|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 策划案编号： |  | 预定完成日期： |  |
| **红色信仰-红色精神（题目问答）** | | | |
| 策划负责人： | | | 曹岩 |
| 草案开始日期： | | |  |
| 系统分析负责人： | | |  |

修改记录：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **案子编号** | **修改日期** | **负责人** | **修改说明** |
|  |  |  | 曹岩 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **界面按钮规则。** | |
| **基本说明** | 界面内容及功能。 |
| **先决条件** | 进入题目问答 |
| **操作规则** | 1. 鼠标点击相应按钮实现功能。 |
| **道具种类** | 1：题目分级按钮----选择题目等级，题目等级越高 数目和难度越高。  2：进入答题按钮，----选择分级后进入答题的功能按钮。  3：答案选择按钮，-----选择题给出的答案前方标注玩家所选择的功能按钮。  4：下一题按钮，----答完当前题目进入下一题的功能按钮。  5：上一题按钮，-----退回到上一题的功能按钮。  6：题目数量按钮，----按钮上仅显示题目总数量和已答题数目。  7：本题解释按钮，-----对当前题目的详细解释的功能按钮。  8：本题讨论按钮，-----链接到当前题目到单独讨论界面的功能按钮。 |
| **运算及规则** | 1. 题库容量大小以所有红色精神学习为目的，按照有关部门所给予的题库进行分类。 2. 题库问题标准以有关部门给予的问题及答案为准，不得擅自修改。 3. 题库的问答形式可以题目难度组为准，按阶级排列。其中阶级排在10组内的题组为简单题组，11-20内的题组为中等题组，21之后的为高级题组。 4. 系统会每天刷新一个或几个答题的每日任务，官兵完成每日任务后会得到相应的经历，并且连续几天完成任务的官兵会得到更多丰富的奖励。 5. 在每天都会出现一个随机类的挑战题组，其难度在所有题组中最难，并且不能出错，一旦出错之前获得的所有奖励归零。但如果官兵能够完美完成该挑战则会获得丰富奖励。 6. 玩家（官兵）回答问题后会根据回答的时间及是否对错进行评分，并获得相应的奖励。 7. 题库中所有的题目均需要进行从见到到困难进行分级，玩家（官兵）可自由选择答题的难易程度，相对的简单的题目其奖励也会减少，而越加困难的题目奖励也越丰富。（答题获得所有奖励均为虚拟道具） |