

# 统计平台接入文档---C 接口

## 目录

- 1.接口介绍:..... 2
  - 1)初始化,使用所有 C 接口前必须先调用该函数(只需初始化一次). .... 2
  - 2)统计当前在线人数,每分钟调用一次..... 2
  - 3)注册角色..... 2
  - 4)验证用户名和密码..... 3
  - 5)登陆 online..... 3
  - 6)登出 online..... 3
  - 7)升级..... 4
  - 8)接受任务..... 4
  - 9)完成任务..... 4
  - 10)放弃任务..... 4
  - 11) 米币购买道具..... 5
  - 12)免费获得游戏币..... 5
  - 13) 使用游戏币购买道具..... 5
  - 14) 消耗游戏币(购买的道具除外) ..... 6
  - 15) 新注册转化步骤..... 6
  - 16)自定义计算人数人次,对 sub\_stat\_name 做人数人次统计 ..... 6
  - 17)自定义计算人数人次,对 sub\_stat\_name 做人数人次统计 ..... 6
  - 18)自定义计算..... 7
- 2.示例..... 8

## 1.接口介绍:

1)初始化,使用所有 C 接口前**必须先调用**该函数(只需初始化一次).

```
int init(int game_id, int32_t zone_id, int32_t svr_id, int32_t site_id);
```

game\_id:游戏 ID;

zone\_id:区 ID,不区分服传-1;

svr\_id:服 ID,不区分服传-1;

site\_id:平台 ID, -1 表示该游戏不会拿出去放在不同的平台上运营 1:  
表示淘米平台;

2)统计当前在线人数,每分钟调用一次.

```
int online_count(int cnt, int zoneid);
```

cnt:当前在线;

zoneid: -1 总体在线,0 电信在线,1 网通在线.

3)注册角色.

```
int reg_role(int uid, uint32_t cli_ip, char* browser, char* os, char* ads_id);
```

uid:用户米米号;

cli\_ip:用户 ip 地址,无法获取则传 0;

browser:用户所用浏览器;

os:用户 flash 版本;

ads\_id:广告渠道.

#### 4)验证用户名和密码

```
int verify_passwd(int uid,uint32_t cli_ip);
```

uid:用户米米号;

cli\_ip: 用户 ip 地址,无法获取则传 0.

#### 5)登陆 online

```
int login_online(int uid,int lv, uint32_t cli_ip,char* browser,char*  
os,char* ads_id);
```

uid: 用户米米号;

lv:用户等级;

cli\_ip: 用户 ip 地址,无法获取则传 0;

browser:用户所用浏览器;

os:用户 flash 版本;

ads\_id:广告渠道.

#### 6)登出 online

```
int logout(int uid , int oltime);
```

uid: 用户米米号;

oltime: 用户本次在线时长，单位：秒.

## 7)升级

`int level_up(int uid, int lv);`

uid: 用户米米号;

lv:升级后等级.

## 8)接受任务

`int accept_task(int uid, TaskType type, int taskid);`

uid:用户米米号;

type:任务类型,在提供的 C 接口头文件中定义;

taskid:任务 id.

## 9)完成任务

`int finish_task(int uid, TaskType type, int taskid);`

uid:用户米米号;

type:任务类型, 在提供的 C 接口头文件中定义;

taskid:任务 id.

## 10)放弃任务

`int abort_task(int uid, TaskType type, int taskid);`

uid:用户米米号;

type:任务类型, 在提供的 C 接口头文件中定义;

taskid:任务 id.

## 11) 米币购买道具

```
int pay(int uid, bool isvip, float pay_amount, int outcome_id, int outcnt);
```

uid:用户米米号;

isvip:用户是否 vip;

float:花费的米币\*100,花费 1 米币的话这里传 100;

outcome\_id:获得的道具 id;

outcnt:获得的道具数量.

## 12) 免费获得游戏币

```
int obtain_golds(int uid, int amt);
```

uid:用户米米号;

amt:获得金币数据的 100 倍.

## 13) 使用游戏币购买道具

```
int buy_item(int uid, bool isvip, int lv, float pay_amount, int itemid, int outcnt);
```

uid:用户米米号;

isvip:是否 vip;

lv:用户购买道具时等级;

pay\_amount:支付游戏币数量的 100 倍;

itemid:道具 id;

outcnt:道具数量.

## 14)消耗游戏币(购买的道具除外)

```
use_golds(int uid, bool isvip, const char* reason, float pay_amount, int lv);
```

uid:用户米米号;

isvip:是否 vip;

reason:购买原因(开启新功能、跳过关卡等);

pay\_amount:支付游戏币数量的 100 倍;

lv:用户购买道具时等级;

## 15)新注册转化步骤

```
int new_trans(int uid, NewTransStep step);
```

uid:用户米米号;

step:新注册转化步骤;

## 16)自定义计算人数人次,对 **sub\_stat\_name** 做人数人次统计

```
int selflog(int uid, char *stat_name, char *sub_stat_name);
```

uid:用户米米号;

stat\_name:统计项名称;

sub\_stat\_name:子统计项名称.

## 17)自定义计算人数人次,对 **sub\_stat\_name** 做人数人次统计

```
int selflog(int uid, char *stat_name, char *sub_stat_name);
```

uid:用户米米号;

stat\_name:统计项名称;

sub\_stat\_name:子统计项名称.

## 18)自定义计算

```
int selfitemlog(int uid, char *stat_name, char *sub_stat_name, char*  
key,char* value,OpCode op);
```

uid:用户米米号;

stat\_name:统计项名称;

sub\_stat\_name:子统计项名称;

key:关键字

Value:key 的值,对 op\_item 操作,该值为界面上显示的名称

Op:操作

Op 的取值如下:

op\_sum,     // 把某个字段某时间段内所有值相加

op\_max,     // 求某字段某时间段内最大值

op\_set,     //直接取某字段最新的数值

op\_ucount, //对某个字段一段时间的值做去重处理

op\_item,     // 求某个大类下的各个 item 求人数人次

op\_sum\_distr, // 对每个人的某字段求和，然后求出前面的“和”在  
各个区间下的人数

op\_max\_distr, // 对每个人的某字段求最大值，然后求出前面的“最

大值” 在各个区间下的人数

op\_min\_distr, //对每个人的某字段求最小值，然后根据前面的最小值  
在各个区间下做人数分布

op\_set\_distr, //取某个字段的最新值，做分布

op\_ip\_distr, // 根据 ip 字段求地区分布的人数人次

如对庄园礼包领取情况->超拉礼包领取情况 下面的一星礼包领取的  
统计调用如下

```
selfitemlog(4534636, "庄园礼包领取情况", "超拉礼包领取情况",  
,"count", "一星礼包",op_item);
```

其中“count”可自行制定名称.

## 2.示例

```
libstatlogger.so* main.c Makefile statlogger_c.h
```

将 libstatlogger.so 文件和 statlogger\_c.h 文件加入工程项目中编译.

各接口使用示例

```
init(1,-1,-1,-1);  
online_count(10,-1);  
online_count(20,2);  
reg_role(123456,101163,"chrome","1.0.2","1");  
verify_passwd(123456,101163);  
login_online(123456,60,101163,"chrome","1.0.2","1");  
logout(123445,1233);  
level_up(1234456,13);  
accept_task(12343,1,1023);  
selflog(471834234, "庄园小游戏", "抓猪猪");  
selfitemlog(123344, "庄园礼包领取情况", "超拉礼包领取情况",tmp);  
selfitemlog(4534636, "庄园礼包领取情况", "超拉礼包领取情况","count", "一星礼包",op_item);
```

1)selflog 将对庄园小游戏->抓猪猪进行人数人次统计.

2)如对庄园礼包领取情况->超拉礼包领取情况 下面的一星礼包 、二  
星礼包、三星礼包、四星礼包领取的统计,



依次对每星礼包调用如上所示 `selfitemlog` 就可以统计出超拉礼包领取的人数人次，以及每星的领取人数人次

3)所有传入字符串**必须保证以\0 结尾.**

4)用户 ip 地址,传入转换后的网络地址.

5)**必须调用 `init` 函数**