架构体系

**游戏A1**

**游戏A2**

**服务接口API**

**远程调用RPC**

**游戏B1**

**游戏B2**

**服务接口API**

**远程调用RPC**

A机房

B机房

**统计接口**

**Stats**

**账号系统**

**Account**

**充值中心**

**Trade**

**运营支撑BOSS**

**辅助运营AOS**

**数据分析BI**

B机房

TOP管理授权中心

**审计系统**

**风控系统**

**数据监控系统**

1. **架构概述**

管理平台架构

1. TOP 登录授权中心
2. BI数据分析系统
3. BOSS商业运营支撑系统(集成通用功能)
4. AOS辅助运营系统（针对特殊游戏需求开发）

业务平台架构

1. Account账号中心
2. Trade支付中心
3. Api服务接口（活动，公告等）
4. 统计接口Stats
5. RPC远程调用服务（随游戏部署）

其他

1. 日志收集架构
2. 风控系统
3. 审计管理系统
4. **命名部署规范**

命名规范：

游戏命名规则：HT\_haizei, JL\_phs ，大写厂商缩写

版本命名规则：zh\_CN, en\_US, zh\_TW

游戏ID：1001010，1-3位代表游戏，4-6位代表语言版本，7位备用 默认0

部署规范：

RPC: 每个游戏的每个版本部署一份1001010.rpc.example.com

API: 每个游戏的每个版本部署一份 1001010.api.example.com

AOS: 每款游戏 搭建一套（仅针对特殊需求游戏）cp\_game.aos.example.com

使用非平台账号的游戏每个版本需要单独搭建一套 Account，Trade，Stats

1. **系统分解需求**

**BOSS系统（无数据库，所有通讯使用接口）**

订单管理

用户信息：基本信息，以及充值记录消费记录

公告：（弹窗，滚屏）

活动：储值活动，消费活动，登录活动，经验EXP类活动

邀请码：邀请奖励

签到

服务器管理

产品管理

黑名单

排行榜

账号绑定奖励

配置管理

**BI系统：前期分析力度到版本（二期同时分析游戏）**

平台概况：所有游戏概况

实时数据：按小时 实时查询

每日概况：按日统计

每周概况：按周统计

每月概况：按月统计

用户价值LTV

付费分析

区域分析

日留存：按日 新增账号，新增设备

数据订阅：邮件订阅

**统计接口Stats（加一层数据清洗）**

创建角色

角色登录

事件统计 event

**服务接口接口API**

公告

活动

信息完善活动：绑定手机，绑定facebook