|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：9** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：红包墙** | |
| **策划编写人：** 郭鹏飞 | **策划负责人：**郭鹏飞 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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

公示中奖额度高的用户中奖信息，激励用户抽奖，提高其他用户的参与度和抽奖公信度。

# 功能说明

玩家抽奖超过预设值，即会上墙公示（XX在XX场抽到了XX红包劵）

**2.1 功能描述**

当玩家充值额度达到预设值（策划配置），会在红包墙上公示玩家的中奖信息

格式‘XX（玩家用户名）在XX（对应场次名 初级。中级。高级。比赛、大奖等）场抽到了XXX（数额）红包卷’

同时在跑马灯上也会显示该玩家的中奖消息，跑马灯存在5秒，5秒后消失。

格式：XX（玩家用户名）在XX（对应场次名 初级。中级。高级。比赛、大奖等）场抽到了XXX（数额）红包卷’

以此激励玩家参与抽奖，

增加红包墙的进入按钮，点击进入后可以查看近期玩家的中奖信息。

# 字段说明

游戏相关

* 1. 充值预设值，（策划配置）
  2. 文字描述格式“XX（玩家用户名）在XX（对应场次名 初级。中级。高级。比赛、大奖等）场抽到了XXX（数额）红包卷”

文字出现位置：跑马灯、红包墙界面。

红包墙保留最近时间内100位中奖玩家的公告信息。

# 界面说明

待补充