**機率檔案data-card.js編輯說明**

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述nr：no repeat不重複的意思，設定整場是否重複，1是不重複，0是重複。

i：id的意思，每個品項要有一個獨立編號，為了避免重複與出錯，請連號。

s：source(圖片)來源的意思，如果獎項是非連結(如：折價券兌換碼)，可以用s來指定圖檔名稱。主要是為了避免大獎的圖片名稱很快被猜出來，因此另外用s取代i。以左邊範例，id1為大獎、id2為銘謝惠顧，s填上666、978，程式就會自動對應，抽到時抓取666.png、978.png。任何檔名皆可，但建議使用數字混淆解密者。

n：product number銷編的意思，只要填上銷編就會自動帶連結，點了可導到該銷編商品頁，並會自動偵測大小網app轉換網址，注意大獎與銘謝惠顧等沒連結者不要填上n。

a：anchor連結的意思，在不想導單品的場合(如：大獎帶去兌換頁、或是想導其他SP頁)時可以使用，注意n的權限大於a，兩個都寫還是會走n銷編，所以填a的話要把n刪掉。另外自行填入的網址無法判斷大小網app轉換，因此注意要填app網址(因為只能在app中玩，導出也必是app頁面)。

p：probability機率的意思，要注意中獎機率分母為所有品項的機率總和，也就是如果總共三品，第一個填100，第二個填10、第三個填5，第一個中獎率為100 / (100+10+5) = 86.96%，並非填100就是100%，關於機率另有準備一份excel幫助轉換真實機率。而不重複時機率無法準確預估，因機率會因為前方被刪除的品項有所變動，以前例來說，當第一個獎被抽走時，第二個獎的機率為10 / (10 + 5) = 66%，但是當第三個獎被抽走時第二個獎的機率為10 / (100 + 10) = 9%。

r：repeat重複的意思，如果nr = 0，也就是整場抽卡遊戲都會重複時，可以用r: 0來指定單項(如：大獎)不重複，增加稀有性。(呈上，注意當越多項不重複，則機率越無法預測，建議不要設太多。)

**注意事項**：

1. 所有的符號請都不能少，如：var、分號;、等號=、[ ];、{ },、冒號:與逗號,等，.js為程式檔，標點符號有少將導致頁面壞掉。
2. { },為一個獎，因此有40個獎的話就會有40個{ },，注意copy時後面的「}」與「,」不能少。
3. 如果nr = 0，也就是會重複時，所有商品均會重複出現，可以針對大獎額外設定r: 0，當抽到大獎時，此輪後面皆不會抽到，避免整個版面都是大獎看起來不稀有。
4. 呈上，在重複遊戲中，如果要降低某些品項重複率，可以針對品項調低機率即可，但無法保證不會重複。而在不重複的遊戲中，機率無法預測，會增加大獎出現的可能性。
5. 若想對品項分組或是註記，請另外用word等軟體紀錄或是利用機率調低做標記(類似大獎機率為一種、二獎機率為一種、雜獎機率為一種的方式標記)，因為data-card.js這隻檔案會被中高階使用者找出來，在檔案內做任何其他註記會加快被破解的速度。
6. 呈上，建議網址就使用銷編，讓檔案內都是數字混淆使用者，減慢被破解的速度。若要填活動頁網址一來得填上明顯的app網址，二來使用者挖到網址就知道有網址的非大獎，兩個原因都會加快被破解的速度。
7. 目前設定使用者重新整理就能重玩。