

统计后台服务器（BI）

Created by 陈发荣, last modified just a moment ago

游戏服务器必须向BI功能的信息

- 创建角色成功后 GX_BI_ACTOR_NEW
- 活跃打点数据（客户端上传的数据）GX_BI_ACTOR_ACTIVE

GX_BI_ACTOR_NEW
提交新建一个角色

• 请求

ald,是由【游戏名|服务器区|角色编号】组合而成
dsid, 如果使用的不是DUST账号系统, 这个值就为空字符串
name, 必须不超过255个字节
os, 手机的操作系统, android, iOS, ...
package, 包名, 通常在android中是唯一的编号, 在不同的手机操作系统上, 根据不同规则设定的唯一字符串, 根据我们内部使用的容易识别的名称（例如：华为商店, 而不是com.dust.huawei.xxx）

rpcx, 服务器和代理服务器之间通信使用的唯一令牌, 游戏服务器自己生成, 代理服务器会原本返回

```
{
  "cmd": "GX_BI_ACTOR_NEW",
  "package": "华为商店",
  "os": "android",
  "dsid": "",
  "aId": "jh|ad|xxxxksdfsd",
  "name": "xxx",
  "rpcx": "xxx"
}
```

• 响应

```
{ "cmd": "GX_BI_ACTOR_NEW_R", "rpcx": "xxxxxx" }
```

GX_BI_ACTOR_ACTIVE
玩家活跃信息

• 请求

io 是一个数组, 数组中的元素成对出现 i 进入, o离开, 这两个值都是时间戳（秒）

```
{
  "cmd": "GX_BI_ACTOR_ACTIVE",
  "package": "华为商店",
  "aId": "jh|ad|xxxxksdfsd",
  "name": "现在角色名 (创建角色名) ",
  "io": [{"i": 2313, "o": 234212}]
}
```

• 响应

```
{ "cmd": "GX_BI_ACTOR_ACTIVE_R", "rpcx": "xxxxxx" }
```

备注：客户端上传给游戏服务器，游戏服务器转发给代理服务器

No labels