**产品逻辑：**

主要分为3大块：

1. 游戏入口：包括服务器列表获取，资源加载和更新，登陆。客户端通过CDN模式并发加载资源，通过SDK组件登陆游戏；
2. 游戏：包括游戏代理，游戏，游戏战斗；
3. 数据管理：包括游戏日志，GM运营，账号日志，中心信息certer；

这3大块都会与数据库进行交互，涉及mysql，mondodb，redis，memcached。游戏日志，配置等主数据是用mysql，mongodb进行存储，redis和memcached主要是用作热点数据缓存。

**代码交付流程：** 公司通过git作为版本控制工具管理代码，代码开发完成后通过三个阶段，五个步骤完成正式上线，每个步骤对应一个分支：

阶段一 集成测试：内网测试（local\_test分支），外网测试（public\_test分支），QA预发布（qa\_test分支）

阶段二 版本发布（release分支）

阶段三 交付部署（prod分支）

整个流程涉及两套git：内网测试分支属于内网git-docker库，作为交付平台的代码源；剩余四个分支属于外网git-hk库，作为持续部署的代码源。内网通过docker+Jenkins完成统一的持续交付部署环境搭建；外网先从CMDB获取的配置相关的数据，然后使用ansible和jenkins将这些数据自动化推送到云服务器，来完成环境的统一搭建。

在添加新的功能时，需要通过灰度发布，将少部分用户流量引导到新上线的系统上，也就是让部分用户测试新的功能，没有问题后，再正式发布。