邮件操作： OPID:OPERA\_LOG\_MAIL\_OP = 10071,

1、添加邮件：

// 不管成功失败记录日志

CLogPara LogPara[9];

LogPara[0].SetInt( eMailType );

LogPara[1].SetInt( sendInfo.m\_byItemNum );

LogPara[2].SetInt( sendInfo.m\_affixMoney);

LogPara[3].SetInt( sendInfo.m\_affixMoneySilver );

LogPara[4].SetInt( sendInfo.m\_affixTongBao );

LogPara[5].SetInt( sendInfo.m\_affixTongBei );

LogPara[6].SetDWord( LO\_ULONG(n64NewMailID) );

LogPara[7].SetDWord( HI\_ULONG(n64NewMailID) );

if( bDBOpSuccess )

{

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pSender, MAIL\_LOG\_ADD\_AFTER\_SUC, sendInfo.m\_dwReceiverID, NULL, LogPara, 8 );

}

else

{

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pSender, MAIL\_LOG\_ADD\_AFTER\_FAIL, sendInfo.m\_dwReceiverID, NULL, LogPara, 8 );

}

// 邮件操作日志：PARA\_1【每一封邮件过程先后台创建邮件，然后在前台处理邮件并向库中添加处理结果】

enum ENUM\_MAIL\_LOG

{

MAIL\_LOG\_ADD\_PUSH\_AFTER = 0, // 添加邮件开始压入后台数据库

MAIL\_LOG\_ADD\_AFTER\_SUC = 1, // 后台添加邮件成功

MAIL\_LOG\_ADD\_AFTER\_FAIL = 2, // 后台添加邮件失败

MAIL\_LOG\_ADD\_FRONT\_SUC = 3, // 前台处理添加邮件成功

MAIL\_LOG\_ADD\_FRONT\_FAIL = 4, // 前台处理添加邮件失败

MAIL\_LOG\_TAKE\_PUSH\_AFTER = 5, // 提取附件开始压入后台

MAIL\_LOG\_TAKE\_SUC = 6, // 后台提取附件成功

MAIL\_LOG\_TAKE\_FAIL = 7, // 后台提取附件失败

MAIL\_LOG\_TAKE\_PLAYER\_NOEXIST = 8, // 提取到前台玩家不存在

MAIL\_LOG\_TAKE\_DATA\_SUC = 9, // 提取数据成功

MAIL\_LOG\_TAKE\_STATE\_MODI\_SUC = 10, // 提取数据状态修改成功

MAIL\_LOG\_TAKE\_STATE\_MODI\_FAIL = 11, // 提取数据状态修改失败

MAIL\_LOG\_TAKE\_TAKEING\_MODI = 12, // 提取数据的提取状态修改

};



61 1 0 0 1000 2000 102912 1108304745

// 不管成功失败记录日志

CLogPara LogPara[9];

LogPara[0].SetInt( eMailType );

LogPara[1].SetInt( sendInfo.m\_byItemNum );

LogPara[2].SetInt( sendInfo.m\_affixMoney);

LogPara[3].SetInt( sendInfo.m\_affixMoneySilver );

LogPara[4].SetInt( sendInfo.m\_affixTongBao );

LogPara[5].SetInt( sendInfo.m\_affixTongBei );

LogPara[6].SetDWord( LO\_ULONG(n64NewMailID) );

LogPara[7].SetDWord( HI\_ULONG(n64NewMailID) );

if( bDBOpSuccess )

{

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pSender, MAIL\_LOG\_ADD\_AFTER\_SUC, sendInfo.m\_dwReceiverID, NULL, LogPara, 8 );

}

else

{

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pSender, MAIL\_LOG\_ADD\_AFTER\_FAIL, sendInfo.m\_dwReceiverID, NULL, LogPara, 8 );

}

61 1 0 0 1000 2000 102912 1108304745 0

2、提取邮件附件

// 记录日志提取中

CLogPara LogPara[2];

LogPara[0].SetDWord( LO\_ULONG(n64MailID) );

LogPara[1].SetDWord( HI\_ULONG(n64MailID) );

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pPlayer, MAIL\_LOG\_TAKE\_PUSH\_AFTER, -1, NULL, LogPara, 2 );



if( bDBOpSuccess && bFound )

{

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pPlayer, MAIL\_LOG\_TAKE\_SUC, -1, NULL, LogPara, 2 );

}

else

{

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_MAIL\_OP, pPlayer, MAIL\_LOG\_TAKE\_FAIL, bFound, NULL, LogPara, 2 );

}

3、删除邮件

商城购买

CLogPara cPata[7];

cPata[0].SetInt( pPlayer->GetInt(szLG\_ATT\_LEVEL) );//等级

cPata[1].SetInt( sBuyGoodsInfo.m\_nGoodsExcelID );//道具ID

cPata[2].SetInt( sBuyGoodsInfo.m\_yGoodsNumber );// 批量的数目【类似如折扣】

cPata[3].SetInt( wGoodsNum );//购买的数量

cPata[4].SetInt( wShopType );//商品类型

cPata[5].SetInt( nSinglePrice \* wGoodsNum );//单个的价格\*购买的数量

cPata[6].SetInt( 1 );

OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_BUY\_GOODS\_FROM\_SYS, pPlayer, sBuyGoodsInfo.m\_nGoodsExcelID, wGoodsNum \* sBuyGoodsInfo.m\_yGoodsNumber, NULL, cPata, 7 );

OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_BUY\_GOODS\_BIND\_FROM\_SYS, pPlayer, sBuyGoodsInfo.m\_nGoodsExcelID, wGoodsNum \* sBuyGoodsInfo.m\_yGoodsNumber, NULL,cPata, 7 );

改名字

// 记录日志

//角色改名

OPERA\_LOG\_ROLE\_CHANGE\_NAME = 40007,

//角色改名NGS返回

OPERA\_LOG\_ROLE\_CHANGE\_NAME\_RET = 40009,

// 记录日志

CLogPara logPara[5];

logPara[0].SetInt(pPlayer->IDGlobal());

logPara[1].SetInt(nChangeID);

logPara[2].SetInt(gGameParaSet.m\_nRoleChangeYuanBaoCost);

logPara[3].SetInt(gGameParaSet.m\_dwRoleChangItemID);

logPara[4].SetInt(pPlayer->GetInt(szLG\_ATT\_FREE\_CHANGE\_PLAYER\_NAME\_NUM));

::OutputOperaLog(OPERA\_LOG\_ROLE\_CHANGE\_NAME, 4, logPara, sizeof(logPara)/sizeof(logPara[0]), \_\_FILE\_\_, \_\_LINE\_\_);

// 记录日志

CLogPara logPara[3];

logPara[0].SetInt(pReturnInfo->m\_dwUserID);

logPara[1].SetInt(pReturnInfo->m\_dwRoleID);

logPara[2].SetInt(pReturnInfo->m\_nResult);

::OutputOperaLog(OPERA\_LOG\_ROLE\_CHANGE\_NAME\_RET, 4, logPara, sizeof(logPara)/sizeof(logPara[0]), \_\_FILE\_\_, \_\_LINE\_\_); 

402 402 200 -1 0

1 402 0

活跃度宝箱： nAwardID奖励ID，奖励宝箱的索引nArrayIndex

//领取活跃度宝箱

OPERA\_LOG\_GET\_ACTIVITY\_BOX = 50145,

CLogPara LogPara[1];

LogPara[0].SetInt( -1 );

GetLGOperatorMng()->OtherOperaLog( OPERA\_LOG\_GET\_ACTIVITY\_BOX, this, nAwardID, nArrayIndex, NULL, LogPara, 1 );

活动记录：

宝箱礼包打开记录

地图操作记录

角色进阶记录

技能等级提升记录

合成操作记录

公会创建、等级变化、解散记录

公会人员变动记录

公会职位变动记录

公会捐献

公会俸禄

公会建筑