管理 | 待发货 | 用户在前端商城下单的实物订单，后台还未处理发货的 |
| 自动发货 | 自动发货类型的未处理和处理中订单 |
| 已发货 | 后台处理已发货的订单，包括人工和自动 |
| 运营管理 | 活动面板 | 管理活动面板的信息 |
| 系统通知 | 插播通知信息 |
| 比赛场 | 场次设定 | 输入比赛场的个数，自动对应添加详细设定。前端按照3X2的格式进行排列，超出7个则可向右滑动 |
| 比赛详情 | 设置每个比赛场的详细参数  标题图、标题、标的物、报名费用、开赛条件、比赛耗时、名次和对应奖励、比赛规则 |
| 打立出局 | 设定淘汰规则  每局底分、淘汰分值、晋级人数 |
| 定局积分 | 设定淘汰规则  每局底分、每局盘数、晋级 |
| 比赛记录 | 记录所有的比赛记录，可查询 |
| 自由桌 |  | 设置连胜、连胜奖励 |
| 管理员 | 添加 | 添加管理员账号 |
| 字段 | ID、账号、负责人、联系电话、创建时间 |
| 修改 | 修改管理员账号信息和权限 |
| 冻结/解冻 | 冻结、解冻管理员账号 |
| 操作日志 | 记录所有管理员的操作 |
| 修改密码 | 修改自己账号的密码 |
| 系统设置 | 开关服 | 快捷开启和关闭服务器 |
| 版本push | 推送版本更新 |
| 支付开关 | 控制前端支付是否显示 |
|  |  |

# 二、1.0功能详解

## 2.1 大厅

2.1.1 系统通告

动态滚播通告信息，符合条件的信息以排队先后顺序进行轮播。

* 内容类型包括：比赛场夺冠、百万大奖赛派奖、后台插播

比赛场夺冠：XXXX在XXX赛夺冠，获得 XXXX 奖励。

派奖：第 XXX 期百万大奖赛已结束，XXX人瓜分XXXX元（人均奖金￥XXX）

* 后台可插播信息，插播后所有用户将会看到这条信息。后台可设置重复次数
* 每条信息显示时间为5秒，自动切换下一条信息
* 游戏场景的信息与大厅信息同步



2.1.2 活动

活动面板主要向用户展示活动、广告等资讯，用户点击弹出活动面板切换查看上架的活动资讯。

* 启动应用进入大厅后，弹出面板显示第一条信息
* 点击标题栏切换活动查看对应的内容信息，内容支持文字、图片。可上下滑动查看。
* 后台可动态管理活动内容，活动最多同时上架6个



2.1.3 背包

每个账号的背包拥有6X3共计18个格子的道具栏，同样类型的道具可叠加，1.0版本有【兑物券】道具。

2.1.3.1 兑物券

* 在比赛场中获得，根据名次的奖励设定获得不同金额的兑物券。
* 获得后在背包查看，点击弹出道具介绍，包含图片、名称、简介、10位数字+英文的兑换码。



* 兑物券使用方式有两种：

1）直接点击使用，系统自动扣除道具，服务器验证成功后在该账号的“兑物金”增加对应的金额。

2）验证兑换码，在商城里面输入对应的兑换码后服务器验证，验证成功后删除道具增加兑物金的对应金额。

注：1.兑物券涉及资金安全，需防各种手段刷取。2.道具重叠，但每个道具对应唯一的验证码。

2.1.4 设置

设置音量和音效，大小可分10个等级，并且可以快速进行开关。

2.1.5 充值

可通过微信、支付宝进行充值购买“比赛券”，购买比例为1元购买10张比赛券。

* 后台可设置充值分档的金额，最多设置8个。
* 可设置第一次购买赠送，用户在第一次购买将额外获得比赛券
* 若用户遇到比赛券不足的情况下，弹出购买面板。用户可选择关闭或者购买成功后自动关闭。

2.1.6 货币

1.0版本只有比赛券和兑物金两种货币，其中比赛券充值获得，兑物金则是使用兑物券成功后获得。

## 2.2 个人中心

2.2.1 注册登录

使用微信openid作为唯一账号识别注册和登录，获取微信的头像、性别、昵称作为游戏账号初始资料

* 成功注册后分配唯一账号ID
* 没有执行登出操作再次打开应用，则自动识别账号缓存进行登录；若执行登出操作，点击微信登录则跳转微信获取openid
* APP登录后成功激活“百万大奖赛”的复活卡获得机制

2.2.2 个人资料

账号个人基本资料，初始信息为微信提供的信息，可修改

* 注册后微信提供的头像、性别、昵称作为账号初始资料
* 若昵称带有不能识别符号，则用\*替代；昵称最长16字符，超出则自动舍弃
* 性别只能单选“男”或“女”
* 头像尺寸为300X300正方形，上传图片需先进行裁剪
* 可修改头像、性别、昵称

2.2.3货币统计

统计账号的比赛券、兑物金当前的总计

2.2.4实名认证

输入身份证号和名字进行实名，不作实际验证

验证基础18位身份证号信息和名字格式：

* 身份证号为数字，第18位可能会出现X
* 名字格式为汉字

2.2.5收货地址

用户在商城购物的收货地址，界面显示当前的收货地址。目前仅支持一个收货地址。

* 若未添加地址，则第一次添加地址， ，字段为收货人姓名、电话、省市县（单选）、详细地址
* 选择省市县时，采用地址插件
* 点击修改弹出地址修改面板，保留上一次的地址内容，在此基础上进行修改
* 在商城购物里面也能修改收货地址
* 验证收货人电话为11位数字

## 2.3 斗地主

2.3.1比赛场

比赛场是平台的核心玩法，用户缴纳报名费用“比赛券”后进入比赛房间，通过比赛赢得名次，最后根据用户的名次派送对应的奖励。

2.3.1.1比赛场设定

后台可动态管理设置比赛场，通过设置每个场次的参赛人数、报名费用、每局积分、名次奖励、排序等来区别不同的场次。设置成功后，前端热更新。

一屏显示6个比赛场，若超出6个则向右可滑动查看。





* + - 1. 报名

选择想参加的场次，点击弹出报名面板，可查看该场的参数信息，包括名次、奖励、报名费用等。

* 报名后进入等待界面，人满开赛。在等待超过了30秒可显示“退出按钮”，可退出报名。
* 报名人数每达到要求则新开一场比赛（报名开局后再扣除所需比赛券，但报名时需检查比赛券数量）

2.3.1.3 比赛规则

预赛规则为“打立出局”，决赛规则为“定局积分”

* 打立出局。

1. 预赛晋级规则为打立出局，参赛选手初始分数为1000分
2. 初始倍数为1倍
3. 每局均有对应的倍数底分（后台设置），每局分数结算为倍数\*底分
4. 若出现因牌局错开的情况导致3位玩家底分不同，则按照最高局玩家的底分计算
5. 每局均有淘汰分值，当本局结束分数不够当前留在比赛场要求的玩家则会被淘汰。
6. 人数淘汰至X人后等待所有桌比赛完毕，取前X名进入决赛。决赛采取“定局积分制”。若遇到并发淘汰的特殊情况，至少保留X+玩家。
7. 叫地主结束可选择是否加倍。
8. 若输掉超过当前分数，则相对应的扣成负分

* 定局积分

决赛规则为定局积分，每轮结束后均会按照积分进行排名决出X名胜出者，直到最后决出前3名。

1. 晋级玩家会折算一次积分，公式为积分/10取整
2. 后台设置晋级决赛的人数、预备人数、底分。
3. 设置决赛每局晋级人数以及每局比赛次数。
4. 叫地主结束可选择是否加倍。

**斗地主规则如下**

1. 对王称“王炸”，4个同样牌称“炸弹”
2. 牌型分单张、对子、三带（三不带、三带1、三带一对）、顺子（5张牌以上，不含2）、连对（三连对及以上，不含对2）、四带（四带2，四带2对）
3. 目前经典玩法翻倍有春天翻倍、炸弹翻倍、叫地主翻倍（123倍）、叫后加倍，翻倍上不封顶
4. 所有牌型（除炸弹）均可以用炸弹，其中炸弹从小到大依次为3-A，2，王炸
5. 加倍玩法。确认完地主与农民身份后，玩家根据自己的情况可选择加倍和不加倍。

农民各自选择的加倍与地主加倍相乘关系，各自结算情况如下

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 农民A | 农民B | 地主 | 结果 |
| 1 | 1 | 1 | 1,1 |
| 2 | 1 | 1 | 2,1 |
| 1 | 2 | 1 | 1,2 |
| 2 | 2 | 1 | 2,2 |
| 1 | 1 | 2 | 2,2 |
| 2 | 1 | 2 | 4,2 |
| 1 | 2 | 2 | 2,4 |
| 2 | 2 | 2 | 4,4 |

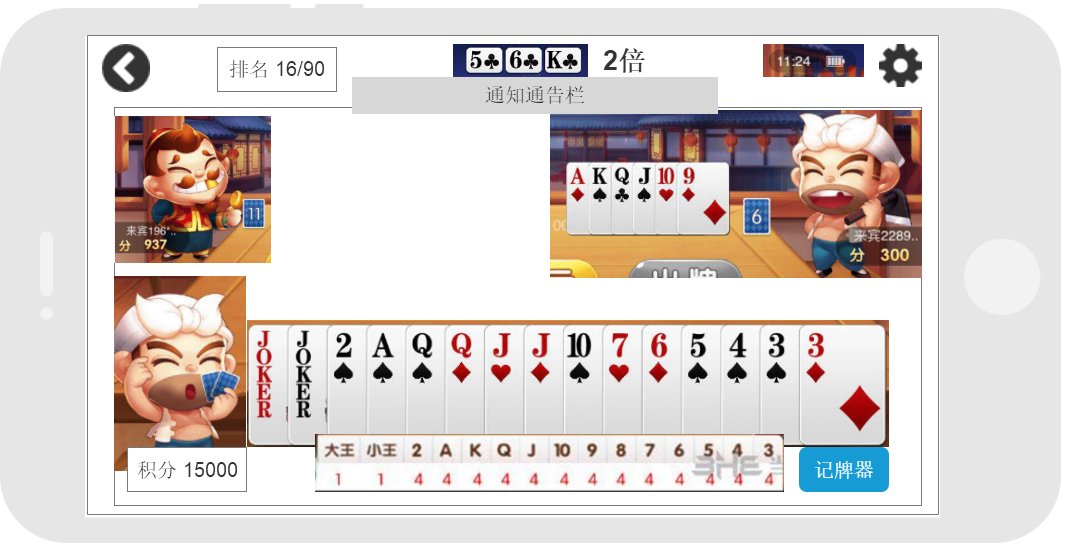
发牌后叫地主状态如图，从左到右从上到下所示：

1. 未确认地主身份时，底牌不显，初始倍数为1倍
2. 显示用户的头像，待叫完地主后变更显示方式
3. 叫地主模式。随机定牌确定首先叫地主的玩家，可选择1分、2分、3分，若没人叫到3分则转往下一人，若3人都没叫到3分则按照之前叫分最高者当地主；分只能越叫越高；若3人都不叫地主，则重新发牌



正式开始后，界面布局如图，从左到右从上到下所示：

1. 退出。可点击退出当前牌局，退出时弹出提示面板。在当本局没有结束的情况下，任何一类可重新开始游戏的操作都将提示返回到本局。
2. 强行退出后也由系统进行托管。托管也可以晋级。
3. 排名信息。显示当比赛的排名和总人数，点击可查看当前排名榜。
4. 底牌和当前倍数信息。叫地主后翻看底牌，倍数为初始倍数\*叫分倍数
5. 时间、电量信息。同步当前时间和手机电量信息。
6. 设置。同大厅设置功能，可设置音量和音效。
7. 系统活动。同大厅活动功能
8. 游戏区域。
9. 积分。当前的积分，排名是根据积分数量来计算。
10. 记牌器。可开关记牌功能，记牌器记录本局还未出现的牌（除去自己的手牌和场上已经打过的牌），有4张牌的则特别标注



每局完场后进行亮牌，如图所示：

1. 根据倍数结算积分。
2. 根据结算后积分进行下轮匹配和淘汰。
3. 亮牌时间为5秒钟，开始下一轮匹配。



斗地主细节优化如下

1. 叫牌等待时间为15秒，超时自动不叫牌
2. 出牌等待时间为20秒，第一次超时不托管，第二次超时后自动进入托管状态，可点击按钮或屏幕任意位置取消托管
3. 发牌时不显示出牌按钮
4. 当手上有大于上手牌的牌型是，UI显示为“不要、提示、出牌”如下，其中正确的出牌牌型选择后，“出牌”按钮变为绿色





当手上牌型没有大于上手牌则UI显示为“要不起”，如图



1. 要不起上家牌的时候，5秒的犹豫时间可点击要不起，超时后自动跳过，不进入托管状态
2. 托管状态统一不出牌，如果先手则从最小的单牌发牌
3. 托管状态胜负扣分判定：

状态1：地主托管，输赢照常结算

状态2：地主、2农民均托管，输赢照常结算

状态3：1农民托管，地主无论托不托管。若地主赢了则托管农民全包赔分；若农民赢了照常结算

状态4: 2农民托管，地主无论托不托管，输赢照常结算

1. 要不起和不要统一音效为“不要”，以免对家知道手牌
2. 可选用“提示”功能，系统根据上手牌自动选出最小胜牌的牌型
3. 若遇到牌型里面最大的牌，则附带动画，包括：大王、对2、3个2带牌、A顺、A连对、4个2带牌、王炸。
4. 还剩2张牌和1张牌时进行报警（音效）
5. 最后一手先手出牌，由系统自动打出
6. 打完后三方均亮牌

2.3.2自由桌

自由桌的斗地主规则同比赛场一样。自由桌的目的是为不付费玩家提供增加游戏时间的渠道，还能够提供奖励引导用户参与比赛场从而进行转化。

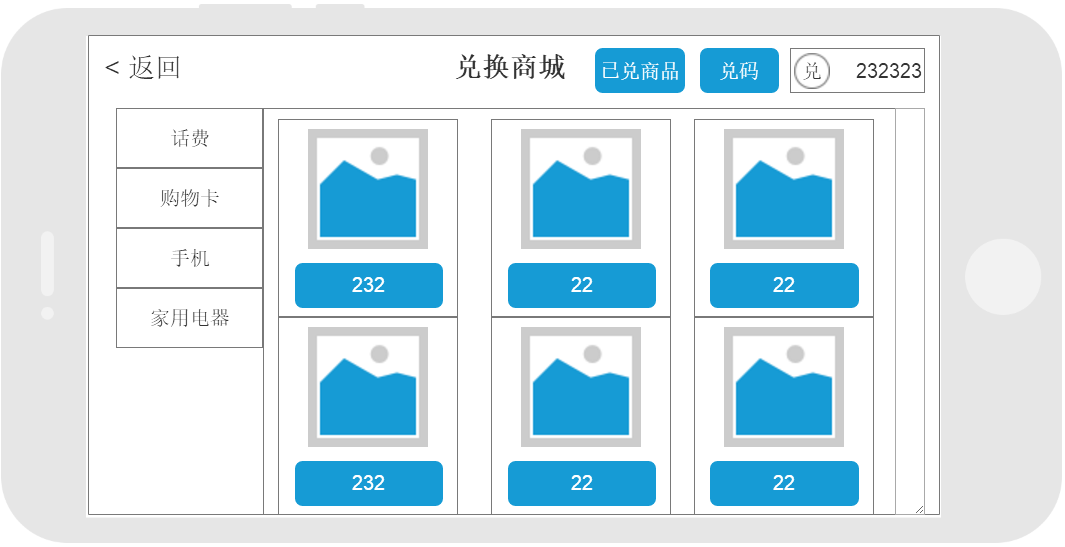
* 点击自由桌直接开始匹配，每3人即可开始游戏
* 奖励的方式采取“连胜”的方式，达到条件即可自动获得奖励。获得后在面板上标注
* 若中途失败一场，则连胜中断重新计算
* 每日每种连胜奖励只能获得一次，12点清零
* 奖励和连胜在后台可配置



## 2.4 商城

2.4.1 商品展示

商城里展示的商品按照商品分类进行展示，用户可使用兑物金在商城任意选购商品，下单后生成订单，由后台进行订单处理。



* 点击商城按钮后请求后台数据，将商品分类和对应分类商品展示出来
* 切换分类均将刷新商品信息
* 上下滑动屏幕查看分类商品
* 点击商品，响应区域内弹出详情面板，可确认购买商品。商品信息由后台进行上传
* 显示收货地址，可在该面板上点击修改收货地址



* 确定兑换后生成订单，可在已兑物品里面查看发货详情
* 支持话费自动充值（反馈状态）、京东E卡（自动卡密）、实物快递



2.4.2 兑物金

兑物金是账号的商城钱包，唯一充值金额的途径是用“兑物券”。在兑换商品扣除对应数量的兑物金后下单成功，后台处理进行发货。

2.4.3 兑码

每张兑物券在产出后均会分配一个10位唯一的“兑换码”，该兑换码在未验证之前均可以被任何账号进行验证。

* 可输入或者使用粘贴功能，填入兑换码
* 兑换码格式为10位数字+英文，前端验证格式通过后再向服务器发送验证
* 请求验证有时间间隔，2次间隔时间为5秒钟。点击验证后，按钮变换倒计时状态

* 防止机器撞库验证，若出现连续验证20次以上不成功、一日验证上千次的情况，系统自动封停该账号的验证功能
* 验证成功后，扣除对应的兑物券成功后，再增加金额

注：若兑换码非法被他人验证，官方不负任何责任

2.4.4 已兑商品

已经兑换的商品会生成订单，根据后台处理订单情况会分待发货和已发货。其中商品订单类型分为话费、京东E卡和实物。

* 所有商品下单后后台未处理状态均为“待发货”
* 实物类商品和话费充值成功后显示“已发货”，其中话费类必须为充值成功后显示已发货。实物类点击弹出面板显示物流公司、物流单号和处理时间；话费类显示充值号码、处理时间
* 充值话费未成功（空号、不能充值等情况），状态显示为重新充值，点击弹出输入号码对话框，输入后重新提交。需验证11位数字号码
* 京东E卡由后台填写卡密后发货（或自动发货），发货后前台可提取卡密







## 2.5 管理后台

2.5.1 用户管理

用户登录注册账号后，后台可查看管理该用户。

* 查找功能。用ID或昵称查找用户。
* 管理字段。ID、昵称、手机号、总充值、比赛券、兑物金、（房卡）、（上级）、（下级）、消费记录、抵扣记录、注册时间、最后登录。
* 冻结、解冻。冻结用户账号后，该用户登录时显示“已冻结”，若用户是登录状态则弹出提示并退出到登录界面；解冻后可以正常登录
* 修改信息。能够修改用户手机号、昵称、比赛券、兑物金、（房卡）、（上级）。

2.5.2 商品管理

前端商城的商品由后台进行管理，后台的商品上架后前端能够查看并下单兑换，兑换后根据商品类型生成订单。

* + - 1. 商品分类

设置商品分类，所有商品均需分配分类项。分配后前端对应显示分类和分类下的商品。

* 新建分类。分类名称、序号、
* 管理分类。分类ID、序号、标题、商品数量、创建时间
* 修改。修改分类，标题、序号
* 隐藏/显示。隐藏分类后前端不显示

2.5.2.2新增商品

* 添加商品。名称、标题图、分类、类型（实物、话费、E卡）、商品简介、采购价、商城价、库存、采购链接
* 创建保存后为下架状态，需在商品管理进行上架操作。

2.5.2.3 商品管理

* 查找。商品ID、名称查找商品
* 管理字段。ID、商品名称、分类、类型（实物、话费、E卡）、采购价、商城价、销量、当前库存、创建时间。
* 上/下架。控制商品上下架，上架后前端商城展示，下架则不展示。
* 商品修改。商品下架后可修改商品信息，保存后更新商品信息。
* 删除。商品下架后可删除，删除后该商品信息转到“回收站”，但不影响待发货和已发货的订单数据。
  + - 1. 回收站

存放已删除的商品，可选择恢复商品，所有数据保存。恢复后商品为下架状态。

2.5.3 订单管理

用户在商城下单成功后，后台生成订单。根据商品类型分为人工发货订单和自动发货订单，其中自动发货订单使用第三方接口实现。

* + - 1. 待发货

用户购买实物类商品下单后生成的人工待发货订单，由人工进行处理。

* 查找。通过订单号、用户ID进行订单查找
* 字段。订单号、商品ID、商品名称、用户ID、采购链接、下单时间
* 发货。填写物流公司和物流单号后，可确认发货。发货后订单状态改为“已发货”，前端状态同步变更。
  + - 1. 自动发货

话费、京东E卡可采用接口自动处理，订单状态为未发货、发货中。

* 查找。通过订单号、用户ID进行订单查找
* 字段。订单号、商品ID、商品名称、用户ID、状态、下单时间
* 状态。未发货、发货中、发货失败

2.5.3.3已发货

所有类型订单已发货状态，可查看发货的信息和物流信息，可进行修改物流信息操作。

* 查找。通过订单号、用户ID进行订单查找
* 字段。订单号、商品ID、商品名称、用户ID、物流公司、物流单号、处理时间。
* 物流修改。可修改物流信息，其中话费、京东E卡是没有物流信息的。

2.5.4 运营管理

为了方便运营部在实际运营中进行管理，则针对运营功能延展出如管理活动面板、插播功能。

2.5.4.1活动

管理前端活动面板，根据运营需求为用户推送和展示。

* 添加。添加新活动的标题、标题图（大厅）、序号、内容，添加后为撤回状态。
* 字段。标题、标题图、序号、状态（发布、撤回）、创建时间。
* 序号。编辑序号控制已发布活动内容的前端显示排序。
* 发布、撤回。管理活动内容的发布状态，
* 修改。修改撤回的活动内容，修改后为下架状态。

2.5.4.2通知插播

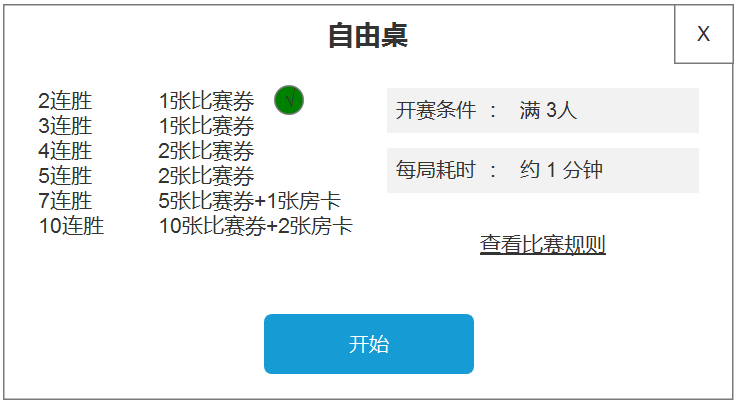
输入通知内容（最多30字），确认推送后将对前端进行插播。后台可查看历史的插播内容。

* 新建内容。新建插播内容，最多输入30字（60字符）
* 历史内容。历史的插播内容，字段为编号、内容、插播时间。

2.5.5自由桌

自由桌目前的定位是在于增加用户的游戏时间（特别是免费用户），通过一些奖励设置给予用户一个目标从而达到增加粘度的目的。后台可管理连胜次数、连胜奖励等。

* 连胜。无论是地主还是农民，只要获得胜利即可计入连胜。连胜上不封顶，但若失败一次则终结连胜，下次获得胜利后再次从1连胜开始计算。
* 连胜奖励。达到设定的连胜后，系统自动兑付对应的奖励。奖励道具和类型由后台运营管理设定。可设定连胜条件（N连胜），对应奖励，每日奖励次数（隔日清零）
* 比赛规则。编辑自由桌的比赛规则。



2.5.6 比赛场

后台可管理既定的比赛场的参数信息，通过调整达到运营最想达到的效果。可设定包括场次、比赛参数、名次奖励、打立出局、定局积分等。

2.5.6.1场次设定

输入比赛场的个数，自动对应添加详细设定。前端按照3X2的格式进行排列，超出7个则可向右滑动。设置后相应数量的场次详细设定、晋级规则。

* + - 1. 详细设定

设置每个比赛场的详细参数，字段包括标题图、标题、标的物、报名费用、开赛条件、比赛耗时、名次和对应奖励、比赛规则

* 标题图。
* 标题。
* 标的物。比赛冠军奖励
* 报名费用。设定该场比赛的报名所需的比赛券。
* 开赛条件。
* 比赛耗时。
* 名次奖励。设定比赛名次对应的奖励，每个名次最对可设定3个道具奖励。设定后在前端对应位置显示。
* 比赛规则。富文本输入比赛规则，保存后前台可查看内容

2.5.6.3打立出局

设定比赛的淘汰规则，参数包括每局底分、淘汰分值、晋级人数。

* 每局底分。设定1-N局的每局底分。
* 淘汰分值。设定1-N局的淘汰分标准，对应每局底分。
* 晋级人数。设定最后晋级决赛的人数和预备人数。

2.5.6.4定局积分

设定决赛的淘汰规则设定淘汰规则，参数包括每轮底分、每轮对局数、晋级人数。

* 每轮底分。设定1-N轮的底分。
* 每轮对局数。设定每轮的对局数。
* 晋级人数。设定晋级人数和轮次。

2.5.6.5比赛记录

数据库保存所有的比赛场数据，可以查到每场比赛的详细进程信息。后期可用于用户的回放功能。

* 查询。通过比赛场的ID查询
* 管理字段。ID、场名、参赛人数（点击查看）、奖品数（点击查看）、冠军得主、开赛时间、结束时间
* 比赛详情。查看该场比赛的详情，淘汰情况、晋级情况、最终名次。

2.5.5 统计

后台统计平台运营的关键数据，以时间为维度统计用户、经济等数据。

* 注册。以时、日、周、月的维度统计注册量数据，以折线图的方式进行呈现。
* 活跃。以时、日、周、月的维度统计活跃量数据（可切换查看），以折线图的方式进行呈现。根据登录时段即为活跃。
* 充值。以日、周、月的维度统计充值数据（可切换查看），以柱形图方式呈现。统计包括微信、支付宝等所有收入渠道，单位为万元。
* 产出。以日、周、月的维度统计兑物券产出数据（可切换查看），以柱形图方式呈现。单位为万元。
* 消费。以日、周、月的维度统计兑物金消费数据（可切换查看），以柱形图方式呈现。单位为万元。

2.5.6 管理员

超管通过分配账号权限实现多管理员，每个管理账号均有各自的管理权限。

2.5.6.1添加

超管可添加管理员，字段包括账号、职位、电话、负责人、职位、功能权限。添加后统一默认登录密码为123456。功能权限采用树状形式选择。

2.5.6.2管理

* 字段。编号、账号、负责人、职位、电话、创建时间。
* 修改。可修改管理员信息。
* 冻结、解冻。冻结账号后，该账号不能登入（登入状态自动登出），解冻则恢复正常

2.5.6.3操作日志

管理员若有任何修改、登入登出操作均会记录到日志里。字段包括账号、操作、操作时间，可通过账号查找该账号的所有操作记录。

2.5.6.4修改密码

管理员可修改自己账号的密码，格式为数字、英文，6-16位密码。

2.5.7 系统设置

2.5.7.1 开关服

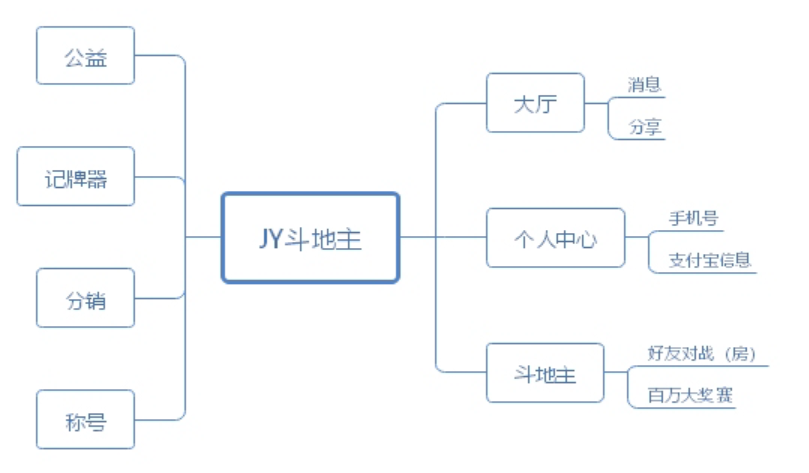
后台动态控制服务器的开关状态。

2.5.7.2 版本更新

2.5.7.3 支付开关

# 三、V1.1功能总览

1.1版本为线上推广版本，意在打通推广分销、收益提现流程，并开发出房卡模式和百万大奖赛保证线上推广



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能模块 | 1级功能 | 2级功能 | 描述 |
| 大厅 | 消息 |  | 点击消息功能，一次请求最新的10条消息数据，再次请求则1次请求10条。点击查看消息详情，支持文字、图片（带链接） |
| 未读 | 未读消息显示小红点 |
| 分享 | 微信 | 分享到微信好友、朋友圈 |
| 二维码 | 生成专属的微信推广二维码 |
| 绑定关系 | 他人通过分享渠道进入的微信H5页面即创建账号，该微信号绑定为下级 |
| 货币 | 房卡 | 房卡货币，用于好友对战开房消耗 |
| 个人中心 | 统计 |  | 统计账号的比赛券、房卡、兑物金、会费收入、公益捐赠的数据 |
| 手机号 |  | 验证短信绑定手机号 |
| 支付宝信息 |  | 绑定提现支付宝，奖金和会费收入均从支付宝提现 |
| 斗地主 | 好友对战 | 战绩 | 显示我的最近10场战绩，可查看详细 |
| 创建房间 | 创建对战房间，创建后生成数字码 |
| 加入房间 | 输入数字码加入对应房间 |
| 百万大奖赛 | 报名 | 未到比赛时间和设置报名提醒，比赛前10分钟可报名等待 |
| 匹配 | 到达开赛时间，已报名的开始匹配；每轮结束后即刻匹配；若单出1、2人则等待 |
| 打立出局 | 每轮若满足设定积分则晋级下一轮，否则会被淘汰 |
| 复活 | 每轮若被淘汰可使用复活卡进入下一轮，携带的积分变为晋级积分 |
| 邀请 | 通过微信分享邀请好友，好友需下载APP登录激活后，双方获得复活卡 |
| 派奖 | 成功达到条件后平分总奖金，失败则获得参与奖 |
| 记牌器 | 功能 |  | 辅助记录除了自己手上的场上其他手牌数量，可开关 |
| 时效 |  | 从购买生效时开始计时，超过生效期则失效 |
| 购买 |  | 在充值商城购买 |
| 分销 | 激活 |  | 用户创建账号后激活分销功能，即俱乐部 |
| 提成 |  | 享受下1级充值的提成 |
| 关系 |  | 保存用户上下级关系 |
| 公益 | 产出 |  | 用户每充值1元，个人公益捐赠增加1分钱 |
| 统计 |  | 统计用户账号总计的公益捐赠 |
| 称号 | 等级 |  | 根据经验值匹配称号等级 |
| 经验值 |  | 在比赛场参赛胜利获得经验值 |
| 头像框 |  | 根据等级匹配对应的头像框 |
| 胜率 |  | 统计地主、农民角色分别的胜率 |
| 管理后台 | 统计 | 分销 | 按日周月统计分销提成的支出 |
| 奖金 | 按日周月统计大奖赛的奖金支出 |
| 公益 | 按日周月统计公益支出 |
| 运营管理 | 消息推送 | 后台能够选择用户ID进行定向推送 |
| 百万大奖 |  | 设置每日每场开赛时间、总奖金、人均奖金、参与奖  可查看历史记录，包括报名人数、获奖人数、人均奖金、总计发放奖金 |
| 好友对战 |  | 设置局数对应的消耗房卡数量，若设置为0则前台显示“限免开房” |
| 系统设置 | 分销比例 | 设置充值的123级提成比率、团队提成比率 |
| 称号配置 | 配置称号名称、经验区间 |

## 3.1 大厅

3.1.1 消息

官方推送的消息信息能够直达用户，用户可点击查看。当有新消息时，以小红点的方式进行提醒。

* 消息数量。一次请求10条消息数据。每次请求刷新10条消息。未读的消息则显示小红点，已阅后消失。
* 查看。点击弹出消息面板查看消息详情，内容支持图文混排。
* 字段。标题、摘要、内容（图文混排）、时间。

3.1.2 分享

分享结合分销功能，无论通过二维码、微信好友、微信朋友圈分享出去，被分享的用户均进入H5页面需先创建微信账号并被绑定为下级（未注册）

* 二维码。每个账号均有唯一的二维码，可保存到本地相册。扫码进入微信H5页面并用该微信账号创建账号绑定为分享者下级（若已创建则不作操作）。若不是微信客户端扫码则提示“使用微信客服端识别”
* 链接。分享给微信好友和朋友圈为带有分销标识的一个链接，被分享者点击链接进入微信H5页面并用该微信账号创建账号绑定为分享者下级（若已创建则不作操作）。
* 创建账号。被分享者进入带有分销标识的H5页面，该微信号即刻生成（未注册），关系绑定为分享者下级。

3.1.3 房卡

在1.0的版本基础上增加“房卡”货币，用于好友之间开房对战使用。

* 获得。在充值中心新增房卡购买，购买后获得对应比例的房卡。后台可管理购买的分档
* 消耗。好友对战创建房间时消耗房卡，根据对应的局数消耗不同。参与者不用支付房卡。

## 3.2 个人中心



* + 1. 统计

在比赛券、兑物金的统计的基础上增加房卡、会费收入、公益捐赠的统计。 3.2.1.1房卡

账号的当前房卡数量统计。

3.2.1.2会费收入

账号的当前可提现的分销收入统计。

3.2.1.3公益捐赠

统计个人的总公益捐赠金额。

3.2.1.4比赛场荣誉

统计在比赛场获得前三名的次数。

3.2.1.5游戏数据

总对局次数、最高连胜、地主角色胜率、农民角色胜率

3.2.2 手机号

账号补充绑定账号的手机号，用户提现时需先绑定手机号。一个账号只能永久绑定一次手机号。



* 号码格式。验证11位手机号格式，格式正确才能够获取短信。
* 短信验证。发送验证短信，再次获得短信间隔60S。短信验证成功后成功绑定手机号。
* 验证码。输入手机号验证短信时，若账号第二次请求验证短信时需输入验证码，验证成功后才能再次获得短信。

3.2.3 支付宝

通过支付宝实现提现自动转账，用户需绑定支付宝账号。会费收入和奖金均通过同一个绑定的支付宝进行转账提现。

* 绑定。当用户没有绑定过支付宝时，需先输入两遍支付宝账号进行绑定。
* 修改。修改已绑定的支付宝账号，同样需输入两遍。
* 提现。绑定支付宝后发起提现，系统通过官方支付宝给该用户的支付宝转账。

## 3.3 斗地主

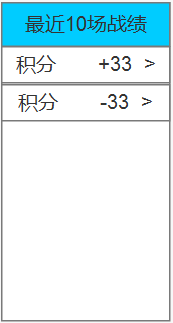
3.3.1 好友对战

传统的房卡模式，房主可从玩法、游戏局数、是否加倍、封顶倍数来设置房间玩法。通过邀请微信好友组局对战。

3.3.1.1 最近战绩

保存显示最近10场好友对战的记录，缩略显示积分输赢情况。点击记录弹出面板显示详情记录情况。

* 记录保存。只保存最近10场好友对战记录。
* 详细记录。详细记录可看见本场对战的每局积分结算情况。



3.3.1.2 创建房间

由用户发起创建房间，设定相关参数和规则后，支付对应的房卡费即可开房间邀请好友对战。



* 设定局数。可单选6/9/15局，分别对应消耗2张、3张、5张房卡
* 加倍。可设定是否有加倍玩法。
* 封顶倍数。设定最高封顶倍数，若局内达到倍数则按照封顶倍数计算

确定后创建房间，生成6位数字的房间号。

3.3.1.3 邀请好友

创建好房间后，在房间内可通过微信发送邀请好友的链接邀请好友。好友通过链接信息加入房间。

* 链接信息。房间号、游戏名、规则设定，格式为：

标题：【斗地主】房号532212，就差你了！

内容：经典玩法，15局，8倍封顶，可加倍！免费打牌，来啊，切磋两把。

* H5下载。点击链接进入H5页面，可下载APP
* H5、小程序运行。1.2版本考虑直接通过小程序或微信浏览器进行游戏。

3.3.1.4 加入房间

登录APP后，通过输入房间号加入对应的房间开始游戏。



* 房号验证。在键盘上输入房间号进行验证，先检查是否有该房间号，若没有房间号则反馈；房号验证通过后再检查该房间人数，若该房间人数已满则反馈。均通过后加入该房间准备。
* 回删。点击一次向前删除一位。
* 清空。清空当前输入内容。
* 开赛。第三人加入后自动等待3秒开赛。

3.3.2 百万大奖赛

百万大奖赛是1.1版本的比赛玩法，意在通过此功能让用户形成病毒营销达到快速聚集用户量的目的。



3.3.2.1 赛事规则

比赛只有一个“积分晋级制”，每轮比赛结束的积分必须达到或超过每轮设定的晋级积分则可晋级，否则会被淘汰。

1. 比赛开始前不能预先报名，但可使用“报名提醒”功能。设置提醒后，开始报名时推送APP信息。（IOS会遇到推送设置）
2. 比赛开始前10分钟开始报名，报名可进行等待。比赛开始后不能再报名。
3. 比赛正式开始后，依次匹配参赛用户，随机匹配3人进行游戏，结束后结算本局积分。
4. 加倍玩法。确认完地主与农民身份后，玩家根据自己的情况可选择加倍和不加倍。
5. 每一轮比赛结束后，达到积分标准的用户则晋级下一轮，如没达到要求则淘汰，淘汰后获赠比赛券。
6. 晋级玩家与晋级玩家继续匹配，直到在淘汰或最后胜出。
7. 胜出后可等待可退回到主界面，待所有比赛结束后将会统计总得胜出人数，这些胜出者将会平分总奖金。每位胜出玩家获得的奖金为总奖金/人数。（舍去分位之后的金额）
8. 奖金存入个人账户，满20可通过支付宝提现。
9. 若匹配时用户多出1或2名，则分配缺省人数的托管机器人账号陪打。
10. 后台配置每一轮的底分和晋级分值。
    * + 1. 复活规则

若在本局结束后没有满足晋级的积分标准被淘汰，可使用“复活卡”进行复活，复活后获得上一轮的晋级积分并匹配下一轮比赛。



* 复活卡的获得只能通过邀请新用户获得，被邀请者登录平台后，双方各获得一张复活卡。
* 每场比赛只能使用1次复活卡。
* 复活后携带的积分变为上轮晋级标准积分。
* 复活只有10秒的犹豫时间，超时后自动退出比赛。

3.3.2.3 奖金提现

比赛获得的奖金可通过支付宝渠道进行提现，没满20则不能提现。

* 绑定。若账号未绑定支付宝，则需先绑定支付宝
* 提现。满20（后台可管理额度）可一次性提取，通过官方支付宝转账。若不满20则反馈。

3.3.2.4 周排行榜

每周一至周日的周奖金排行，根据用户周一至当前获得的奖金进行排行，列出前10名用户的奖金以及自己的排名。

* 若自己未上榜，则显示“--”
* 每周日23:55清空数据，若没有新数据则空缺显示
* 榜单显示用户排名、昵称、奖金

## 3.4 记牌器

记牌器功能用于记录场上牌数，斗地主必不可少的辅助功能。

3.4.1 功能

发完手牌后，计算出除了手牌以外场上其他的牌数

* 场上出现牌型后，则记牌器自动调整牌数
* 可通过按钮快捷开关记牌器
* 对于还有4张牌的特殊标记

3.4.2 时效

根据记牌器的时效天数，用户在时效期内可使用记牌器功能，超出时效期后需在充值商城购买，购买后生效。也可以在时效期内购买，叠加上对应的时间期效。

3.4.3 购买

在充值商城购买成功后，记牌器功能生效并开始计时，时效期内正常使用该功能，超期后需再次购买续费。

购买的分档可由后台设置。

## 3.5 俱乐部

俱乐部承载了分销功能，通过分享邀请的好友均绑定为下级称为会员，享受会员充值的提成（会费收入）。



3.5.1 好友管理

查看下级的好友信息，字段包括头像、昵称、总充值、状态。其中状态是该好友登录时间。

* 昵称。显示还有头像、昵称，昵称最多显示12个字符，超出则“...”
* 充值。显示该好友总充值金额
* 状态。分在线、离线X小时（1天以内）、离线X天
* 排序。按照充值金额进行排序，金额越高排名越靠前

3.5.2 提成

用户创建账号后即激活分销提成功能，享受下级充值提成。提成计入会费收入，并提供收入统计功能。

* 会费收入。会员充值产生的提成收入。满1元即可提取，提取的金额通过支付宝转账。
* 提成比例由后台管理。
* 统计。统计今日、昨日、本周、本月的会费收入。

## 3.6 公益

棋牌融入“公益”的概念，不仅能够大大提升公司的美誉度，还能够在推广上获得正向推力（社会、政府）。用户在玩棋牌的同时，也为社会公益做了贡献，玩牌局数越多，则贡献越大。

3.6.1 产出

用户每充值1元，则个人的公益捐赠增加1分钱。用户能在个人中心的统计里面看到自己的公益捐赠总计。

3.6.2 统计

官方后台可统计用户的公益捐赠并按照日期导出数据，字段包括ID、昵称、手机号、实名名字、身份证号、捐赠金额、总金额、时间。

## 3.7 称号

称号系统是用户在平台的标识，不仅能够彰显用户账号价值和体现，更是在往后平台运营的用户大数据沉淀价值和标识。

3.7.1 称号等级

用户在每一次游戏时（地主或农民）均能够获得经验值，获胜后地主获得10点，农民获得5点，而失败只获得1点经验值。账号的经验值匹配系统设置的等级区间，当经验值到达下一阶则称号升级。（阶级信息由后台配置）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 阶级 | 小级 | 经验值区间 |
| 青铜 | III | 0—20 |
| II | 21—100 |
| I | 101—500 |
| 白银 | IV | 501—2000 |
| III | 2001—5000 |
| … | … | … |

3.7.2 经验条

账号拥有经验条，每个阶段的每个小级的经验条区间不同，当经验值获得满后则晋升下一级，而经验条也相应更新。

3.7.3 头像框

每个阶级对应一个头像框。

3.7.4 胜率

统计用户参与的所有斗地主的胜率信息，包括地主角色和农民角色。胜率按照百分比来计算，计算公式为“胜/场次”，比如用户参加了100次地主角色，赢了62次，则胜率为62%。（百分比略去千分位）

## 3.8 管理后台

3.8.1 统计

在之前的统计项新增分销、奖金，能够统计出这两项的业务支出。

3.8.1.1 分销

统计分销产生的利润分配支出，按日、周、月的维度统计。

3.8.1.2 奖金

统计百万大奖赛实质产生的利润分配支出，按日、周、月的维度统计。

3.8.1.3 公益

统计公益捐赠产生的支出，按日、周、月的维度统计。

3.8.2 运营管理

3.8.2.1 消息推送

该功能主要用于官方向用户主动推送消息，确保能够将信息送达全部用户或部分指向性用户的账号。

* 内容编辑。编辑消息内容，包括标题、摘要、内容。
* 指向。消息编辑完成后，可选择全体推送和指向性推送，选择指向性则输入用户ID，多个用户以“|”符号隔开
* 推送。确认后点击推送，根据响应速度送达给用户
* 撤回。无论用户是否阅读，均可以撤回已推送消息
* 记录。显示历史推送的消息记录，字段包括标题、送达方（ID）、推送时间、撤回（已阅读也可撤回）。

3.8.3 百万大奖赛

管理“百万大奖赛”的场次设定，可提前进行设定相关参数。保存设定后系统根据时间先后排序，自动根据开场时间运行。

3.8.3.1创建比赛

创建一场新的比赛，设定比赛轮数、晋级积分、标的奖金、实际奖金、开赛时间。设定后保存，系统自动执行。

* 比赛轮数及晋级积分。设定后用户每轮结算后达到晋级积分才能进行下一轮比赛，未达到则淘汰。
* 标的奖金和实际奖金。设定每场对外奖金和实际奖金，根据最后实际获奖人数得出实际奖金，再反推出对外获奖人数。
* 开赛时间。设定开赛时间年月日时分秒，默认为第二天19:00。

3.8.3.2未开赛

创建比赛后还未开赛和进行中的记录，可删除未开赛的记录

* 管理字段。ID、开赛时间、标的奖金、实际奖金、报名人数（进行中）、状态（未开赛、进行中）
* 删除。删除该场比赛，进行中的不能删除

3.8.3.3已开赛

保存历史比赛场次的信息详细记录，包括比赛设定、报名人数、晋级情况、获奖人数、人均奖金

* 比赛设定。可查看该场比赛的设定。
* 报名人数。该场比赛的参与报名的人数
* 晋级情况。查看每轮比赛的晋级人数以晋级条件
* 派奖。查看每场最后的派奖信息，包括获奖人数，人均奖金，总计奖金。

3.8.3.4参数设定

设定比赛参数，包括奖金提现门槛、提前报名时间、复活次数

* 提现门槛。设定提现的门槛额度，当用户奖金等于和高于门槛时才能提现。
* 提前报名时间。设定报名时间，系统自动根据开赛时间进行计算。
* 复活次数。每场比赛总计的允许的复活次数。

3.8.4 好友对战

管理“好友对战”的场次设定，可设定相关参数。包括局数（房卡）、封顶倍数、房卡消耗方

* 局数设定。设定局数和对应消耗的房卡，最多可设定4组。保存后用户在创建房间时可单选。若房卡设为0，则前端按钮显示为“限免开房”
* 封顶倍数。设定每局封顶的倍数，最多设定4组。
* 房卡消耗方。可选房主消耗和都消耗2个选项，若是房主消耗则只有房主创建房间消耗房卡；若是都消耗，参与者也将消耗房卡。

3.8.5 系统管理

3.8.5.1 分销设置

设置分销的提成百分比，设置项为123级充值提成、团队提成。百分比精细到万分位。其中2、3级、团队需要成为代理商角色。

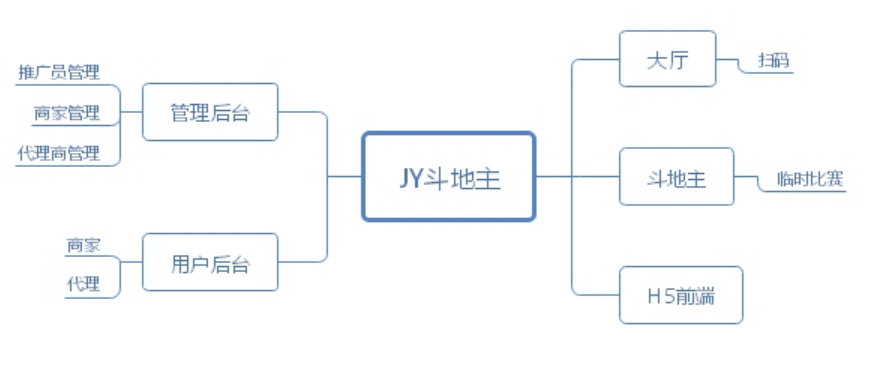
3.8.5.2 称号等级

管理称号等级和对应的经验值区间，编辑称号名称和区间保存后，所有账号均一一进行匹配对应。

注：经验区间可能涉及修改。当账户过多，后期修改后，则账号在登录时检查称号信息而重新匹配。

# 四、V1.2功能总览

1.2版本为线下推广版本，意在打通线下活动推广、异业联盟消费、商家提现、代理商，并开发出H5前端保证线下用户体验（流量）



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能模块 | 1级功能 | 2级功能 | 描述 |
| 大厅 | 扫码 | APP扫码 | 大厅内置扫码功能，能够识别“线下比赛”和“支付页面”的二维码 |
| 微信扫码 | 微信扫码能够识别“线下比萨”和“支付页面”的二维码，以H5方式展示 |
| H5前端 |  |  | Egret或Layabox引擎实现基于微信浏览器运行的H5斗地主 |
| 斗地主 | 线下比赛 | 参与 | 微信扫码或APP扫码报名参与，人满自动开赛 |
| 打立出局 | 满足要求即可晋级，否则出局 |
| 加赛 | 最后3名总计打3副牌 |
| 结算 | 根据积分结算最后的排名 |
| 管理后台 | 推广员管理 | 查找添加 | 用ID、查找用户账号，可添加成推广员资格。推广员可开启临时比赛 |
| 字段 | 推广员管理字段 |
| 取消 | 取消推广员资格 |
| 商家管理 | 待审核 | 用户提交的商家申请审核 |
| 查找添加 | 查找用户ID，开通商家权限 |
| 字段 | 已认证商家的管理字段 |
| 取消 | 取消商家资格 |
| 代理商管理 | 待审核 | 用户提交的代理商申请审核 |
| 查找添加 | 通过ID查找用户，可提升为代理商账号 |
| 字段 | 代理账号管理字段 |
| 取消 | 取消代理资格 |
| 系统设置 |  |  |
| 比赛管理  （手机） | 登录 |  | 通过微信openid登录 |
| 创建比赛 |  | 创建一场新的比赛，设置好相关参数后生成房间和加入的二维码  用户扫码后绑定到下级 |
| 比赛信息 | 字段 | 查看账号创建的比赛历史信息 |
| 结果 | 查看开设的比赛的结果排名 |
| 用户后台 | 登录 |  | 通过微信openid登录 |
| 商户 | 申请开通 | 1. 后台直接搜索用户ID开通商户功能 2. 申请提交资料审核开通 |
| 收款码 | 开通后获得收款码，收款码同时具备分享功能 |
| 提现 | 扫码消费获得兑物金可通过支付宝提现，提现手续费按照签约时的折扣计算 |
| 统计 | 按日周月统计兑物金收入 |
| 代理 | 申请 | 1.后台直接搜索用户ID开通商户功能  2.申请提交资料审核开通 |
| 奖励提现 | 代理资格的收入通过支付宝提现 |
| 统计 | 统计2级、3级的今日、昨日、本周、本月的收入 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 4.1 大厅

4.1.1 APP扫码

大厅右上角内置“扫码”功能，能够识别“线下比赛”和“兑物金支付”的二维码。

* 线下比赛。能够通过大厅内置的“扫一扫”功能识别线下比赛的报名二维码，扫码后弹出对应的面板。
* 兑物金支付。通过内置的“扫一扫”识别兑物金支付，扫码后在应用弹出支付结算面板。用户能在面板上实现支付兑物金。

4.1.2 微信扫码

通过微信扫描二维码识别，识别信息后通过微信内嵌H5页面展示内容。功能同样支持H5报名参赛、兑物金支付。

## 4.2 H5

微信内嵌H5前端，实现“0门槛”引流用户。用户在线下初次接触平台时，或因为网络原因而没有下载APP，从而流失。所以采用大家都能熟知的方式——微信扫码，让用户通过微信内嵌H5游戏的方式参与“线下比赛”，而后下载APP。

微信网页仅实现线下参赛，被淘汰或最后退出均弹出“下载APP”的提示，引导用户完成下载操作。

## 4.3 线下比赛

线下市场推广需要举办线下活动，而低教育成本的引入用户参与比赛才是最重要的。所以平台将赋予推广员开设临时比赛的功能，使之方便开设临时比赛。

* 参与。用户通过扫码报名，可参与开启的比赛。

若比赛报名未满，则扫码弹出参与面板，可报名参与比赛

若比赛已满开始，则显示比赛已开始

若比赛过期，则显示比赛已过期

* 打立出局。根据晋级规则，符合条件则晋级进入下一轮比赛，否则淘汰出局。
* 加赛。若比赛设置了加赛制，则最后3名需完成加赛最后决出123名。若加赛完后出现积分相同的用户（2、3名），则让积分相同的用户抽牌的大小决定结果。
* 结算。根据比赛积分决定比赛名次。若出现积分相同的情况，则先打完结算的用户排名靠前。

## 4.4 管理后台

4.4.1 推广员管理

推广员角色是官方在线下推广时，能够临时开设比赛并生成二维码，线下用户通过扫描二维码报名参与，最后得出胜出者名次。

4.4.1.1 添加

账号必须先注册为用户，通过搜索ID搜索出该用户，可赋予该用户“推广员”角色。赋予后该账号能够登录推广员手机后台。

4.4.1.2 列表

推广员账号列表，能够查看当前拥有推广权限的账号并可收回权限

* 查找。通过ID查找推广员账号数据
* 字段。ID、昵称、手机号、开设场次、报名人数、授权时间
* 收回。收回推广员权限，收回后该账号取消推广权限。

4.4.2 商家管理

通过申请审批和直接授权赋予用户账号“商家”功能后成为商家角色，激活收款码能够接收用户消费的“兑物金”、“销售提现”等。

4.4.2.1 待审核

用户申请成为商家的请求数据，管理后台可进行审核。审核通过则该用户账号成为“商家”，不通过则用户可重新申请。

* 字段。ID、昵称、手机号、证件、申请时间。
* 证件。点击查看用户提交的证件图片。
* 通过/驳回。通过则审核通过，驳回为审核不通过。

4.4.2.2 添加

账号必须先注册为用户，通过搜索ID搜索出该用户，可赋予该用户“商家”角色。赋予后该账号能够登录手机管理后台。

4.4.2.3 列表

商家列表，能够查看商家权限的账号并可收回权限

* 查找。通过ID查找商家账号数据
* 字段。ID、昵称、手机号、当前兑物金、销售总额、手续费、消费人次、授权时间、证件
* 证件。点击证件能够看到该商家的上传的相关的证件照图片
* 收回。收回商家权限，收回后该账号取消收款权限（旧收款二维码失效），保留兑物金等数据

4.4.3 代理商管理

通过申请审批和直接授权赋予用户账号“代理商”功能后成为代理商角色，能够统计销售相关的数据。

4.4.3.1 添加

账号必须先注册为用户，通过搜索ID搜索出该用户，可赋予该用户“代理商”角色（代理商、推广员、商家可同时存在）。赋予后该账号能够登录手机管理后台。

4.4.3.2 列表

代理商列表，能够查看商家权限的账号并可收回权限

* 查找。通过ID查找商家账号数据
* 字段。ID、昵称、手机号、当前兑物金、销售总额、手续费、消费人次、授权时间、证件
* 证件。点击证件能够看到该商家的上传的相关的证件照图片
* 收回。收回商家权限，收回后该账号取消收款权限（旧收款二维码失效），保留兑物金等数据

## 4.5 比赛管理

4.5.1 登录

推广员在微信公众号的快捷入口登录，获取微信openid进行识别。

* 若拥有推广权限，则进入手机后台管理
* 若没有推广权限，则反馈信息

4.5.2 创建比赛

拥有推广员权限的账号登录后可创建新比赛，设置了比赛参数即可创建并生成报名二维码。

* 设置参数。参赛人数、决赛局数、晋级设置。其中晋级设置自由加减轮次和人数。
* 报名二维码。创建比赛后生成对应的报名二维码入口，扫码可报名参赛。
* 过期。创建后若24小时内未开赛则自动过期失效。

4.5.3 比赛信息

创建比赛后会生成比赛数据，状态分为进行中、已过期、已完成三类。点击查看比赛详情。

* 进行中。字段包括参赛人数、当前人数、晋级轮数、创建时间、开赛时间
* 已过期。字段包括参赛人数、报名人数、创建时间、过期时间
* 已完成。字段包括参赛人数、报名人数、晋级轮数、第1、第2、第3、创建时间、过期时间

## 4.6 用户后台

4.6.1 登录

4.6.2 商户

4.6.3 代理