**玩家在线记录**

const static string strLogPlaying= "log\_playing";//玩家在线流水表  
f1 在线人数

--在服务器逻辑进程开启的状态下, 从开启成功开始, 每隔5分钟会记录一次

**日登录**

const static string strLogMilitary = "log\_check\_user"

log\_type = 23

f1 last\_ip

f2 version

f3 imei

f4 other

Log\_data = 1为新用户

道具操作记录表:"log\_player\_item";

log\_tag 操作类型 0 获得 1 消耗

F1 物品ID

F2 数量

F3 关联账号

F8 特殊数据(分解，强化)

其他照填

货币流水记录表:"log\_player\_coin";

Log\_tag 操作类型

充值：31

大于5000消耗

小于 5000是获得

F1 {"1":"灵玉","2":"绑定灵玉","3":"贝币","4":"部族贡献","5":"侠义值"}

F2 货币金额

F3 货币余额

F4 关联账号

玩家在线/离线

const static string strLogPlayerOnline = "log\_player\_online";

f1 登入时间戳

f2 登出时间戳

const static string strLogPlayerOnline = "log\_player\_online";

f1 登入时间戳

f2 登出时间戳

const static string strLogTask = "log\_task";

log\_tag = 0 --主线任务领取  
f1 任务id

log\_tag = 1 --主线任务完成  
f1 任务id  
f8 任务奖励

log\_tag = 2 --支线任务领取  
f1 任务id

log\_tag = 3 --支线任务完成  
f1 任务id  
f8 任务奖励

const static string strLogBusiness = "log\_player\_business";

基础字段记录卖方信息

F1 买方角色ID

F2 物品

F3 数量

F4 交易金额

F5 物品上架日期

F6 物品交易日期

const static string strLogPlayerName = "log\_name";//玩家名字变更记录  
f1 变化前玩家名字  
f2 当前名字

const static string strLogPlayerName = "log\_email";//玩家邮件记录

Log\_tag 0已发未接 1 已收到 2已领取

F1 邮件标题

F2 唯一ID

F3 邮件发送时间

F4 邮件附件领取时间

F5 邮件配置ID

F6 邮件参数

F8 邮件内容/邮件奖励内容

const static string strLogGold = "log\_gold"; //灵玉流水表  
f1 前灵玉  
f2 现灵玉  
f3 前绑定灵玉  
f4 现绑定灵玉

const static string strLogSilver = "log\_silver";//银币  
const static string strLogWood = "log\_wood";//木材  
const static string strLogFame = "log\_fame";//威望  
const static string strLogMerit = "log\_merit";//军功  
const static string strLogFood = "log\_food";//粮食  
const static string strLogIron = "log\_iron";//铁  
const static string strLogAction = "log\_action";//军令  
const static string strLogContribution = "log\_contribution";//国家贡献值  
const static string strLogHeroPartyMoney = "log\_heropartymoney";//群英会币  
const static string strLogLadyCoin = "log\_ladycoin";//拜帖  
const static string strLogPoints = "log\_points";//充值积分  
const static string strLogRedPaper = "log\_red\_paper";//红包币  
const static string strLogSearchPoint = "log\_search\_point"; //寻访积分  
const static string strLogExploit = "log\_exploit"; // 功勋  
const static string strLogExpeditionCoin = "log\_expedition\_coin"; // 远征币  
const static string strLogReputation = "log\_reputation"; // 声望  
以上表都是以下格式  
f1 前银币/木材/威望/.../....  
f2 现银币/木材/威望/.../...

const static string strLogTask = "log\_task";

log\_tag = 0 --主线任务领取  
f1 任务id

log\_tag = 1 --主线任务完成  
f1 任务id  
f8 任务奖励

log\_tag = 2 --支线任务领取  
f1 任务id

log\_tag = 3 --支线任务完成  
f1 任务id  
f8 任务奖

const static string strLogTask = "log\_chat";

Log\_tag = 0 公开 1 私聊

F1 聊天频道

F2 收信玩家player\_id

F8 聊天内容

const static string strLogBattleRank = "log\_battle\_rank"; --战力排行版  
f1 排名  
f2 玩家ID  
f3 玩家职业  
f4 部族  
f5 等级  
f6 战斗力

每一小时记录一次,七天清一次，记录前100名

玩家vip等级变更记录

const static string strLogPlayerVipLevel = "log\_player\_vip";

f1 变化前vip等级

f2 当前vip等级

const static string strLogRecharge = "log\_player\_recharge";

f1 订单号  
f2 增加金币  
f3 增加赠送金币  
f4 类型  
f5 增加的vip经验

const static string strLogFestival = "log\_festival";

log\_player,log\_time,log\_server,log\_channel

log\_tag:3:七日狂欢

, u'七天热卖':7,

f1: 参与天数 （inter）

f2：条目ID （inter）

"log\_festival"

log\_tag:'累积单笔充值':9

f1 活动ID，

f2 条件类型（1：单笔充值、2：累积充值）

f3:达成条件(inter 灵玉)

log\_tag: '每日累充':10

f1 活动ID

f2 条件类型（1，每日累充，2，累积多日充值）

f3 达成条件(inter 灵玉)

f4 达成天数条件(在条件类型为2的情况下才有值 。)

const static string strLogWarProcess = "log\_war\_process";

log\_user log\_time log\_server

f1 下线时的地图ID

log\_instance

log\_channel要填

f1 战力

f2 玩家等级

f3 进入的时间戳

f4 出去的时间戳

const static string strLogMall = "log\_mall";

f1 货币类型  
f2 商品单价  
f3 购买道具ID

f4 购买商品ID

f5 购买数量

f6 限量类型

f7 购买的商城类型

log\_server,log\_channel,log\_user,log\_time等基础字段需写入

const static string strLogMall = "log\_pet";

f1 宠物名

f2 操作类型 (ID)

f3 相关物品 (ID)

log\_server,log\_channel,log\_user,log\_time等基础字段需写入

const static string strLogMarket = "log\_market"; 拍卖行数据  
f1 购买物品ID  
f2 成交价格

f3 货币类型 (建议添加)

基础字段：log\_user,log\_server,log\_channel,log\_time

const static string strLogItemStack = "log\_item\_stack";

f1 位置(1仓库)

f2 道具ID

f3 道具本地ID

f4 道具变化前数量

f5 道具变化后数量