

界面交互说明

TopFans 项目

界面交互说明 & 用户操作流程

1. 启动 & 注册登录流程

1.1 注册 / 登录界面

界面元素

- 手机号输入框
- 密码输入框
- 【注册 / 登录】主按钮
- 协议勾选区（服务条款 / 隐私政策）

用户操作流程

1. 用户输入手机号 + 密码
2. 点击【注册 / 登录】
3. 系统校验成功后进入粉丝身份选择流程

系统反馈

- 校验失败：Toast 提示错误原因
- 校验成功：进入粉丝身份选择页

1.2 App 启动 & 开场动画

界面说明

- 新帐号首次登录 App 时，展示多页漫画式 / 剧情式开场动画
- 页面右上角提供【跳过】按钮
- 动画结束后进入广场页面

用户操作流程

1. 新用户首次登录 App
2. 系统自动播放开场动画

3. 用户可：

- 播完一页后点击箭头查看下一页
- 点击 Skip → 直接进入注册/登录页
- 看完动画 → 自动进入注册/登录页

UX 设计要点

- Skip 按钮始终可见
-

2. 粉丝身份选择与隔离

2.1 首次粉丝身份选择（注册后首次登录时）

界面说明

- 明星卡片列表（头像 + 名称）
- 单选模式
- 底部【确认进入】按钮

用户操作流程

1. 用户浏览可选明星列表
2. 点击选择一个粉丝身份
3. 点击【确认进入】
4. 系统初始化该身份的数据空间，开始播放引导动画

UX 约束

- 不允许跳过
 - 必须选择 1 个身份才能进入系统
-

2.2 粉丝身份隔离（全局规则）

UX 层需统一遵循

- 广场内容仅展示当前粉丝身份
- 星册只显示该明星相关藏品
- 好友推荐、好友列表仅限同身份
- 活动、任务仅限当前身份

UX 在所有页面需**避免出现跨明星入口或暗示**

2.3 粉丝身份切换（个人页入口）

界面说明

- 当前身份展示区
- 点击弹出已拥有身份列表（最多 2 个）
- 点击切换即生效

用户操作流程

1. 用户进入个人信息页
2. 点击当前粉丝身份
3. 选择另一个已拥有身份 / 选择新建粉丝身份
4. 系统刷新全局数据与页面

系统反馈

- 全局页面重新加载
 - 广场 / 星册 / 好友 / 展馆同步切换
 - 如果用户已经有了两个粉丝身份，则没有选择新建粉丝身份选项
-

3. 个人信息页



3.1 页面入口

- 所有主页面右上角显示用户头像
- 点击头像 → 进入个人信息页

3.2 个人信息页结构

页面模块划分

1. 顶部用户信息区
2. 我的资产快捷入口
3. 账户与设置区

3.3 基础信息展示

展示字段

- 头像（当前阶段系统默认，用户不能自己修改）

- 昵称（可编辑）
- UID（只读，支持复制）
- 区块链地址（只读，支持复制）
- 当前粉丝身份
- 粉丝等级
- 顶粉币余额

UX 要点

- UID / 地址使用弱视觉权重
 - 顶粉水晶及余额突出显示
-

3.4 我的资产入口

入口样式

- 明确区分：
 - 我的展馆
 - 我的星册

操作流程

- 点击 → 跳转对应页面
-

3.5 编辑与设置

支持操作

- 修改昵称（弹窗输入）
- 修改密码
- 退出登录

UX 要点

- 昵称需校验审核
 - 退出登录需二次确认
-

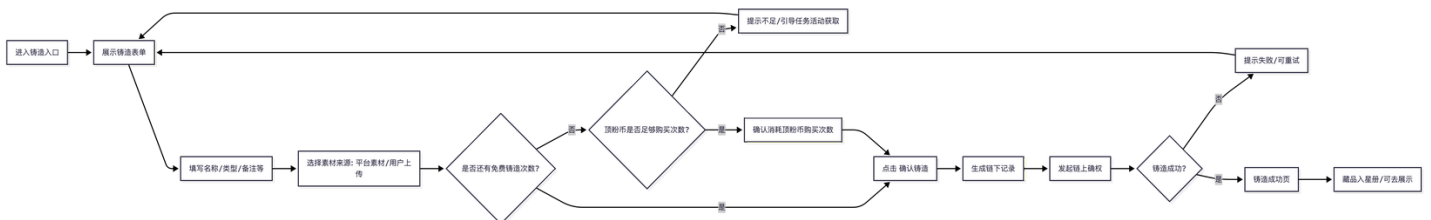
4. 数字藏品铸造与星册

4.1 铸造入口

入口位置

- 展馆内显著按钮【铸爱】

4.2 铸造流程



界面步骤

1. 填写藏品信息

- 名称
- 类型
- 备注

2. 选择素材来源

- 平台素材
- 用户上传

3. 显示剩余铸造次数

4. 点击【确认铸造】

系统反馈

- 审核中动画、铸造中动画
- 成功后系统通知提醒
- 可点击查看详情



4.3 星册（藏品册）

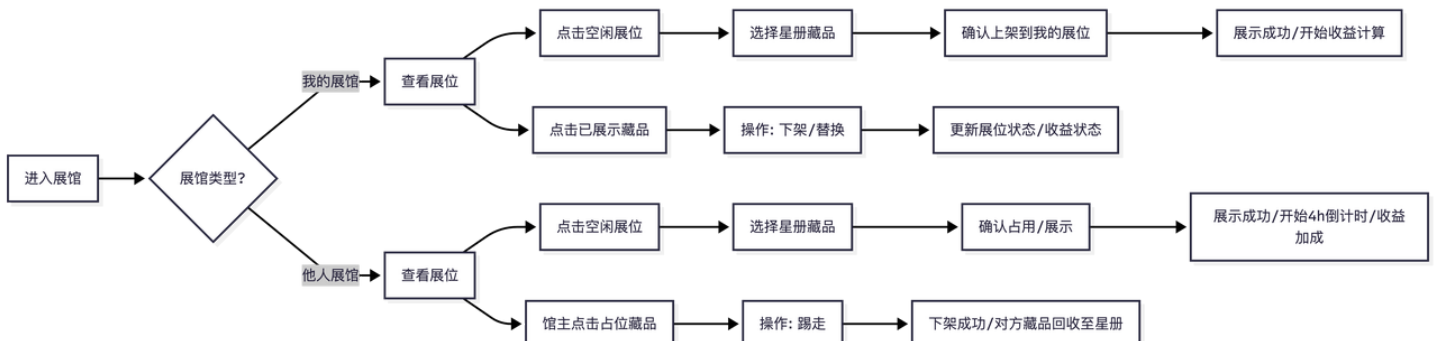


界面说明

- 网格展示藏品
- 点击藏品卡片进入藏品详情页
- 本阶段藏品不分等级，统一罗列在星册中即可

5. 展馆与展位

(PPT原型图画的可能不对，查看个人展馆的之后应该自由我的展馆部分，不显示好友展馆；但是查看好友展馆的时候可以下方同时显示我的展馆)



5.1 我的展馆

界面结构

- 空闲展位明确标识
- 已展示藏品可点击

操作流程

1. 点击空闲展位
2. 进入藏品选择
3. 确认展示

5.2 好友 / 路人展馆

可用操作

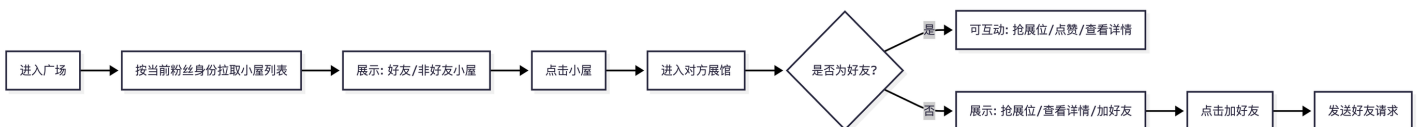
- 查看展品
- 抢空闲展位
- 点赞展品
- 被占位时可“踢走”

抢展位流程

1. 点击空闲展位
2. 弹出星册页面
3. 选择星册藏品
4. 确认占位
5. 系统开始 4h 倒计时

6. 广场

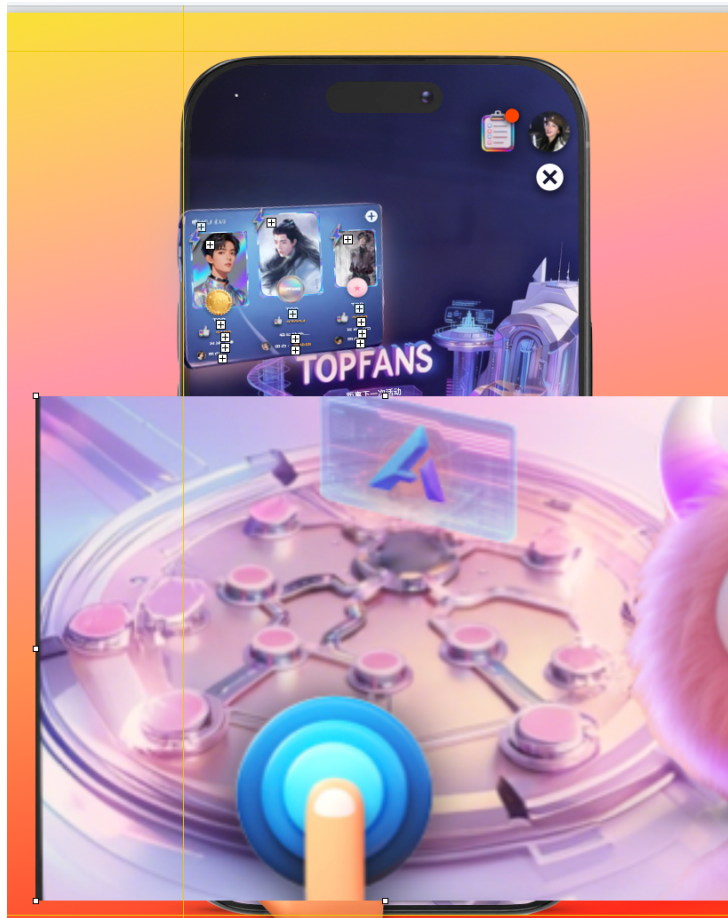
6.1 广场主列表



展示内容

- 同粉丝身份的小屋
- 好友 / 非好友混合推荐

- 本阶段不使用原型图中的设计，广场页面就是一张大的地图组件，占据广场主体，支持拖拽。



交互

- 点击小屋 → 进入展馆
- 支持加好友 / 抢展位

6.2 TOP 藏品展板



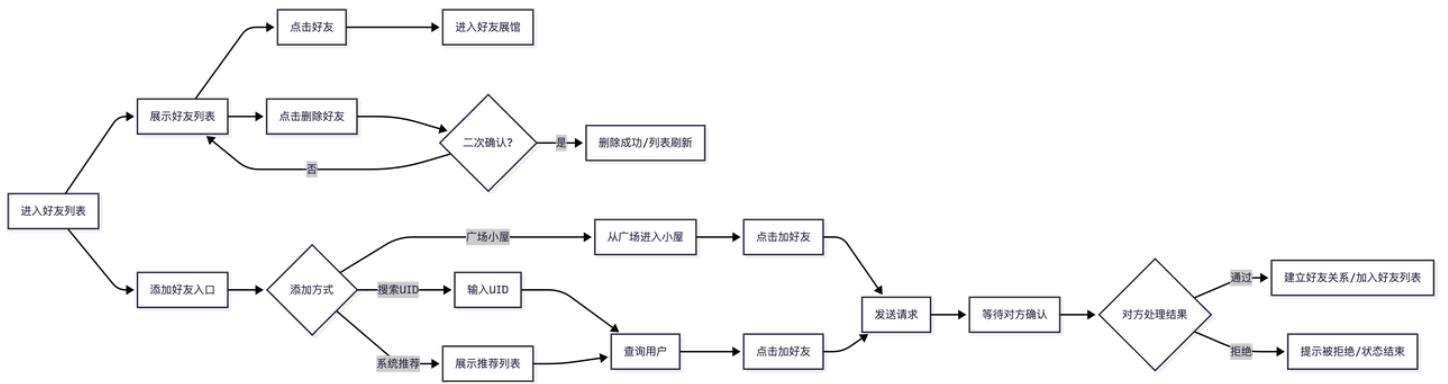
展示规则

- 点赞数最高 Top3
- 展示封面、名称、作者、点赞数

操作流程

- 点击藏品 → 藏品详情 → 所属展馆

7. 好友与社交



7.1 好友列表

界面元素

- 好友头像
- 等级
- 在线状态

操作

- 进入展馆
- 删除好友
- 下拉无限刷新，好友展示完之后会展示系统推荐的非好友用户

7.2 添加好友流程



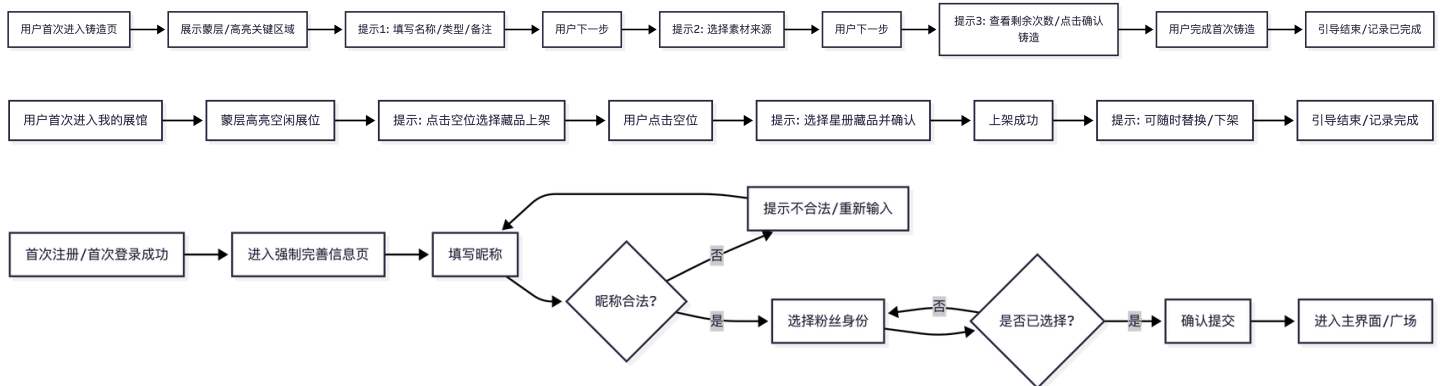
1. 搜索 UID

2. 发送好友请求
3. 等待对方确认

7.3 好友互动 & 抢展位

- 好友展馆与个人展馆操作一致
- 区别在于：
 - 有抢占机制
 - 有被踢走机制
 - 抢占好友展位后，在展位卡片上区分显示（自己的藏品边框或者效果要与好友的不同）

8. 新手引导



（上面这个图有点问题，首次注册登录后进入引导动画，动画播放完了才是广场）

覆盖关键节点

- 首次启动
- 首次铸造
- 首次展示
- 首次进入展馆

UX 表现

- 蒙层 + 高亮
- 指引动画
- 一步一提示

9. 任务与成长（待设计）

9.1 任务中心

界面

- 日常任务列表
- 已完成 / 未完成状态
- 奖励展示

操作

- 点击任务 → 跳转对应行为
-

9.2 成长反馈

- 行为完成 → 弹出成长值 / 顶粉币动画