



全端132-2

01林子評 | 03張晉揚 | 08賴孟賢

17郭志凱 | 19劉芸維



目錄



1

組員介紹

2

專題發想

3

使用技術

4

系統架構

5

資料庫設計

6

個人展示

7

未來展望



組員介紹



組員



郭志凱

負責功能：會員&金流串接

- 前台-登入、註冊切版&功能
- 前台-會員中心切版&功能
- 前台-儲值中心切版&功能
- 藍新金流API串接
- 後台-登入、權限管理
- Git/GitHub版本控管

組員



林子評

負責功能：客服中心與最新消息

- 前台-客服中心切版&功能
- 前台-最新消息切版&功能
- 前台-回報單紀錄切版&功能
- 前台-問題回報單設計
- Git/GitHub版本控管

組員



張晉揚

技術指導、專案功能規劃

負責功能：後台&抽獎邏輯

- 主題構思
- 後台面板切版與功能統整
- 後台-一番賞資料庫&獎池管理
- 後台-一番賞圖庫管理
- 後台-廠商資訊管理
- 抽獎遊戲邏輯構思
- 前台-一番賞抽獎切版&功能
- 資料庫設計
- Git/GitHub版本控管



組員介紹



組長



賴孟賢

專案統整、進度追蹤、簡報製作

負責功能：一番賞倉庫&交易

- 一番賞倉庫切版 功能
- 前台-商品管理切版&功能
- 前台-交易中心切版&功能
- 前台-商品購買切版&功能
- 前台-獎池一覽切版&功能
- 後台-一番賞倉庫&商品管理
- 後台-交易紀錄管理
- 一番賞倉庫&交易資料庫設計
- Git/GitHub版本控管

組員



劉芸維

專題美術素材製作

負責功能：願望清單&LINE推送

- 首頁切版
- 願望清單切版&功能
- 願望清單資料庫設計
- LINE官方帳號設計
- LINE Messaging API串接
- Git/GitHub版本控管



動機

線上一番賞相較實體店面具有以下優勢

- 消費者無須出門便可隨時隨地遊玩
- 無須租用場地、印製籤紙
- 全程自動化，無須人工操作
- 能藉由數據，了解消費者喜好與需求
- 可以與社群媒體整合，增加曝光度與參與度。

而市面上實體一番賞仍佔多數，線上一番賞市場還遠未飽和。

設計理念

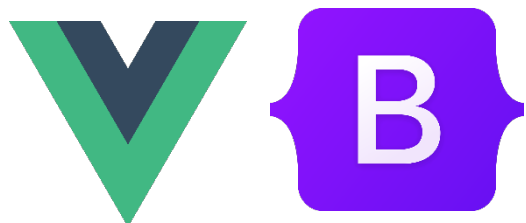
無論線上、實體，當消費者抽到多餘、非目標的一番賞，多會至社群或拍賣平台販售，而擁有無數商品的市場，一番賞買賣不過滄海一粟，因此我們希望打造結合交易機制，能集中一番賞交易的線上一番賞網站。



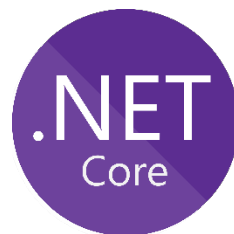
使用技術



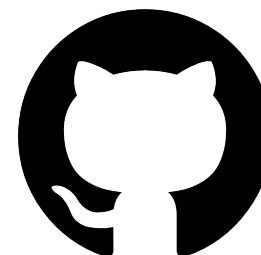
前端



後端



資料庫&版本控管





系統架構



前台

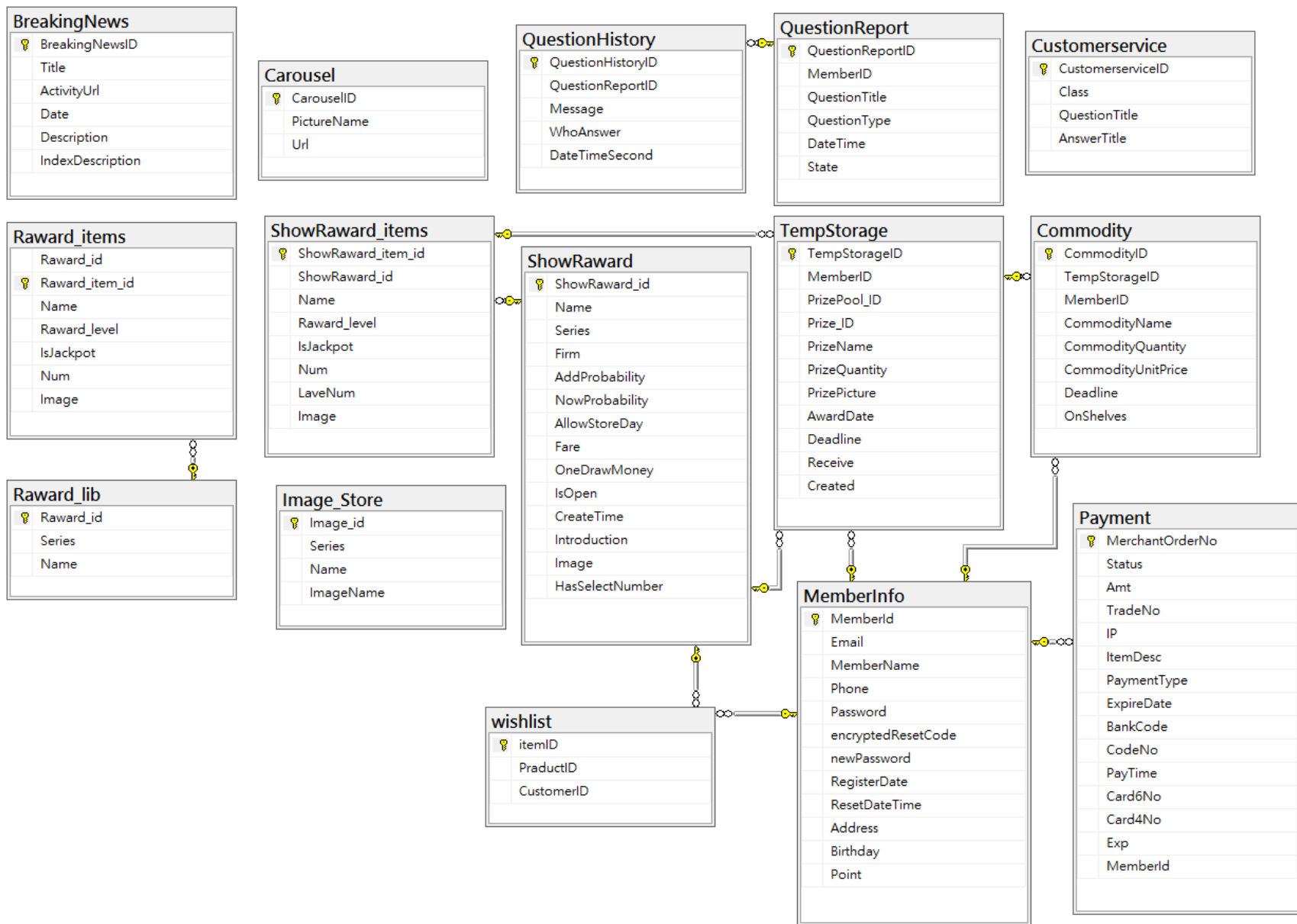


後台





資料庫設計





郭志凱

會員&金流串接



林子評

客服中心與最新消息



張晉陽

後台&抽獎邏輯



賴孟賢

一番賞倉庫&交易



劉芸維

願望清單&LINE推送

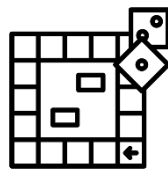


紅利機制



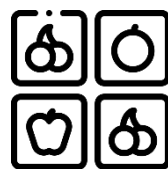
抽獎

每抽皆能獲得紅利，
當大獎數量變少，將
獲得更高額的紅利。



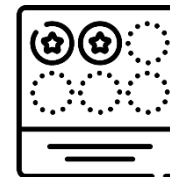
大富翁

每次抽獎，皆可獲得
一次遊玩機會，能隨
機獲得紅利，累積圈
數將獲得額外獎勵。



每日小遊戲

會員每天登入皆可遊
玩，將依遊玩表現獲
得紅利。



卡片蒐集

每次抽獎，將隨機獲
得當期卡片之一，蒐
集完成即可獲得紅利。



紅利商店

使用紅利兌換抽獎機
會、公司提供的獎品。



Thank you