

架构实战营模块6

第6课：实战 - 手游电商平台微服务

一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

李运华

前阿里资深技术专家（P9）

教学目标

1. 通过案例理解微服务和中台架构



任何事物都有两面性！

一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

目录

1. 手游交易业务介绍
2. 微服务改造过程
3. 手游交易中台设计

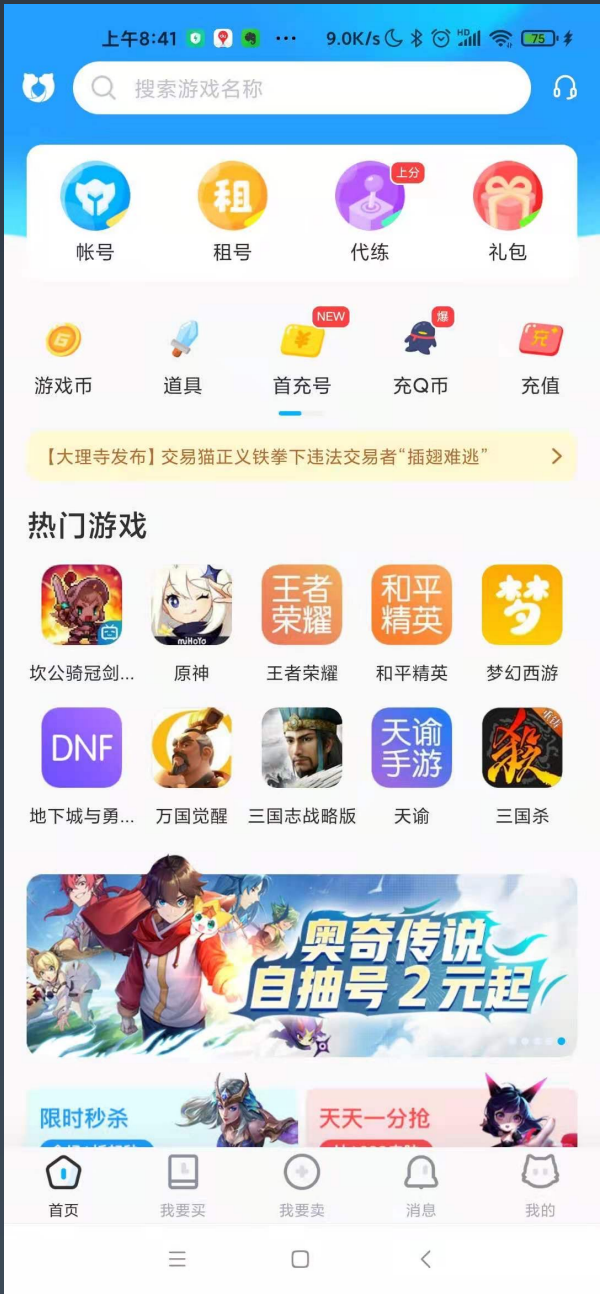
一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

1. 手游交易业务介绍

一手微信study22 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

手游交易平台

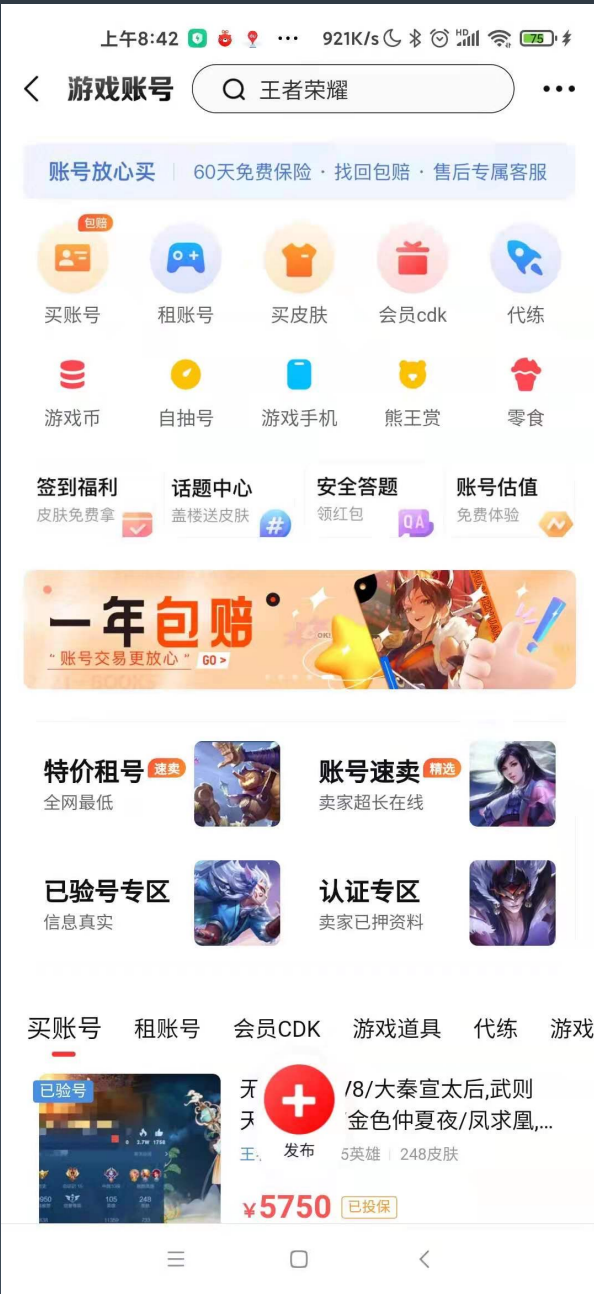
交易猫



5173游戏交易



转转手游交易



手游交易平台是专门为手机游戏提供相关交易服务的电子商务平台，包括帐号交易、游戏币交易、装备道具交易、租号、陪玩（美女+大神）、游戏礼包、游戏点卡、游戏陪练代练、IOS 代充、手机充值等等综合性业务。

【寄售交易】

是指卖家将现存货物的游戏帐号暂时寄存在交易平台，有买家购买时，由平台客服人员直接登录游戏进行发货，无需卖家整天守候、上线配合的一种交易方式，也是网游虚拟物品交易中最便捷、省心的交易方式。帐号、游戏币，道具（屠龙刀之类的）常用此类。

【担保交易】

是指卖家只需在交易平台上发布担保出售信息，无须填写游戏帐号资料，交易时由平台客服人员通知卖家登录游戏，与买家交易的一种交易模式。游戏币，道具（屠龙刀之类的）常用此类。

【求购交易】

是指买家想要求购某些商品时，交易平台为买家提供一个平台发布求购信息，同时买家将求购资金 存放在交易平台，卖家根据买家发布的求购信息，找到合适的商品后承接交易的一种全新交易模式。

【自助交易】

是指类似于淘宝交易的一种交易方式，由买家和卖家自行交易，交易平台仅提供一个商品发布和购买的平台，不参与交易过程。陪练、代练、陪玩用常用此类。



你能看出手游交易最大的隐患是什么吗？

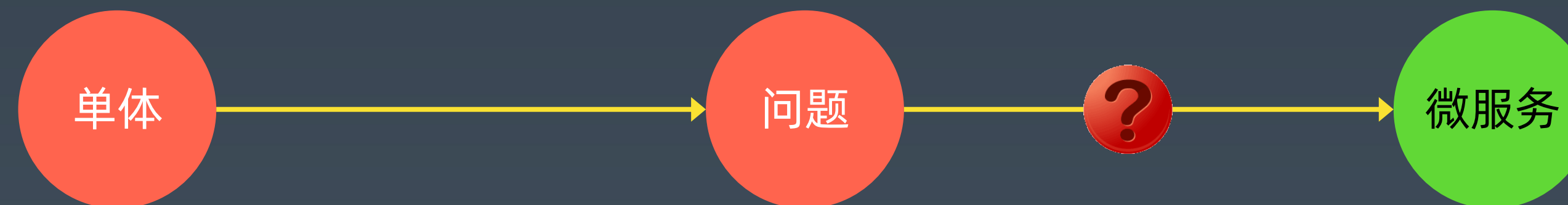
2. 微服务改造过程

手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

微服务化的背景

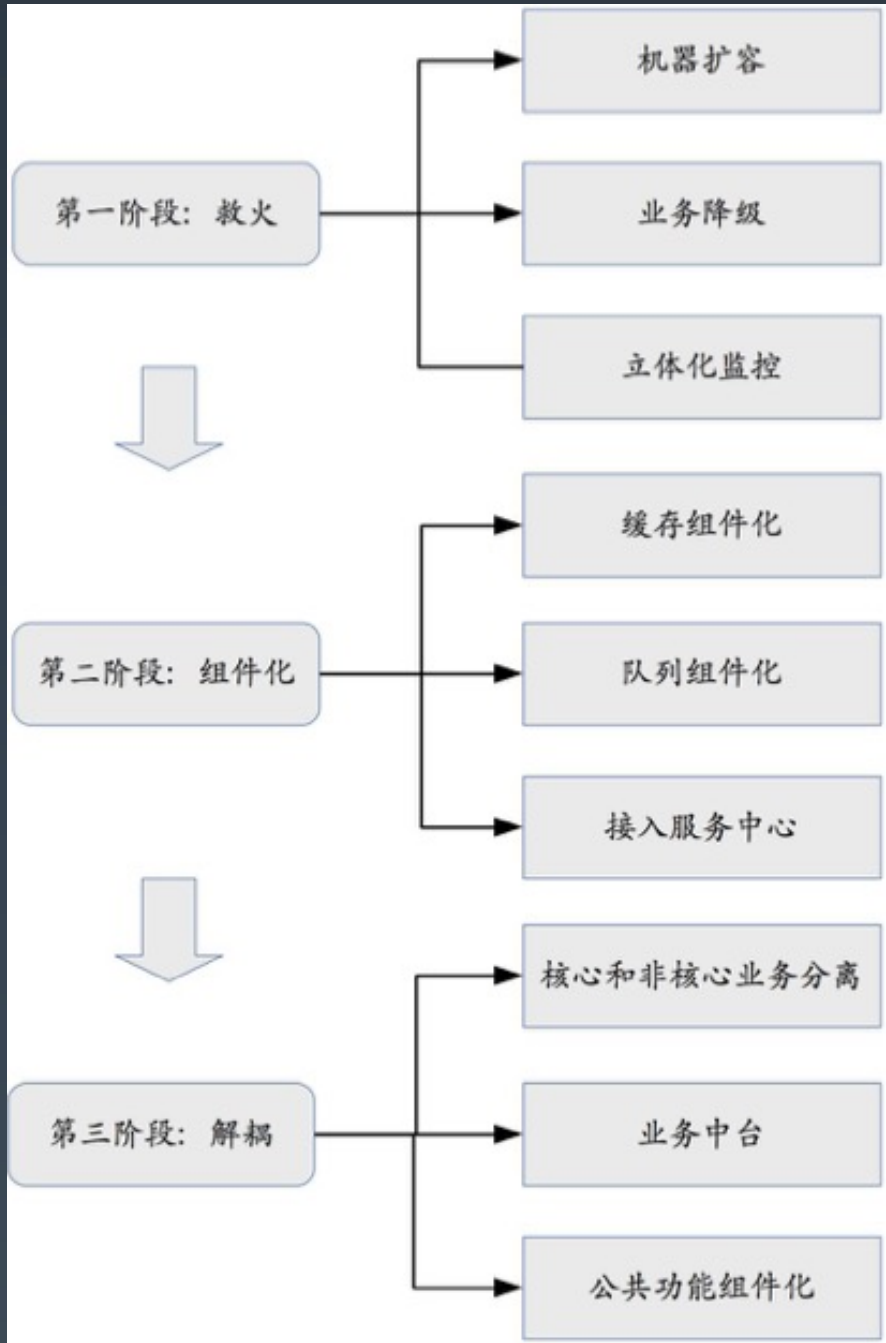
1. 单体架构，团队开发人员25人左右，开发周期和测试周期都比较长。
2. 各种疑难问题很多，收集了一个问题Excel表格，大约100条。
3. 每逢假期必出问题，性能扛不住，数据库撑不住。
4. 爬虫经常导致系统挂掉。

手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血



如果你有一把锤子，那么所有的问题都会被看成钉子！ -- 心理学家 马斯洛

实际的项目落地过程



1. 单体架构，团队开发人员25人左右，开发周期和测试周期都比较长

解决方案：微服务

2. 各种疑难问题很多，收集了一个问题Excel表格，大约100条

解决方案：组件化 + 微服务

3. 每逢假期必出问题，性能扛不住，数据库撑不住

解决方案：救火 + 性能优化

4. 爬虫经常导致系统挂掉

解决方案：冷热数据分离，读写分离



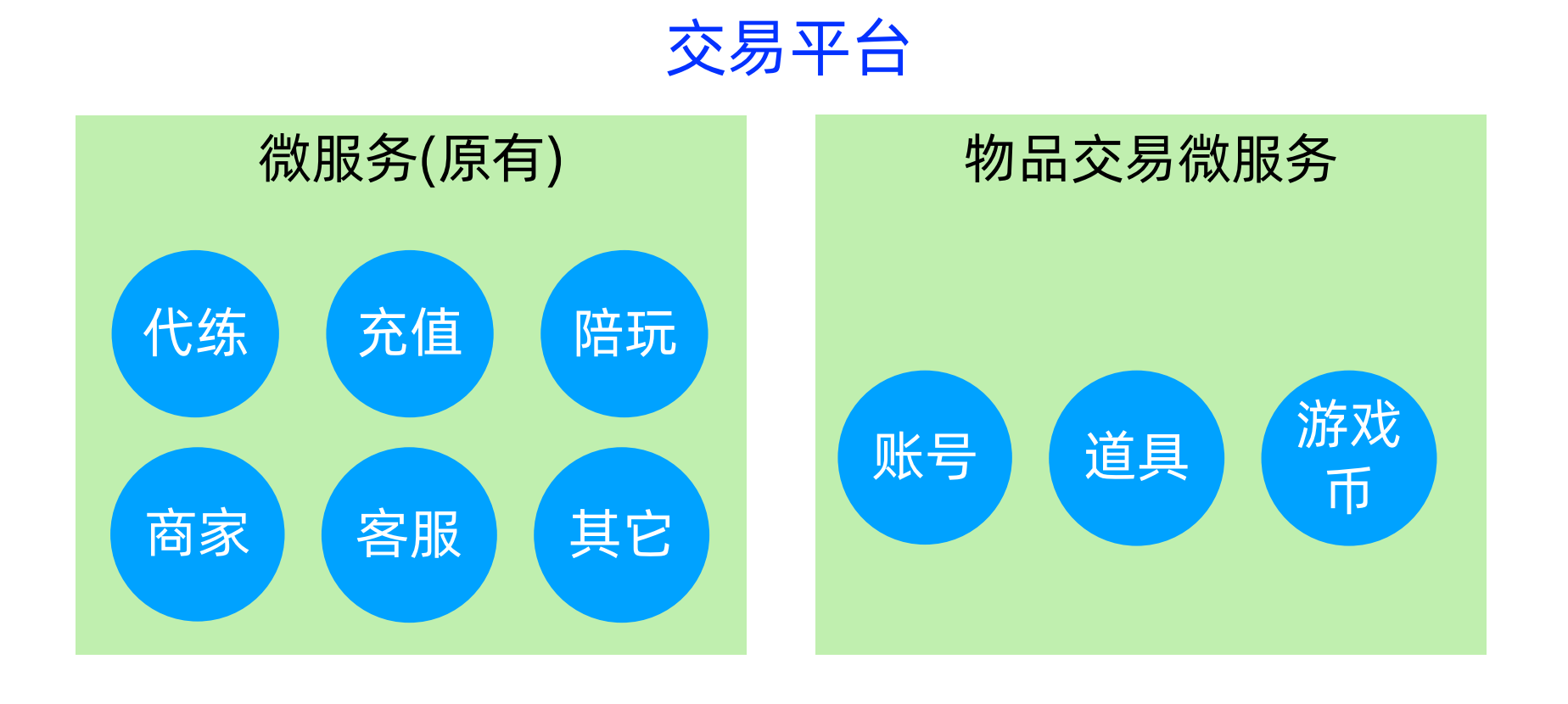
不要把微服务当做银弹！

微服务第1式 - 按业务重要程度拆分



1. 重要业务的判断维度：成交额。
2. 先拆服务，后拆数据（非最佳实践）。

微服务第2式 - 按业务稳定性拆分



一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血



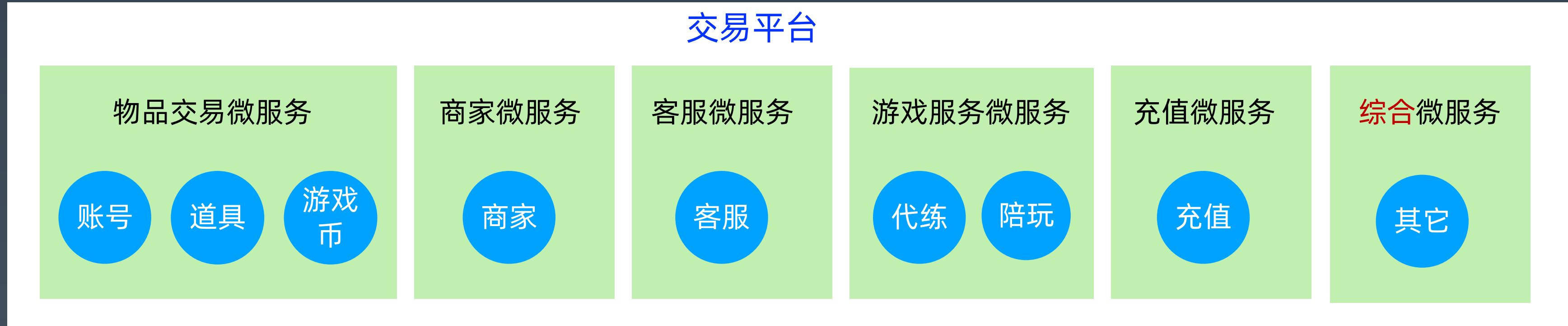
微服务第3式 - 按业务领域拆分



按照业务本质
进行划分!



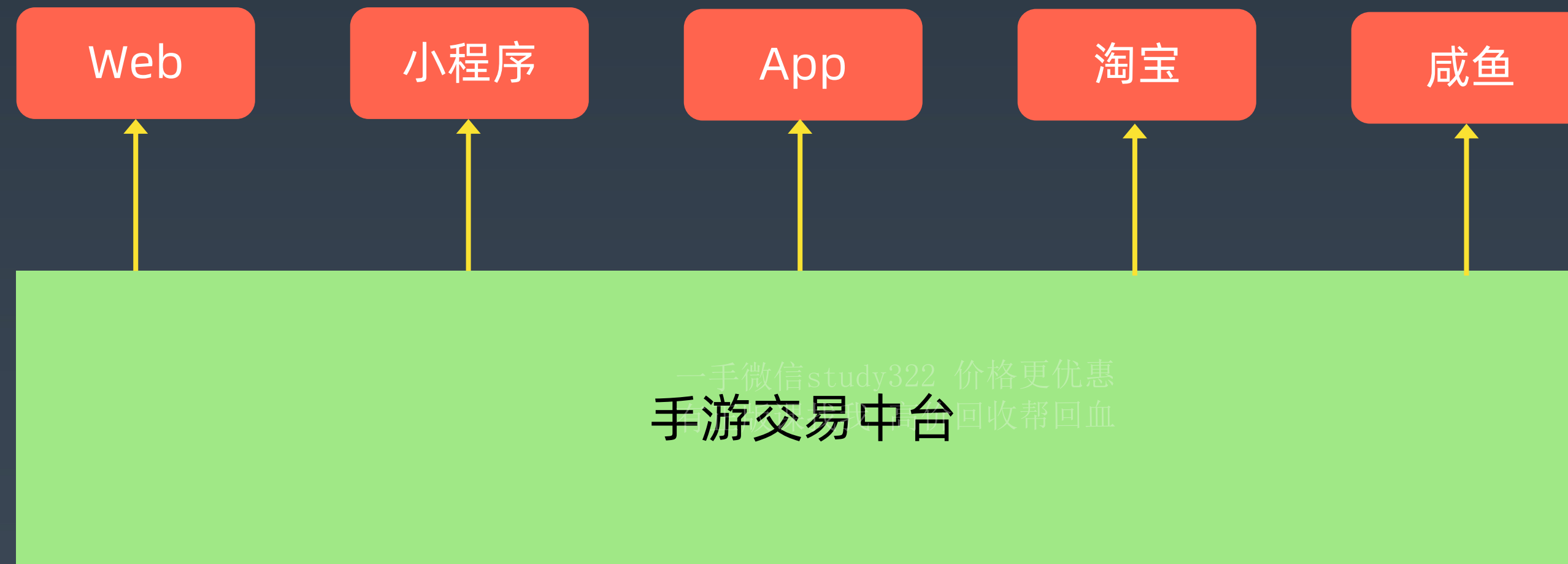
一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血



3. 手游交易中台

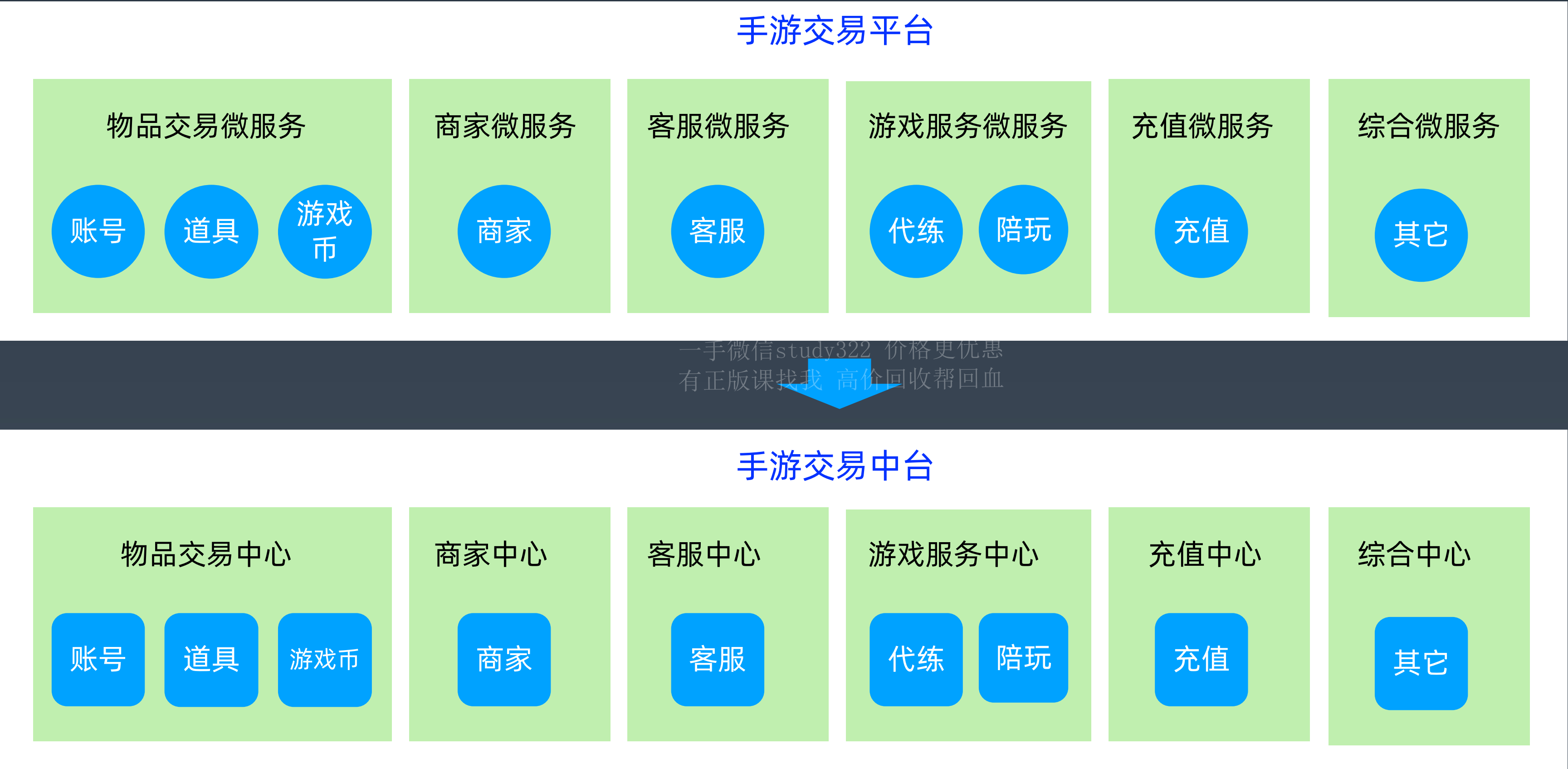
一手微信study822 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

为什么手游交易都要上中台？



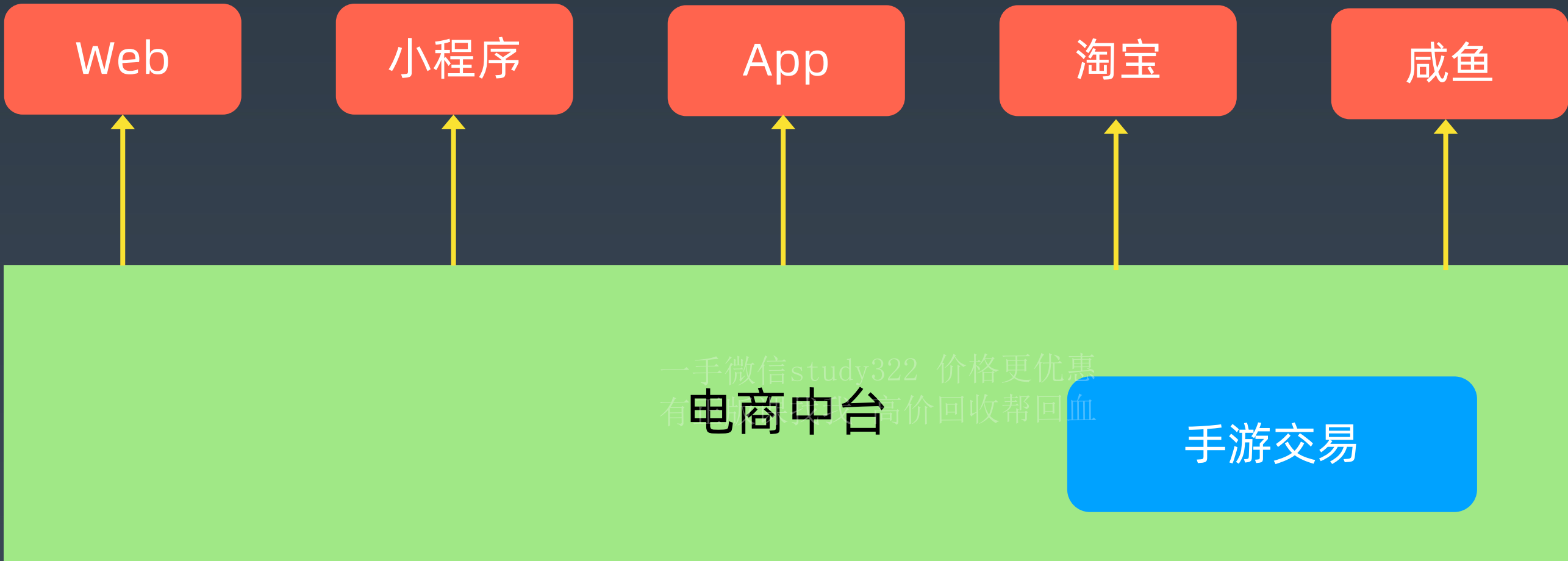
1. 自有入口：Web、小程序、App。
2. 集团生态：淘宝、咸鱼。

手游交易中台设计思路1 - 理想型



改个名称就是中台了？

手游交易中台设计思路2 - 嵌入式



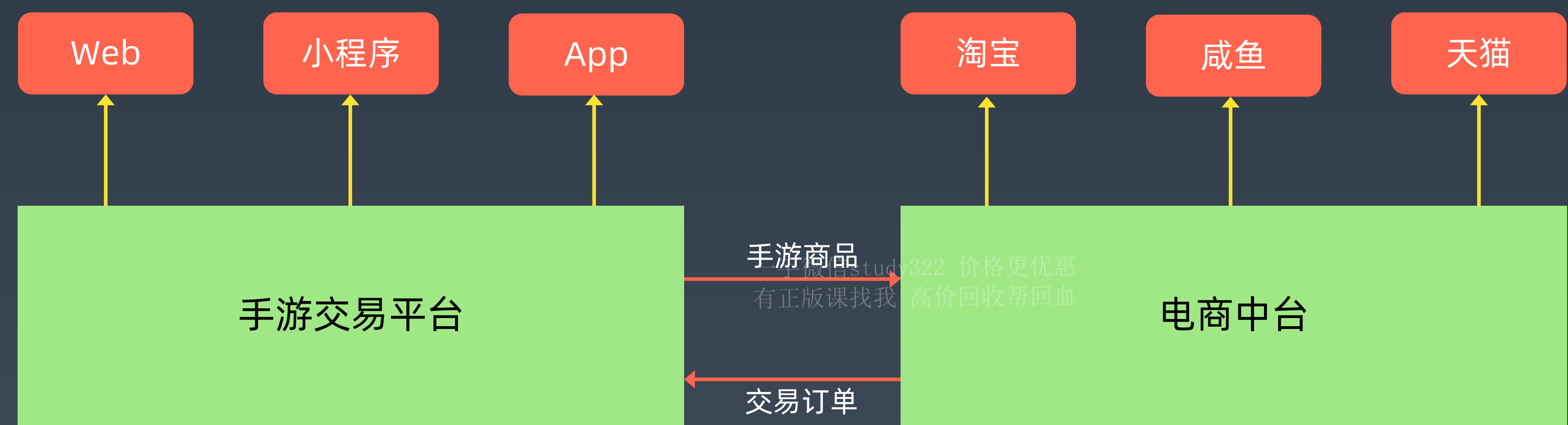
【总体方案】

将手游交易整体迁移到电商中台。

【落地问题】

1. 业务差异大，数据模型不通，例如：游戏商品分类：类目-游戏-平台-账号-区服。
2. 手游交易是虚拟发货，实物电商是物流发货，如何兼容？（业务相似度不高）。
3. 手游交易微信生态是大头，切换到阿里电商中台，微信账号和微信支付都不能用（中台限制创新）。

手游交易中台设计思路3 - 打通型



不要看到“打通”、“抽象”就很high，怎么做才是关键！

【总体方案】

手游交易平台和电商中台打通。

【落地问题】

1. 业务差异太大，数据模型不通，怎么改造？游戏商品分类：类目-游戏-平台-账号-区服。
2. 手游交易是虚拟发货，实物电商是物流发货，如何兼容？
3. 两个平台如何保证数据一致性？例如：一件商品两边都卖会超卖，只放一边卖会导致成交机会下降。

中台思路对比

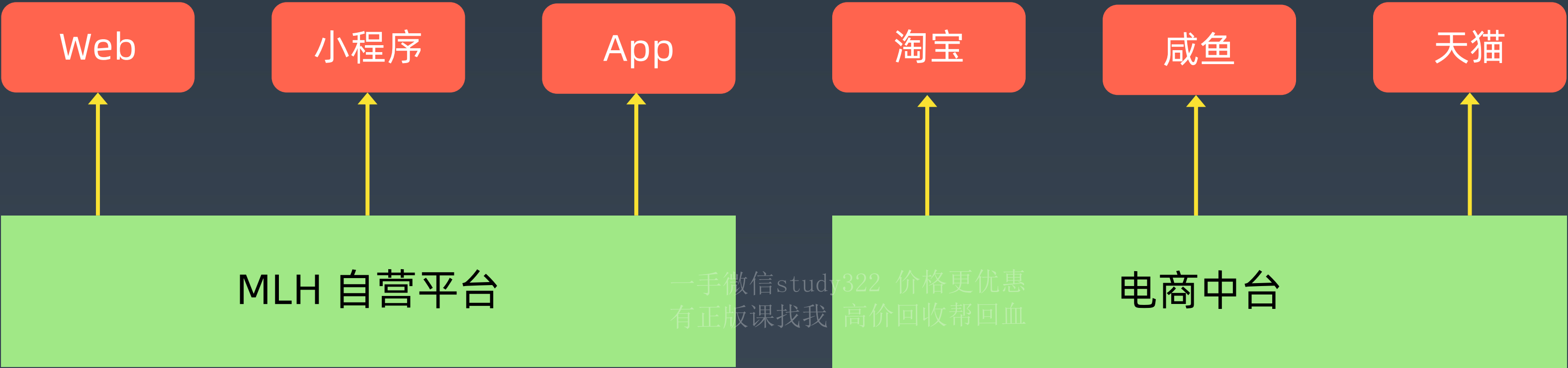
注意这个表格的评估维度

	理想型	嵌入式	打通式	决策
影响范围	需要咸鱼、淘宝接入手游交易中台	手游交易融入电商中台	电商中台改造，手游交易平台改造	直接排除“理想型”
业务生态	能够适应各种生态	只适应阿里的生态	适应各种生态	直接排除“嵌入式”
改造成本	咸鱼、淘宝改造成本太大	手游交易平台改造成本很大	两边都要改造，总成本也很大	都差不多



估计到了改造成本很大，但是最终的成本超出想象！

某轻奢品牌设计思路 - 隔离型



- 【总体方案】**
两套生态，各自运营。
- 【落地方案】**
1. 同样的商品，通过人工库存拆分，分配到不同的生态。
 2. 每个生态都有对应的运营人员，数据不打通，各自显示各自的销量和评价。



为什么轻奢品牌可以这么做，而手游交易不能这么做？

随堂测验

【判断题】

1. 单体系统问题比较多时，第一就应该考虑微服务化。
 2. 微服务拆分时，可以按照业务来拆分，也可以按照质量维度拆分。
 3. 业务平台改个名字就可以当做业务中台，因为微服务拆分都是一样的。
 4. 打通、抽象、隔离等设计理念是中台成功的关键。
 5. 同样的架构方案，不同的业务落地效果可能差别很大。
- 一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血

【思考题】

业务中台高度抽象的业务模型有什么优点，又有什么缺点？



茶歇时间



八卦，趣闻，内幕.....

THANKS

一手微信study322 价格更优惠
有正版课找我 高价回收帮回血