## Логика работы

* Событие ограничено по времени
* Для прогресса в событии игрок должен выполнять различные задачи (подробнее в разделе ).
* В событии несколько этапов но всегда активен только один (вкладка с заданиями).
* Выполнив все 4 задачи на этапе (вкладке) и забрав награды за все задания этапа, игрок получает награду за портфель
  + После этого следующая вкладка становится основной и окно события открывается на ней
  + Прогресс в задачи засчитывается, даже если вкладка не активна (то есть игрок не завершил задачи с предыдущей вкладки). Игрок может переключиться на вкладку и завершить задачу (“скликнуть” токен награды).
* Событие не имеет промо окна, считается запущенным сразу при появлении иконки в состоянии отложенного старта или без него и сразу начинает учитывать прогресс в задачи.
* Блок-схема события в Роялматч [по ссылке](https://miro.com/app/board/uXjVLyWwFjs%25253D/?moveToWidget=3458764612041245261&cot=14)

## Условия запуска события

* Событие запускается по расписанию из [календаря](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wRAfH8d4sbjojnKZlBWVci9Ib8G8fSnIXRT-2fN5WIs/edit?pli=1&gid=1551355031&gid=1551355031)
* Минимальный уровень матч-3 для участия — 100 (настраиваемый параметр).
* Событие запускается только после того как все события для заданий события стартанули
* Событие запускается только после того как завершилось предыдущее событие (Mayor’s Break или предыдущее Mayor’s Duties)

## Туториал

* При первом запуске события для всех игроков показываем [мини-туториал](https://drive.google.com/file/d/1VJwiZlzCRVsaMdBqdUf0J7S0yea3Odnh/view?usp=drive_link)
  + Событие запускается по календарю
  + Очередь окон свободна
  + Кнопка появляется в HUD затемняется. стрелкой указываем на кнопку события
  + по тапу открывается окно события: На фоне затемнения выделен блок заданий + показывается бабл с тестом “Complete the tasks to collect folders”
  + по тапу выделение переходит на главную награду. текст в бабле “Collect folders , complete all stages and win amazing rewards!”
  + прототип флоу в figma - **[ссылка](https://www.figma.com/proto/maEaQcTZ2EXbeJ0n6EgWBV/TS_Flow?node-id=4284-427&p=f&t=yx4BRD4dyw8SPbMG-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=4284%25253A418&starting-point-node-id=4284%25253A427)**
* Если выгрузить из памяти туториал на любом шаге кроме последнего при перезапуске приложения тутор начинаем сначала

## Длительность события

Событие длится 4 дня (96 часов). В расписании предварительно находится с понедельника по четверг.

## Флоу старта

* Появление кнопки
  + событие ожидает скачивания всех ресурсов всех фичей участвующих в заданиях
  + событие ожидает пока все события участвующие в заданиях стартанут
  + Все процедурные события участвующее в квестах должны стартовать сначала
    - то есть если игрок достигает нужного уровня матч3 и у него есть прогресс по каскадам, то квесты в этот запуск не стартуют - ждем следующего запуска
    - пример выше валиден для случая когда в наборе заданий есть задание на каскады.
  + В HUD появляется кнопка с иконкой события и нотификатор красного цвета с восклицательным знаком на ней. На кнопке присутствует таймер события,
  + Основное окно события ставится в очередь на показ. Тап по иконке форсированно показывает основное окно события и удаляет его из очереди.
  + После показа основного окна нотификатор с восклицательным знаком пропадает.
* Таймер на иконке события отображает время активности события.
* По тапу на иконку открывается основное окно события.