# 游戏代币和积分兑换

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 20230818 | 设定游戏代币和平台积分之间的操作方式 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[游戏代币和积分兑换 1](#_Toc30293)

[一、 设计目的 2](#_Toc20803)

[二、 方案概述 2](#_Toc5655)

[三、 实现方式 2](#_Toc4720)

[3.1 功能入口 2](#_Toc6622)

[3.2 操作界面 3](#_Toc14170)

[3.2.1 平台账户未显示成功的界面 3](#_Toc2051)

[3.2.2 提示注册绑定的弹框显示 4](#_Toc3424)

[四、 流程图 4](#_Toc32556)

## 设计目的

1. 增加游戏内准代币和平台积分之间的互换途径。
2. 提供游戏内和平台之间的账户验证和绑定入口。

## 方案概述

1. 游戏内提供专门的界面来进行游戏代币和平台积分之间互相转换的途径。
2. 游戏内代币和平台积分之间的兑换比例，通过和平台的约定来设定初始比例，后续随着游戏内代币的产出总量来动态调整。但总的原则是：兑换流程中，游戏内代币将会作为最大损耗的一方。
3. 不管游戏账号是否有平台账号的绑定关系，每次打开该界面的时候将会检测，如果有绑定关系，则进行数据同步；反之，则告知玩家进行账号的绑定或者注册。

## 实现方式

### 功能入口

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，在现有的模块按钮列表中替换掉“英雄”，作为“兑换”的功能入口，点击之后可以打开兑换的功能界面。 |

### 操作界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，打开操作界面后内容如下：   1. 界面标题栏通用部分从左到右依次显示：关闭按钮；功能名称；持有金币数量；持有游戏代币数量；规则说明。 2. 刷新按钮：每次点击之后就需要和平台数据进行同步，更新持有平台积分的数量。 3. 平台账户信息和持有平台积分的数量显示：如果没有检测到平台账户数据，则显示如下节所示内容；反之，则显示平台账户的ID和该账户下的平台积分数量。 4. 藏品平台按钮：点击之后可以网页跳转到藏品平台页面，如果当前玩家没有平台账户，则跳转到平台账户的注册和游戏账户的绑定操作界面。具体方式详见后续对接文档。 5. 龙币兑换积分比例：该比例关系将会依据所有服务器前一日的龙币产出总量来动态调整，具体调整方式待定。 6. 龙币兑换积分：此区域用来进行游戏内代币（龙币）兑换平台积分的操作，所显示的兑换比例会动态调整。 7. 积分兑换龙币：此区域用来进行平台积分游戏内消耗兑换成为游戏内代币（龙币）的操作，所显示的兑换比例会依据龙币兑换积分的比例而进行调整。 8. 兑换按钮：不管是哪种兑换方式，都需要跳转平台验证界面进行兑换前的操作确认和信息同步。同样，如果当前玩家并没有平台账户，则点击兑换按钮弹出注册和绑定的弹出框，如下文所述。 |

3.2.1 平台账户未显示成功的界面

如果因为信息同步的问题或者当前玩家确实没有平台账户，则打开兑换界面之后，平台账户和持有积分的显示方式统一如下：

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，平台账户位置显示文字{未能正常显示平台账户，请刷新重试}；现有平台积分处显示{未知}。 |

3.2.2 提示注册绑定的弹框显示

如果玩家持续刷新多次（3次以上）仍然没有正常显示账户信息，或者点击“兑换”按钮和“藏品平台”按钮，检测到玩家没有账户的绑定关系，则给出弹出框进行提示。

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示：   1. 提示框内显示文字如图所示。 2. 确定按钮：点击之后则跳转到对应的账户注册和绑定操作界面。 3. 取消or关闭按钮：点击之后关闭弹出框不做操作响应。 |

## 流程图

略。