网游推广员系统接口与数据库设计文档

**文档信息**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态:  []草稿  [ ]正式发布  [√ ]正在修改 | 文件标识： |  |
| 当前版本： | 1.0 |
| 作者： |  |
| 审核人： |  |
| 完成日期： |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本状态 | 作者 | 审核人 | 起止日期 | 备注 |
| 1.0 |  |  | 2016-07-21 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 接口

## 邀请码生成接口

/v1/invite\_code/generator

### 参数：

game\_id

player\_id

level 当前等级

### 返回：

{

"code" : 0,

"msg" : "",

"data" : {

invite\_code:'ABCDEFG',//邀请码

},

}

## 邀请码配置

/v1/config/

### 参数：

game\_id

player\_id

### 返回：

{

"code" : 0,

"msg" : "",

"data" : {

config\_option:{ //配置项列表

option1:value,

option2:value,

option3:value,

}

},

}

## 使用邀请码

/v1/apply\_invite\_code

### 参数：

player\_id 玩家id

level 当前等级

invite\_code 邀请码

### 返回：

{

"code" : 0, //0表示没有错误

"msg" : "",

"data" : {},

}

## 自定义事件

/v1/event/事件名/

e.g. /v1/event/level\_up/

说明：

玩家在被邀请后发生的等级提升、购买支付等都称为自定义事件，

均可在后台配置并且在此接口发送给系统。

事件名通过URI传递，便于日后将常用事件后端固化和自定义逻辑

### 参数：

game\_id

player\_id

event\_args:string

### 返回：

{

"code" : 0, //0表示成功

"msg" : "",

"data" : {},

}

# 接口返回数据结构：

{

"code" : 32, //错误码 0为无错误

"msg" : "some msg", //消息

"data" : {}, //数据内容

"ext" : {}, //附加数据，可选

}

# 数据库表结构

## 游戏配置表

CREATE TABLE `game\_config` (

`id` int(10) unsigned NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

`game\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '游戏ID',

`option\_name` varchar(255) NOT NULL DEFAULT '' COMMENT '配置项目名',

`option\_val` varchar(5000) NOT NULL DEFAULT '' COMMENT '配置项目值',

`create\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '创建时间',

`update\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '最近修改时间',

`delete\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '删除时间',

PRIMARY KEY (`id`),

KEY `gameid\_optionName` (`game\_id`,`option\_name`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8

## 邀请人关系表

CREATE TABLE `invited\_people` (

`id` int(10) unsigned NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

`game\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

`player\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '邀请码拥有者id',

`invited\_player\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '被邀请人的id',

`create\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

`delete\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

PRIMARY KEY (`id`),

KEY `gameid\_playerid\_invitedId` (`game\_id`,`player\_id`,`invited\_player\_id`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COMMENT='邀请管理表'

## 玩家邀请码表

CREATE TABLE `invited\_code` (

`id` int(10) unsigned NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

`game\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '游戏id',

`player\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '玩家id',

`code` varchar(10) NOT NULL DEFAULT '' COMMENT '邀请码',

`create\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

`delete\_at` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

PRIMARY KEY (`id`),

KEY `gameid\_playerid\_code` (`game\_id`,`player\_id`,`code`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COMMENT='推荐码'

## 积分日志表模板

*以此表为模板每日生成“points\_log\_下一日日期”表*

CREATE TABLE `points\_log\_tpl` (

`id` int(10) unsigned NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

`game\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

`player\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '积分增长的玩家ID',

`from\_player\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '积分来自玩家ID',

`event\_name` varchar(255) NOT NULL DEFAULT '' COMMENT '事件名称',

`event\_args` varchar(5000) NOT NULL DEFAULT '' COMMENT '事件参数',

`after\_num` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '增加前的积分数',

`add\_num` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '动作增加的积分数',

`create\_time` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0',

PRIMARY KEY (`id`),

KEY `gameid\_playerid\_fromPlayerId\_eventName` (`game\_id`,`player\_id`,`from\_player\_id`,`event\_name`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COMMENT='积分日志模板表'

## 积分表

CREATE TABLE `points\_pool` (

`id` int(10) unsigned NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

`game\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '游戏ID',

`player\_id` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '玩家ID',

`points\_num` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '当前积分数',

`last\_add\_time` int(10) unsigned NOT NULL DEFAULT '0' COMMENT '最近一次添加时间',

PRIMARY KEY (`id`),

KEY `gameid\_playerid\_lastaddtime` (`game\_id`,`player\_id`,`last\_add\_time`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COMMENT='玩家积分表'