后端配置表：1. activity\_exchange\_server --当仅消耗道具兑换奖励时使用

2. shoping\_config --当消耗道具同时需要充值时使用

前端配置表：act\_ty\_exchange\_config

前端配置注意事项：

（1）base分页

1.exchange\_key：活动的唯一标识，不可重复

2.type：“1”是对应activity\_exchange\_server表中的兑换活动，“2”是shoping\_config中需要消耗道具和充值的兑换活动，两者互斥，不能同时使用

3.exchange\_type：当type类型为“1”时，该值为对应的兑换id，当type为“2”时，该值为空

4.exchange\_ids：当前活动对应的exchange分页中的奖励序号

（2）exchanges分页

1. price字段：奖励的价格，与兑换类型为“2”的活动相关，如不需要充值则不填

2.gift\_id：礼包ID，与兑换类型为“2”的活动相关，如不需要购买礼包则不填

3.item\_cost\_text：兑换奖励时需要消耗的道具数量

4.ex\_award\_num：当兑换活动会产出积分类型道具时填写，如不会产出，则不填

5.is\_real：是否为实物道具，当该值为“1”时，奖励为实物道具，反之为游戏内道具

6.limit\_num：兑换限量

后端配置注意事项：

1. activity\_exchange\_server

main分页中

1.1 day\_start：每天限时开启的时间，例，早上八点开始兑换，则该处填写8\*3600

1.2 day\_end：每天限时关闭的时间，例，早上十点结束兑换，则该处填写10\*3600

1.3 goods\_type：消耗的物品类型，当该值为“1”时，为游戏道具，当该值为“2”时，为游戏内赢分

Email分页中：只有兑换实物奖励时会发放邮件，邮件内容新增，修改标题和内容中的活动名称即可

Award分页中：

1. award\_name（实物奖励）与asser\_type（财富类型）两者互斥，

2.obj\_attribute字段中，当奖励的财富类型为“obj\_”开头的道具类型时，需要填写该字段，该字段会限制获得道具的可使用时间，以秒为单位

3.当兑换活动会产出积分或其他记录进排行榜的道具时，需要在rank\_type中填写对应的排行榜类型，并在prop\_type字段中填写记录进排行榜的具体道具类型，base\_score中填写本次兑换获得的基础积分数量

2.shoping\_config

该类型活动以礼包方式存在，兑换奖励为礼包内容，需要在buy\_asset\_type字段中，最后一位填写消耗的道具类型，并在buy\_asset\_count中对应位置填写消耗道具数量，以负数表示