# 欢乐扫平台
## 用户操作手册

编 撰 人：李欣航

审 核 人：

批 准 人：

# 版本历史

| 日期 | 版本 | 说明 | 作者 |
| --- | --- | --- | --- |
| 2016-02-18 | 1.0 | 创建用户操作手册 | 李欣航 |
| 2016-02-19 | 1.1 | 对用户操作手册的内容进行添加 | 李欣航 |
| 2016-02-25 | 1.2 | 对分级红包和一些细节进行更正 | 李欣航 |
| 2016-03-11 | 1.3 | 对微信信息添加具体示例、添加统计报表部分的内容、添加微信自定义菜单。 | 李欣航 |
| 2016-03-31 | 1.4 | 对系统增加安全防护功能、添加用户帮助信息、完善忘记密码功能。<br>添加乐码管理中，已扫/剩余数量统计。<br>添加用户扫码统计。 | 李欣航 |

# 目录

一．引言.....4
1.1 目的.....4
1.2 产品背景.....4
1.3 定义.....4
二．系统概述及运行环境.....6
2.1 目标.....6
2.2 功能.....6
2.3 运行环境.....7
三．使用说明.....7
3.1 注册功能.....7
3.2 登录功能.....9
3.3 修改个人信息功能.....10
3.4 修改企业信息功能.....12
3.5 修改消费者微信功能.....14
3.6 账号安全功能.....21
3.7 产品分类功能.....23
3.8 产品管理功能.....25
3.9 乐码申请功能.....27
3.10 乐码管理功能.....29
3.11 红包管理功能.....30
3.12 活动管理功能.....35
3.13 日统计报表功能.....39
3.14 用户扫码统计功能.....41
3.15 微信自定义菜单功能.....44
3.16 安全防护功能.....47
3.17 首页数据统计功能.....49
3.18 帮助功能.....50
3.19 找回密码功能.....51
四．示例.....53
4.1 示例一.....54
4.2 示例二.....55
五．其他.....56

# 一. 引言

## 1.1 目的

本用户手册编写的目的在于方便用户使用本系统，提供给用户详细的使用方法。使用户能够迅速了解本系统的功能。本操作手册的读者为系统的使用者和指导者，以及其他希望了解本系统详细内容的人。

## 1.2 产品背景

二维码是实现商品和网络互联的桥梁，而红包是近些年来悄然流行的新宠。不分年龄、不分性别，大家都热衷于抢红包。企业也愿意以这种形式来推进商品的活动，一举两得。

## 1.3 定义

在本手册中会出现一些本系统的术语，在此列出。在读到之后的内容若遇到这些术语可以来此处查找、了解。

1) 二维码：在本系统中，二维码是用户扫描的内容。也是进入红包的入口。

2) 乐码：乐码是欢乐扫二维码的简称。是本系统特定使用的二维码的称呼。

3) 明码、暗码：申请乐码并下载以后，得到一个 txt 文档。文档里一

条一条的内容如下图所示。

http://dev.lsa0.cn/c/0X0EQXX0,3DAAAAAK2

逗号之前的称为暗码，暗码生成二维码后，印刷或者标贴于商品的包装内，消费者在购买商品拆开包装才能看到二维码。这个二维码是消费者扫码进入红包的入口。

逗号之后的称为明码，跟暗码是一一对应的。明码用于印刷或标贴在商品外包装上，可以以二维码或者字符格式展现，但是目前无法通过明码进入红包。按企业的需求，申请乐码时可以自行选择是否包含明码。明码一般用于商品溯源以及各类数据统计等。

4) 红包：简单来说就是企业发给消费者的福利。**（注：本系统操作的所有红包均为虚拟红包，只有在用户进行提现时系统发送的才是真实的微信红包。）**
5) 普通红包：是最简单的红包，没有任何花样。消费者领取红包过后就结束了。
6) 裂变红包：消费者扫码领取了裂变红包，需要攒到至少 3 元的之后方可提现。提现，领取真实红包后，即可将领到的红包转发给其他好友，让其他好友继续领取该红包。直到领完为止。每人领取的额度随机。
7) 固定红包：消费者扫码领到的红包金额都是一样的。每个人都是这么多。
8) 随机红包：消费者扫码领到的红包金额不一定是一样的，这个金

额是在一个范围内随机的。

9) 分级红包：消费者扫码领取的红包在几个金额中随机或按顺序选择，金额是设定好的。跟随机红包的区别是：分级红包在几个固定的金额中随机或按顺序。而随机红包是在一个金额区间内随机，在某种程度上随机红包被消费者抽到的红包的金额更多样。

10) 红包总数量：一个红包策略中，发放红包的上限。

11) 红包概率：中得红包的几率。

# 二. 系统概述及运行环境

## 2.1 目标

针对上述产品背景，本系统应运而生。系统可以实现红包以及活动的生成以及修改，来达到企业给消费者发红包的功能。这可以用于企业做活动或者回馈消费者等功能。企业可以根据自己的需求自行选择。

## 2.2 功能

本手册只阐述管理员功能。

A. 消费者功能

消费者可以在产品包装上扫描二维码，进入活动界面领取虚拟红包。进入公众号，进行提现操作（领取真实红包）。

B. 管理员功能

管理员可以在后台修改各种红包策略，按市场需求改变红包以及

活动时间和内容。

## 2.3 运行环境

浏览器：推荐使用谷歌、火狐等浏览器，暂不支持 IE 浏览器。

# 三. 使用说明

## 3.1 注册功能

### 3.1.1 功能介绍

首先需要企业用户注册账号，经过审核通过之后，才能使用本系统。

### 3.1.2 操作界面图示

图 3-1-1

图 3-1-2

### 3.1.3 操作指南

1）按图 3-1-1 所示，在首页点击左下角的“注册”，进入到注册页面。

2）按图 3-1-2 所示，在注册页面先输入要注册使用的手机号。

3）输入正确的图形验证码。

4）点击获取验证码，查看对应手机短信，填写正确的短信验证码。

5）将要使用的密码输入至密码栏内。

6）点击“注册”。

7）注册成功后会跳回到登录页面。可以进行下一步操作。

### 3.1.4 注意事项

1）确保输入的作为注册用的手机号能正常使用，因为它要用来接收短信验证码。没有正确的验证码，没办法完成成功的注册。

2）上述的手机号码要填写准确，11 位数字。

3）密码的规则是：6-18 个字母、数字、下划线。

# 3.2 登录功能

## 3.2.1 功能介绍

已注册的管理员，需要登录后才能进行进一步操作。

## 3.2.2 操作界面图示

图 3-2-1

图 3-2-2

## 3.2.3 操作指南

1）如图 3-2-1 所示，在手机栏内填入上一步已经注册过的手机号。

2）在密码栏内输入上一步设置的对应的密码。

3）点击“登录”。

4）成功登录到系统至首页页面。

### 3.2.4 注意事项

1) 确保登录用的手机号是已经注册成功过的且被正确输入。

2) 密码填写不正确不能成功登录。

3) 如果是未被审核的用户，登录后主要的功能是不可以使用的，如图 3-2-2 所示。需要用户完善自己的各类信息之后，审核并通过以后，才能使用。

## 3.3 修改个人信息功能

### 3.3.1 功能介绍

个人信息里包含该用户个人的真实有效的信息。以方便之后的审核。正确无误的个人信息会在一定程度上缩短审核完成通过的时间。

### 3.3.2 操作界面图示

图 3-3-1

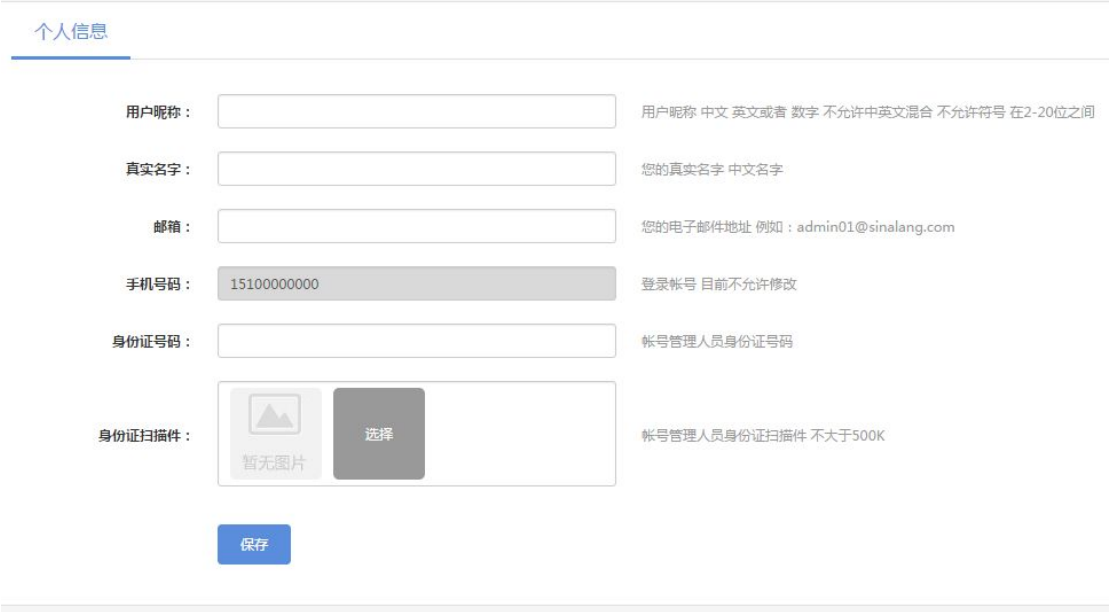



图 3-3-2

### 3.3.3 操作指南

1）如图 3-3-1 所示，点 1，再点 2。进入个人信息修改界面。

2）如图 3-3-2 所示，在用户昵称处给自己起个名字。

3）填写自己的真实中文名字。

4）填写自己的电子邮箱。

5）填写自己的身份证号码。

6）上传自己的身份证扫描件。

7）确认以上信息无误，点击“保存”。

### 3.3.4 注意事项

1）个人信息一经审核通过，手机号码便不能更改。

2）用户昵称规则是：中文，英文或者数字，不允许中英文混合，不允许符号。个数在 2-20 位之间

例如：小苹果、Lucy、88 都是可以的。但是 Lucy88 或者很 nice，这种就不允许了。报错如下。

图 3-3-3

3）真实名字需要填写自己的中文名字。错误填写报错如下。

图 3-3-4

4）身份证号码最后一位如果是 X，填大写或者小写都可以。

5）身份证扫描件处，点击“选择”后，选择正确的身份证扫描件的图片。点击“打开”，即可上传。

6）待用户退出此次登录，再次登录本系统时，用户的昵称将显示在右上角，如下图 3-3-5。

3-3-5

# 3.4 修改企业信息功能

## 3.4.1 功能介绍

企业信息也是审核的内容之一，只有在审核通过后，才可以操作欢乐扫的核心功能。所以填写正确的企业信息是十分必要的。和个人信息类似，在最少的次数里正确无误地完成正确的填写，也会缩短完成审核通过的时间。

## 3.4.2 操作界面图示

图 3-4-1

图 3-4-2

### 3.4.3 操作指南

1）填写公司名称。

2）填写详细的公司地址。

3）填写企业联系人的名字，企业联系人最好是公司负责人，欢乐扫将与此人洽谈本系统使用事宜。

4）填写联系邮箱和手机，这将是欢乐扫联系贵公司的途径。

5）填写营业执照号码。三证合一请填写统一社会信用代码。

6）点击“选择”，选择企业的营业执照扫描件。

7）填写企业联系人的身份证号。

8）点击“选择”，选择企业联系人的身份证扫描件。

9）企业简介内可以填写自己企业的描述定位等等。

### 3.4.4 注意事项

1）参考个人信息注意事项。

2）企业信息一经审核，公司名称、联系人、营业执照信息、联系人身份证信息将不能修改。

## 3.5 修改消费者微信功能

### 3.5.1 功能介绍

消费者微信信息包含了企业的微信公众号信息以及跟支付相关信息。这是企业发红包的支付途径。只有正确地填写这些信息，才能完成支付红包的过程。这个微信公众平台是企业面对消费者的。

## 3.5.2 操作界面图示

图 3-5-1

微信 · 公众平台
功能
群发功能
自动回复
自定义菜单
卡券功能
门店管理
投票管理
+ 添加功能插件
微信支付
管理
消息管理
用户管理
素材管理
推广
广告主
流量主
统计
用户分析
图文分析
菜单分析
消息分析
接口分析
设置
公众号设置
微信认证
安全中心
违规记录
开发
基本配置
开发者工具
运维中心
接口权限
客服中心
侵权投诉
反馈官号
公众号设置
帐号详情
功能设置
公开信息
头像
修改头像
一个月头像只能申请修改5次
二维码
下载此二维码，并上传到“二维码”处
下载更多尺寸
名称
复制此名称到“公众号名称”处
微信号
设置微信号
类型
服务号 类型不可变更
介绍
修改
一个月内功能介绍只能申请修改5次
认证情况
微信认证
详情
客服电话
设置
所在地址
设置
主体信息
详情
注册信息
登录邮箱
修改
一个月内只能申请修改一次
原始ID
复制此ID到“原始ID”处

图 3-5-2

微信 · 公众平台
功能
群发功能
自动回复
自定义菜单
卡券功能
门店管理
投票管理
+ 添加功能插件
微信支付
管理
消息管理
用户管理
素材管理
推广
广告主
流量主
统计
用户分析
图文分析
菜单分析
消息分析
接口分析
设置
公众号设置
微信认证
安全中心
违规记录
开发
基本配置
开发者工具
运维中心
基本配置
开发者ID
AppID(应用ID)
将此信息复制到“AppId”
AppSecret(应用密钥)
显示密钥
重置
点击显示密钥，然后将密钥复制到“AppSecret”
服务器配置(已启用)
停用服务器配置后，用户消息和开发者需要的事件推送，将不会被转发到该URL中
URL(服务器地址)
Token(令牌)
EncodingAESKey(消息加解密密钥)
消息加解密方式

图 3-5-3

微信支付 | 商户平台
账户中心
营销中心
账户概览
交易管理
交易订单
申请退款
退款查询
申请批量退款
账户概览
基本信息
复制此信息至微信支付商户号
微信支付商户号
联系人

图 3-5-4

API安全
API证书
开通帐号和更换API证书时，由微信支付签发，用来标识和界定你的身份；部分安全性要求较高的API需要使用该证书来确认你的调用身份，防止因为盗用而给你带来损失。
当前生效证书号
证书有效期
下载证书
更改证书
API密钥
在API调用时用来按照指定规则对你的请求参数进行签名，服务器收到你的请求时会进行签名验证，既可以界定你的身份也可以防止其他人恶意篡改请求数据。部分API单独使用API密钥签名进行安全加固，部分安全性要求更高的API会要求使用API密钥签名和API证书同时进行安全加固。
1
安装操作证书
你已安装操作证书
证书管理
API密钥属于敏感信息，只有安装了操作证书的用户才能操作
2
设置API密钥
设置密钥
API密钥属于敏感信息，请妥善保管不要泄露，如果怀疑信息泄露，请重设密钥。

图 3-5-5

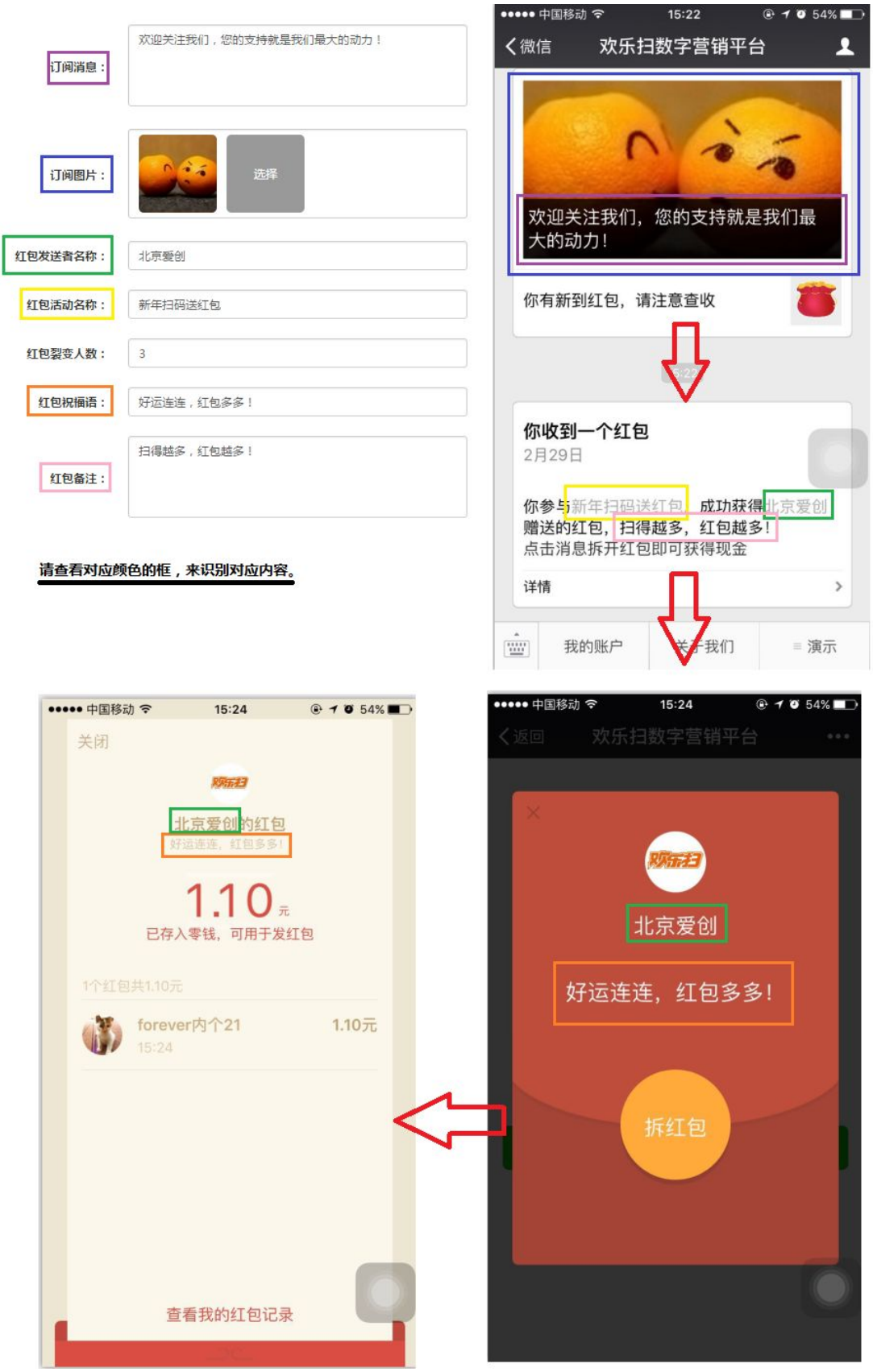



图 3-5-6

## 3.5.3 操作指南

1) 如图 3-5-1 所示，依次按实际情况填写企业微信公众号以及微信支付平台信息。

2) 进入企业公众微信平台，根据输入框右侧的提示，来找取对应的信息。

3) 在企业微信公众平台的左侧找到设置，点击设置下的公众号设置。如图 3-5-2 所示。添加“公众号名称”、“原始 ID”和“二维码”的信息。

4) 在企业微信公众平台的左侧找到开发，点击基本设置。如图 3-5-3 所示。添加 AppId 和 AppSecret 的信息。

5) 进入微信支付商户平台，根据输入框右侧提示，来找取对应到信息。

6) 在微信支付商户平台首页，如图 3-5-4 所示，添加微信支付商户号。

7) 在微信支付商户平台的左侧找到账户设置，点击 API 安全。如图 3-5-5 所示。在设置密钥里把新密钥的信息添加到“支付 API 密钥”。点击下载证书，然后将压缩包中的证书按照提示上传到欢乐扫平台中的微信信息。

8) 在订阅消息和订阅图片里填写当用户刚刚关注此公众平台时，企业要通过微信平台推送给微信平台用户的文字内容和图片。

9) 填写红包发送者名称，例如“xxx 公司”。

10) 填写红包活动名称，例如“xxx 新年活动”。

11) 填写红包裂变人数。例如填写 5，那么当消费者领取到裂变红包

时，自己领取完红包后，还可以让 4 个朋友继续领取该红包。

12）填写红包祝福语，例如“大吉大利”。

13）填写红包备注，这个按需填写即可。

14）以上 8-13(除了 11)可以参考图 3-5-6。

### 3.5.4 注意事项

1）微信信息填写不正确，会导致支付红包时有差错，请保证信息的正确性。另外，在微信平台上还需关联欢乐扫服务器等信息，需要企业在早期跟销售人员联系。

2）微信信息一经审核，跟微信公众平台相关信息将不可更改。

## 3.6 账号安全功能

### 3.6.1 功能介绍

账号安全的主要功能是为当前账号修改密码。以免因原密码泄露带来的安全问题。

### 3.6.2 操作界面图示

图 3-6-1

图 3-6-2

### 3.6.3 操作指南

1）输入正确的原始密码，即本次登录所用密码。

2）输入新密码。

3）再输入一遍新密码。

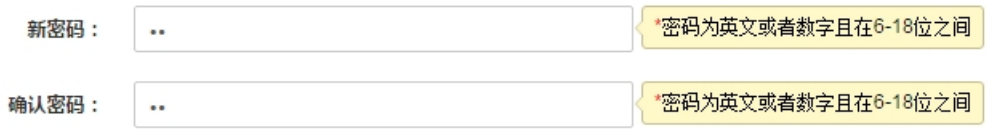
4）点击“保存”。密码已修改好。

### 3.6.4 注意事项

1）此处原始密码必须正确。否则保存时会提示“原始密码有误。”则需要重新输入。

2）确认密码和新密码必须一致。否则保存是会提示“确认密码和新密码不一致。” 则需要重新输入。

3）新密码必须为英文或者数字且在 6-18 位之间。否则会报以下错误。则需要重新输入正确格式的密码。




4）退出此次登录后，下次需用新密码登录。旧密码将不再有用。

# 3. 7 产品分类功能

## 3.7.1 功能介绍

产品分类是让企业将自己的产品按树形记录。为了后边的功能操作。在本功能里，有添加分类、添加子类以及删除等功能。

## 3.7.2 操作界面图示

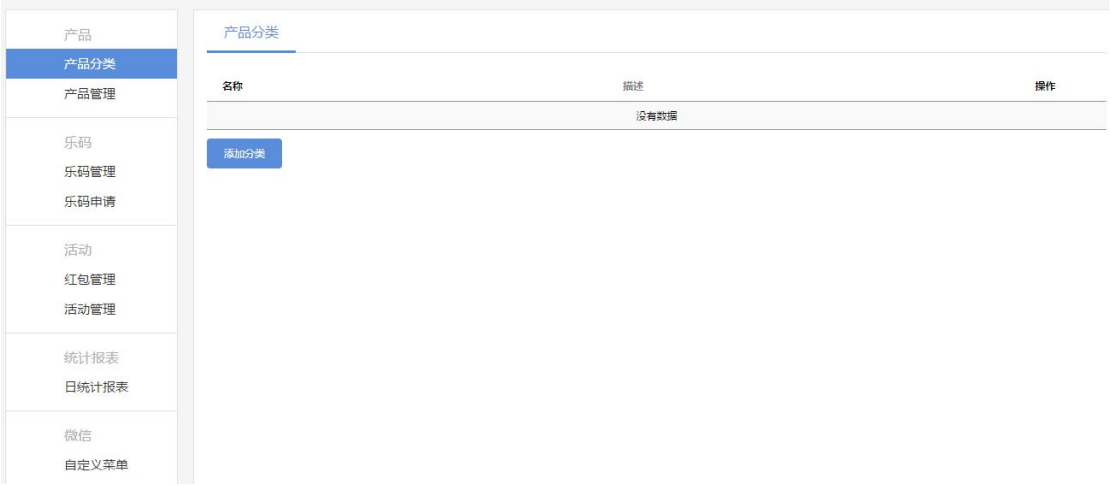



图 3-7-1

图 3-7-2

图 3-7-3

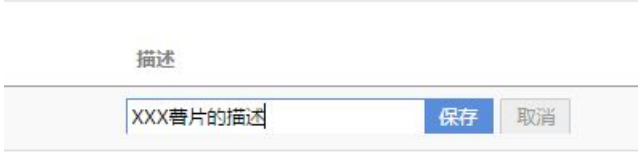



图 3-7-4

### 3.7.3 操作指南

1）如图 3-7-1 所示，当还没有添加任何分类的时候，显示“没有数据”。

2）点击“添加分类”。图如 3-7-2 所示。

3）双击“新建名称”，可以修改产品分类的名称。图如 3-7-3 所示。点击“保存”，则修改的名称被保存。点击“取消”，则名称退回到原名称。

4）双击“新建描述”，可以修改产品分类的描述。图如 3-7-4 所示。点击“保存”，则修改的描述被保存。点击“取消”，则描述退回到原描述。

5）点击“添加子类”，可以给该产品分类添加子类。可以根据需要选择。子类的名称修改和上述第 3、4 步一致。

6）点击“删除”，并“确认”，可以删除本条记录。“取消”则不会删除该记录。

### 3.7.4 注意事项

1）产品分类最多可以下顺至 10 级，也就是说给产品分类添加子类，再给子类添加子类，以此类推。最多一共可以建 10 级。

2）产品分类或子分类名称最长为 30 字，请控制字数。

3）产品分类或子分类描述最长为 600 字，请控制字数。

4）如果产品分类有它的子类时，这个产品分类不能被删除。只有没有子类的产品分类可以被删除。

# 3.8 产品管理功能

## 3.8.1 功能介绍

不同的产品可以在此处进行管理，更方便地查看产品数据。

## 3.8.2 操作界面图示

图 3-8-1

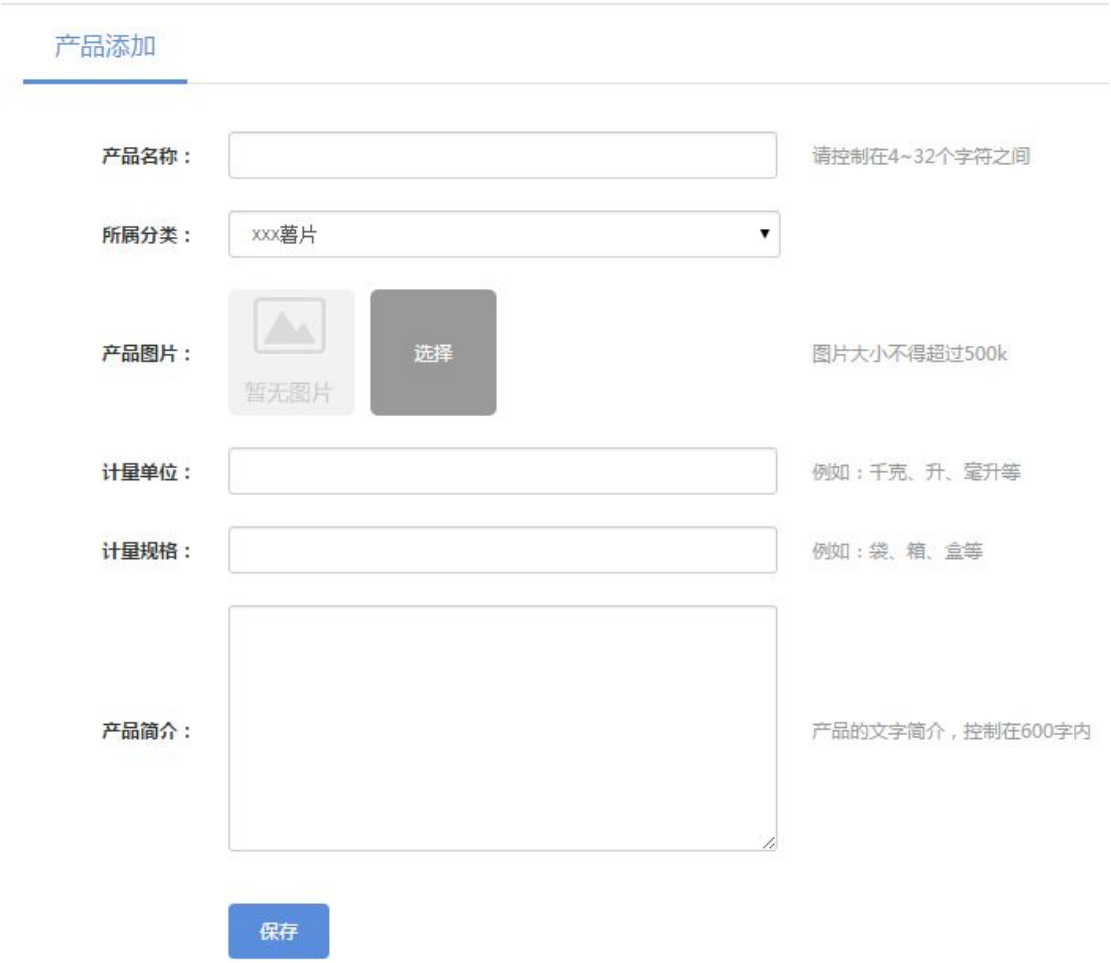



图 3-8-2

图 3-8-3

### 3.8.3 操作指南

1）如图 3-8-1 所示，当没有添加任何产品数据时，此页显示“没有数据”。

2）点击“添加产品”。添加产品页面如图 3-8-2 所示。

3）添加“产品名称”。

4) 在下拉菜单里选择产品所属分类。

5) 上传产品图片。

6) 添加计量单位和规格。

7) 添加产品简介。

8) 点击“保存”。可以看到刚刚添加的产品列在该页。如图 3-8-3 所示。

9) 在该条记录右侧，点击“修改”，可以对已生成的记录进行改动。

10) 在该条记录右侧，点击“删除”，确认删除后，该条记录不再存在。

11) 当产品管理的数量很多时，可以在右上角选择每页显示的记录的条数。默认每页十条。

12) 在右上角的“搜索”框内，输入任何此表里包含的字，可以查找对应信息。

13) “上一页”、“下一页”可以在一页显示不下的状况下进行翻页。

### 3.8.4 注意事项

1) 每页显示 10 条是默认的，即使选择了其他条数，当从其他页面返回时，每页依然显示十条。

2) 接下来的管理页面的每天页显示条数、搜索、删除、翻页都是一样的，后边不再赘述。

## 3.9 乐码申请功能

### 3.9.1 功能介绍

想要使用乐码，第一步就要进行申请，再经过激活之后，乐码才

可以被使用到红包中。

### 3.9.2 操作界面图示

图 3-9-1

### 3.9.3 操作指南

1）如图 3-9-1 所示，自定义批次编号。此处目前只能输入英文或数字。（可以不做修改，如果修改尽量不要删除批次编号数字，以便查看）

2）填写要申请的乐码的数量。

3）选择过期时间。

4）选择性勾选包含明码。

5）选择性勾选关联产品。如果选择了关联产品，则此批码只能给选定的产品使用。

6）如果勾选了关联产品，那么就在下拉菜单里选择想要的产品分类和产品列表。

7）点击“保存”。

### 3.9.4 注意事项

1）乐码的批次修改中，乐码的长度在 4-30 之间。

2）刚刚申请过的乐码，状态为“申请”。

3）乐码的申请数量为 1-50,000,000。

## 3. 10 乐码管理功能

### 3.10.1 功能介绍

申请完的乐码可以根据企业需求在乐码管理中进行修改。

### 3.10.2 操作界面图示

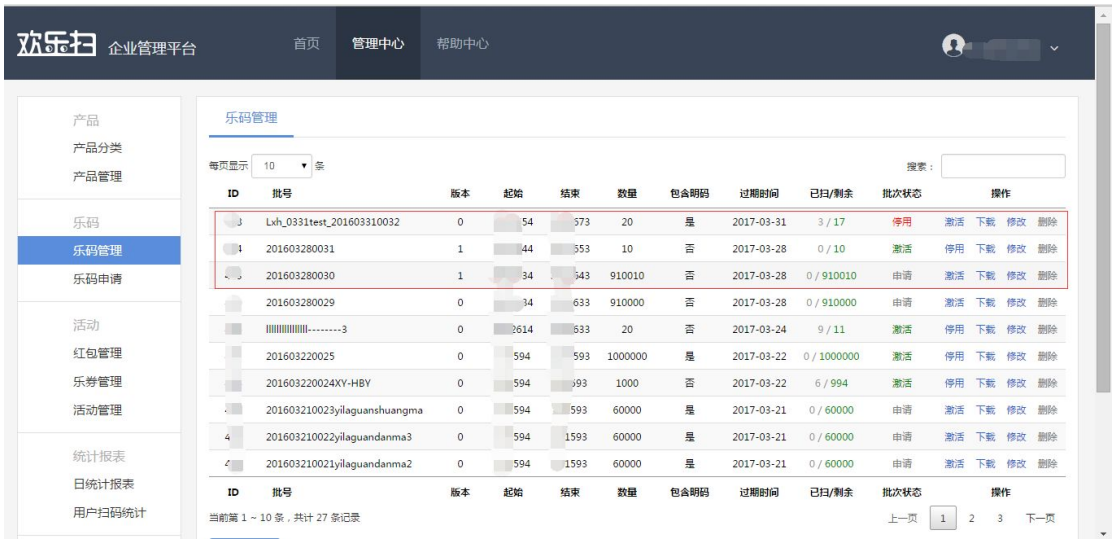



图 3-10-1

### 3.10.3 操作指南

1）点击“下载”，可以下载包含该批次乐码的 txt 文档。

2）点击“激活”，可以激活申请过且状态为“申请”或“停用”的乐码。

3）点击“停用”，可以停用此批乐码。

4）点击“编辑”，可以修改此批乐码。

5）已扫/剩余数量，可以看出此批乐码的参与程度。

### 3.10.4 注意事项

1）此处列出了申请过的乐码批次和详细信息。在某一个批次右侧，点击“下载”，即可获得一个 txt 文档，文档的名字就是当前乐码批号的名字。该文档是后期生成二维码的根据。

2）如果批次状态是“申请”，说明还没有激活，则不可以使用。点击“激活”，确认后，已经激活的码就可以使用了。

## 3.11 红包管理功能

### 3.11.1 功能介绍

红包管理是企业活动的策略核心之一,在这里企业可以设置想要发什么样类型的红包。

### 3.11.2 操作界面图示

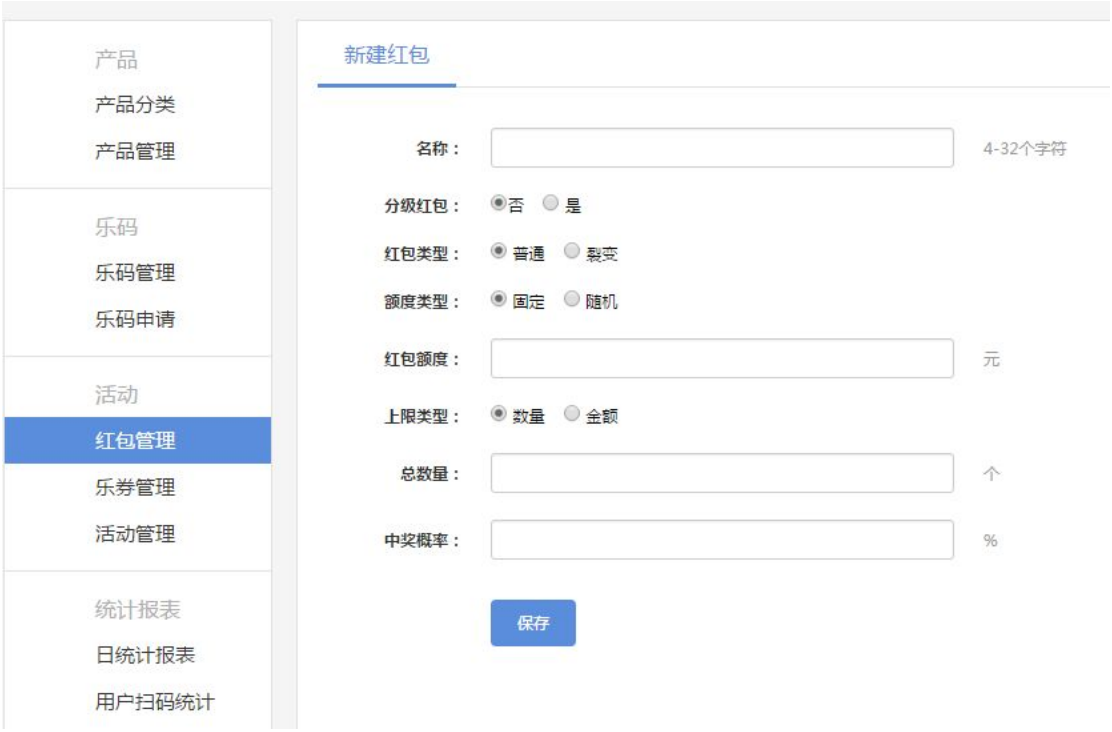

产品
产品分类
产品管理
乐码
乐码管理
乐码申请
活动
红包管理
乐券管理
活动管理
统计报表
日统计报表
用户扫码统计
新建红包
名称：
4-32个字符
分级红包：
否
是
红包类型：
普通
裂变
额度类型：
固定
随机
红包额度：
元
上限类型：
数量
金额
总数量：
个
中奖概率：
%
保存

图 3-11-1

新建红包
名称：
分级红包 从小到大
4-32个字符
分级红包：
否
是
分级红包优先级：
随机
金额从小到大
金额从大到小
保存

图 3-11-2

修改红包

名称： 普通，固定，0.1元，数量上限10000个，80%中奖率 4-32个字符

分级红包： 否

红包类型： 普通 裂变

额度类型： 固定 随机

红包额度： 0.1 元

上限类型： 数量 金额

总数量： 10000 个

中奖概率： 80 %

保存

图 3-11-3

新建红包

名称： 裂变，随机，0.2-2.2元，金额上限20000元，80%中奖率 4-32个字符

分级红包： 否 是

红包类型： 普通 裂变

额度类型： 固定 随机

红包最小额度： 0.2 元

红包最大额度： 2.2 元

上限类型： 数量 金额

总金额： 20000 元

中奖概率： 80 %

保存

图 3-11-4

图 3-11-5

图 3-11-6

### 3.11.3 操作指南

1）如图 3-11-1 所示，给红包添加个名字。

2）可以选择是否为分级红包、红包类型、额度类型。如果是分级红包，图如 3-11-2 所示。

3）在红包管理页面，如果是按数量发的红包，可以看到每个红包策略的红包总数量以及剩余的红包数量；如果是按金额发的红包，可以看到每个红包策略要发的总金额以及剩余的所有金额。

红包类型：（概念在 1.3 定义一节有详细描述）

A. 如图 3-11-3 所示，这是一个普通的，固定的，0.1 元，数量上限 10000 个，80%中奖率的红包策略的设置方法。

✧ 也就是说：企业最多发 10000 个红包。用户每扫一个码，都会

80%的机会得到 0.1 元的红包。10000 个红包发完为止。

B. 如图 3-11-4 所示，这是一个裂变的，随机的，0.2-2.2 元，金额上限 20000 元，80%中奖率的红包策略的设置方法。

✧ 也就是说：不管是多少个，企业最多一共发 20000 元的红包。扫码用户随机领取 0.2-2.2 金额的裂变红包。

C. 如图 3-11-2 所示，这是一个随机的分级红包策略设置的第一步。在这一步保存好之后，在这条记录的右侧，点击“添加分级红包”。如图 3-11-5 所示。接下来同样的操作，可以按不同的需求继续添加几个分级红包。结果如图 3-11-6 所示。

✧ 也就是说：扫码的用户可能得到 1、2、3 元的红包。因为分级红包选择了从小到大，所以红包的匹配顺序是 1 元，然后 2 元，最后 3 元。

例：如果一个用户扫码，先给他匹配的是 1 元的红包，中奖率是 80%，如果他中奖了，那么他中 1 元就结束了，不再继续向下匹配。如果没中奖，此时会匹配到 2 元红包。2 元中包的中奖率是 70%，如果他中了这个红包，他中了这 2 元就结束了，不再继续向下匹配。如果他没中奖，此时会匹配到 3 元红包，以此类推。

✧ 上述示例中，若 1 元红包都发完了，则从 2 元红包开始匹配。

✧ 分级红包的从大到小和随机是同理的。

### 3.11.4 注意事项

1) 上限类型一旦保存就不可以修改了。

2) 红包金额最多保留两位小数。

3) 分级红包的小红包的中奖概率只是在该红包策略中的此红包的中奖率，不能直观看出综合中奖率。

4) 分级红包中的小红包，是默认普通且固定金额的红包，以数量定上限。

5) 在红包管理界面可以看到分级红包的综合中奖率和数量总计。综合中奖率是根据该红包里的小分级红包的概率决定的。

   计算公式为：p=1-(1-p1)* (1-p2)*(1-p3)。其中 P 是综合中奖率，P1、P2、P3 分别是每个小分级红包被设置的中奖率。如果某个小红包已经没有剩余，那么这个红包的中奖率将不再被纳入计算。

6) 删除某个分级红包后，需要手动刷新页面，才能显示更新后的综合中奖率。

## 3.12 活动管理功能

### 3.12.1 功能介绍

活动管理是企业管理在做的活动的核心，之前的乐码和红包都要在这里结合和体现。

### 3.12.2 操作界面图示

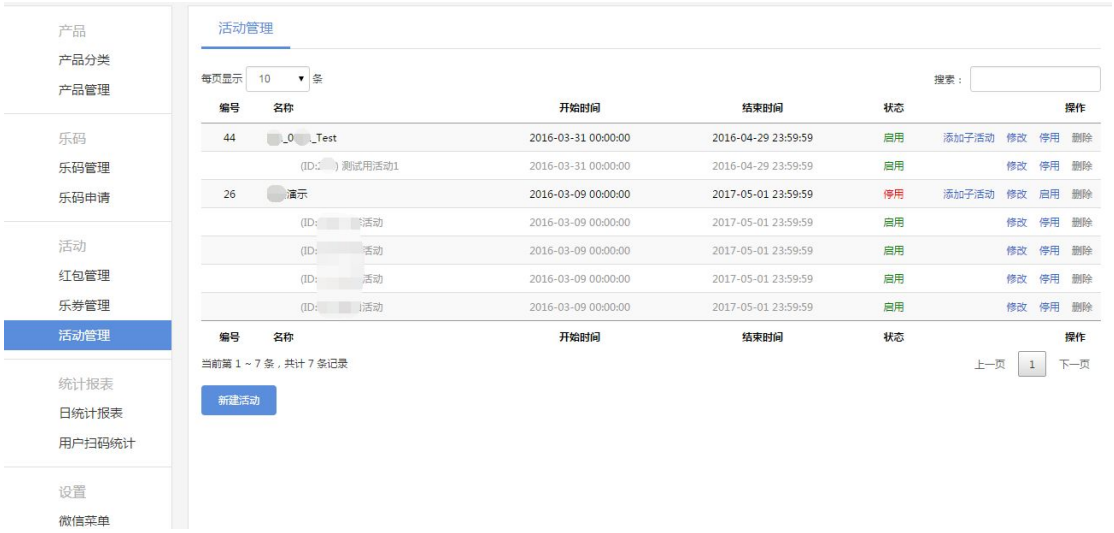

产品
产品分类
产品管理
乐码
乐码管理
乐码申请
活动
红包管理
乐券管理
活动管理
统计报表
日统计报表
用户扫码统计
设置
微信菜单
活动管理
每页显示 10 条
搜索：
编号 名称 开始时间 结束时间 状态 操作
44 _0_Test 2016-03-31 00:00:00 2016-04-29 23:59:59 启用 添加子活动 修改 停用 删除
(ID: ) 测试用活动1 2016-03-31 00:00:00 2016-04-29 23:59:59 启用 修改 停用 删除
26 演示 2016-03-09 00:00:00 2017-05-01 23:59:59 停用 添加子活动 修改 启用 删除
(ID: 活动 2016-03-09 00:00:00 2017-05-01 23:59:59 启用 修改 停用 删除
(ID: 活动 2016-03-09 00:00:00 2017-05-01 23:59:59 启用 修改 停用 删除
(ID: 活动 2016-03-09 00:00:00 2017-05-01 23:59:59 启用 修改 停用 删除
(ID: 活动 2016-03-09 00:00:00 2017-05-01 23:59:59 启用 修改 停用 删除
编号 名称 开始时间 结束时间 状态 操作
当前第 1 ~ 7 条，共计 7 条记录
上一页 1 下一页
新建活动

图 3-12-1

新建活动
名称：
新建一个活动集
4-32个字符
开始时间：
2016-02-17 00:00:00
结束时间：
2016-03-17 23:59:59
结束时间必须大于开始时间。时间范围必须大于所有子活动！
活动图片：
暂无图片
选择
图片大小不得超过500k
活动简介：
市场部推广的活动。
活动的简介，控制在1000字内
保存

图 3-12-2

图 3-12-3

## 3.12.3操作指南

1）如图 3-12-1 所示，点击“新建活动”。

2）如图 3-12-2 所示，添加活动名称。

3）选择开始时间和结束时间，可以精确到秒。

4）选则性添加活动图片。

5）添加活动介绍。

6）点击“保存”。

7）保存后在该条记录右侧，点击“添加子活动”。

8）如图 3-12-3 所示，添加子活动名称。

9）活动类型是红包。

10）活动内容选择活动需要的红包名称。

11）H5 应用为当前企业的名字。

12）奖励发放按需求选择是否需要关注公众号。

13）选择子活动的活动时间。

14）按需求选择活动区域。勾选之后，在下拉菜单可以选择地区，可以是省级、市级、区级或县级。

15）按需求选择关联乐码的批次。勾选之后，在下拉菜单选择乐码批次。

16）点击“保存”。

17）在活动管理页面，需要手动启动活动以及子活动，刚刚保存的活动才会生效。

### 3.12.4注意事项

1) 在任何活动中，结束时间必须晚于开始时间。

2) 父活动的时间范围必须要大于子活动的时间范围。

3) 关联的乐码批次下拉菜单里只有在激活的状态下的乐码。也就是说在申请或者停用状态下的乐码批次无法在活动中被关联。

4) 在启用状态下的活动无法被删除。

5) 包含子活动的活动无法被删除。

6) 父活动只有在启用状态下，才会判断子活动的状态。也就是说，如果父活动是停用或是新建，子活动即使是在启用状态，也是无法生效的。

# 3.13 日统计报表功能

## 3.13.1 功能介绍

企业可以根据自身需求，选择想了解数据的时间段，查看并下载对应数据。更方便、且灵活地通过这些数据做相应的数据分析。

## 3.13.2 操作界面图示

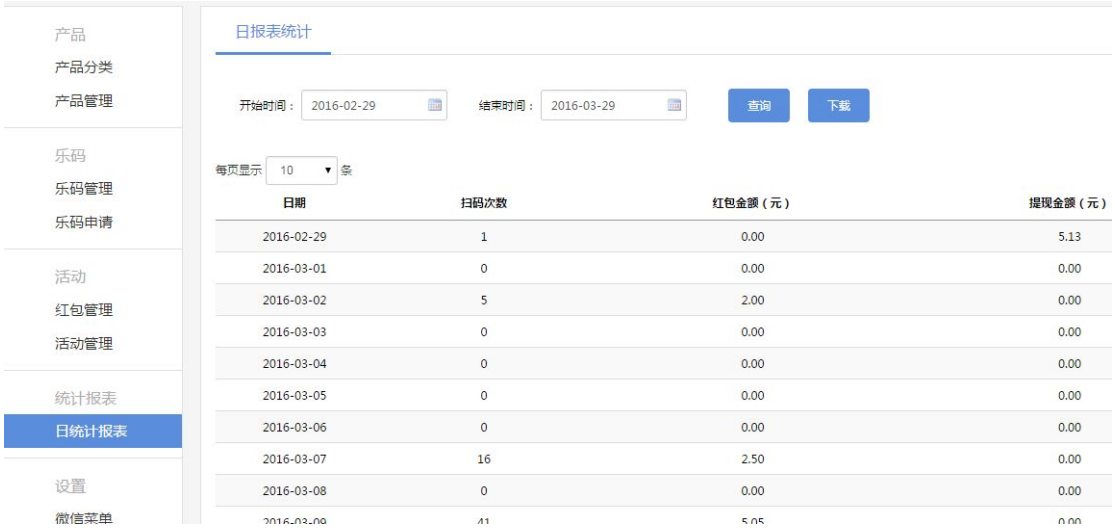
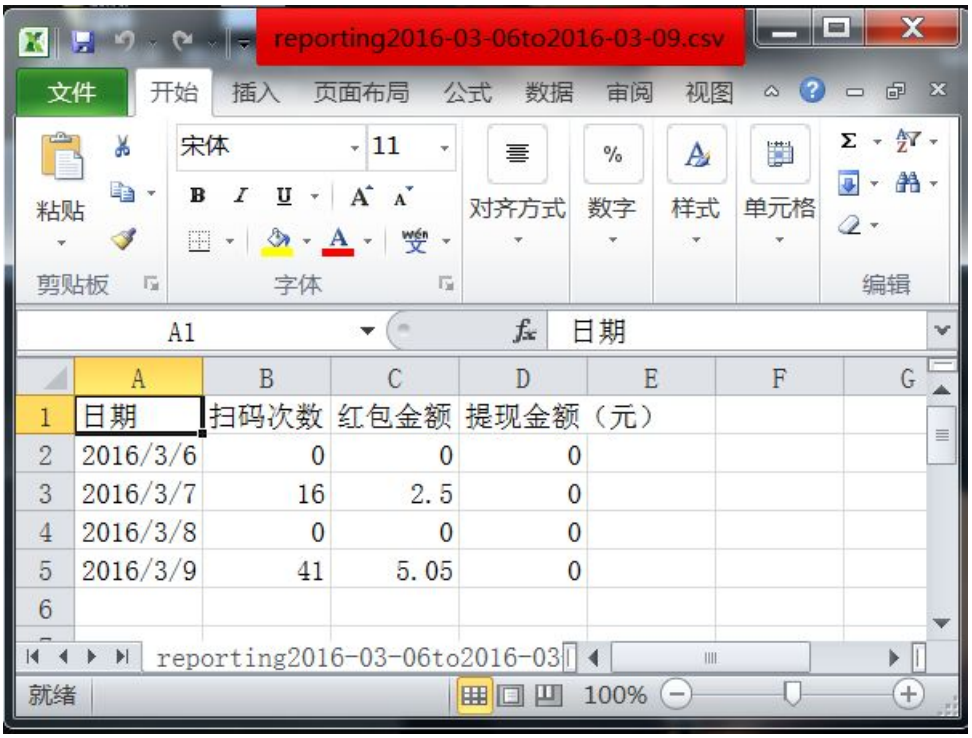



图 3-13-1

图 3-13-2




| | A | B | C | D | E | F | G |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 日期 | 扫码次数 | 红包金额 | 提现金额（元） | | | |
| 2 | 2016/3/6 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 3 | 2016/3/7 | 16 | 2.5 | 0 | | | |
| 4 | 2016/3/8 | 0 | 0 | 0 | | | |
| 5 | 2016/3/9 | 41 | 5.05 | 0 | | | |
| 6 | | | | | | | |

图 3-13-3

### 3.13.3 操作指南

1）如图 3-13-1，在左侧点击“日统计报表”。此处默认显示的是最近一个月中，每一天的扫码次数、发放红包金额（元）和提现金额（元）。

2）选择想要了解的时间段的开始时间和结束时间，点击“查询”。如图 3-13-2，所选这几天的数据就列在此处。

3）点击“下载”，可以将刚刚搜索出的数据以 excel 文档的形式下载下来。打开内容如图 3-13-3。

4）查询和下载的时间段，最长为 3 个月。

### 3.13.4 注意事项

1）选择了想了解的时间段之后，下载 excel 文档之前，须点击“查询”，然后再进行对应的下载操作。

2) 下载的 excel 文档的名称格式为“reporting 年-月-日 to 年-月-日.csv”。

# 3.14 用户扫码统计功能

## 3.14.1 功能介绍

可以在日用户扫码报表中查看每日，哪些微信用户扫了码。以及相关各类信息。

## 3.14.2 操作界面图示

图 3-14-1

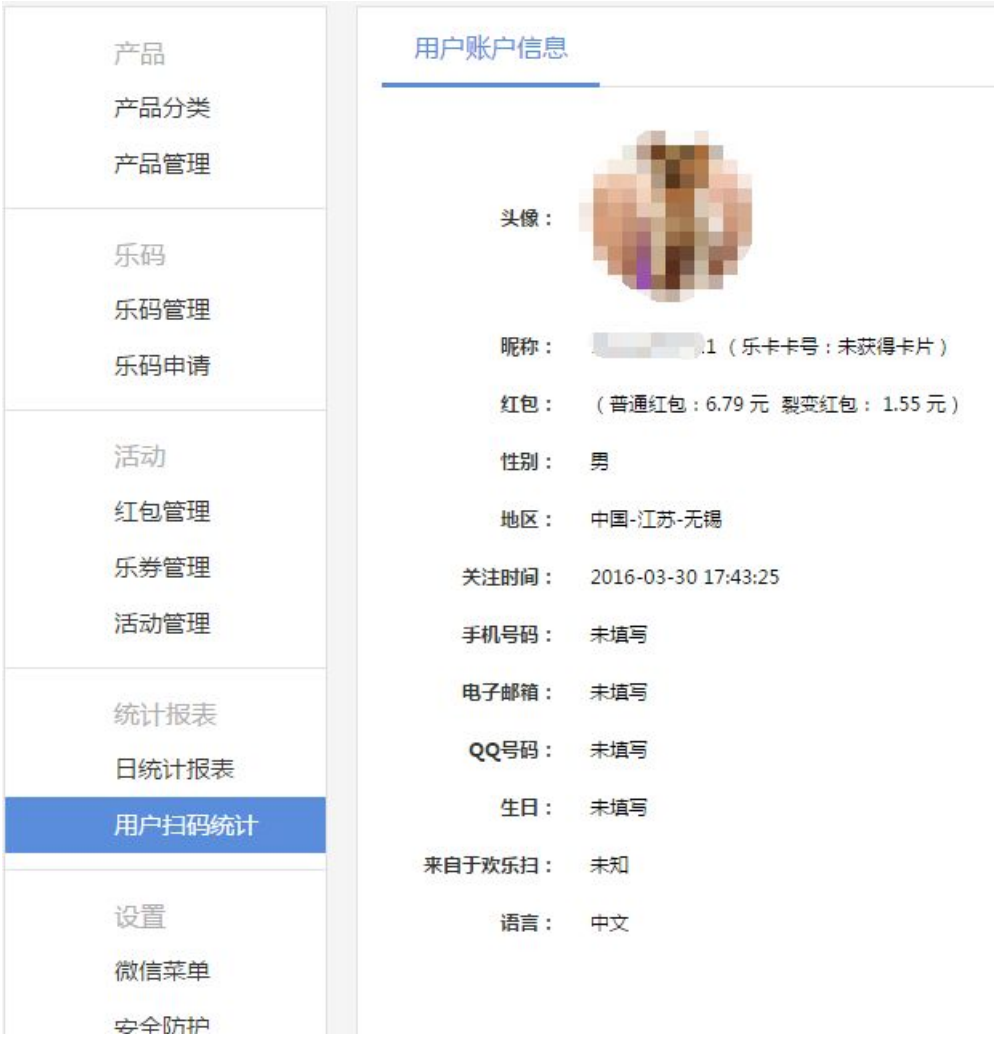

产品
产品分类
产品管理
乐码
乐码管理
乐码申请
活动
红包管理
乐券管理
活动管理
统计报表
日统计报表
用户扫码统计
设置
微信菜单
用户账户信息
头像：
昵称：
.1（乐卡卡号：未获得卡片）
红包：（普通红包：6.79 元 裂变红包：1.55 元）
性别：男
地区：中国-江苏-无锡
关注时间：2016-03-30 17:43:25
手机号码：未填写
电子邮箱：未填写
QQ号码：未填写
生日：未填写
来自于欢乐扫：未知
语言：中文

图 3-14-2

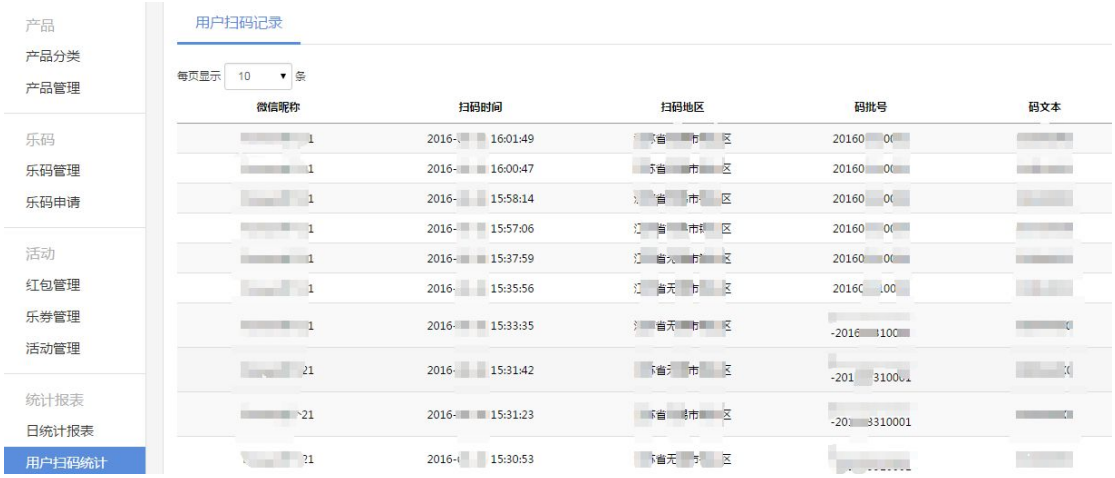

产品
产品分类
产品管理
乐码
乐码管理
乐码申请
活动
红包管理
乐券管理
活动管理
统计报表
日统计报表
用户扫码统计
用户扫码记录
每页显示 10 条
微信昵称
扫码时间
扫码地区
码批号
码文本

图 3-14-3

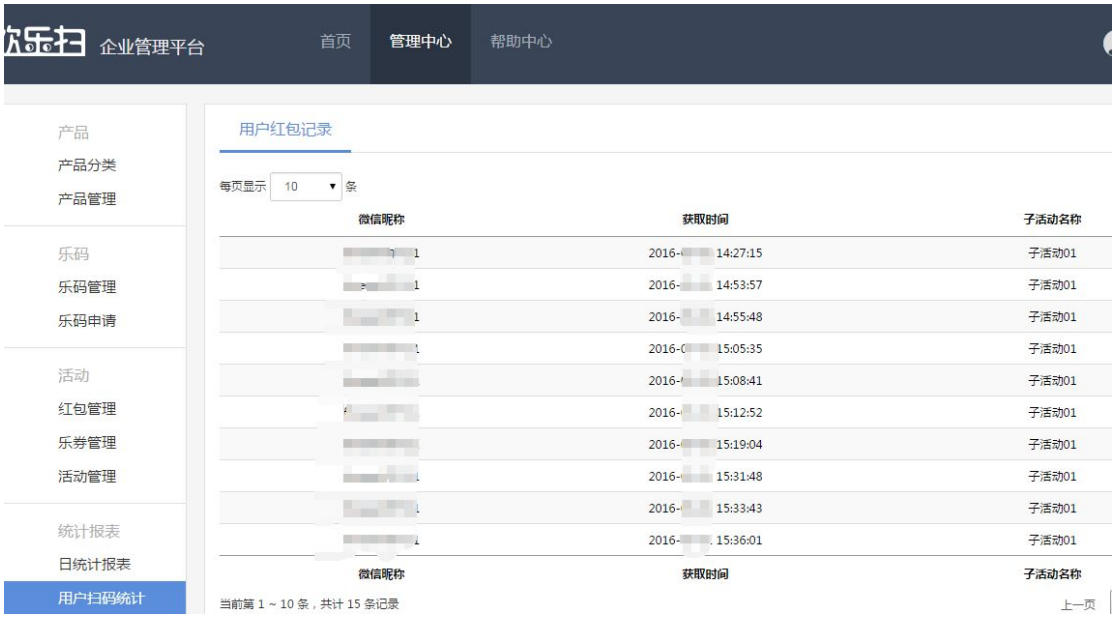
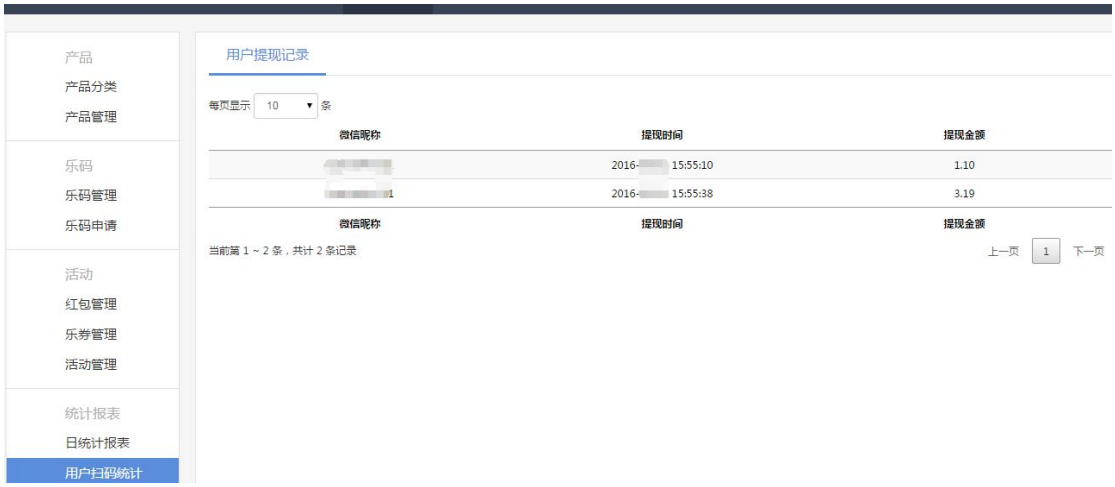



图 3-14-4




3-14-5

## 3.14.3 操作指南

1）如图 3-14-1，在左侧点击“用户扫码统计”，进入日用户扫码报表统计页面。

2）可以选择想了解数据的时间范围，点击“查询”。

3）此图中显示了这个时间段内，扫码用户的“微信昵称”、以及当日的扫码日期、扫码次数、红包金额、提现金额。

4）在图 3-14-1 中，点击某一用户的微信昵称，可以查看该用户

的账户信息，如图 3-14-2 所示。

5）在图 3-14-1 中，点击某一用户的扫码次数，可以查看该用户所有日期的扫码相关信息。包括“扫码时间”、“扫码地区”、“码批号”、“码文本”。如图 3-14-3 所示。

6）在图 3-14-1 中，点击某一用户的红包金额，可以查看该用户红包的“获取时间”和参与的“子活动名称”。如图 3-14-4 所示。

7）在图 3-14-1 中，点击某一用户的提现金额，可以查看该用户提现的“提现时间”和“提现金额”。

### 3.15.4 注意事项

1) 当用户未关注公众号时，微信昵称显示“欢乐扫用户”。
2) 当用户未授权地理位置时，显示“终端不允许获取”。
3) 当匹配的乐码已从系统中删除时，显示“乐码已删除”。

## 3.15 微信自定义菜单功能

### 3.15.1 功能介绍

企业可以根据自身需求编辑自己微信公众平台的菜单。菜单分一级菜单和二级菜单。菜单里可以编辑名称以及对应的链接。

### 3.14.2 操作界面图示

欢乐扫
企业管理平台
首页
管理中心
帮助中心
产品
产品分类
产品管理
乐码
乐码管理
乐码申请
活动
红包管理
活动管理
统计报表
日统计报表
设置
微信菜单
安全防护
消费者公众号菜单
添加菜单 +
提示：公众号自定义菜单，第1级菜单只能添加3个，第2级菜单只能添加5个。
暂无菜单
保存到微信服务器

图 3-15-1

图 3-15-2

图 3-15-3

### 3.15.3 操作指南

8）如图 3-15-1，在左侧点击“微信菜单”，进入微信菜单编辑

页面。菜单对应到微信公众平台的位置如图 3-15-2 所示。

9) 点击添加菜单，可以添加一级菜单。如图 3-15-3 所示。

10) 在此处，添加一级菜单的名字和链接。后，点击“确定”保存。

11) 给一级菜单添加二级菜单，需要在一级菜单后点击“+”的按钮。需要输入菜单名称和对应的链接。

12) 在一级或二级菜单上鼠标悬浮，可以选择编辑或删除。编辑的过程，同添加的过程。

13) 当需要同步到微信服务器上时，点击“保存到微信服务器”，否则新建或者修改的内容将不会被保存。

### 3.15.4 注意事项

4) 当一级菜单包含二级菜单时，一级菜单不能被删除。

5) 如果不保存到微信服务器，操作不生效。保存到微信服务器后，微信服务器将在 24 小时之内为您更新新的设置。

6) 一级菜单最多有三个，可以一个都没有。

7) 二级菜单最多有五个，也可以一个都没有。

8) 没有二级菜单的一级菜单，必须含有自己的链接。

9) 有自己链接的一级菜单，当它添加了二级菜单之后，一级菜单的链接会自动消除。

## 3. 16 安全防护功能

### 3.16.1 功能介绍

为了防止平台被无限制地访问，同时避免不正当手段带来的麻烦。我们可以控制每个用户在单位时间的扫码次数。

### 3.16.2 操作界面图示

图 3-16-1

### 3.16.3 操作指南

1）如图 3-16-1，当第一次进入安全防护功能时，会提示设置扫码频率。

2）可以根据需要，自行填次数，并从下拉菜单中选择时间范围。比如填写了 3 次/小时/用户。意思就是，一个用户（微信帐

号）在一个小时之内，最多可以扫 3 次。这一个小时之内，扫第 4 次及以上，都会显示“扫码过于频繁”之类的提示。

### 3.16.4 注意事项

1) 默认值为：12 次/分钟/用户。

## 3. 17 首页数据统计功能

### 3.17.1 功能介绍

发红包的情况以及扫码情况，可以在首页里显示。方便企业了解活动进展以及参与人数。

### 3.17.2 操作界面图示

图 3-17-1

### 3.17.3 操作指南

1）在整个系统页面的左上角，点击“首页”。进入到首页页面。如图3-17-1 所示。

2）在首页的左上角，可以查看每个红包的使用情况。已发和未发的红包在饼图上可以直观地看到分布状况。将鼠标悬停在饼图的任何一块，都可以显示该块对应的具体数量/金额和百分比。

3）在首页的右上角，可以看到每天红包发放的金额。发放红包旁边的数字，是从企业使用本系统以来发放所有红包的金额之和。下边的线形图可以直观地看到每天企业有多少钱用在了发红包上。当把鼠标悬停在某一天的数据点上，可以看到这天发放红包的具体金额。同时它可以帮助观察趋势。可以按需求选择最近一周或最近一月的数据。

4）在首页的下方，显示的是扫码记录。也就是每天来参与到活动的消费者的数量。同时可以在趋势图上观察消费者的参与度，以便决定是否要增加活动力度等。查看具体数据的方法，可以参考放红包金额。

### 3.17.4 注意事项

1) 在红包使用情况中，饼图上方的每一个点代表一个红包。管理员需要点击不同的红包来查看对应红包的发放情况。

2) 右上角发放红包的金额，是消费者领取的虚拟红包的金额。不是消费者提现（企业实际支付）的金额。

## 3.18 帮助功能

### 3.18.1 功能介绍

帮助菜单里会显示一些前期操作说明、FAQ 等内容。方便用户自助解决问题。

### 3.18.2 操作界面图示

图 3-17-1

### 3.18.3 操作指南

1）在页面最上边，找到“帮助中心”。点击“帮助中心”。

2）在左侧，选择要查询问题的标题。

### 3.18.4 注意事项

用户在未经审核的状态下，也可以查看帮助内容。

## 3. 19 找回密码功能

### 3.19.1 功能介绍

帮助忘记密码的用户找回密码。

## 3.19.2 操作界面图示

图 3-19-1

图 3-19-2

图 3-19-3

图 3-19-4

### 3.19.3 操作指南

1）在登录界面，点击忘记密码。如图 3-19-1 所示。

2）第一步要输入手机号码，该手机号码一定是注册过的真实有效的。点击“下一步”。

3）第二步填写验证码。验证码分为图片验证码和短信验证码。二码必须都正确，才能点击“下一步”。

4）第三步填写新密码。输入新密码，并在确认密码处再输入一次。点击“保存”。

5）页面自动跳转到登录页面，用户可以用帐号和新密码登录。

### 3.19.4 注意事项

1) 填写的新密码的规则是：6-18 个字母、数字、下划线。

2）新密码和确认新密码必须一致。

# 四．示例

此处列举一些示例，来帮助读者理解。毕竟前三章所述多是概念

性的东西。先列举一套最简单最基本的红包活动，下边再列举一些具体的场景。

✧ 流程:

1. 申请一批次乐码。并激活这批乐码。
2. 新建一个红包。
3. 新建一个活动，并启用。
4. 在这个活动基础上新建一个子活动，子活动关联刚刚新建的红包。并启用。

这样，当消费者扫了这批乐码其中之一的码时，就会参与这个子活动。并且按照红包规则获得相应的红包。

## 4.1 示例一

如果企业有 40 万个产品做活动，中奖概率为 80%。红包为普通红包，固定金额，每个红包 0.1 元钱。那么如图 4-1-1 所示进行设置。

图 4-1-1

因为 40 万个产品要做活动，那么要用 40 万个乐码。中奖概率为 80%，也就是说当 40 万个产品的码都被扫过以后，一共会有 40 万 x80%=32 万个商品有红包。红包金额的上限填 32 万个，会确保 32 万个码扫过之后就不会再发红包了。

即使红包总数量这里填写了 40 万，实际上按照中奖率计算的话，也是只有 32 万个红包可以发放。但是会存在一些细小的误差，所以在设置过程中尽量用上限总量控制下。

另外，如果此处填写了 20 万的话。按照概率，本应该有 32 万个商品中奖，但是商家只准备了 20 万个红包。那么只有扫码的前 20 万个消费者才能中奖。

## 4.2 示例二

如果企业一共有 100 万个商品在做活动。活动想关联一些分级的红包。中奖情况如下表所示。

| No. | 中奖金额(元) | 个数 |
|---|---|---|
| 1 | 1000 | 1 |
| 2 | 100 | 2 |
| 3 | 10 | 3 |
| 4 | 1 | 100 |
| 5 | 0.5 | 100000 |
| 6 | 0.2 | 200000 |
| 7 | 0.1 | 500000 |

1) 添加分级红包时，填写分级红包额度，也就是表中的中奖金额。填写分级红包数量，也就是表中的个数。分级红包中奖概率可以理解成中得此红包的难易。比如 100 万个商品只有 1 个能中 1000 元，这个概率肯定要填最低的。本系统最小中奖率是 0.001%。
2) 此例中，中 100、10、1 这种金额的红包的数量相对 100 万也是微乎其微，建议都填最小值。但是可以根据需求自行调整。
3) 此例中，中 1 元一下的金额还是比较大的。中奖概率可以多一些。
4) 综合概率结果如果与想设定的结果不符，可以自行调整分级小红包的中奖率，以使综合中奖率随之变化。达到需求。

# 五．其他

1) 如果几个活动关联了同一批乐码。那么扫码后，会首先匹配结束日期最近的活动。

- ✓ 例 1：活动一的活动日期是 2.1-2.10。活动二的活动日期是 2.2-2.11。两个活动关联了同一批乐码。那么扫到这批的乐码时，会先进入活动一，因为活动一的结束时间最近。
- ✓ 例 2：活动一的活动日期是 2.1-2.10。活动二的活动日期是 2.2-2.10。两个活动关联了同一批乐码。那么扫到这批的乐码时，会有可能参加两种活动中的某一个。

  所以，建议一个活动一批乐码，方便当活动多，活动结束日期相同时带来的不便。

2) 分级红包中，每个分级红包的概率只代表当前红包的中奖难易。在整个大分级红包中，中奖率大的会容易中奖一些。当其中某个小红包被发光了，将不再匹配此红包。此时，会自动匹配其他小红包。

   相当于，实体活动中，我们放了几个抽奖箱。每个抽奖箱的中奖金额是不一样的，中奖概率也是不一样的。抽奖箱 A 可以中大奖，但是概率特别低。抽奖箱 B 可以中小奖，但是中奖率高一些。

3) 对于普通红包中的中奖率来说，参与活动的商品数量越大，中奖数量越精准。当数量少时，中奖率会有些许误差。所以此时用上限来控制。