# 藏品阁功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024-10-21 | 设定藏品阁的功能界面和操作逻辑 | 马超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[创世历程功能 1](#_Toc4551)

[一、 设计目的 2](#_Toc32047)

[二、 方案概述 2](#_Toc23469)

[三、 实现方式 3](#_Toc6468)

[3.1 功能入口 3](#_Toc25532)

[3.2 功能界面 4](#_Toc3915)

[3.2.1 目标任务完成但未激活状态 5](#_Toc28073)

[3.2.2 已激活并领取的状态 6](#_Toc27044)

[四、 流程图 6](#_Toc16866)

## 设计目的

1. 设定前中期玩家游戏中的游戏目标，增加游戏目标追求。
2. 作为游戏中稀有道具和数值投放途径之一，进行玩家的日常游戏行为引导。

## 方案概述

1. 主界面上原VIP位置常在显示功能按钮，且从按钮的进度上可以直观了解当前的完成进度。
2. 整体的功能逻辑为设定4个目标任务，全部完成之后可以获得一份终极奖励以及数值属性的加成。
3. 解锁规则为上一个章节任务完成并解锁之后，才能开启下一个章节任务。
4. 功能中所增加的属性均为角色属性，会在角色面板上集中展示。
5. 不同章节的目标任务的开始时间均从当前章节正式解锁开始，所需要的任务计数也从解锁之后开始进行累计。

## 实现方式

### 3.1 功能入口

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，主界面原VIP位置处替换为藏品阁按钮，点击之后可以打开功能的界面。按钮由两部分构成：   1. 当前章节的名称：章节名称一般会和地图的名称对应。 2. 当前进度：采用{已进行数量/任务总量}的计数方式来显示。 |

### 3.2 功能界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击主界面的按钮之后可以弹出非全屏的功能界面。   1. 界面顶端为通用的部件，从左到右依次为：关闭按钮，功能名称，持有金币数量，持有充值代币数量，规则说明按钮（点击之后弹出通用的规则说明界面）。 2. 通用部件下方为不同章节的按钮页签，支持左右滑动（左右的指示箭头需要依据是否已经到最左侧和最右侧来显示是否可点击的状态），按钮页签上需要依据地图的特征元素进行图片的设计，当前选中的按钮需要有个放大处理的效果。 3. 按钮页签之间的解锁逻辑为下一个章节按钮需要在上一个章节处于激活状态的条件下解锁，解锁之后的按钮上需要有一个解锁特效。注意：处于未解锁状态的按钮无法点击切换。 4. 按钮页签下方的文字用来显示当前章节的状态，一共有三种状态：已激活，已解锁，未解锁。具体界面状态详见下述章节描述。 5. 每一个按钮页签选中之后，界面中间需要有当前章节的名称显示。 6. 界面左侧为可以解锁的特权数值显示，需要支持该区域的上下拖动。 7. 界面右侧为固定4个的目标任务以及终极奖励的图标显示。4个任务和终极奖励之间需要有连接关系，用来做界面的进度注入效果。 8. 4个目标任务的基础内容为：任务描述，任务奖励（图标可点击弹出详情页，数量显示在图标右下角），任务进度，操作按钮（“领取”、“已领取”、“前往”三种状态）。 9. 目标任务的进度显示方式为：{当前进度数值/目标所需进度数值}，其中如果当前进度数值未达到要求，则需要用红色显示；反之，则用绿色显示。 10. 如果已经领取奖励，则按钮处显示为“已领取”字样。 11. 如果处于可以领取的状态，则点击领取按钮时需要判断包裹空间是否充足，如果不足，则给出飘字提示：包裹空间不足，请整理后再操作！，反之，则完成该目标任务，发放奖励。 12. 如果处于进行中的状态，则按钮显示为“前往”，点击之后跳转到对应的界面或者操作。 13. 激活并领取按钮：只有当四个目标任务均处于“已领取”状态时，才能点击。点击之后，判断包裹空间是否充足，如果是，则发放终极奖励，同时激活特权属性，反之，则给出对应的飘字提示。 |

#### 3.2.1 目标任务完成但未激活状态

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为4个目标任务均已完成，但并未点击“激活并领取”按钮的界面状态。   1. 4个目标任务和终极奖励的道具之间的联系均处于点亮状态。 2. 激活并领取按钮可以点击，点击之后，特权属性数值将会生效，且终极奖励将会发放。 3. 终极奖励处于可以领取但未领取时，图标边框需要添加一个发光效果，用来提示可以领取。 |

#### 3.2.2 已激活并领取的状态

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为已经点击了“领取并激活”按钮之后的界面状态。   1. 终极奖励道具图标上需要添加“已领取”字样状态。 2. 激活特权的数值文字需要变为激活的颜色状态。 3. “领取并激活”按钮处于“已激活”的不可点击状态。 4. 一旦激活之后，则下一个章节将会自动处于解锁状态。 |

## 流程图

### 解锁状态流程

