|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：1** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：任务系统** | |
| **策划编写人：** 陈博文 | **策划负责人：陈博文** |

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

* 1. 通过任务引导玩家每日完成游戏内容
  2. 通过任务奖励增加用户活跃度

# 功能说明

* 1. 任务类型：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务ID | 任务类型 | 场次条件 | 次数 | 金币奖励 | 钻石奖励 |
| 1 | 1 | 1001,1002 | 1 | 500 | 50 |
| 2 | 2 | 2001,2002 | 5 | 500 |  |
| 3 | 3 | 3001,3002 | 5 | 5000 | 5000 |

1. 分享：分享朋友圈，用户分享游戏后，可以完成任务
2. 赢局数类型：在满足条件的场次中，赢一定的次数可以完成任务
3. 玩局数类型：在满足条件的场次中，玩一定的次数可以完成任务
   1. 任务奖励：完成任务后可以领取奖励，奖励可以配置金币或者钻石（支持都奖励）
   2. 重置：每日早上4点重置已经完成并且领取奖励的任务，没有完成的任务保留进度。
   3. 任务描述：

# 字段说明

* 1. 任务类型：分享，赢局，玩局数
  2. 条件场次：填充满足条件的场次编号，可以填写多个（例如金币初级场-1001，钻石初级场-2001，填写1001,2001可以表示金币初级场，钻石初级场满足条件）
  3. 条件次数：满足类型多少次可以完成任务
  4. 金币奖励：完成任务奖励多少金币
  5. 钻石奖励：完成任务奖励多少钻石
  6. 任务描述：

# 界面说明

待补充