

Tian Yuan Ichiban Wechat Mini Program



This mini program was launched in the summer of 2022 and will be offline in the spring of 2023; this document was compiled at the end of 2024 and reorganized as a project display.

Due to the end of the project and the disbandment of the team, many files were not saved, so the display pictures are some screenshots left in the past.

Contents:

1. Requirements document
2. Program interface
3. Operation summary



一、需求文档

简单来说，这是一个盲盒抽奖小程序，奖品主要是 ACG 手办。

抽奖小程序			
大分类	模块	子模块	功能明细
		登陆	用户点击进入小程序微信授权登陆
用户端 小程序	首页	首页	<p>1.banner 图滚动展示</p> <p>2.抽赏分类:</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 一行显示四种抽赏分类 (后台可添加分类), 可左滑右滑查看更多分类(2) 抽赏分类定义: 后台可自定义编辑; 例如: 双随机场, 可后台自定义在任务发数可公布额外奖项, 双随机=两个 <p>3.上线时间排序: 用户可点击切换按照上线时间正序或倒序进行排列</p> <p>4.价格: 用户可点击切换按照每一抽价格的升序或降序进行排列</p> <p>5.盲盒商品显示: 下方显示筛选条件下的商品信息</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 一行显示两个商品盲盒, 每个商品都配有相对应图片, 分多行显示(2) 商品名称(3) 商品价格: 例如: ¥19/张明信片(4) 剩余箱: 例如 19/50, 代表总共为 50 箱, 未抽取完的箱子数量为 19(5) 用户点击可进入详情页 <p>6.底部按钮: 首页、无限、赏袋、我的; 在按钮上方分别用骰子、无限大符号、购物袋、人物半身剪影图标表示各按钮</p>
		抽赏分类定义	<p>本版块为注释机场分类的意义</p> <p>例如: (一) 双随机场</p> <p>1.若设置总共抽奖发数为 1000 发, 双随机的意义为 1000 发抽奖次数在任意次数时可触发额外两次抽奖, 抽奖的人在于本盲盒已参与抽奖的人。</p> <p>2.双随机奖励例如: first 赏、last 赏</p> <ul style="list-style-type: none">(1) first 赏: 例如触发设置为一箱的前 500 发, 则本盲盒已触发第 500 发抽奖时, 此奖项在前 500 发抽奖次数中随机抽取一次, 获得 first 赏(2) last 赏: 例如触发设置为一箱的后 500 发, 则本盲盒已触发完全全部 1000 发抽奖时, 此奖项在后 500 发抽奖次数中随机抽取一次, 获得 last 赏 <p>例如: (二) 拳击场</p> <p>1.假设设置一场抽赏发数为 5 发, 奖励分为普通赏和全集赏。其中每一次抽赏肯定获得一个普通赏, 全集赏奖励为 4 种。在一箱 5 发全部售出后, 每一种全集赏都进行一次独立随机, 在 5 发抽奖次数中随机抽取一次。因此有可能出现一次抽赏, 拿到全部 4 种全集赏的情况。</p>

	盲盒详情页	<p>用户点击盲盒进去详情页</p> <ol style="list-style-type: none"> 背景显示 显示盲盒名称 盲盒封面大图显示 收藏：用户可点击星星图标，对该盲盒进行收藏，后续点击可取消收藏操作 商品价格：例如：¥19/张明信片 该箱剩余商品数量：例如 599/1000 剩余箱数量显示 换箱：点击可进行换箱操作。 <ol style="list-style-type: none"> 换箱界面： <ol style="list-style-type: none"> 箱子编号：显示 4 组箱子编号，可左滑右滑查看更多，10 个箱子为一个组，例如：1~10 箱；11~20 箱 箱子详情：每一行显示一个箱子，显示内容包括：箱号、该箱剩余奖品数量及各等级奖品的剩余数量 用户点击某一行后，就可以进入该箱号的详情页面 规则说明：点击可弹窗显示，纯文字可在后台添加 奖品名称说明：点击可弹窗显示，纯文字可在后台添加 转发：用户点击可转发微信好友列表 商品显示：一行显示赏池预览、奖品余量、中赏记录、次数排行 4 种分类。 <ol style="list-style-type: none"> 赏池预览： <ol style="list-style-type: none"> 一行显示三个奖品 奖品等级：奖品封面图左上角显示奖品等级，例如：first 赏、SP 赏、A 赏等 奖品封面图：若对应奖品已被抽取，则图片变灰显示【已售空】 奖品名称及数量：显示奖品名称（名称过长的话，滚动播放）及数量，例如 1/2 表示：该箱有 2 份该奖品，目前还剩余 1 份 官方零售价：后台可添加奖品商家零售价（不包含 first 赏、last 赏、全集赏等：只赠送不售卖） 获奖概率：后台按照奖品总数进行平分概率，若已售空或者数量减少，对应概率也会有改变（不包含 first 赏、last 赏、全集赏等） 奖品余量： <ol style="list-style-type: none"> 一行显示一个奖品，奖品等级-数量-名称-概率，例如：A 赏-1/2-xxxxxxx-概率为：xx%（其中数量标红显示） 中赏记录： <ol style="list-style-type: none"> 一行显示一次抽赏记录，按照时间倒序排列。包括：用户名，抽赏时间（具体到秒），该次抽赏是这箱的第多少次抽，中赏等级，中赏名称 例如 first 赏、last 赏、全集赏等特殊奖品永远置顶显示 次数排行： <ol style="list-style-type: none"> 一行显示一个用户名，显示其在该箱抽了多少次数，以及获得的奖品等级及个数。 购买按钮：单抽（买一次）、五抽、十抽、全收（将该箱剩余次数全部一次性抽走） 购买规则：用户点击十抽则弹窗显示需要支付的金额，并且可使用微信支付或者余额支付，若奖品数量小于十次，则需要提示用户数量不足可减少购买次数。用户购买前必须要勾选用户协议
	购买页面	<p>用户点击购买支付后进入页面</p> <ol style="list-style-type: none"> 新页面显示用户抽赏的订单所有信息 <ol style="list-style-type: none"> 盲盒名称 购买的明信片个数及单价 盲盒封面图： 支付方式：可选择代币或者余额进行支付；如果余额或代币不足，可跳转至充值页面 必须在第一次勾选用户协议、出售后不退还以及未成年不得进行购买的协议才能进行支付 总计价格标红显示

<p style="text-align: center;">无限</p>	<p style="text-align: center;">无限</p>	<p>用户可点击底部按钮进行无限赏的抽奖页面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.商品显示： <ol style="list-style-type: none"> (1) 一行显示两个无限赏商品，每个商品都配有相对应图片，分多行显示 (2) 商品名称 (3) 商品价格：例如：¥19/张明信片 (4) 用户点击可进入详情页 2.商品详情页： <ol style="list-style-type: none"> 1.背景显示 2.显示无限赏名称 3.无限赏封面大图显示 4.大魔王显示：显示在该无限赏抽到魔王赏的用户名称、头像及其占领大魔王的时间，直到下一个用户抽到魔王赏。成为大魔王的用户可以获得在其为大魔王期间的该无限赏所有订单金额 0.88%的奖励，在下一任魔王出现后，系统自动冲入其账户对应代币。 4.收藏：用户可点击星星图标，对该无限赏进行收藏，后续点击可取消收藏操作 5.商品价格：例如：¥19/张明信片 6.规则说明：点击可弹窗显示，纯文字可在后台添加 7.转发：用户点击可转发微信好友列表 8.中赏概率：显示每个等级赏品的中奖概率，例如：魔王赏：0.01%；SP赏：0.1%等 12.商品显示：一行显示赏池预览、中赏记录 <ol style="list-style-type: none"> (1) 赏池预览： <ol style="list-style-type: none"> 1) 一行显示三个赏品 2) 赏品等级：赏品封面图左上角显示赏品等级，例如：魔王赏、SP赏、A赏等 2) 赏品封面图 3) 赏品名称及数量：显示赏品名称（名称过长的话，滚动播放） 4) 官方零售价：后台可添加赏品商家零售价 5) 获奖概率：按照上面的中赏概率显示 (2) 中赏记录： <ol style="list-style-type: none"> 1) 筛选行显示多种标签：全部、魔王赏、SP赏等，用户可点击查看相对应等级赏品的中赏记录 2) 一行显示一次抽奖记录，按照时间倒序排列。包括：用户名，抽奖时间（具体到秒），该次抽奖是该无限赏的第多少次抽奖，中赏等级，中赏名称 13.购买按钮：单抽（买一次）、五抽、十抽 14.购买规则：用户点击十抽则弹窗显示需要支付的金额，并且可使用微信支付或者余额支付，若赏品数量小于十次，则需要提示用户数量不足可减少购买次数。用户购买前必须要勾选用户协议
<p style="text-align: center;">赏袋</p>	<p style="text-align: center;">赏袋</p>	<p>用户点击底部按钮进入赏袋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.顶部设有状态栏：未申请、已申请、已发货 <ol style="list-style-type: none"> (1) 未申请：此为用户所有赏品袋 (2) 已申请：此为用户提交的订单记录 (3) 已发货：此为用户提交的发货订单，显示订单编号、单号（后台添加）、发货状态、发货时间、物流信息按钮 2.显示现货、预售分类：预售赏品无法进行发货，但可以进行回收 2.选择：用户点击可进入赏品的全选 3.赏品展示：下方为用户抽取的所有赏品，一行三个显示 <ol style="list-style-type: none"> (1) 一行显示三个赏品 (2) 赏品的名称：此处为赏品名称加上第二行的平台回收价格，用户可查看 (3) 赏品上锁功能：用户点击每个商品右下角可上锁赏品，用户进入全选、平台回收、发货时都需要提前点击解锁赏品才能进行操作。 (4) 刷新按钮：悬浮按钮刷新页面 (5) 不想要了：下方设有悬浮按钮不想要了，用户点可选择赏品点击不想要了进入回收页面 (6) 下单发货：下方设有悬浮按钮下单发货，用户点可选择赏品点击不想要了进入回收页面

	不想要了	<p>用户通过选择奖品进入不想要了页面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.页面显示用户选择的奖品信息名称+回收价格 <ol style="list-style-type: none"> (1) 一行显示三个回收奖品 2.下方总计回收金额 3.回收确定：用户可点击确定回收则回收的钱自动转到余额中，可用于消费或者提现，同时用户赏袋中对应奖品减少 	
	下单发货	<p>用户通过选择奖品进入下单发货页面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.页面显示用户选择的奖品信息名称 2.填写地址：用户点击可录入姓名 收货电话、收货地址 <ol style="list-style-type: none"> (1) 并且可以设置默认地址，或者从地址簿选择地址 3.发货确定：用户可点击确定发货提示【下单成功】，并且用户赏袋中对应奖品减少，订单转入已申请 	
个人中心	个人中心	<p>用户点击底部按钮进入个人中心</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.头像、昵称显示；每个用户可自己编辑昵称 2.我的余额：此处显示用户的余额 3.我的代币：平台魔王赏奖励以及后续活动奖励，1 代币=1 元，不可以直接进行提现，在平台内可以随意消费 3.充值：进行自助充值，通过微信支付，最低为 1 元；支付功能使用微信支付，支付金额转至公司银行账户内 4.提现：用户可点击进去 <ol style="list-style-type: none"> (1) 我的信息：点击完善提现账户，用户点击可编辑账户 (2) 提现金额：文本框输入金额也可进行全部提现 (3) 提现记录：详情页中显示每一次提现申请时间、金额 (5) 立即提现：用户点击可提交申请 3.游戏记录：用户可查看自己的抽取记录：抽取时间、名称、抽取奖品信息 4.地址管理：用户可完善自己的地址簿 5.加入粉丝群：用户点击后，显示客服二维码 6.我的收藏：用户点击后，进入收藏页面，每行显示一个用户已收藏的盲盒系列，点击后直接进入该盲盒的详情页 7.联系客服：用户点击后，进入客服对话页面 8.投诉建议：文本框展示由后台添加 	
后端	banner 图	banner 图	后台针对首页 banner 图可进行编辑
	分类管理	分类管理	<ol style="list-style-type: none"> 1.后台可创建、编辑、不同的盲盒类型，并且每个额外奖项的名称、触发时间 2.后台可创建盲盒分类：随机、拳击和无限赏等
	奖品管理	奖品管理	<ol style="list-style-type: none"> 1.后台可不同的奖品活动，设置额外奖项，并且添加所有奖品奖项，项目可编辑、删除、添加 2.后台可查看每一场奖品活动的中奖记录，用户昵称、时间、第几发中奖的，每个奖品的剩余库存 3.后台可设置每个奖品的数量、回收价格、名称、封面图
	玩法说明	玩法说明	后台可编辑玩法说明，每个不同的奖品活动可单独添加
	回收订单	回收订单	<ol style="list-style-type: none"> 1.后台可查看所有用户提交的回收订单 <ol style="list-style-type: none"> (1) 订单编号、回收奖品信息、回收价格、回收时间
	发货订单	发货订单	<ol style="list-style-type: none"> 1.后台可查看所有用户提交的发货订单 <ol style="list-style-type: none"> (1) 订单编号、发货奖品信息、发货时间、发货地址、电话、姓名 (2) 后台可针对订单填写单号。修改状态 已发货、发货完成
	投诉建议	投诉建议	后台针对小程序投诉建议可进行编辑、修改

数据统计	数据统计	1.后台显示平台所有库存数量、已发货商品的数量、盈余 (1) 盈余: 此为用户购买抽奖金额-回收金额
提现管理	提现管理	1.后台可查看用户提现申请, 通过线上申请、线下打款 2.后台可针对所有用户的提交申请做审批
用户管理	用户管理	1.后台可查看平台所有用户信息
概率管理	概率管理	1.后台可以调节奖品出现的概率 2.限制给定数量的抽奖次数中出现奖品的个数 3、活动参数配置: 对提升概率的活动, 可以让参加活动的人或符合条件的人提升对应奖品的概率

运营维护

服 务 器	由技术团队搭建服务器环境并提供运维服务
网 络 安 全	前后端分离、报文加密

小程序端

登陆

首页

banner

抽奖分类

单行显示-四个分类

左右滑动

抽奖列表

排序

价格

时间

抽奖名称

抽奖价格

剩余箱

无限

搜索

排序

抽奖列表

赏袋

状态栏

未申请

分类

预售

现货

已申请

申请发货

已发货

奖品列表

名称

上锁

刷新

不想要了(回收)

回收的钱自动转到余额中, 可用于消费或者提现

下单发货

我的

头像

余额

代币

充值

提现

我的信息

提现金额

提现记录

立即提现

游戏记录

地址管理

加入粉丝群

我的收藏

联系客服

投诉建议

抽奖详情页

banner

抽奖名称

收藏

商品价格

本箱剩余数量

剩余箱数

换箱(非无限)

箱子编号

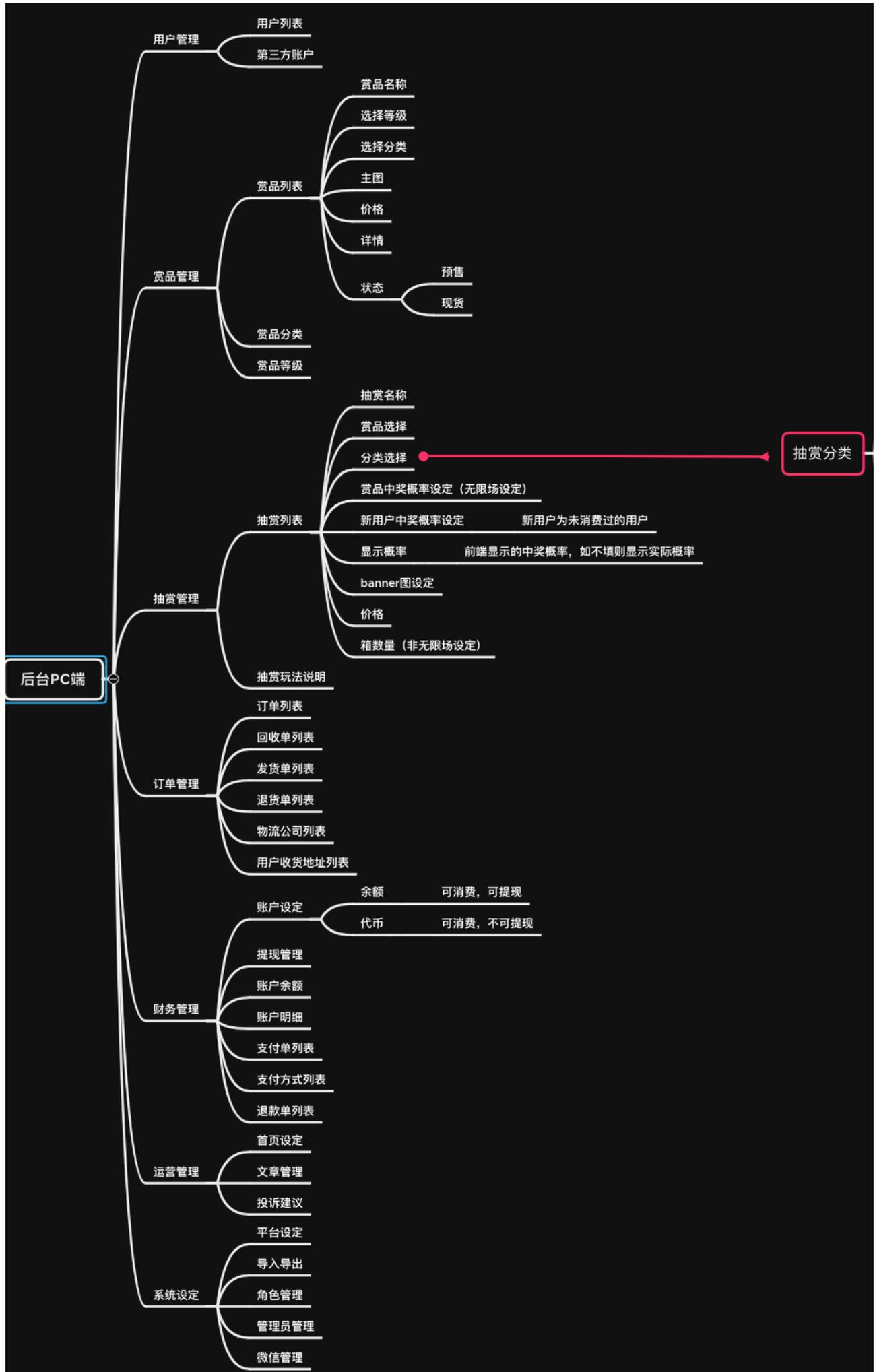
显示4组箱子编号, 可左滑查看更多, 10个箱子为一组, 例如: 1~10箱; 11~20箱

箱子详情

箱号

该箱剩余奖品数量

各等级奖品的剩余数量



后台PC端

用户管理

用户列表

第三方账户

奖品管理

奖品列表

奖品名称

选择等级

选择分类

主图

价格

详情

状态

预售

现货

奖品分类

奖品等级

抽奖管理

抽奖列表

抽奖名称

奖品选择

分类选择

奖品中奖概率设定 (无限场设定)

新用户中奖概率设定

新用户为未消费过的用户

显示概率

前端显示的中奖概率, 如不填则显示实际概率

banner图设定

价格

箱数量 (非无限场设定)

抽奖玩法说明

订单管理

订单列表

回收单列表

发货单列表

退货单列表

物流公司列表

用户收货地址列表

财务管理

账户设定

余额

可消费, 可提现

代币

可消费, 不可提现

提现管理

账户余额

账户明细

支付单列表

支付方式列表

退款单列表

运营管理

首页设定

文章管理

投诉建议

系统设定

平台设定

导入导出

角色管理

管理员管理

微信管理

抽奖分类

抽赏分类

无限场

大魔王奖

中奖概率

奖金比率

例：设为1%，则下次抽中大魔王奖时计算，两次中奖之间的订单金额总和为5万，奖金为5万 $\times 1\% = 500$

此项奖金充入代币账户

双随机场

发数

一箱内抽奖次数

概率

按照奖品总数进行平分概率，若已售空或者数量减少，对应概率也会有改变

随机奖

奖项名

奖项奖品选择

次数设定

抽取设定次数后，发奖

保底奖品

奖项奖品选择

保底次数设定--抽取保底次数后，保底奖品加入到奖品池中

最后一抽奖

拳击场

发数

一箱内抽奖次数

概率

按照奖品总数进行平分概率，若已售空或者数量减少对应概率也会有改变

全集赏

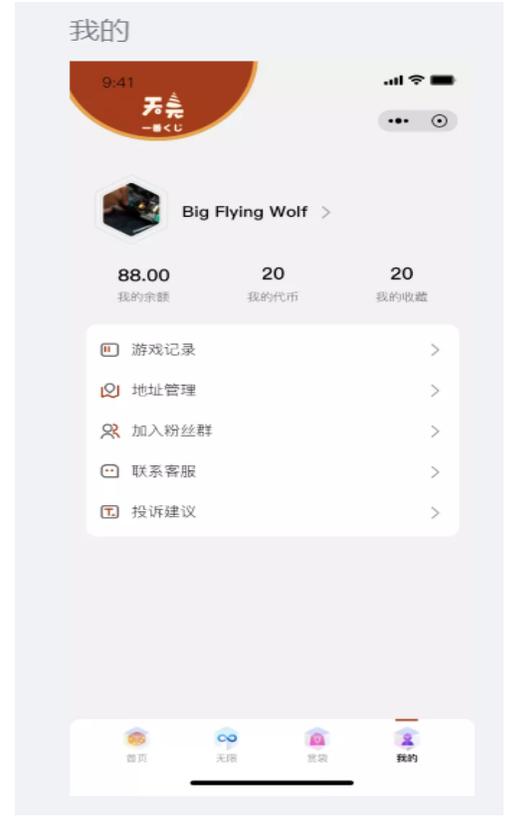
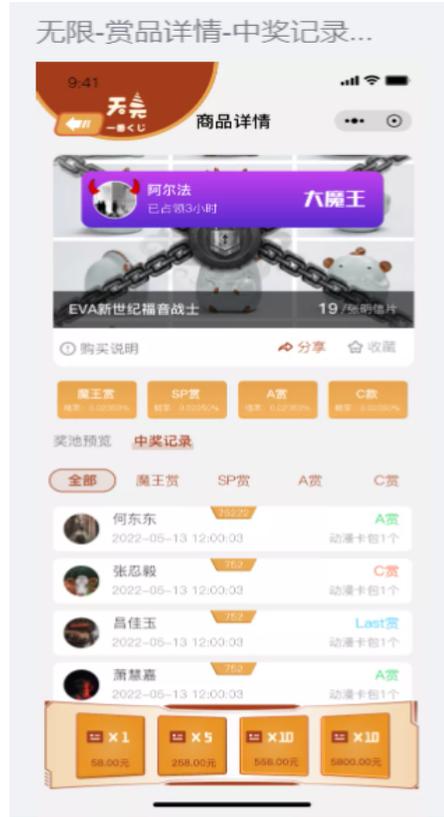
奖项奖品选择

计算次数-X

一箱抽完后，循环计算X次，进行发奖

二、程序界面

主要界面：



奖品详情页及赏袋页面：

下午3:03 14.4K/s 4G 4G 10

天元 赏品详情

当前第26箱，共200箱 购买说明



赛亚人的骄傲
99.00/1抽 26/200箱

该箱剩余数量：5/5 换箱 收藏

奖池预览 中奖记录 奖品余量 次数排行

全集赏 GROS 漫画色贝... 1/1 建议零售价：99.00	该箱剩余抽数不足	全集赏 龙珠adverge 盒... 1/1 建议零售价：99.00
全集赏 龙珠HG系列扭... 1/1 建议零售价：99.00	A赏 龙珠典藏版卡片... 5/5 建议零售价：99.00	

×1 99.00元 ×2 198.00元 ×3 297.00元 ALL ×5 495.00元

19:31 天元 不想要了

高达贴纸一张
等级：E赏
回收价格：1.00
数量：26551

高达立牌（随机一款）
等级：D赏
回收价格：20.00
数量：528

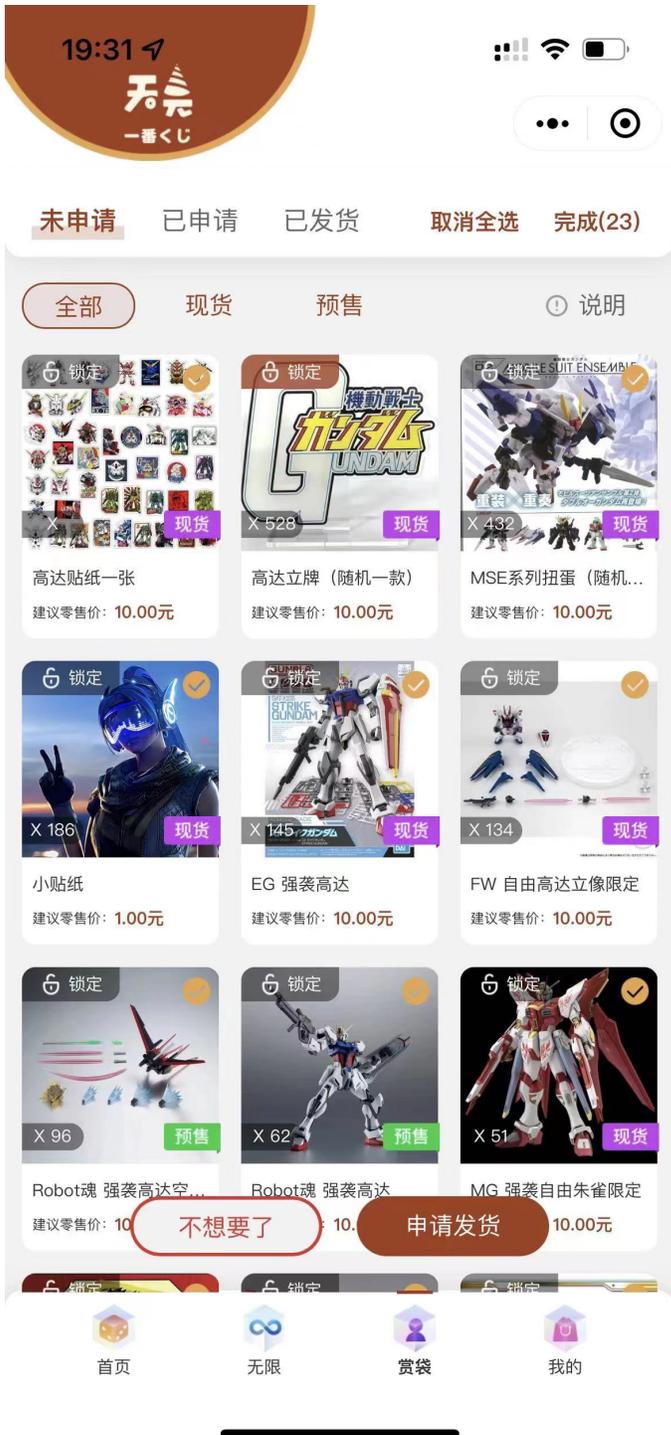
MSE系列扭蛋（随机一款）
等级：D赏
回收价格：30.00
数量：432

小贴纸
等级：H赏
回收价格：1.00
数量：186

EG 强袭高达
等级：C赏
回收价格：60.00
数量：145

回收价：¥208877元 确定卖出

赏袋页面及中奖页面：



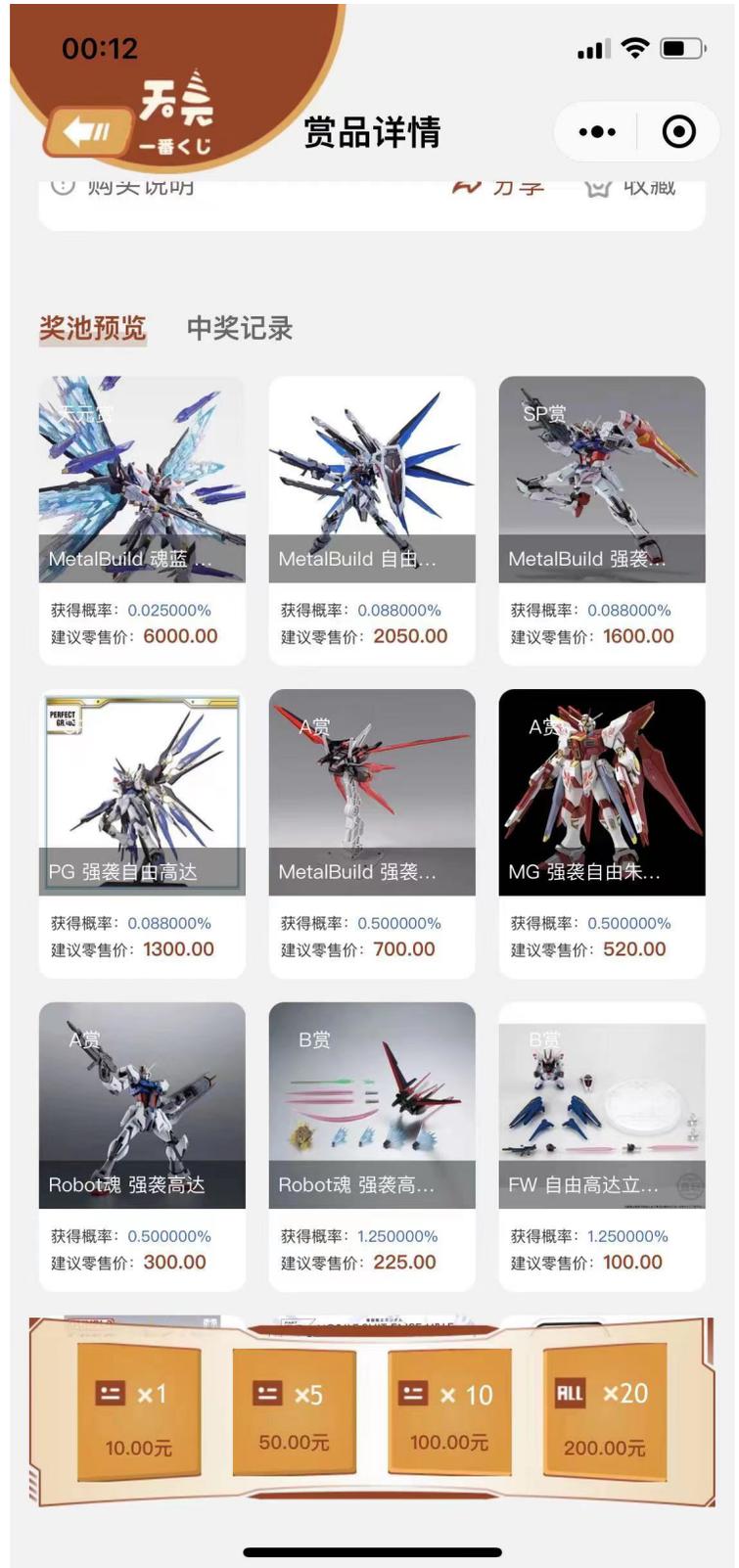
余额页面及抽奖页面：



所有 消费明细 充值明细 **提现明细** 收入明细

提现了188.00元,手续费12元	-200.00
2022-07-13 10:00:24	¥ 468.00
提现了188.00元,手续费12元	-200.00
2022-07-13 10:00:17	¥ 668.00

没有更多数据了



个人信息页面：



2、后台：由开发团队开发完成

以下页面展示后台：

（因为整理本文档时服务器已经释放了，所以只找到一些项目讨论时用到的截图）

ID	文章标题	封面图	文章分类	创建时间	更新时间	发布状态	访问量	排序	操作
8	福利场购买说明		玩法说明	2022-07-08 13:27:51	2022-07-08 13:27:51	已发布	1	100	编辑 删除
7	提现说明		账户相关	2022-07-01 20:52:47	2022-07-01 20:52:47	已发布	0	100	编辑 删除
6	仙豆说明		账户相关	2022-07-01 20:52:18	2022-07-01 20:52:18	已发布	3	100	编辑 删除
5	豪华场购买说明		玩法说明	2022-07-01 20:50:12	2022-07-01 20:50:12	已发布	9	100	编辑 删除
4	双随机场购买说明		玩法说明	2022-07-01 20:49:55	2022-07-01 20:49:55	已发布	6	100	编辑 删除
3	无限场购买说明		玩法说明	2022-07-01 20:49:24	2022-07-01 20:49:24	已发布	10	100	编辑 删除
2	快速提现通知		首页banner	2022-06-29 10:27:13	2022-06-29 10:27:13	已发布	31	100	编辑 删除
1	仙豆简介		仙豆简介	2022-06-08 09:14:53	2022-06-08 09:14:53	已发布	1	100	编辑 删除

基础信息

*抽奖类型: 双随机场

*抽奖分类: |--数码

*抽奖名称: 数码双随机测试01 最多可输入200个汉字

*箱数量: 10

抽奖编号: G6572700870505

抽奖简介: 请输入抽奖简介

*抽奖图片: 上传图片

预览图: [第一张图片为默认图[宽高比1: 1 建议800*800 px], 后面的图片为Banner图片[宽高比1.75:1 建议 1400*800 px] 可拖动图片进行排序]

删除|设为主图|裁剪

三、运营总结

本小程序在 2022 年夏季上线，2023 年春季下线，流水十万左右，因团队成员都是兼职并面临本职工作加剧、市场竞争过于激烈、同行恶性竞争等问题，所以最终决定下线产品。

在获客方面，主要采用的方法是运营社群、推广活动引流等。在整个产品周期中，我主要负责管理项目进程、与开发团队和设计团队沟通、迭代版本等，合伙人负责二次元产品设计。

我们的迭代速度大概是每周更新一次，这落后于竞品。与此同时，市面上开始出现大量的同类产品，竞争激烈，从竞争对手的产品中也学到了很多经验。

本次项目也算是我第一次尝试做产品，从需求出发，到法律法规稽核、与开发团队的沟通、产品上线运营、拉新转化、活动设置等都是第一次参与，也算是完整地经历了一个小型产品的策划、落地以及退出。

这次产品设计让我意识到了商业化的专业性要求，对于一个要进入到市场的产品来说，无论是开发、营销、还是公司内部的职能支持，都非常重要。任何一个板块出现问题，都会对整个产品业务造成巨大的冲击。正因如此，我后来才决定重返校园，认真学习专业知识，并不断思考科研、市场、商业化、管理等不同板块之间的合作该如何优化等；其中的乐趣也让我难以忘怀，从而坚定了终身学习、终身创业的决心。