告警的产生有三个要素 卡角色,区域,权限设置

新增告警

恢复告警（删除）

修改告警

没有所谓的修改 只有新增和删除，新增告警和删除告警的时候都要写入历史表，说明一个告警是什么时候产生以及什么时候恢复的。

那要给告警添加一个Id，说明是同一个告警的产生和恢复。

当人从一个产生告警的区域进入没有告警的区域时，便产生了一个告警恢复，同时实时告警列表中就删除了该告警，并写入历史表中。

告警发生变化（告警1->告警2，正常->告警,告警->正常，正常1->正常2）发生在是指一个人从一个区域到两个区域。

区域发生变化时，如果时正常1->正常2，则不产生告警事件，否则会产生一个告警事件（新告警或者告警恢复）。

坐标 -> 区域

标签 -> 角色

角色在某区域的权限设置，可能有多个设置，比如一个是正常的，一个是产生告警的。则要发出告警。

现在人太多了 不好测试 先删除掉只剩一个。

修改改人的区域和权限来测试具体的告警。