# 首页与导航

# 1. 项目首页设计

首页的核心目标是：在15秒内让用户（无论是孩子还是家长）明白这是什么，并产生探索的兴趣。视觉主题与布局风格： 亲和、明亮、多彩，带有一点幻想和科技感。插画风格为主。核心隐喻： “攀登阶梯” 和 “点亮星空”。(屏幕从上到下滚动)

## a. 第一屏 (Hero Section) - 建立世界观

视觉中心： 一幅精美的全屏插画。一个可爱的卡通角色（可以是项目吉祥物，如小宇航员或小探险家）正站在一个发光的、由数学符号（+、-、×、÷、π、ƒ(x)）组成的阶梯的起点，抬头仰望着通向璀璨星空的阶梯。星空中，一些星座被连成了几何图形（如三角形、圆形）。 主标题 (大字号, 居中):思维阶梯 (MindStairs) 副标题/Slogan (在主标题下方):每一步，都算数 核心行动号召 (CTA - Call to Action): 一个巨大、醒目、有呼吸动画的按钮。[ 开始探索 → ]

## b. 第二屏 (What & How) - 核心价值阐述

小标题： 拾级而上，点亮思维内容： 使用三个并排的卡片，每个卡片包含一个图标、一个标题和一小段描述，快速解释项目的特点。卡片一：游戏化学习图标： 游戏手柄 或 拼图块。描述： 告别枯燥的公式，在生动的故事和挑战中，像玩游戏一样学数学。卡片二：可视化概念图标： 发光的灯泡 或 动态图表。描述： 将抽象的数学知识，变成看得见、摸得着的图形与动画，直观理解背后原理。卡片三：体系化路径图标： 一张地图 或 一棵技能树。描述： 覆盖小学到初中的所有关键知识点，构建一个完整、连贯的思维地图。

## c. 第三屏 (Choose Your Grade) - 提供明确入口

小标题： 选择你的起点内容： 一系列水平排列、设计精美的年级卡片。这是最主要的入口。设计： 每个卡片代表一个年级，如“一年级”、“二年级”...“初三”。细节：每个年级卡片都有独特的配色和背景小图标（呼应我们之前设计的年级主题，如1-2年级是森林元素，7-9年级是机械齿轮元素）。鼠标悬停在卡片上时，卡片会轻微放大并显示该年级包含的关键知识点预览（如“周长与面积、分数初识...”）。交互： 点击任何一个年级卡片，都会直接进入下文设计的核心导航系统，并自动定位到该年级的起点。

## d. 第四屏 (Featured Module) - 展示最佳实践

小标题： 亮点体验内容： 精选1-2个最酷、最具代表性的互动模块进行展示。左侧： 一个自动播放的GIF或短视频，演示“抛物线大炮”的玩法。右侧： 对该模块的简短描述：“调整参数，发射炮弹！在游戏中直观感受二次函数的魅力。”，并附上一个链接 [ 立即体验 → ]。

# 2. 核心导航系统设计：“知识星图” (The Knowledge Starmap)

当用户点击首页的 [ 开始探索 → ] 或任何一个年级卡片后，他们会进入这个核心界面。这个界面就是用户的学习主面板。

## a. 设计理念

放弃传统的列表或网格，采用一个可自由探索、视觉化的“星图”或“技能树”。这不仅酷炫，还能给学生强烈的“解锁世界”、“点亮版图”的成就感。

## b. 视觉表现

背景： 深邃而美丽的宇宙星空，或是一幅巨大的、从森林延伸到山顶再到天空的卷轴画。路径： 一条由发光星尘连接起来的、蜿蜒曲折的主路径，贯穿整个星图。节点 (Nodes)： 路径上的每一个“站点”都是一个知识点，用一个星球或徽章来表示。节点的三种状态 (核心交互) 已锁定 (Locked):外观： 灰色、暗淡的星球，上面有一个小小的锁图标。交互： 点击后提示“请先完成前置知识点「XXX」”。作用： 保证学习的循序渐进，建立知识点的依赖关系。 可学习 (Unlocked / Available):外观： 明亮、色彩鲜艳的星球，散发着柔和的光晕或有呼吸动画。这是用户当前或下一步应该学习的节点。交互： 点击后，屏幕平滑过渡，全屏打开该知识点的互动学习模块。作用： 清晰地指引用户的下一步行动。 已完成 (Completed):外观： 星球被完全点亮，并且被一圈象征荣誉的星环或桂冠围绕。交互： 点击后，可以快速回顾该知识点的核心概念，或者直接进入该模块的“自由创造/挑战模式”。作用： 提供强烈的正反馈，可视化用户的学习成果，建立成就感。(这是一个简单的示意图，用于说明概念)

## c. 导航与控制

视图控制： 用户可以通过鼠标滚轮缩放、按住空白处拖拽来自由探索整个知识星图。年级区域： 整个星图在视觉上会划分为不同的“星域”，对应不同年级。例如，1-2年级的“萌芽星云”，3-4年级的“工匠星座”，初中的“逻辑旋臂”等。当从首页点击年级卡片进入时，视图会自动聚焦到对应星域。常驻UI元素：左上角： 思维阶梯 Logo 和一个 返回首页 的按钮。右上角： 用户头像、进度统计（如“已点亮 35/150 颗星辰”）。正下方中央： 一个醒目的 回到当前任务 按钮，无论用户把地图拖到哪里，点击它都能立刻回到当前“可学习”的节点。用户流程示例一个新用户访问首页，被插画吸引，点击了 [ 开始探索 → ]。进入“知识星图”，视图默认聚焦在第一个节点“20以内数的认识”上，该节点处于“可学习”状态。用户点击该节点，进入《喂食小精灵》模块。完成学习后，系统自动返回“知识星图”。此时，“20以内数的认识”节点变为“已完成”状态，路径上的下一个节点“20以内加减法”从“已锁定”变为“可学习”。用户获得了极大的满足感，并被引导着继续探索下一个知识点。这套设计将学习过程变成了一场充满发现与成就的星际旅行，完美契合了“思维阶梯，每一步都算数”的核心理念。