# 充值返利功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/12/29 | 设定充值返利功能的界面表现和操作逻辑 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[充值返利功能 1](#_Toc20045)

[一、 设计目的 2](#_Toc31204)

[二、 系统概述 2](#_Toc18296)

[三、 实现方式 3](#_Toc17891)

[3.1 功能入口与主界面 3](#_Toc19613)

[3.1.1 单充返利功能 4](#_Toc19504)

[3.1.2 累计返利功能 5](#_Toc1318)

[四、 流程图 6](#_Toc6755)

## 设计目的

1. 通过设定限时的单笔充值和累计充值返利的方式来促进玩家在游戏的前7日进行付费。
2. 通过单笔充值和累计充值额度的设定来诱导玩家的进阶付费。

## 系统概述

1. 充值返利功能入口位于主界面的顶部，该活动有时间的限制，时间结束之后则功能按钮消失。
2. 该活动的开始时间以玩家创建角色进入游戏的当日开始计时，持续7天，第8点0点活动下架，隐掉功能按钮。
3. 单笔充值活动的规则为在活动持续时间内，游戏内的单笔充值额度达标即可领取对应档次的奖励。
4. 累计充值活动的规则为在活动持续时间内，游戏内累计的充值额度达标即可领取对应档次的奖励。
5. 无论是单笔充值返利还是累计充值返利，每一档奖励在活动持续时间内仅能领取一次。

## 实现方式

### 3.1 功能入口与主界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击“充值返利”按钮之后可以打开对应的功能界面，如下图所示。 |
|  |
| 如上图所示，为充值返利的功能界面，默认打开的为“单充返利”功能界面。 |

#### 3.1.1 单充返利功能

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为单充返利界面，界面内容定义如下：   1. 界面标题：充值返利 2. 活动时间：文字内容如图所示。活动的开始时间跟着角色走，角色创建成功的当天为活动开始的第一天，向后到第8天0点活动结束。 3. 活动规则：文字内容如图所示。在活动持续时间内，单笔充值达到了对应档次，则可以领取对应档次的奖励。特别的：如果领取时包裹空间不足，则给出：包裹空间不足！的弹框提示，且无法领取。 4. 页签标题：单充返利。 5. 奖励列表：整个列表区域为可上下拖动的区域，按照配置进行每一档奖励的充值条件和奖励内容的读取。 6. 奖励状态：按照当前玩家是否达标、是否领取奖励可以分为三种状态： 7. 已领取：如果玩家已经达标，且成功领取了奖励，则用纯文本显示：已领取。并将该条内容至于界面尾部。 8. 可领取：如果玩家已经达标，但还未领取奖励，则显示“领取奖励”的按钮，点击按钮之后如果包裹空间充足，则发放奖励，状态置为第一条状态。 9. 不可领取：如果玩家未达标，则显示“前往充值”的按钮，点击之后打开充值功能界面。 10. 每一条奖励均需要在按钮上方添加需要单笔充值多少的条件显示。 |

#### 3.1.2 累计返利功能

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，切换到“累充返利”页签之后可以打开累充返利活动界面，该界面与单充返利的不同点有：   1. 需要在界面的页签区域右方添加当前已经累计充值的总额度显示，注意：此处的累计充值总额度仅计算活动时间内的。 2. 每一档的累计充值额度都是包含的关系，比如累计充值6元档次已达成，那么玩家只需要再充值6元就可以达成累计充值12元的档次。 3. 特别的，如果活动结束时，玩家有奖励未领取，则系统自动以邮件附件的形式发放给玩家。邮件标题：充值返利奖励发放。 |

## 流程图

