|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：1** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：抽奖模块** | |
| **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 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **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 设计目的 3](#_Toc43727015)  [2 功能说明 3](#_Toc43727016)  [3 字段说明 4](#_Toc43727017)  [4 界面说明 4](#_Toc43727018) |

# 设计目的

游戏的商业模式的核心功能即抽奖功能，用户每进行3局游戏后，即可获得一次抽奖机会，抽奖的具体规则请见下文

# 功能说明

2.1每个场次的核心玩法界面中，加入一个抽奖按钮，并展示当前游戏的次数与抽奖要求的次数（如1/3，即当前进行了1把游戏，玩3把即可抽奖）。每次抽奖后重置当前游戏的次数（即变为0/3）

2.2每达到抽奖要求游戏次数时（3/3），自动弹出抽奖界面

2.3抽奖界面展示10个未打开的红包，用户可随意选择其中1个红包完成抽奖并获得抽奖后的奖励。抽奖后，其他未选择的9个红包也会展示奖励内容。

2.5抽奖的概率算法如下

* 第一步，随机100个抽奖奖励的的价值总金额生成一轮抽奖，随机的下限和上限由后台配置，如下限为1，上限为5.55,即从1到5.55中随机1个金额作为本轮的总奖池,支持2位小数
* 第二步，根据下表，计算每个奖项的具体金额与个数

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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% |  |  |

PS1:奖励汇率即奖励类型与RMB的汇率，奖励汇率为固定值，无需配置。

PS2:该轮奖励的计算公式为：当轮奖励总价值（即随机到的总奖池RMB额度 ）\*奖励占比\*奖励汇率/个数=该奖励的实际值

如十等奖，即100（假设当轮奖励总价值）\*5%（占比）\*10000（汇率）/个数=3333（结果值向下取整）

* 第三步，每次抽奖时，从当前轮中扣除被抽中的奖励，待该轮100个奖励都被抽完后，回到第一步生成下一轮奖励，以此循环（如二等奖有4个，当4个二等奖都被抽完时就不会再随机到2等奖，当所有奖励都被抽完时候即重置）

2.6，抽中的奖励，在前端动画展示，表现出获得XX个红包劵或获得XX个金币

# 字段说明

游戏相关

* 1. 当前场次游戏次数：即游戏的次数，如进行2次游戏，即为2。当达到抽奖要求次数时，自动强制触发抽奖，抽奖完成后归零。每个场次需要单独计算统计（如金币初级场，金币高级场，这两个场次需要单独统计）
  2. 当前场次抽奖要求次数，默认为3，即达到3场后自动触发抽奖，该值需要通过后台配置，且每个场次单独配置

抽奖相关

* 1. 单轮抽奖下限：即一轮奖励总价值的下限，每个场次单独配置
  2. 单轮抽奖上限：即一轮奖励总价值的上限，每个场次单独配置
  3. 单轮抽奖总价值：即通过3.3与3.4随机得出的值
  4. 奖项：共分1-10，10个奖项
  5. 个数：每个奖项的个数，如奖项1共1个，奖项3共10个，以此类推，该值通过后台配置
  6. 奖励类型：即该奖项对应的奖励类型，分别包含金币，钻石，红包劵，该值通过后台配置
  7. 奖励占比：即该奖项在单轮抽奖总价值的占比，如总价值为100，占比为10%，即为该奖项即为10，，该值通过后台配置
  8. 奖励汇率：即奖励类型对应RMB的汇率，金币为1:10000，钻石为1:10，红包劵为1:100
  9. 奖励实际值：即当轮奖励总价值（即随机到的总奖池RMB额度 ）\*奖励占比\*奖励汇率/个数=该轮奖励

以上配置，每个场次都拥有自己的独立配置

统计相关

* 1. 抽奖用户ID
  2. 抽奖时间：精确到秒
  3. 抽奖场次
  4. 该轮奖金总价值：即用户抽奖时，所对应的这一轮抽奖总价值是多少（通过上下限随机的值）
  5. 抽到奖励类型
  6. 抽到奖励的实际值

需要保留7天的抽奖数据

# 界面说明

待补充