

抽奖组件

在本项目中（默认场景），抽奖功能包括三大组件：抽奖中、抽奖结束和个人中奖记录，接入方可以依据抽奖流程进行展示。

各组件只需要使用一个公共的抽奖SDK逻辑层实例即可，不需要初始化多个SDK实例。

在引入及使用本功能组件前，需要先对互动功能接收端SDK进行公共配置，详情请查看：[互动功能接收端 UI 组件 - 配置 SDK](#)。

概述

完成互动功能接收端 SDK 的配置后，可以大体按这个流程接入。

1. 在模板代码中引入“抽奖中”、“抽奖结束”和“个人中奖记录”三个组件，并传入抽奖 SDK、语言等属性，监听相关事件。
2. 在逻辑代码中，创建抽奖 SDK 实例。
3. 在三个组件相关事件的回调函数中获取抽奖状态，并控制三个组件的可见性。

示例代码

以 PC 端接入为例。

```

<template>
<div class="plv-demo-lottery-default">
  <button @click="setLotteryRecordVisible">查看中奖记录</button>

  <div class="plv-demo-lottery-default__lottery">
    <!-- 抽奖中 -->
    <on-lottery
      v-if="lotterySdk"
      v-show="isLotteryShowing"
      :lottery-sdk="lotterySdk"
      :lang="lang"
      @lottery-status-changed="onLotteryStatusChange"
      @is-show-changed="onLotteryShowChange"
    />
  </div>

  <!-- 中奖记录 -->
  <modal
    no-bg
    draggable
    title="中奖记录"
    :visible="isShowRecord"
    :close-on-click-modal="false"
    @close="isShowRecord = false"
  >
    <lottery-record
      v-if="lotterySdk"
      :lottery-sdk="lotterySdk"
      :lang="lang"
      :delay-time="3000"
      @lottery-list="onLotteryRecord"
      @submit-info="onClickRecord"
      @check-info="onClickRecord"
    />
  </modal>

  <!-- 中奖结果 -->
  <!-- modal是一个弹窗组件，可根据界面风格自行设计-->
  <modal
    no-bg
    draggable
    title="中奖结果"
    :visible="isShowResult"
    :close-on-click-modal="false"
    :lang="lang"
    @close="isShowResult = false"
  >
    <lottery-end
      v-if="lotterySdk"
      ref="lotteryEnd"
      :lottery-sdk="lotterySdk"
      :lottery-list="lotteryList"
      :lang="lang"
      @to-show="setLotteryResultShow"
      @to-hide="setLotteryResultHide"
    />
  </modal>
</div>

```

```

    />
  </modal>
</div>
</template>

<script>
import OnLottery from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/PcOnLottery';
import LotteryEnd from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/PcLotteryEnd';
import LotteryRecord from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/PcLotteryRecord';
import { Lottery } from '@polyv/interactions-receive-sdk';

export default {
  components: {
    OnLottery,
    LotteryEnd,
    LotteryRecord,
  },

  data() {
    return {
      // 语言
      lang: 'zh_CN',
      // 抽奖 SDK 实例
      lotterySdk: null,
      // 是否展示结果
      isShowResult: false,
      // 中奖记录数据
      lotteryList: [],
      // 是否展示抽奖盒子
      isLotteryShowing: false,
      // 是否展示抽奖记录
      isShowRecord: false,
    };
  },

  created() {
    this.lotterySdk = new Lottery();
  },

  beforeDestroy() {
    this.lotterySdk?.destroy();
    this.lotterySdk = null;
  },

  methods: {
    onLotteryStatusChange(status) {
      if (status === 'running') {
        this.isLotteryShowing = true;
      } else if (status === 'over') {
        this.isLotteryShowing = false;
      }
    },

    onLotteryShowChange(isShowing) {
      this.isLotteryShowing = isShowing;
    },
  },
};

```

```

// 展示抽奖结果
setLotteryResultShow() {
  this.isShowResult = true;
},

// 隐藏抽奖结果
setLotteryResultHide() {
  this.isShowResult = false;
  setTimeout(() => {
    this.$refs.lotteryEnd && this.$refs.lotteryEnd.toBack();
  }, 600);
},

// 切换中奖记录列表组件可见性
setLotteryRecordVisible() {
  this.isShowRecord = !this.isShowRecord;
},

// 中奖记录数据更新
onLotteryRecord(lotteryList = []) {
  if (lotteryList.length) {
    this.lotteryList = lotteryList;
  }
},

// 点击查看中奖结果详情
onClickRecord(record = {}) {
  this.isShowRecord = false;
  this.setLotteryResultShow();
  const { prize, lotteryId, collectInfo, winnerCode, sessionId, received } = record;
  this.$refs.lotteryEnd.setLottery({
    received,
    prize,
    lotteryId,
    collectInfo,
    winnerCode,
    sessionId,
    isWinner: true,
  });
},
}
};
</script>

<style lang="scss">
.plv-demo-lottery-default__lottery {
  position: fixed;
  top: 50%;
  left: 50%;
  transform: translate(-50%, -50%);
}
</style>

```

抽奖中

“抽奖中”组件显示抽奖动效。讲师/助教等发起端发起一次抽奖时，“抽奖中”组件会触发相应事件，接入方根据事件控制容器/模态框的可见性。

引入

在线文件引入方式

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videocc.net/interactions-receive-sdk-ui-default/0.24.0/lib/PcOnLottery/PcOnLottery.umd.min.js"></script>
// PC端
<script>
    const OnLottery = window.PolyvIRScene.PcOnLottery.default;
</script>
```

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videocc.net/interactions-receive-sdk-ui-default/0.24.0/lib/MobileOnLottery/MobileOnLottery.umd.min.js"></script>
// 移动端
<script>
    const OnLottery = window.PolyvIRScene.MobileOnLottery.default;
</script>
```

import 方式引入（推荐）

```
// PC端
import OnLottery from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/PcOnLottery';
```

```
// 移动端
import OnLottery from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/MobileOnLottery';
```

Attributes

属性名	类型	默认值	含义
lang	string: 'zh_CN', 'en'	'zh_CN'	语言
lotterySdk	Object	null	抽奖 SDK 实例

属性名	类型	默认值	含义
delayTime	number	移动端 8000，PC端 2000	延迟触发显示时间，单位毫秒
pattern	string	'default'	抽奖动效类型，可选 default（默认）和box（盒子动效）
btnText	string	'猛戳提升手气'	抽奖礼盒按钮中文文案
btnEnText	string	'Click For Luck'	抽奖礼盒按钮英文文案

Events

事件名	参数类型	参数含义	说明
lottery-status-changed	string: 'running', 'over'	抽奖进行状态	抽奖状态发生变化后触发。'running' 表示抽奖进行中，需显示本组件；'over' 表示抽奖结束，需取消显示本组件。
is-show-changed	boolean	是否正在显示	该事件表示组件内部显示状态发生变化，需接入方同步设置外部容器的显示状态。如点击组件内部的关闭按钮时，会触发该事件，并收到参数false。

抽奖结束

“抽奖结束”组件显示该轮次中的个人中奖结果，以及中奖人列表。讲师结束抽奖后，组件会触发相应事件，同样，接入方根据事件去控制组件可见性即可。status-changed 事件会提供组件内部的几种状态，可依据此状态处理部分交互逻辑，比如展示返回按钮用于从“中奖名单”返回到“中奖结果”。

```
{
  isShowLotteryEnd: '中奖结果',
  isShowWinnerList: '中奖名单',
  isShowSubmitInfo: '填写联系信息',
}
```

另外，此组件提供 `setLottery` 方法，用于外部传入特定场次的中奖记录，给用户去补填该次中奖信息。具体中奖信息可从下文提到的“个人中奖记录”组件中获取。

引入

在线文件引入方式

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videocc.net/interactions-receive-sdk-ui-default/0.24.0/lib/PcLotteryEnd/PcLotteryEnd.umd.min.js"></script>
// PC端
<script>
    const LotteryEnd = window.PolyvIRScene.PcLotteryEnd.default;
</script>
```

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videocc.net/interactions-receive-sdk-ui-default/0.24.0/lib/MobileLotteryEnd/MobileLotteryEnd.umd.min.js"></script>
// 移动端
<script>
    const LotteryEnd = window.PolyvIRScene.MobileLotteryEnd.default;
</script>
```

import 方式引入（推荐）

```
// PC端
import LotteryEnd from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/PcLotteryEnd';
```

```
// 移动端
import LotteryEnd from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/MobileLotteryEnd';
```

Attributes

属性名	类型	默认值	含义
lang	string: 'zh_CN', 'en'	'zh_CN'	语言
lotterySdk	Object	null	抽奖 SDK 实例
delayTime	number	移动端 8000，PC端 2000	延迟触发显示时间，单位 毫秒

Events

事件名	参数类型	参数含义	说明
to-show	无参数	-	讲师端结束抽奖后触发，表示需要展示弹窗
to-hide	无参数	-	点击"我知道了"按钮后触发，表示需要隐藏弹窗
status-changed	string: 'isShowLotteryEnd', 'isShowWinnerList', 'isShowSubmitInfo'	弹窗内部状态	抽奖结束弹窗内部状态变化后触发。 isShowLotteryEnd: 抽奖结束， isShowWinnerList: 显示中奖人名单， isShowSubmitInfo: 显示填写信息

Methods

setLottery

说明：设置中奖结束弹窗信息。用于内部控制"抽奖结束"弹窗状态，也可以用于外部根据中奖列表传入特定轮次的中奖信息。

接收参数：对象参数 lotteryInfo: Object，该对象参数字段如下（同 SDK 中的 [SdkLotteryRecordResItem](#)）。

字段名	类型	含义
channelId	string	频道号
lotteryId	string	抽奖ID
prize	string	奖品名称
received	boolean	是否已领取
sessionId	string	场次号
winnerCode	string	兑换码
collectInfo	Object[]	中奖填写信息

collectInfo 是中奖者领奖所需填写提交的信息数组，数据格式如下：

```
[
  {
    // 字段提示
    field: '',
    // 字段值（若用户已提交过，则为用户所填值）
    value: '',
  },
  {
    field: '',
    value: '',
  },
]
```

toBack

说明：返回到"抽奖结束"（上文所说isShowLotteryEnd状态）的显示状态。

接收参数：无。

个人中奖记录

在一场直播中，讲师可能会发起多轮抽奖，本组件可以展示特定直播场次中用户的所有中奖记录。

引入

在线文件引入方式

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videooc.net/interactions-receive-sdk-ui-
default/0.24.0/lib/PcLotteryRecord/PcLotteryRecord.umd.min.js"></script>
// PC端
<script>
  const LotteryRecord = window.PolyvIRScene.PcLotteryRecord.default;
</script>
```

```
// script 标签引入，根据版本号引入JS版本。
<script src="https://websdk.videooc.net/interactions-receive-sdk-ui-
default/0.24.0/lib/MobileLotteryRecord/MobileLotteryRecord.umd.min.js"></script>
// 移动端
<script>
  const LotteryRecord = window.PolyvIRScene.MobileLotteryRecord.default;
</script>
```

import 方式引入（推荐）

```
// PC端
import LotteryRecord from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/PcLotteryRecord';

// 移动端
import LotteryRecord from '@polyv/interactions-receive-sdk-ui-default/lib/MobileLotteryRecord';
```

Attributes

属性名	类型	默认值	含义
lotterySdk	object	null	抽奖 SDK 实例
lang	string: 'zh_CN', 'en'	'zh_CN'	语言

Events

以下事件具体参数可以查看 typedoc 文档。

事件名	参数类型	参数含义	说明
lottery-list	Object[]	个人中奖记录列表数据，可参考SDK中的 SdkLotteryRecordRes 说明	可用于判断是否需要展示中奖记录列表
submit-info	Object	事件数据为具体中奖条目，可参考SDK中的 SdkLotteryRecordResItem 说明	点击填写信息按钮，触发该事件。可用于调出组件填写提交中奖信息。
check-info	Object	事件数据为具体中奖条目，可参考SDK中的 SdkLotteryRecordResItem 说明	点击"已填写"按钮，触发该事件。可用于调出组件查看已填写的具体信息。

lottery-list 事件参数说明

该事件表示观众个人中奖记录有更新，事件参数是所有中奖记录数据的数组，每个条目的数据同上文“抽奖结束”组件 `setLottery` 方法接收的参数[SdkLotteryRecordResItem](#)。

可以根据数组中是否有 received 字段为 false 的数据，判断观众是否有某些中奖记录没有填写提交个人领奖信息。

submit-info 和 check-info 事件参数说明

该事件参数同 [SdkLotteryRecordResItem](#)，即为中奖记录列表中的单个条目，可以用于传递给“抽奖结束”组件 `setLottery` 的方法，使其显示特定场次的中奖结果界面并进行信息检查或填写提交。

接入方可以在SDK初始化后即调用该组件，在需要的时机展示组件。组件初始化、监听到抽奖状态变化或者个人领奖状态变化后，会获取用户最新中奖记录数据，并触发 `lottery-list` 事件，该事件参数为用户中奖数据列表，可以据此列表数据判断用户是否有未填写领取信息的奖项，便于实现提示红点等UI交互。

用户点击个人中奖记录组件中的“领奖”按钮时，该组件会触发 `submit-info` 事件，并在事件参数中提供对应轮次中奖数据。接入方监听到该事件后，可调用“抽奖结束组件”的 `setLottery` 方法并将对应数据传入，然后展示“抽奖结束组件”，该组件将展示对应轮次抽奖的结果信息（包括是否中奖、是否已提交领奖信息）。用户点击“已领取”按钮时触发 `check-info` 的事件同 `submit-info` 事件，此时将“抽奖结束”组件显示出来，可查看当时观众填写的信息。