终生返利(现金版功能)

终生返利 模块名lib\_player\_lifelong\_rebates**原理 通过player\_module文件实现模块初始化,加载、卸载模块,保存模块和进入游戏时完成所需事务**

因为这个是专服功能所以要在push\_config上面加一个判断渠道的函数,然后在进入游戏时判断一次,如果不是该渠道则不发送玩家存入的数据信息,如果是该渠道则发送.

Ps:为保险起见在send\_panel()也设置了判断渠道的逻辑.

send\_panel()发送当前领取状态给前端,.

因为这个终身返利每日可以领取所以需要写reset\_module()函数确保每日会重置领取状态.

功能开启事件open\_module\_event()让领取状态变为可领取.

每当玩家充值调用handle\_pay\_event()函数:

1. 获取玩家历史充值金额
2. 通过check\_recharge\_money()函数返回奖励列表,并通过函数svr\_offline\_things:add\_mail\_by\_lang()将奖励通过邮件发送给玩家,最后设置状态为已经领取.

check\_recharge\_money()获取创建角色天数,通过函数money\_all\_reward()获取玩家的充值全部奖励,然后将当前充值奖励减去历史充值奖励,奖励道具数量乘以玩家创角天数返回奖励列表.

money\_all\_reward()遍历配置表获取对应的奖励并返回全部符合条件的奖励列表.

功能主要逻辑:前端通过协议号19142向后端请求领取奖励get\_reward(),后端检测条件达成与否,返回错误码或成功给前端.

get\_reward()函数主要逻辑,通过check\_finish()函数检查是否达成条件,达成发送奖励并通过协议号19142向前端返回成功信息,反之则发送错误码.

check\_finish(),先判断渠道是否为对应渠道,如果是获取存在玩家的数据则判断领取状态,获取充值奖励,然后尝试发送给玩家,如果有道具奖励则使用跑马灯chat()函数.

Ps:因为真实充值调用的是sql数据库的数据所以需要在log\_lib:log\_pay中加入当前充值金额.