

编辑历史

文件名称：				
冰激凌大作战小游戏 H5				
文件说明：				
需求文档				
编辑历史：				
编辑时间	版本	作者	编辑内容	标记
2020.7.28	1.0.0	周子威	建立文档	正常

目录

- 1 概述 ----- 3
 - 1.1 需求背景 ----- 3
 - 1.2 文档阅读对象 ----- 3
 - 1.3 工作流 ----- 3
 - 1.4 原型图 ----- 4
 - 1.5 流程图 ----- 5
- 2 需求详情 ----- 5
 - 2.1 登录流程更新需求 ----- 5
 - 2.1.1 需求详情 ----- 5
 - 2.1.2 登录接口需求 ----- 错误!未定义书签。
 - 2.1.3 流程图 ----- 5
 - 2.2 页面添加下载悬浮按钮需求 ----- 6
 - 2.2.1 需求背景 ----- 6
 - 2.2.2 需求详情 ----- 6
 - 2.3 排行榜字段更新需求 ----- 7
 - 2.3.1 需求详情 ----- 7
 - 2.3.2 流程图 ----- 8
 - 2.4 中奖管理与兑换模块 ----- 8
 - 2.4.1 需求详情 ----- 8
 - 2.4.2 流程图 ----- 10
 - 2.5 视频调用模块 ----- 11
 - 2.5.1 需求背景 ----- 错误!未定义书签。
 - 2.5.2 需求描述 ----- 11
 - 2.5.3 流程图 ----- 11
 - 2.6 埋点需求 ----- 12
 - 2.6.1 需求详情 ----- 12
 - 2.7 接口需求 ----- 12
 - 2.7.1 需求详情 ----- 12

1 概述

1.1 需求背景

计划通过开展 H5 活动，以冰激凌制作的游戏形式，引导用户观看视频，增加活跃用户数，提升活跃度。同时，激励用户下载客户端。

1.2 文档阅读对象

本文档阅读对象为天翼云 VR 技术人员与外包团队技术人员。

1.3 workflow

玩家进入游戏后点击任意按钮提示登录，登录完成后每天可自动获取 1 条生命参与冰激凌制作游戏；系统每天赠送的 1 条生命耗尽后，用户可选择在本 H5 专题活动页面观看随机视频，每观看完成 1 条视频即可获得 1 条新生命，继续参与游戏；观看视频数量越多，生命值越多；单个用户每天可通过观看视频，最多获取 6 条生命（不含系统赠送部分，即单用户每天最多可获得 7 条生命）；

游戏共设 5 道关卡，每一关卡有对应的闯关最低分值，用户必须达到或超过当前关卡设置的最低分值方可进入下一关，否则闯关失败，当闯关失败并点击再试一次时扣除一条生命值；游戏通关后可继续从第 1 关起重复闯关；

用户每完成 1 次通关，即可获得 1 次宝箱激励，通关次数越多，获取奖励机会越多（每用户每天最高只可得 2 次通关奖励）；用户可在“我的——奖品列表页”中查看自己通关获得的奖励情况；

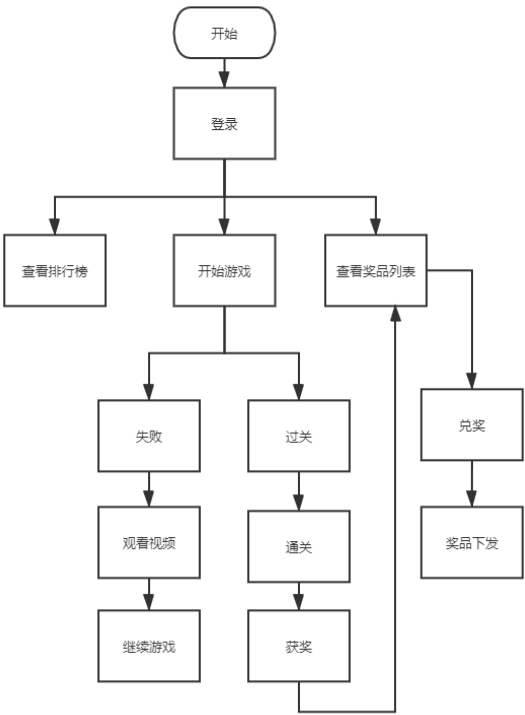
活动期间，用户游戏分值持续累计，活动结束后，游戏总分值排名前 100 的用户，可获得对应奖品；用户可在“我的——游戏排名”中查看自己的游戏分值排名情况；



1.4 原型图

https://org.modao.cc/app/b9b3b465ceb74a6071025e97d7ce5c76dab5f75b?simulator_type=outside_artboard&sticky

1.5 流程图



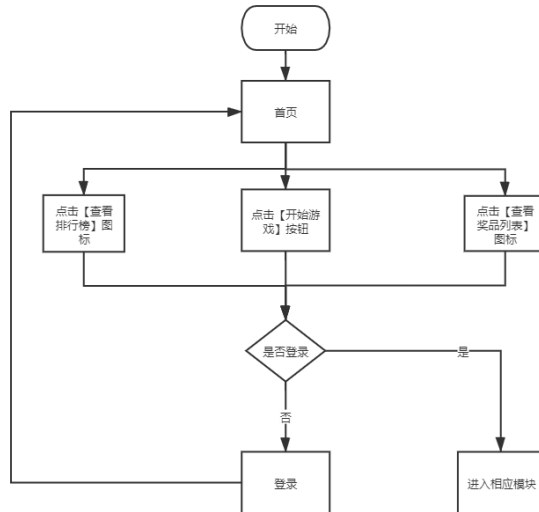
2 需求详情

2.1 登录流程更新需求

2.1.1 需求详情

玩家进入活动页首页点击开始游戏/查看排行榜/查看奖品列表即弹窗提示登录，需要给予外包公司一个登录的支持。

2.1.2 流程图



2.2 页面添加下载悬浮按钮需求

2.2.1 需求背景

为了激励用户下载客户端，通过新增下载悬浮按钮来实现。

2.2.2 需求详情

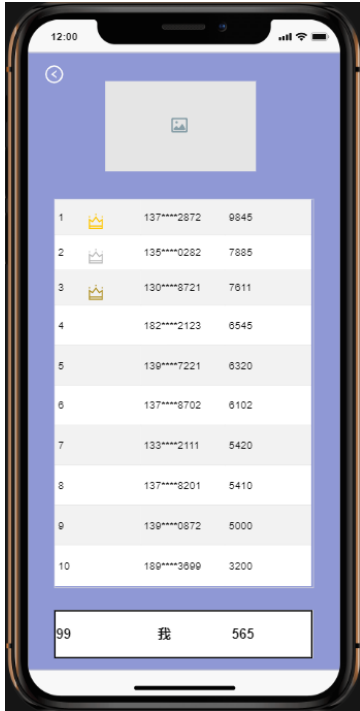
页面添加悬浮下载按钮（悬浮按钮悬浮于游戏首页、奖品列表页、兑奖记录页、排行榜页与游戏结束页），点击该下载按钮跳转链接：
<https://vrh5.tyread.com/static/download.htm?channel=Marketing121>



2.3 排行榜字段更新需求

2.3.1 需求详情

排行榜页面显示用户排名，手机号，历史累计最高分数



2.3.2 流程图



2.4 中奖管理与兑换模块

2.4.1 需求详情

我方提供三个有关中奖管理与兑换的支持：

(1) 发奖

当通关时，用户会获得随机的话费券（当前主要为 0.2 元话费券、0.3 元话费券），需要给予外包公司发奖支持。



（2）兑奖

当用户满足兑奖条件（可兑换话费券合计大于等于 1 元）并成功兑奖后，后台发放话费并于前端展示，于兑奖页显示已成功兑奖的话费话费卡类型、兑换时间、卡号与卡密。需要给予外包团队兑奖支持。



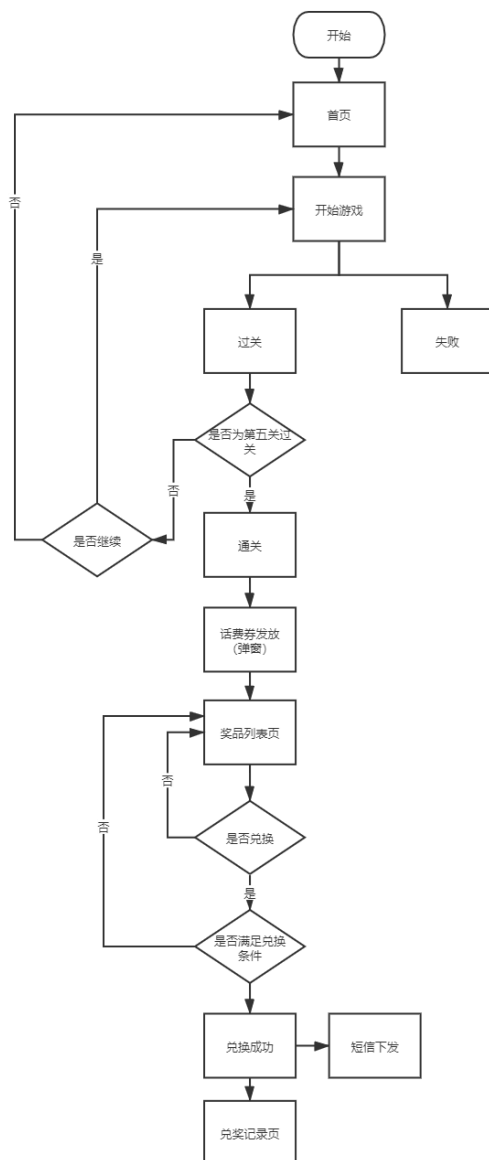
（3）短信

当用户兑奖成功后应发放短信告知话费卡，需给予外包团队短信技术支持。

短信模板为：【天翼云 VR】您已在天翼云 VR 冰淇淋大作战活动中成功兑换 1 张 1 元话费。卡号：xxx 卡密：xxx。您可前往 <https://www.189.cn/chongzhi/>。进行充值哦！



2.4.2 流程图



游戏共设 5 道关卡，每一关卡有对应的闯关最低分值，用户必须达到或超过当前关卡设

置的最低分值方可进入下一关，否则闯关失败，当闯关失败并点击再试一次时扣除一条生命值；游戏通关后可继续从第 1 关起重复闯关；游戏 5 道关卡均通过即为游戏通关，游戏通关后可继续从第 1 关起重复闯关；

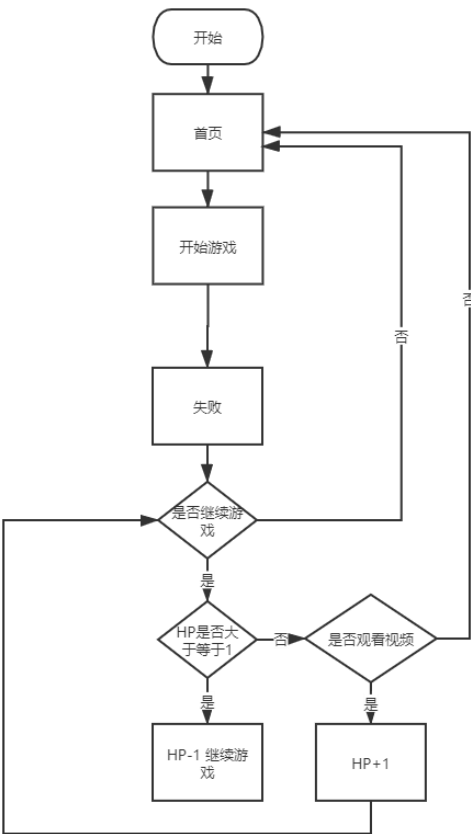
用户每完成 1 次通关，即可获得 1 次宝箱激励，通关次数越多，获取奖励机会越多（每用户每天最高只可得 2 次通关奖励）；

2.5 视频调用模块

2.5.1 需求描述

用户游戏失败想要继续游戏而游戏机会不足时，可以观看视频从而增加游戏机会，因此需要向外包公司提供视频调用技术支持。视频来源为我司运营手动将 2D 视频上传 ftp 后转成的视频链接,需要在观看视频时前端随机展示。视频将会有 30 个左右，请求视频时从中随机给到视频地址，不做重复性校验。

2.5.2 流程图



系统每天赠送的 1 条生命耗尽后，用户可选择在本 H5 专题活动页面观看随机视频，每观看完成 1 条视频 30 秒即可获得 1 条新生命，继续参与游戏；观看视频数量越多，生命值越多；单个用户每天可通过观看视频，最多获取 6 条生命（不含系统赠送部分，即单用户每天最多可获得 7 条生命）；

2.6 埋点需求

2.6.1 需求详情

需要埋点以统计页面 pv、uv、视频播放时长、下载按钮点击次数、开始游戏按钮点击次数、观看视频按钮点击次数、兑奖按钮点击次数

2.7 接口支持

2.7.1 需求详情

综上，需要向外包团队提供五个方面的技术支持：

- (1) 登录
- (2) 发奖
- (3) 兑奖
- (4) 短信
- (5) 视频