端午节小游戏需求文档

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 页面功能 | 功能需求 | 需求描述 |
| 端午节小游戏 | 过度页面 | 1. 点击软文中的链接后进入到游戏页面，第一张是文字展示页面，只有“开始游戏”有点击效果； 2. 开始游戏：一个按钮，点击后直接开始游戏； |
|  | 游戏页面 | 1. 每个游戏时间为10s，粽子从上往下掉，速度要适中； 2. 每人有5次点击机会，点击具体的粽子会有提示（提示语做成弹幕的感觉）： 3. 恭喜你，抢到一个甜粽子！ 4. 恭喜你，抢到一个咸粽子！ 5. 恭喜你，抢到一个原味粽子！ 6. 很遗憾，这个粽子是空的！ 7. 抢到什么口味的粽子，底部对应的粽子就点亮，空的就不点亮； 8. 5次机会用完后，同一种口味抢到3个及3个以上，就自动跳转到兑换的页面；提示对方有兑换礼品的机会； 9. 咸味：3个及以上，可以兑奖； 10. 甜味：3个及以上，可以兑奖； 11. 原味：3个及以上，可以兑奖； 12. 相反则没有机会中奖，提示对方“很遗憾没有获得兑奖机会”，停格3S直接返回到“天天来抽我”页面； 13. 超过10s没有点击完成，就根据已经获得的粽子数来计算到本次兑换礼品的流程里； 14. 进入到兑换奖品页面的概率要控制好，这个具体根据兑换礼品个数来控制； 15. 点击“兑换”按钮直接进入到礼品页面，点击“叉掉”按钮直接返回到“天天来抽我”页面； |
| 礼品 | 现金红包 | 1. 188个1.08元现金红包； 2. 用户中奖后，后台24小时将金额发放到用户的人人摇账户； 3. 红包上的字为“人人摇端午节红包！” 4. 之前活动中过红包的用户不会再给，不包含老虎机抽奖的红包； |
|  | 减轻茶 | 1. 10个名额； 2. 概率控制好； |
|  | 礼品券 | 1. 直接给“红包拿不停”里的红包券，跳转到获得红包页面；流程和领券的流程一样； 2. 今天已经领取过的红包券就不会推送给这个用户，推送该用户未领取的红包券； 3. 礼品券的概率可以大点； |
| 第二次进入 | 流程 | 1. 已经抽过奖的用户再次点击链接进入到页面中，直接进入到“过度页面”，就是可以点击“开始游戏”的按钮； 2. 点击“开始游戏”按钮，直接进入到结果页面 3. 提示对方很遗憾没有获得兑奖机会，3s自动跳转到“天天来抽我”页面 4. 已中奖：直接展示兑换成功的礼品，礼品券的情况下直接跳转到 “我的礼券”里面； |
| 后台 | 基本管理 | 1. 记录参与此次活动人员的基本信息 2. 昵称、手机号码、openID、中奖信息 |