计费点可参照shop文件夹进行查看

值得注意的是：

Game\_item\_id在我们的游戏服务器进行控制

Item\_id在渠道方服务器（移动，联想等）进行控制

计费点，即扣费的点，就相当于一件商品，注意：我们理解为不同的id就是不同的商品，即使它价格一样，道具一样，但它们的id不同，在服务器看来就是不同的商品。如：2元金币，如果定义了两个id，这两个id就是不同的商品。

我们可以把计费点看为两部分：我们游戏所支持的计费点、各渠道所支持购买的计费点  
1、我们游戏支持的计费点（用于显示），全部放在shop中的myGame，我们的游戏服务器用game\_itemId来标识不同的商品。通过客户端上传的shop\_item\_filter进行过滤，然后给相应的客户端下发相应支持的计费点，即相应客户端支持的商品，然后用下发的这些商品来进行显示，这样可以让不同的游戏客户端支持不同的商品。

2、各渠道支持购买的计费点（这些计费点中的game\_itemid一定是在mygame中存在的，用于渠道购买），各个渠道的服务器用item\_id来标识不同的商品，这些计费点放在各个相应的渠道文件夹中，比如，联通，移动，91，qihubilling等等，里面的shop\_item\_filter就没有什么过滤作用啦，就只是说明相应的过滤标识。

只有各个渠道里面计费点的game\_itemid和我们用shop\_item\_filter过滤取得的计费点的game\_itemid一致，我们才能用该渠道购买此种game\_itemid的商品。

如：从mygame中通过shop\_item\_filter取得了game\_itemid为casual.card.zhajinhua.golds.11的商品，那么在移动渠道下的计费点中只有有game\_itemid 也要是casual.card.zhajinhua.golds.11，我们才能用移动这个支付方式进行该道具的购买，而item\_id是在移动服务器的标志，我们发起购买后，用item\_id在移动服务器那进行购买，它们就知道我们要买的是2元金币了

如果要用某个渠道进行游戏中道具的购买，那么，这个渠道中的计费点game\_itemid一定要和，我们通过shop\_item\_filter中过滤得来的计费点的game\_itemid相同，才能用该渠道进行购买，

配置计费点（此为服务器应该做的操作）：

当配置一个渠道的计费点时，我们可以先根据item\_shop\_filter从mygame中把各条计费点复制过来，然后再进行修改，一般需要配置的就是item\_id