**目的：**

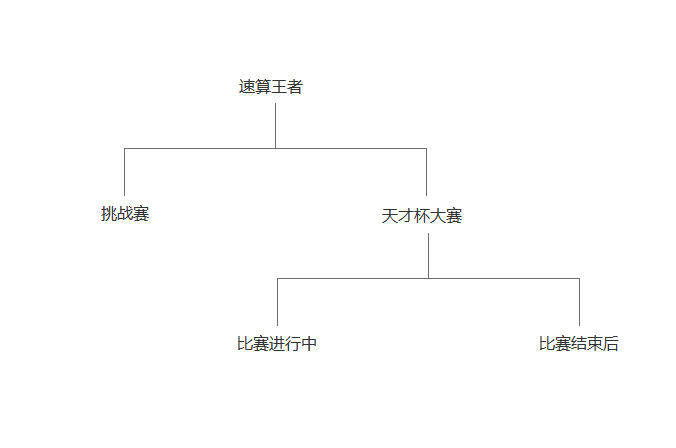
辅助客服更好的为用户服务，更好的解答用户咨询

**速算王者使用说明（范例）**

**一、版本简介**

最新版本2.2.10，新增比赛模块并支持分享。

**二、新版应用功能架构**



1. **使用简介**

**1.打开步骤**

手表更多界面，找到速算王者并点击打开，获取权限界面，点击确定即可进入到主界面

  ****

**2.核心功能介绍**

**① 挑战赛**

**挑战赛入口：**点击挑战赛进入，显示游戏入口跟好友得分排行榜以及游戏规则。



**排行榜**

* 点击排行榜:需从服务器拉取一次最新的排行榜数据;
* 游戏结束时:需从服务器拉取一次最新的排行榜数据,判断此轮游戏是否有超过好友;
* 网络异常:需显示最近一次的历史排行榜数据(缓存到本地);
* 用户首次玩游戏：在游戏结束前,可提前从服务器拉取排行榜信息(缓存到本地) ,判断此轮游戏是否超过好友;

****

**开始游戏**

* **题库**：速算王者的题库放在本地；题库主要为一，二年级算术，三年级需要笔算，先不设置3年级题目；
* **游戏是否联网**：游戏开始前，加载动画“准备，开始”倒计时无需网络；游戏开始后因为题库在本地，无需联网；游戏结束获取排行榜时需要网络。
* **开始游戏：**点击开始游戏，出现一个“准备，开始”的播放动画，动画结束之后显示答题界面;
* **答题界面简介：**左上角得分对应的是答对题目数，右上角倒计时是答题剩余时长（答题超时跟答错题目都会使该轮游戏结束）。Ps：第一道题目答题时长为10s，第二题答题时间为5s，第六题答题时间为4.5s（以此类推，每5道题目，时长减少0.5s，直到最短时长1s）

****

**游戏结束**

游戏结束，跳转至得分界面，得分界面会显示游戏得分，剩余游戏次数，好友本周排行榜；得分大致分为三种情形：所得分数没有超过历史分数，也没有超过好友（见图一）；得分没有超过历史分数，但是排名有所上升（见图二）；得分超过历史分数（见图三）；ps（图二）：图二出现邀请按钮的的情况是因为游戏次数已经用完。

**  **

**邀请好友（每日游戏次数用完之后出现此按钮）**

* 每个好友/微聊群每天只能分享一次;
* 分享即获得玩游戏次数;
* 分享给一个好友或一个微聊群，玩游戏次数+1 ;
* 游戏分享只面向手表Z2/3/5好友和好友微聊群,过滤家长/家庭群/非Z2,3,5系列手表好友。

**异常情况处理方法 IMG_256**

* **被电话打断**

IMG_257被电话打断，游戏正常进行：

若用户接听电话，游戏在耗费完答题时间后自动结束。

若用户挂断，游戏时间还有，则游戏继续；若无，游戏结束；

**被闹钟打断**

IMG_256当用户正在玩游戏的过程中被闹钟打断，和现有的闹钟交互一致，游戏正常进行；

* **被微聊打断**

当用户正在玩游戏的过程中接收到微聊消息，和现有的微聊消息接收交互一致，游戏正常进行；

* **被其他应用打断**

IMG_256被其他应用打断，例如相片表盘的消息提醒。游戏正常进行，若用户去执行其他任务，游戏在超时后自动结束。

**② 天才杯大赛**

**首次进入**

更新速算王者之后会出现天才杯大赛入口（附新旧版本对比图），且天才杯大赛上方有“new”标识，进入之后消失。

**关于赛区**

提取赛季开始前的最后一次定位地址作为该手表比赛赛区，赛区中途不能更换；

**天才杯首页**

首页显示赛区排行榜跟开始比赛两个入口，规则说明里面有详细介绍比赛时间（服务器可配置）跟游戏次数。

****

**赛区排行榜入口**

点击赛区排行榜，显示定位所在市区的赛区排名，分割线上方只显示赛区前三名跟自己排名，分割线下方显示自己与已参赛且有得分的好友在赛区的排名。



注意：

* 全市比赛中好友的排名为不连续的；
* 好友排行榜只显示参加了全市比赛的好友；
* 比赛完排名有提升冒泡提示“全市排名提升+n”；
* 排行榜超过9999名显示未上榜；
* 赛区排行榜与挑战赛好友排行榜互不相关

**开始比赛**

点击开始比赛，游戏流程跟挑战赛一样

** **

**游戏结束**

游戏结束之后显示得分跟赛区排行榜，有排名提升或者新纪录时提示界面跟挑战赛相同。

