|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：13** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：后台需求** | |
| **策划编写人：** 冯尧锴 | **策划负责人：冯尧锴** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **描述** | **时间** | **姓名** |
| v0.1 | 起草 | 新增文档 | 2020/6/22 | **冯尧锴** |
| v0.11 | 讨论确认 | 讨论并明确了抽牌模式中的3人低分翻倍规则 | 2020/6/29 | **冯尧锴** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **调整规范：**  本文档内 “带删除线的文本”表示该部分内容已删除  本文档内“蓝色带下划线的文本”表示支持点击操作的功能  本文档内“带黄色背景色的文本”表示该部分内容为新修改过的设计  本文档内“带灰色的文本”表示该部分设计内容本次版本不纳入开发进度  本文档内“红色的文本”表示重点内容标识或专属概念解释  本文档内错别字、标点符号等非数字、内容性修改无需特殊标识表示  目录  [1 文档概述 2](#_Toc43801909)  [2 权限管理 3](#_Toc43801910)  [3 即时数据 3](#_Toc43801911)  [4 数据报表 5](#_Toc43801912)  [5 客服管理 5](#_Toc43801913) |

# 文档概述

本文主要阐述台球游戏的后台1.0需求

后台主要应用于运营管理，包含数据查看与功能配置的作用

台球游戏的后台，从属关系如下，具体需求请见下文

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **编号** | **父级模块** | **子级模块** |
| 1 | 权限管理 |  |
| 2 | 即时数据 |  |
| 3 | 数据报表 | 用户统计 |
| 4 | 新用户统计 |
| 5 | 每日统计 |
| 6 | 留存统计 |
| 7 | 流水汇总 |
| 8 | 充值统计 |
| 9 | 兑换统计 |
| 10 | 红包统计 |
| 11 | 支付宝统计 |
| 12 | 京东卡统计 |
| 13 | 游戏管理 | 用户管理 |
| 14 | 邮件管理 |
| 15 | 公告管理 |
| 16 | 商城配置 |

# 权限管理

* 默认有一个超级管理员账号可创建其他账号并分配权限
* 对父级或子级标签的展示与打开权限做限制即可
* 需要一个后台账号列表，展示账号、备注（手动输入）、账号创建时间、账号创建者用户名、开通权限。并可以进行密码重置，账号封停，权限修改的操作

# 即时数据

展示三个区域，数据分别如下

* 总数据实时统计（即开服以来的总数据）：
* 充值总额
* 注册总数
* 分享注册总数（通过分享链接进入游戏并注册的用户）
* 活跃人数（7日内登陆过的用户）
* 今日实时统计（即每日0点至23:59:59的数据）：
* 充值总额
* 充值人数
* 注册人数
* 分享注册人数
* 登录用户
* 在线人数
* 抽奖次数（即抽红包功能的使用次数）
* 抽取红包劵
* 抽取金币
* 抽取钻石
* AI金币盈亏（整数为盈，负数为亏）
* AI钻石盈亏
* 话费兑换总额
* 京东卡兑换总额
* 微信红包兑换总额
* 支付宝兑换总额
* 游戏实时统计
* 金币九球新手场当前人数
* 金币九球高手场当前人数
* 金币红球新手场当前人数
* 金币红球高手场当前人数
* 金币抽牌新手场15张模式当前人数
* 金币抽牌高手场15张模式当前人数
* 金币抽牌新手场54张模式当前人数
* 金币抽牌高手场54张模式当前人数
* 钻石九球新手场当前人数
* 钻石九球高手场当前人数
* 钻石红球新手场当前人数
* 钻石红球高手场当前人数
* 钻石抽牌新手场15张模式当前人数
* 钻石抽牌高手场15张模式当前人数
* 钻石抽牌新手场54张模式当前人数
* 钻石抽牌高手场54张模式当前人数

PS：如场次关闭，则统计项中也隐藏该关闭场次的统计栏

# 数据报表

* 用户统计，列表形式，用以查询用户的详细数据，需要支持csv导出，日期筛选（登录时间），用户ID搜索，渠道筛选，数据字段如下
* 编号，即列表的数据编号，每次刷新数据时充值，一页可支持200条数据
* 玩家昵称，即微信昵称
* 用户ID，每个用户注册时会按照顺序生成一个ID号，从100000开始往后递增
* 玩家渠道，即下载包所属的渠道号
* 绑定手机，用户绑定手机后显示手机号，未绑定则为空
* 性别，即微信性别，包含男女与未知
* 充值总额
* 抽取到红包劵总额
* 状态，包含封号与未封号两个状态
* 注册时间，精确到秒
* 最后一次登录时间，精确到秒
* 最后一次充值时间，精确到秒
* 封停操作，默认为不封停状态，进行封停操作后，该用户无法登陆游戏并弹出提示：账号被封停，请联系客服

以上数据通过列表展示，以下数据点击该用户数据行后展开显示

* 登录天数：每次登陆加1 ，同一天内多次登录只计算1次
* VIP等级
* 金币余额
* 钻石余额
* 红包余额
* 场次游戏局数（有几个场次，就需要展示几个场次的数据字段，如金币九球新手场游戏局数，金币九球高手场游戏局数）
* 场次胜利局数（有几个场次，就需要展示几个场次的数据字段，如金币九球新手场游戏局数，金币九球高手场游戏局数）
* 场次盈亏（即赢得金额-赔付金额的值，正数为盈，负数为亏。有几个场次，就需要展示几个场次的数据字段）
* 新用户统计，以日期为维度，跟踪该日注册的用户，后续每一日的汇总数据，需要支持数据导出，与日期筛选（如搜索1号到2号的数据，下表就展示1号到2号注册用户的数据）字段如下
* 日期
* 当日登录人数
* 参加游戏人数
* 抽过红包人数
* 兑换过奖品人数
* 充值人数
* 充值总额

以上数据通过列表展示，以下数据点击该用户数据行后展开显示

* 场次游戏局数（有几个场次，就需要展示几个场次的数据字段，如金币九球新手场游戏局数，金币九球高手场游戏局数）
* 场次胜利局数（有几个场次，就需要展示几个场次的数据字段，如金币九球新手场游戏局数，金币九球高手场游戏局数）
* 场次盈亏（即赢得金额-赔付金额的值，正数为盈，负数为亏。有几个场次，就需要展示几个场次的数据字段）
* 每日统计，即每日的运营基础数据，需要支持日期筛选，数据导出
* 日期
* 新增用户
* 自然注册
* 分享注册
* 登录人数
* 充值人数
* 新用户充值人数，即注册当日充值的人数
* 充值总额
* 兑换微信红包总额
* 兑换支付宝红包总额
* 兑换京东卡总额
* 留存统计，需要支持日期筛选，数据导出
* 次日留存
* 2日
* 3日
* 4日
* 5日
* 6日
* 7日
* 15日
* 30日
* 60日
* 流水汇总，包含金币，钻石，红包劵三种货币的流水每日汇总统计（通过筛选切换），需要支持日期筛选，数据导出
* 时间
* 总产出
* 总消耗
* 当前库存总量
* 活跃库存总量（即7日登录的用户的库存总量）
* 充值产出（只需要金币与钻石的，红包劵无此项统计）
* 兑换产出（商城中，红包劵兑换的金币或钻石，红包劵无此项统计）
* 新增产出（每个注册用户自带20000金币与20钻石）
* 任务产出
* 签到产出
* 复活产出
* VIP产出
* 分享产出
* 邮件产出
* 月卡赠送产出
* 场次消耗（金币则统计金币所有场次分别的产出，如金币九球新手场消耗，金币九球高手场消耗）
* 抽奖明细，用以统计每次抽奖的数据，保留7日数据即可，需要支持日期筛选，数据导出
* 编号
* 玩家ID
* 玩家昵称
* 抽奖场次
* 当轮奖励总价值，规则请见抽奖功能
* 抽到价值，规则请见抽奖功能
* 奖励类型，规则请见抽奖功能
* 奖励实际值，规则请见抽奖功能
* 抽奖时间
* 充值统计，即商城中的充值统计，需要支持日期筛选与数据导出
* 编号
* 商品名称
* 商品类型，如复活礼包，月卡，金币，钻石等
* 玩家昵称
* 充值金额
* 充值状态，分为待付款，已付款，已到账3个状态
* 充值渠道
* 订单ID
* 充值时间，需要精确到秒
* 兑换统计，即商城中消耗红包劵的兑换统计，需要支持日期筛选与数据导出
* 编号
* 商品名称
* 商品类型，如微信红包，支付宝红包，京东卡，话费，金币，钻石等
* 玩家昵称
* 消耗红包劵
* 平台成本
* 兑换状态，分为兑换成功，兑换失败两种状态
* 兑换时间，需要精确到秒
* 红包统计
* 支付宝统计
* 京东卡统计

# 游戏管理

* 抽奖配置，详细规则请见抽奖模块文档
* 不同场次的单轮抽奖上下限设置，有几个场次就需要配置几项，支持两位小数，配置下限为0.01，配置上限为9999999
* 不同场次的每轮奖励设置表配置，请见下表，绿色为需要配置部分

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **奖项** | **备注** | **个数** | **奖励类型** | **奖励占比** | **奖励汇率** | **该轮奖励** |
| 1 | 一等奖 | 1 | 红包劵 | 15% | 10 | 红包劵150 |
| 2 | 二等奖 | 4 | 红包劵 | 10% | 10 | 红包劵25 |
| 3 | 三等奖 | 10 | 红包劵 | 20% | 10 | 红包劵20 |
| 4 | 四等奖 | 10 | 红包劵 | 15% | 10 | 红包劵15 |
| 5 | 五等奖 | 10 | 红包劵 | 10% | 10 | 红包劵10 |
| 6 | 六等奖 | 10 | 钻石 | 10% | 10 | 钻石10 |
| 7 | 七等奖 | 10 | 钻石 | 5% | 10 | 钻石5 |
| 8 | 八等奖 | 15 | 钻石 | 5% | 10 | 钻石3.333333333 |
| 9 | 九等奖 | 15 | 钻石 | 5% | 10 | 钻石3.333333333 |
| 10 | 十等奖 | 15 | 金币 | 5% | 10000 | 金币3333.333333 |
|  |  | 100 |  | 100% |  |  |

* 匹配配置，详细规则请见战力计算与匹配机制策划案
* 连胜权重配置
* 胜率权重配置
* 场次杆数权重配置
* 邮件管理
* 编辑标题，需要支持维语输入
* 编辑邮件内容，需要支持维语输入
* 配置奖励类型与数量，每个邮件可支持1-3项奖励
* 发送邮件ID
* 全服发送
* 商城配置，商城的后台配置请见商城系统策划