

我是救生员

一、项目概述

1.背景介绍

为一个做科普知识的 NGO 做传播方案，随以游戏为载体，为其设计一款即可以科普知识，又可以自传播的产品；

2.概述及目标

这款 H5 游戏以奥运游泳比赛为背景，搭载游泳知识科普，是一个问答挑战类游戏，通过积累回答次数来提升击打次数，作为成绩的表现形式，同时设置竞争机制；通过游戏的挑战性、趣味性以及科普性来达到传播认识甚至是自传播的效果，为 NGO 的品牌知名度打造基础；

二、角色

- 1.喜欢挑战、爱玩的普通大众用户
- 2.NGO(内容和活动运营，更新问题（科普知识库）)

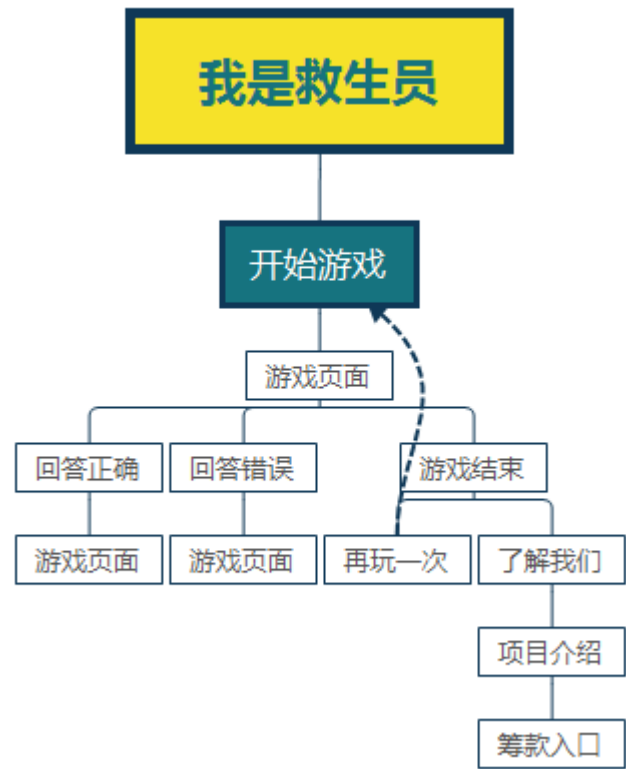
三、设计约束及策略

页面模块清晰，布局简洁，不出现第三层内页

四、 原型

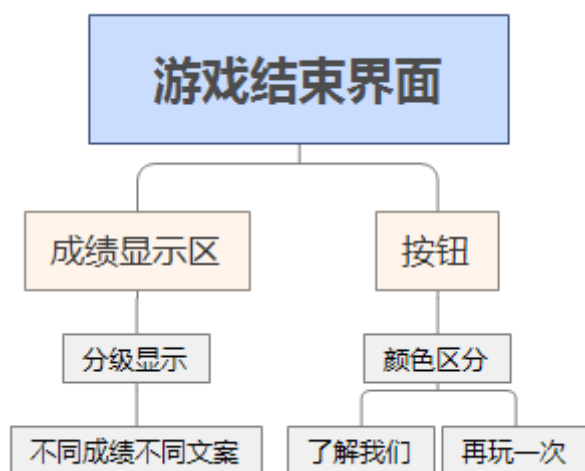
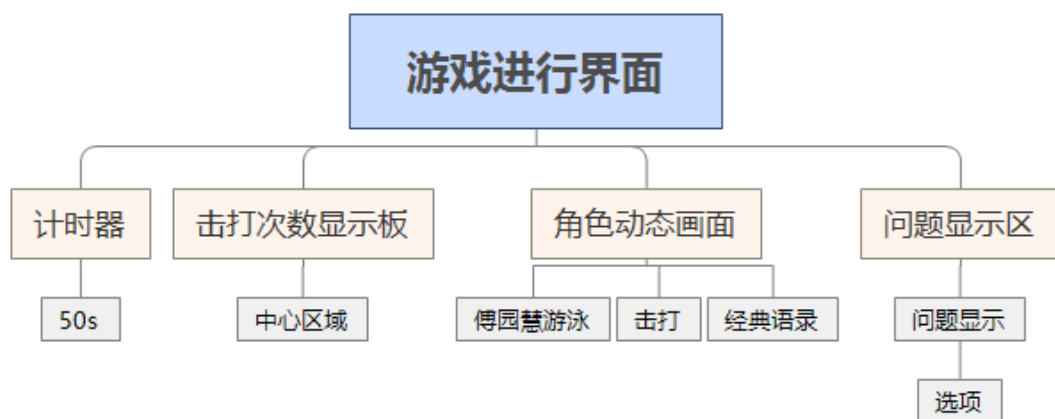
详见附件

产品结构：



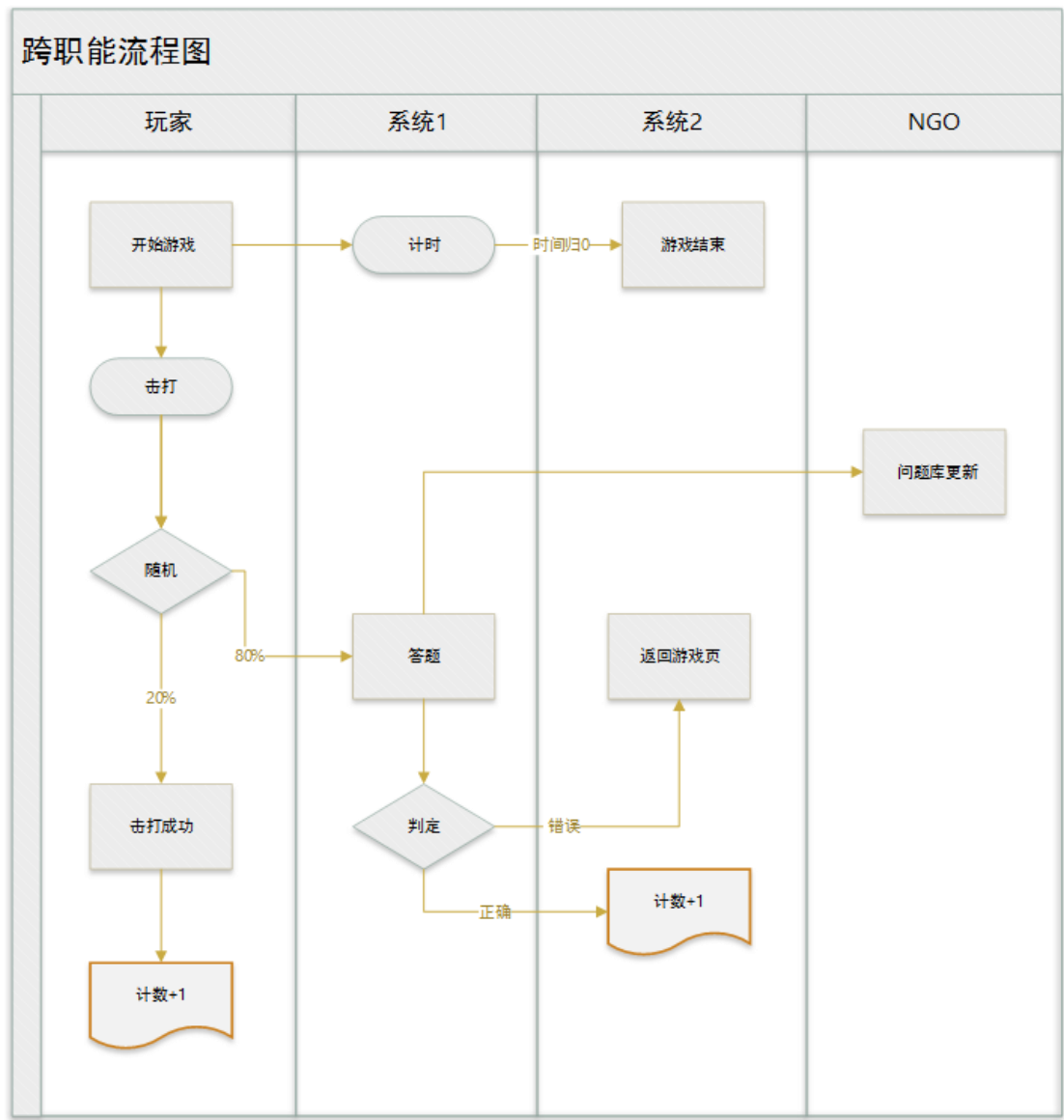
产品信息结构：





五、 功能性需求

1. 业务流程图：



2. 产品用例：

编号	001	名称	击打是否成功判别
使用角色	大众用户	优先级	高
描述	让每一次击打存在未知性，对结果造成影响		

前置条件	用户点击击打按钮之后
后置条件	跳出成功击打，同时角色做出经典反应；弹出问题回答框
界面	
规则描述	20%的概率可以击打成功，80%需要回答问题
其他说明	

编号	002	名称	成绩分层级显示
使用角色	大众用户	优先级	中
描述	对不同击打次数的玩家进行分级，并显示不同的话语		
前置条件	游戏时间归零		
后置条件	弹出不同的成绩单和对应的话语		
界面			
规则描述	<p>次数\leq5:知识匮乏，还需努力</p> <p>9>次数>5：你离优秀就差一步</p> <p>9-10：恭喜你击败了 95%的挑战者</p> <p>\geq11:恭喜你击败了 99%的挑战者</p>		
其他说明			

六、 非功能性需求

- 1.手机端，加载速度要快
- 2.整体风格小清新，营造轻松愉快的感觉

七、 版本声明

此版本为 H5 游戏 1.0 版本；测试之后会做出迭代；

附：最终产品链接

<http://www.ikepu.org/wsjsy/index.html>