**修订记录：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **修订人** | **修订日期** | **修订描述** |
| 1.0 | Kayla | 2019/7/9 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 简介

一个H5答题类小游戏，用户在规定时间内答题得积分，答题速度越快正确率约高的，积分越多，积分榜上排名高的将有机会得到ORPHAN的门票或其他奖品。

传播方式：

1. 先从个人朋友圈开始，做第一波裂变。
2. 较为饱和后，OA，微博推，做第二波裂变。
3. 若效果好，第三波推荐可让合作方再推一次。

## 目的

1. PV：2万/day
2. 做成爆款H5，引起朋友圈广泛转发。通过转发裂变，达到宣传orphan的目标。

## 范围

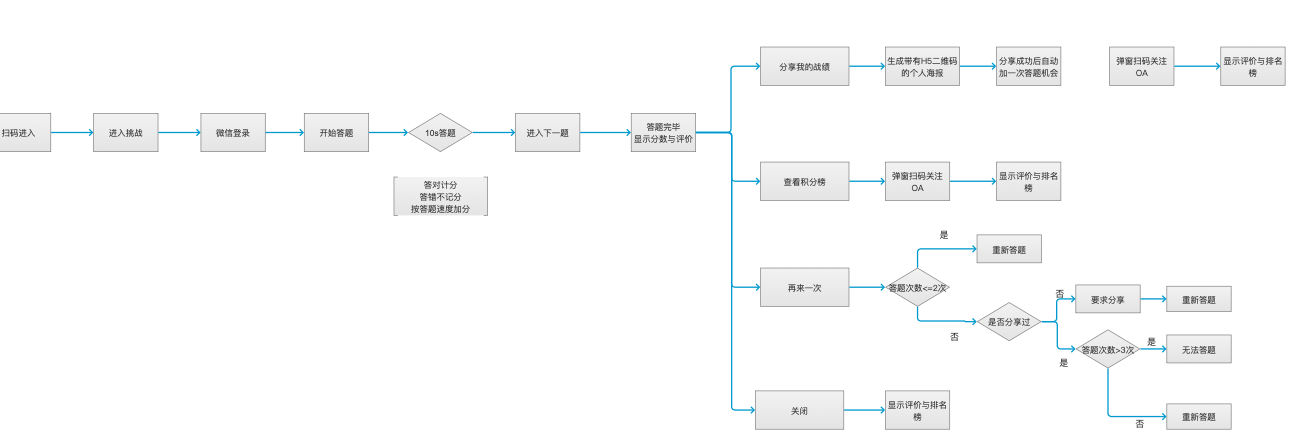
此文档主要描述H5小游戏中前端页面涉及到的功能点、相对应的后台管理功能支持、以及部分交互细节。本文档主要读者为技术部门的前端工程师，以及视觉部门的UI设计。

# 用户角色描述

|  |  |
| --- | --- |
| 用户角色 | 用户描述 |
| 微信普通用户 | 经常刷朋友圈，对朋友分享的好玩的内容有好奇愿意打开看。 |
| 年轻用户（95 00后） | 喜欢音乐，爱晒朋友圈标榜自己 |
| 音乐爱好者 | 非常喜欢音乐，一般有自己偏好的音乐流派，并对该流派的歌手如数家珍 |
| 电音爱好者 | 喜欢听EDM，自认为对EDM很了解 |
| 电音狂热者 | 爱EDM，会去参加各种电音节，对ORPHAN感兴趣 |
| Club玩咖 | 喜欢EDM，喜欢去各大club蹦迪，对ORPHAN不了解但感兴趣 |

# 产品概述

## 总体流程



## 界面摘要

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 主要界面 |
| 1.0 | 开始页 |
| 1.1 | 微信登录页 |
| 1.2 | 弹窗D-规则页 |
| 1.3 | 3秒倒计时 |
| 2.0 | 答题中 |
| 2.1 | 答对 |
| 2.1 | 答错 |
| 3.0 | 弹窗E-分数评价 |
| 3.1 | 答题结果页 |
| 3.2 | 积分总榜页 |
| 3.3 | 弹窗C-扫码关注页 |
| 3.4 | 弹窗A-分享获取答题机会 |
| 3.5 | 弹窗B-答题机会已用完 |
| 4.0 | 个人海报 |

# 产品特性

### 1.0开始页

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 扫码或者会话链接进入 |
| 功能描述 | Loading显示 进入游戏 |
| 优先级 | 高 |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 |  |
| 输出/后置条件 | 进入挑战后唤起微信登录 |
| 补充说明 |  |

### 微信登录

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 | 获取游戏人的信息，为后期发放奖品用 |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 | 点击“进入挑战” |
| 需求描述 | 1. 要求微信授权登录 2. 确认登录进入下一页面 3. 拒绝登录返回开始页面 |
| 输出/后置条件 | 微信授权登录 |
| 补充说明 |  |

### 弹窗D-规则页

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 授权登录后进入的第一个界面 |
| 功能描述 | 告知用户游戏规则 |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 | 点击“进入挑战”并授权登录 |
| 需求描述 | 1. 用户点“了解了”或者“关闭”均可关闭该弹窗 2. 弹窗背景页为“Ready Go”的3秒倒计时页面 3. 关闭弹窗后，自动进入“Ready Go”的3秒倒计时界面 4. 之后的3.1答题结果页上“查看规则”功能可再次唤起这个弹窗 5. 3秒后进入答题页面，每道题有10s答题时间，需要在10s答对，答错或者不答都不积分，答对积20分，答题速度越快加分越多。   积分标准：  1. 正确率  做对一题加40分   1. 连续答对三题加10分 2. 连续答对5题再加10分，共20分， 3. 连续答对8题再加20分，共30分 4. 连续答对9题再加30分，共40分 5. 连续答对10题再加50分   2. 速度（加成）   1. 2秒内做对随机加80-70分 2. 2秒半加70-60分 3. 3秒加60-50分 4. 3秒半加50-45分 5. 4秒内做对加45-35分 6. 5秒内做对加35-25分 7. 6秒加25-10分 8. 6秒后做对不加分   3．连续快速答对（累计加成）   1. 连续在2秒内答对3题加4分 2. 连续在2秒内答对4题加5分 3. 连续在2秒内答对5题加6分 4. 连续在2秒内答对6题加7分 5. 连续在2秒内答对7题加8分 6. 连续在2秒内答对8题加9分 7. 连续在2秒内答对9题加10分 8. 连续在2秒内答对10题加12分 9. 连续在2-3秒内答对3题2分 10. 连续在2-3秒内答对4题加3分 11. 连续在2-3秒内答对5题加4分 12. 连续在2-3秒内答对6题加5分 13. 连续在2-3秒内答对7题加6分 14. 连续在2-3秒内答对8题加7分 15. 连续在2-3秒内答对9题加8分 16. 连续在2-3秒内答对10题加9分   排名规则：   1. 按总分分数排名，同分数的根据答题的速度排名 2. 所以一道题最高得分为：40+50+80+12=182分。积分榜最高得分为：1411分 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

### “Ready Go”3秒倒计时页

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 了解规则后，进入答题时的准备阶段 |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 | 了解规则后进入答题准备阶段 |
| 需求描述 | 1. 依次显示“Ready” “3” ”2” “1” “Go” 2. 需要配上对应的音效 |
| 输出/后置条件 | 进入答题界面 |
| 补充说明 |  |

### 2.0 答题页面

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 显示“昵称”“题序号”“10s倒计时” “当前积分” “背景音乐“ 2. 点击“音乐”按钮，关闭背景音乐 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

### 2.1 答对页面

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 | ” |
| 需求描述 | 1. 答对：该选项条显示蓝色表示正确答案 2. 积分有交互效果“+XX分”并计入当前积分 3. 答对对应配有答对的音效 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

### 2.2答错页面

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 答错：用户选择的选项条显示红色表示错误答案 2. 同时，正确答案的选项条背景色也会变化，告知用户此题的正确答案 3. 积分没有变化 4. 配有答错的音效 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

### 3.0 弹窗E-分数评价

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 | 答题结束后，会有弹窗告知结果 |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 答完10题后，弹窗显示我的分数，评价，及三个选项：分享/查看积分榜/再来一次。关闭弹窗置顶。 2. 选择分享：自动默认生成个人海报，点“保存”存到本地。后台自动增加一次答题机会。保存结束后进入“弹窗扫二维码“界面。 3. 选择查看积分榜：弹窗要求扫码关注二维码，用户可以选择关闭弹窗和扫码关注，之后进入“个人战绩”界面。 4. 选择再战一次：从“ready go”重新开始。第二次答题结束后，弹“A”弹窗，第三次答题结束后，弹“B”弹窗。   3.题库tag  根据答对题的tag属性，决定结果页上的文案（规划中） |
| 输出/后置条件 | 微信授权登录 |
| 补充说明 |  |

### 3.1答题结果页

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 领取奖品：弹C“扫码关注” 2. 查看规则：弹D“规则详情” 3. 查看全部：进入积分总榜页（暂定只显示前30名，因为只有前30有奖品） |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

### 3.2积分总榜页

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1分享：生成个人海报图  2我要上榜：等同“我要刷分/再来一次” |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

### 3.3弹窗C-扫码关注页

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 放置公众号二维码 2. 点击“领取奖品”也会弹出 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

**3.4弹窗A-分享获取答题机会**

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1点微信：弹消息列表  2朋友圈：生成含H5二维码的个人海报 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

**3.5 弹窗B-答题机会已用完**

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 要求微信授权登录 2. 确认登录进入下一页面 3. 拒绝登录返回开始页面 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

* 1. **个人海报**

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 |  |
| 功能描述 |  |
| 优先级 |  |
| 输入/前置条件 |  |
| 需求描述 | 1. 要求微信授权登录 2. 确认登录进入下一页面 3. 拒绝登录返回开始页面 |
| 输出/后置条件 |  |
| 补充说明 |  |

# 备注

获奖规则（暂定）

积分榜排名

前三名： 获门票两张+T恤+Free drink两杯+后台签名合照；

4-5名：获门票两张+Free drink两杯

6-7名；获门票两张+Free shot两杯

8-10名：获门票一张+Free shot一杯

11-20名：优惠券一张（仅限购买2.0）+Free drink一杯

21-30名：Free drink一杯