

صفحه‌ی پیشنهاد آموزش (game-offer)

صفحه‌ای نمایشی که مخصوص بازی شما ساخته شده و یک بار وسط آموزش باز می‌شود تا به بازیکن تازه‌وارد نشان دهد با گیتا کوین چه چیزهایی می‌شود گرفت و یک بسته‌ی شروع رایگان به او پیشنهاد کند.

این صفحه چیست

هر بازی می‌تواند یک **صفحه‌ی پیشنهاد** روی بازیکن داشته باشد که مخصوص همان بازی است و با `game_name` انتخاب می‌شود:

Text

```
{web}/game-offer?game_name=<نام بازی>
```

این صفحه جایزه‌هایی را که با گیتا کوین می‌شود گرفت نشان می‌دهد، به‌علاوه‌ی یک بسته‌ی رایگان مخصوص بازی شما؛ مثلاً صفحه‌ی بازی نمونه «بسته ویژه بازی example – رایگان» را با دکمه‌ی «خرید رایگان» نشان می‌دهد. این صفحه **نمایشی** است: یک بار و وسط آموزش باز می‌کنید تا انتظار بازیکن شکل بگیرد. بعد از آموزش، دکمه‌ی جایزه‌ی شما **فروشگاه جایزه‌ی واقعی** را باز می‌کند.

نکته

از تیم پلتفرم بخواهید صفحه‌ی پیشنهاد بازی شما را راه بیندازد، و از همان `game_name` صفحه‌ی جایزه استفاده کنید.

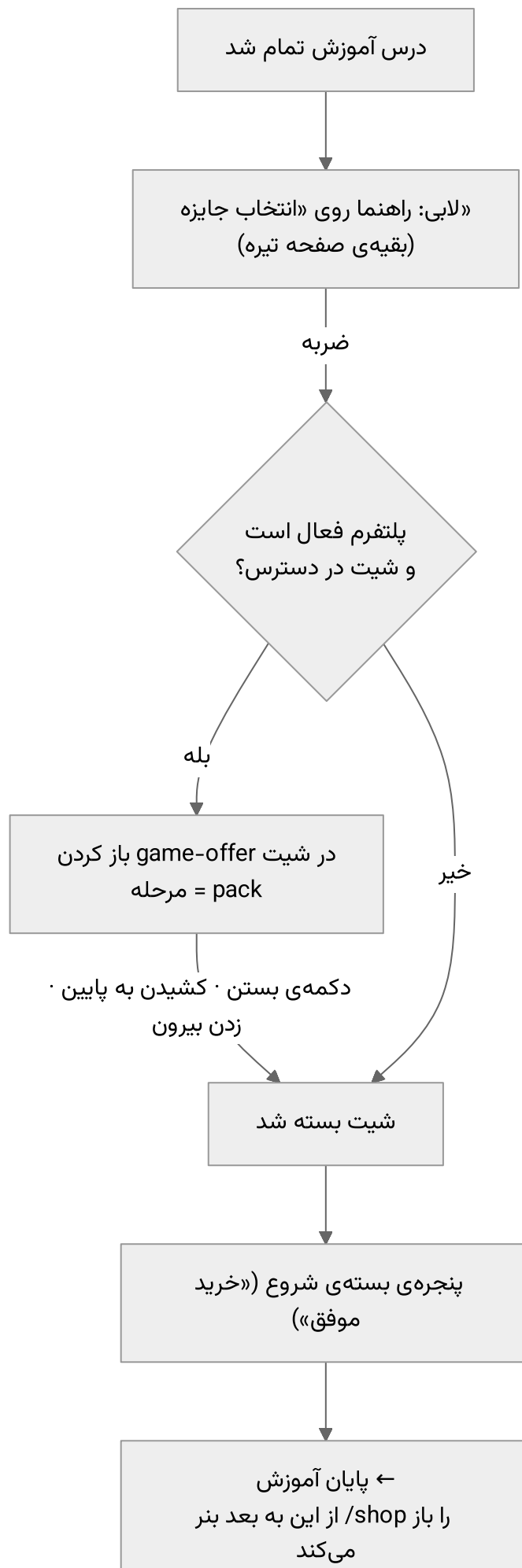
آدرس

محیط	آدرس
توسعه	<code>https://platform-web-dev.karizmastudios.org/game-offer?game_name=<نام بازی></code>
اصلی	<code>https://baziness.com/game-offer?game_name=<نام بازی></code>

مثل همه‌ی صفحه‌های بازیکن، `packageName` و `sdkType=js` و همچنین `LinkedToken` و `allowGuest=false` لازم دارد (پارامترها).

هشدار

بدون `sdkType=js` صفحه‌ی پیشنهاد هیچ‌وقت پیام `close` را نمی‌فرستد، پس دکمه‌اش نمی‌تواند نمای شما را ببندد.



قانون‌ها

1. پیش از باز کردن صفحه، قدم آموزش را ذخیره کنید. اگر بازیکن وقتی صفحه باز است بازی را دوباره بارگذاری کند، با بسته‌ی شروع ادامه می‌دهد و پیشنهاد را دو بار نمی‌بیند.
2. به هر شکلی که صفحه بسته شد ادامه دهید: دکمه‌ی خودش، کشیدن به پایین یا زدن بیرون آن.
3. آموزش را هیچ‌وقت معطل بازی‌نس نکنید. اگر خاموش یا در دسترس نیست، مستقیم به بسته‌ی شروع بروید.
4. بسته‌ی شروع را از سرور و یک بار برای هر بازیکن بدهید. آن را مثل یک خرید موفق («خرید موفق») نشان دهید، هرچند رایگان است.
5. بازیکنانی که از اپ بازی‌نس می‌آیند هم آموزش را می‌بینند. ورود، بازیکن را «قدیمی» نمی‌کند.
6. بعد از آموزش [/shop](#) را باز کنید، دیگر هرگز صفحه‌ی پیشنهاد را.

تست کنید

1. داده‌های سایت را پاک کنید (یا پنجره‌ی خصوصی) و بازی را باز کنید.
2. در اسپلش یکی از دو گزینه را انتخاب کنید و درس اول آموزش را تمام کنید.
3. فقط دکمه‌ی جایزه روشن است. آن را بزنید: صفحه‌ی پیشنهاد از پایین بالا می‌آید.
4. آن را هر بار به یک روش ببندید (دکمه‌اش، کشیدن دستگیره، زدن بیرون). هر روش باید بسته‌ی شروع را بیاورد.
5. دوباره دکمه‌ی جایزه را بزنید: حالا [/shop](#) واقعی باز می‌شود.

کد آماده: [کلاپنت](#). نسخه‌ی زنده را در [بازی نمونه](#) ببینید.