GM收到DB玩家初始化消息 EMSGNUMID_LOGINSYSTEM_DB2GM_REQ_INIT_PLAYER 注册玩家消息 playerGM->_initMsg(); 查询玩家信息 CPlayerSystemGM::singleton().selectTableData(roleKey, tableKey, "", GSLib::EDBTABLEID_COMMAND_INIT_PLAYER); 收到DB返回玩家信息EDBTABLEID PLAYER DATA回调接口 _cbKeyTableInitPlayerData 初始玩家信息 收到DB返回玩家信息EDBTABLEID_COMMAND_INIT_PLAYER_FINSH 同调接口 _cbTableInitPlayerFinish 初始玩家信息完成 收到DB推送角色基本信息EDBTABLEID ROLE DATA, 回调接口 _cbKeyIndexTableInitRoleData 初始化角色基本信息 role->initRoleData(&roleData); 初始化各个模块 role->preInit(false); 查询角色模块数据 CPlayerSystemGM::singleton().selectTableData(roleKey, tableKey, "", GSLib::EDBTABLEID_COMMAND_INIT_ROLE) 各模块收到DB推送初始数据回调接口 cbSelectKeyIndexTableData(GSLib::DBSystem:: CKeyIndexTablePtr& a keyTable, EDBTableID a tableID, BSLib::uint32 a sessionID) (注意此时a sessionID=0) 收到DB推送角色基本信息 EDBTABLEID_COMMAND_INIT_ROLE_FINSH,回调接口 _cbTableInitRoleFinish(a_roleKey); 初始化各个模块 role->postInit(false);