**众享后台架构说明文档**

# **架构概览**



* **Api接口服务(zxyy-webhome)**: 对接官网和app大厅的业务逻辑接口。
* **游戏管理服务(game-manager):** 负责管理平台的游戏信息，同时配置每个游戏的库存等做风险管控
* **后台服务（web-manager）:** 包含官网配置，充值，提现，游戏记录查看等功能，对用户动向的把控以及平台信息的配置
* **机器人服务(robot-manager):** 负责机器人账号管理，配置每款游戏的机器人数量，查看机器人携带金币以及游戏记录
* **异步计算服务(zxyy-calculate):** **Api接口服务**和**支付服务**等将一些复杂的处理逻辑发布到（消息中心）**MQ,** 而二异计算服务则负责订阅和处理这些业务.
* **定时调度服务(schedule-server):** 定时处理用户返利，代理商返利，游戏记录报表统计等
* **支付服务(payment-service):** 对接第三方支付，**Api接口服务**对应的用户第三方支付请求回转发到这里，同时第三方支付的回调也是由这个服务来处理。

# **核心数据流**



## 2.1**用户注册**

用户注册分成两个子流程::

1. Api接口服务创建用户账户流程，（客户端->api接口服务）
2. 异步处理用户相关信息流程。（api接口服务->MQ消息服->异步计算服务）

 

## 2.2**用户登入**

用户登入分成两个子流程: 用户后台登入，用户大厅登入。

用户后台登入成功后返回token和大厅ip，客户端用token和ip去做大厅登入。



## 2.3**第三方支付**

第三方登入分为两个子流程：

1. 客户端发起支付请求（客户端->api接口服务->支付服务->第三方支付公司）
2. 支付回调订单处理（第三方支付公司->支付服务->异步计算服务）



## 2.4保存**游戏记录**

1.用户在玩游戏产生的游戏记录从游戏服务发送到api服务做游戏记录存储。

2.游戏记录分为总游戏记录和详细游戏记录：

总游戏记录只包括用户id，输赢信息等基本信息

详细游戏记录针对不同的游戏有不同的数据格式。保存用户信息，输赢，下注，牌型等详细信息



## 2.5修改支付配置

后台管理服务修改支付配置信息，通知支付服务区更新支付配置



# **数据库架构**

数据库架构包含: **lvs,keepalived, mysql mgr多主模式**这几个核心部分

**mysql mgr多主模式：**mysql官方的集群方案,支持多点写入和读取数据。没一个点写入数据能同步到其他节点，同时每个点读取到是数据是一样的。方便解决后期单点故障问题

**lvs :** 链路层网络协议，高性能的请求转发

**keepalived:** 心跳机制维持节点间的存活，提供虚拟ip（VIP）映射到具体的数据库实体，但VIP所在的数据库出现故障的时候，VIP或漂移到其他台存活的数据库

