**BUG PLEASE qa模拟器**

**总述**

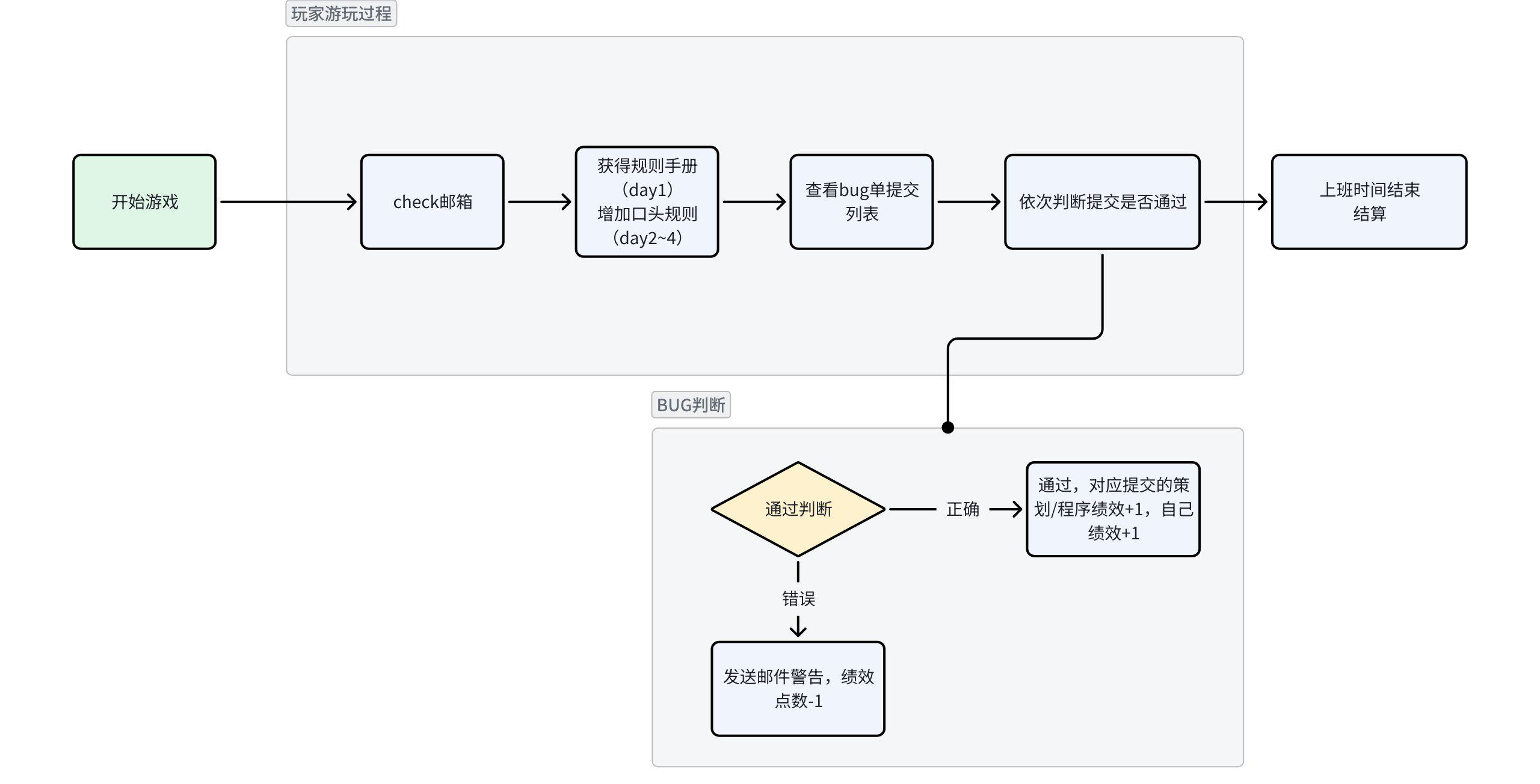
* 游戏背景

你是一个巨大的游戏项目的QA，游戏已经到了最终打磨阶段。每日会有许多游戏内BUG修改提交需要你审核，你需要高效地辨别哪些是真正需要通过修改的的bug，哪些只是策划和程序想要借bug单开发的新需求，以换取更高的每日绩效避免被开除。

* 游戏流程
* 根据规则书和每日动态更新的邮件提示，并使用一些QA工具，对当前提交到你这里的修改进行辨别，决定是否通过这次改动。
* 在完成今日的bug单提交处理后，主动下班，并结算当日报酬。

**方案细节**

1. **总体流程**



2. **游戏界面及交互说明**

https://www.figma.com/design/fn1gUklVzQkldidcqF0fxw/bugplease?node-id=0-1&t=ligYN1dLOlG6f9Vk-1

3. **BUG单内容及判断**

* 每份bug提交单包含：
* 标题
* 提交人姓名
* 提交时间
* 提交到的分支版本号
* 提交文件的名称和文件类型
* 提交描述
* 截图
* bug单判断
* 需要对照**规则书**中的规定，寻找bug单信息是否有无法匹配的条目；
* 提交描述中会有同事留下的信息（例如贿赂信息、威胁信息等），可以综合判断决定是否要让此条bug单通过；
* 主角的目标是赚钱生活，而不是让游戏变得更好
* 赚到钱，不饿死就能通关
* 结局与玩家手头的金钱，以及同事去留有关
* bug单操作
* 做出判断后，可以选择打回或通过bug单；
* 选择后一段时间，会有系统邮件告知被误判的bug单，正确判断的bug单不会通知；
* 选择后一段时间，可能会有同事发来的系统邮件，表明同事对bug单判断的反馈，包括但不限于：
* 履行约定请你吃饭的邀约；
* 感谢你放他一马；
* 恐吓你不许再拒绝他的借单提交……
* *（选做）除此之外，可以选择在每个单子中使用自动化跑测，自动化跑测会返回一些信息帮助判断单子情况，但需要消耗较长的时间。*
* *自动化跑测结果会返回一段客观描述文字，类似：*
* *该画面中角色特效发生了酷炫的变化；*
* *角色的行走速度为70m/s……*

4. **工资系统**

* 玩家每日会消耗固定数额的工资用于生活；玩家工资清零时游戏结束；
* 初始金额100，每日扣除75，每日基础工资给予100，全对奖励50
* 错误提交/拒绝，扣款20
* 贿赂金额，小额为15，大额30，巨额100
* 玩家在当天工作中，获得的工资数目=判断正确单子数\*基础工钱-判断错误单子应扣工资；
* 工作中会有一些同事为了提交通过而塞钱，但不是所有承诺都能兑现。

5. **时间系统**

* 每日上班时间为10点，最晚下班时间为4点，到4点强制关机下班；
* 10点未上班则扣迟到钱（暂定50）
* 游戏内1h=20s
* 每个bug单最多给玩家20s，超时当做提交不成功
* 每日下班后需要8小时睡眠才能继续上班；
* 点击关机下班按钮，进入结算并到达下一天，共4天；
* 4天流程：
* 第一天：熟悉规则
* 第二天：规则难度提升
* 第三天：增加需要抉择的判断项
* 第四天：生死抉择，bug单的通过影响裁员
* 第4天会根据目前工资数量和人情回报值决定结局，出结局cg，游戏结束。

6. **结局设计**

1. 玩家任意一天的bug错误次数超过x次，当天结束后触发结局1——被开除
2. 任意一天结束后的结算界面，当前金钱不够支付生活费，触发结局2——活不下去
3. 最后一天结算界面结束后，根据下列条件判断结局

a.没有人因为玩家的操作被开除（特定单子予以通过了），且全流程总判断正确率小于y，触发结局3——正常的打工生活

b.没有人因为玩家的操作被开除（特定单子予以通过了）且全流程哦在那个判断正确率大于等于y，触发结局4——升职加薪走向人生巅峰

c.有人因为玩家的操作被开除（特定单子没有给通过），触发结局5——这一切值得吗？

涉及到的功能：

1.每日记录玩家当前错误次数，并判断是否超过次数限制

2.记录特定id的单子是否通过

3.记录全流程的判断正确率

7. **判断提交详细规则**

包含：提交规则、提交描述（未润色）、私人及系统邮件（草稿）

[BUG PLEASE](https://yyp42xsex2.feishu.cn/wiki/Q0cJwqggjiJl78kL9KNcNRXrnbg?fromTtSwitch=1)

8. **表结构**

**bug单的表结构**

* 标题（string，后面不标格式都默认是string）
* 提交人姓名
* 提交时间
* 提交到的分支版本号
* 提交文件的名称和文件类型
* 提交描述
* 截图（图片）
* 是否应当通过（bool）
* 判断错误的反馈邮件ID
* 放过错误提交时的金钱奖励

**邮件表的表结构**

* 发件人
* 标题
* 邮件正文

**每关要配置的数据**

* 本关时长
* 当日开工前邮件（列表）
* 当日bug单（列表）