**log相关：**

接口（record.lua文件）：

user:玩家行为日志（譬如玩家入帮\获取道具等）

error:运行错误日志（譬如关键位置等不预期的报错）

info:运行信息日志（譬如world服务成功启动等信息）

warning:运行警告日志（譬如某个活动过了时间还未开启等警告）

debug:运行调试信息（用于运行调试使用，需及时清理）

注意：

１）玩家行为日志目前入库，其他日志只记文件

２）入库日志以月来划分，正式上线一般只保留最新三份，可根据硬盘情况来处理

３）以上针对的是游戏业务逻辑层的日志规则，skynet框架原来的日志信息规则维持原样

待处理：

１）文件日志切割\轮循\备份