# 学生积分构想

说明

平台需要量化的两项：虚拟货币和积分（经验值）。虚拟货币是靠用户的主观行为来积累或消耗的；积分作为用户的属性之一，是系统给予用户的，不可编辑修改。随着用户有效行为的产生，积分会相应的增加。积分到达一定程度后，会享受某些特权，此时，可能会消耗一定的虚拟货币，积分不会受到影响。

积分的目的

最大程度的反映出用户各方面的真实能力，增加用户粘性。

激励措施

1. 个人魅力值。被点赞或送礼。
2. 成就展示。成就墙，可以为其他用户展示。
3. 用户等级名称。为用户贴标签（显示等级）。
4. 排名。