数据库需求：

GameToUserDao 类下的函数需具有参数，不得写死

findCountEverydayAll（）

findCountByStar（）

等函数需有入参（如游戏id）

数据库insert函数优化

数据库新建缓冲数据表 ，表内三个属性分别为游戏id 二进制数据 更改时间

游戏评分表（gamebase实在是不直观，建议废弃）

|  |  |
| --- | --- |
| 属性 | 范围 |
| 游戏id |  |
| 游戏评分 | Double |
| 核心玩家评分 | Double |
| 权重调整后评分 | Double |

修改Tap用户基本信息表

|  |  |
| --- | --- |
| 属性 | 范围 |
| 玩家属性标记 | Int 1、疑似水军 2、核心玩家 3、普通玩家 |
| 玩家类别标记 | String |
|  |  |
|  |  |

2020年1月11日 18点03分 黄宁

数据库改动需求

修改Tap用户基本信息表

|  |  |
| --- | --- |
| 属性 | 范围 |
| 玩家属性标记 | Integer 1、疑似水军 2、核心玩家 3、普通玩家 |
| 玩家类别标记 | String |
| 玩家信息更新时间（指珊迪的爬虫更新这一块内容的时间） |  |
|  |  |

查询需求

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 功能描述 | 对比tapuser表和gametouser表，找出gametouser表内有的用户，而tapuser表内没有的用户 |
| 入参 | 无 |
| 返回值 | List 含U\_id、此Uid对应的评论数量 |
| 备注 | 建议上group by分组 |

查询需求

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 功能描述 | 检查tapuser表，找到修改时间在入参之前的所有tapuser |
| 入参 | 时间 |
| 返回值 | List |
| 备注 |  |

**2020/1/13 黄宁**