

模块事件

一、抽奖初始化完成

在获取抽奖列表后触发，触发后可调用抽奖相关的 Api，如获取抽奖列表。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryInitied

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryList	-	LotteryBasicData[]

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryInitied, (data) => {
  console.log('当前进行中的抽奖列表', data.lotteryList);
});
```

二、抽奖列表更新

当抽奖列表改变时触发该事件，如发起了新的抽奖、抽奖状态改变等。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryListUpdate

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryList	当前抽奖活动的列表	LotteryBasicData[]

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryListUpdate, (data) => {
  console.log('更新后的抽奖列表', data.lotteryList);
});
```

三、发起抽奖

当发起新的抽奖时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryInitiate

回调参数： LotteryBasicData

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryInitiate, (data) => {
  console.log('抽奖ID', data.lotteryId);
  console.log('抽奖条件', data.lotteryCondition);
  console.log('抽奖状态', data.lotteryStatus);
  console.log('抽奖时间', data.lotteryTime);
});
```

四、开始抽奖

当抽奖开始时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryStart

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryId	抽奖 id	string

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryStart, (data) => {
  console.log('开始抽奖的ID', data.lotteryId);
});
```

五、抽奖结果

当抽奖结果产生时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryResult

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryResult	-	LotteryResult

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryResult, (data) => {
  console.log('是否中奖', data.lotteryResult.isWinner);
  console.log('奖品信息', data.lotteryResult.prizeInfo);
});
```

六、抽奖完成

当抽奖流程完成时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryFinish

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryId	抽奖 id	string

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryFinish, (data) => {
  console.log('完成的抽奖ID', data.lotteryId);
});
```

七、抽奖关闭

当抽奖被关闭时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.LotteryClose

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryId	抽奖 id	string

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.LotteryClose, (data) => {
  console.log('关闭的抽奖ID', data.lotteryId);
});
```

八、抽奖详情更新

当抽奖详情信息发生更新时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.DetailUpdate

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryDetail	抽奖详情	LotteryDetail

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.DetailUpdate, (data) => {
  console.log('更新后的抽奖详情', data.lotteryDetail);
});
```

九、添加题目

当答题抽奖中，发起端推送了新的题目时触发该事件。

Event 事件： LotteryEvent.AddQuestion

回调参数： Object 对象，详细类型说明如下

属性名	说明	类型
lotteryId	抽奖 id	string
question	题目	AnswerQuestionItem

示例：

```
lotteryTarget.eventEmitter.on(LotteryEvent.AddQuestion, (data) => {  
  console.log('抽奖ID', data.lotteryId);  
  console.log('新增的题目', data.question);  
});
```