# 进阶礼包功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/12/30 | 设定进阶礼包功能的界面表现和操作规则 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[进阶礼包功能 1](#_Toc30340)

[一、 设计目的 2](#_Toc17260)

[二、 系统概述 2](#_Toc4233)

[三、 实现方式 2](#_Toc29992)

[3.1 功能入口与主界面 2](#_Toc27928)

[3.2 界面状态定义 3](#_Toc14036)

[四、 流程图 6](#_Toc7211)

## 设计目的

1. 通过免费礼包和付费礼包的穿插结合来提升玩家的付费进阶欲望，提升进阶付费。

## 系统概述

1. 进阶礼包功能位于主界面上方。
2. 进阶礼包功能为限时活动，开服之后持续10天，后续可以通过后台便捷开启。
3. 进阶礼包功能的核心逻辑在于：玩家只能按照礼包的顺序依次进行领取，有些礼包只需要玩家达成等级或者战力条件就能直接领取，但有些礼包则需要玩家付费购买才能领取。
4. 需要注意的是玩家不能跳过路线上的某一档礼包而直接去领取后续的礼包。

## 实现方式

### 3.1 功能入口与主界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击“进阶礼包”功能按钮之后可以打开功能界面如下图所示： |
|  |
| 如上图所示，为进阶礼包功能界面的内容，定义如下：   1. 界面标题：进阶礼包。 2. 活动剩余时间：显示在标题栏的右侧即可，支持后台的时间配置。默认是开服之后10天。每开一次为一轮。 3. 礼包详情：按照默认的配置顺序，从左到右的方式依次进行领取，界面支持上下拖动。每一档礼包的内容和领取限制从配置读取。 |

### 3.2 界面状态定义

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示：为非直购类礼包的未达成状态界面显示：   1. 每一档礼包最多配置4种道具。 2. 礼包根据领取条件分为：非直购类{礼包上方条件为：角色达到XX级或者战力达到XX}；直购类{礼包上方显示：折扣礼包}。 3. 非直购类礼包分为{未达成、可领取、已领取}三种状态，详见下图定义；直购类礼包分为{X元购买、已领取}两种状态，详见下图定义。 |
|  |
| 上图所示为非直购类礼包的可领取状态。 |
|  |
| 上图所示为非直购类礼包的已领取状态。 |
|  |
| 上图显示的为直购类礼包的可购买状态 |
|  |
| 上图为直购类礼包的已领取状态。 |

## 流程图

