炫耀功能扩展

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文档状态 | □ 草案 ■ 修正案 □ 发布案 | | |
| 文档列表 | | | |
| 文档版本 | 修改时间 | 修改人 | 修改内容 |
| V1.0 | 2018.9.13 | 张柯良 | 创建文档 |
| V1.0 | 2018.9.14 | 张柯良 | 添加动画需求 |
| V1.0 | 2018.9.28 | 张柯良 | 修订并完善文档 |
| V1.0 | 2018.10.8 | 张柯良 | 修改指数计算方式 |

1. 设计目的
2. 设计内容



图1：炫耀扩展-斗地主



图2：炫耀扩展-麻将

1. 界面需求
2. 前端需求

4.1 各数值计算

4.1.1 运气指数

* 按照玩家的手牌的来进行计算，结果保留小数点后一位
* 计算方式：分数分为2个部分：固定分、计算分
  + 固定分：8分
  + 计算分-斗地主：该局每个炸弹增加0.2分，该局为春天增加1.0分
  + 计算分-血战麻将：根据玩家的胡牌牌型算分（下方为各牌型分数）天地胡再得0.3分

|  |  |
| --- | --- |
| 牌型 | 积分 |
| 平胡 | 0.5 |
| 大对子 | 0.6 |
| 门清 | 0.7 |
| 中张 | 0.8 |
| 幺九对将 | 0.9 |
| 清一色 | 1.0 |
| 七对 | 1.1 |
| 金钩钓 | 1.2 |
| 龙七对 | 1.3 |
| 将对 | 1.4 |
| 清对 | 1.5 |
| 清七对 | 1.6 |
| 清龙七对 | 1.7 |

4.1.2 技术指数

* + - 技术指数：玩家通过自己的技术获得胜利时的值，结果保留小数点后一位
    - 计算方式：分数分为2个部分：固定分、计算分
      * 固定分：7分
      * 计算分-斗地主：若玩家是地主，所有农民还剩1张牌，则增加0.1分；若玩家是农民，地主还剩1张牌，则增加0.2分
      * 计算分-血战麻将：玩家每有1根增加0.5分；第一个胡牌增加1.0分，第二个胡牌增加0.7分，第三个胡牌增加0.5分

4.1.3 公益指数

* + - 玩家游戏带来的公益收益，结果保留小数点后一位
    - 计算方式：分数分为2个部分：固定分、计算分
      * 固定分：8分
      * 计算分-斗地主：玩家结算时，以6倍为基础，倍数每次乘2时，增加0.4分
      * 计算分-血战麻将：玩家结算时，每有1番，增加0.5分

4.1.4 领先比例

* + - 领先比例：百分比的计算，按照减法计算；结果保留小数点后一位
    - 三项得分之和满分为30分；计算玩家的三项得分之和，计算玩家得分和满分的差值，最后将差值乘以二，为最终扣除比例（例：玩家三项得分之和共23.3分，差值6.7分，百分比为86.6%）
  1. 玩家炫耀字段-斗地主
* 玩家炫耀字段可以点击，点击后，会随机更换，显示内容会由策划配置（例：%s倍，可牛逼了，你行吗！）



* 玩家可选字段处的气泡，在正式分享时不显示，只拿来提示玩家可以更换炫耀字段
  1. 场景出现及动画效果
* 初始效果：如果为斗地主，先为玩家随机一个炫耀资源，进行显示；效果如下图



图3：炫耀扩展初始图-斗地主

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 步骤 | 耗时 | 操作 |
| 1 | 总耗时1秒 | 玩家的三项得分同步增长，从0分开始增长到玩家的得分，然后停止（增长过程中，玩家的得分条也同步增长，得分紧贴的得分条一起变化） |
| 2 | 总耗时1秒 | 玩家的领先比例从0%开始增长到玩家的领先比例（增长时，“的牌友”字体保持不动，“您已超过”的字体根据百分比的变化向左移动） |

1. 后端需求