

触控日志规范文档浓缩版

文档名称: 触控日志规范文档浓缩版

文档编号:ck-BI 部-日志规范文档-20131024

文档类型: 技术规范类

版本: V2.0

更新日期: **2013.10.24**

流程负责人:

流程负责人签字:

政策制定及实施部门:bi

管理层审批:

修订记录

日期	修订版本	修改章节	修改描述	作者
20130604	1.0		建立文档	逢立业
20131024	2.0		建立文档	逢立业

概述

目的

格式明晰、内容完善的游戏日志是做到精细化运营的重要环节之一，格式规范内容齐全的游戏日志不仅直接影响相关业务受理的进行（例如客服处理客户投诉），而且也是用户行为分析和数据挖掘的重要数据依据。因此，做好日志规范工作是游戏投入运营之前的一项重要工作。

本规范旨在为游戏日志开发人员对游戏中需要记录的内容和格式提供参考依据。

游戏日志用途

日常业务受理

为相关业务部门处理日常业务需求提供数据来源，常涉及到的业务部门有数据分析、运营、客服中心、财务、反外挂等。不同部门对数据的内容要求会有一些不同，因此日志记录需要满足业务部门对内容和记录时间上的要求。

精细化运营需要

如何科学的通过数据对游戏的经营状态进行分析是游戏运营迈向精细化运营的基础。是BI系统和数据仓库最重要的数据来源。

运营安全监控

游戏安全运营是游戏运营的基本要求，而游戏日志则为游戏安全监控提供了重要的数据依据。

定义及约束

日志规范约束

本规范仅作为提高游戏运行效率，实现精细化运营的日志要求规范，当中内容对日志内容和字段类型及作用作了约束和说明。本文档并不作为日志开发技术文档和数据仓库录入数据的表结构定义。相应的开发需要另附文档说明。

本规范目前只针对游戏中日志通用部分内容作出定义，各游戏如有个性数据需要可参考日志规范格式和字段说明增加定义。

日志字段填写约束

规范中涉及内容，如果游戏中不存在相应内容的应补 0 或留出字段位置，例如游戏中没有等级飞升这个概念，则等级飞升字段内容为 0（数字类型填 0，字符类型留空）。

日志的字符编码为 utf-8

GUID 唯一性标识定义

某些情况下需要对游戏内特定数据进行跟踪，例如装备、宠物、道具等。此时引入全局唯一标识，在所有大区间唯一标识一件物品，以便于业务受理和处理游戏内容物品归属权纠纷问题。该唯一标识即为 GUID，产生原则如下：

- GUID 在全局（所有大区间）具有唯一性，可以唯一确定一个道具物品
- GUID 一旦产生则伴随道具的存续周期而存在，不会改变
- GUID 建议包含如下信息：服务器 id、道具类型、道具 id、产生时间、产生频道、所属角色、产生序列号等。

游戏日志类型定义

日志类型用于标识同一事件的类型，相同的事件则日志类型相同。以后增加事件内容日志均需定义日志类型，命名规则如下：

- 每类日志类型保持唯一性，即不同类型事件的日志类型不能相同
- 每类事件对于一类日志类型，同类型事件如有细分子类型，在分析目的需要细分统计的情况下，则单独按不同子类型命名日志类型，保持事件的唯一性。例如，任务日志，接受、完成、放弃单独命名日志类型记录。

游戏日志内容记录规范

游戏日志内容记录规范涉及到的日志内容是从游戏运营分析中业务受理和精细化运营的需要出发，原则上所有提出的记录要素在不对游戏服务器运行造成过大压力前提条件下都需要完全记录。

LOG 类型划分及内容

使用方式包括：数据分析统计，程序员排错，客服详细记录查询，网站专用排行榜等

日志类型包括：事件行为日志，心跳日志，数据库快照等

日志文件拆分原则：常用标准日志定义好后，新加内容如果每日产生量超过标准文件 30%，

可定义为大容量日志，需单独记录,需与数据平台部协商。具体划分如下：

按生成方式划分	按日志类型划分	文件名	内容
动作行为 log	Format Log	format.log	玩家行为标准日志，如：帐号登录、登出，角色升级，充值，消耗，任务，GM 操作相关等。格式化后可直接录入数据库的标准格式 LOG，只有关键业务的 LOG
	行程 LOG	journey.log	玩家详细行为日志，如：移动，打怪，组队，拾取物品等。文字化的最详细 LOG，包含了玩家的全部动作，用于客服检查玩家行为
	计数器 LOG	stat.log	每 5 分钟记录系统邮件次数、金钱修改量、物品修改量、任务分配次数等
	金钱日志	money.log	记录金钱产生及消耗数量、原因，包括：任务，修装备，卖 NPC 等
	经验日志	exp.log	记录经验产生数量、原因，包括：任务，打怪等
	聊天日志	chat.log	聊天记录，包括频道、系统广播、私聊等。聊天记录采用 BASE64 编码记录
	Err Log	err.log	程序错误 LOG
数据库快照	元宝统计	cashstat.csv	累计记录玩家冲值、买、卖、消耗元宝数量
	物品剩余统计	cashstat_item.csv	记录当前玩家身上物品剩余
	角色信息统计	role.csv	角色状态，包括：职业、等级、角色名、游戏币、声望等
	公会统计	faction.csv	帮派信息，包括：帮派 ID，帮主 id，帮派等级，人数等
	公会成员统计	factionuser.csv	帮派人员信息，包括：帮众角色 id，地位，角色名等
	家族统计	family.csv	家族信息，包括：家族 ID，族长 ID，所属帮派 ID 等

注：如有其它类型日志将日志放入指定目录即可

LOG 存放

为了统一 LOG 存放，目录存放此为准。即每日在 /game/servid 目录下生成相应日期的子目录，所有日志记录到对应日期目录当中,servid 是能唯一标识服务器的数字、字母（或二者合用）单机游戏 serverid 默认使用 0000。

日志类型	存放路径
事件型日志	/game/servid/yyyymmdd/

数据库快照	

注：

1. 为了区分快照的生成状态，快照在生成过程中文件名为 **xxx.begin**，文件生成且内容完整、无误后改为 **xxx.end**

例如：

role.csv.begin(快照文件正在生成)

role.csv.end (快照文件已完整生成)

2. 所有需求的快照文件无论数据库中对应有无数据都需要生成，无数据情况下生成文件中仅包含注释字段即可

LOG 游戏日志通用记录格式

事件型日志

2010-01-21 04:02:31 login:account=hbe4589ae:userid=1087824560:peer=58.22.232.12

事件发生时间	日志类型	日志内容

- 日志类型：每类日志对应唯一日志类型
- 事件发生时间 - 按标准时间记录，如 2010-01-21 00:02:15
- 内容-内容中如无值，数据型为 0，字符串为空（即无内容）
- 分隔符的使用
 - 冒号 ->日志类型与日志内容分割，日志内容中各字段分割
 - 等号 ->日志内容中各描述与字段分割(key=value)
 - 分号 ->日志内容字段中各子字段分割
 - 逗号 ->日志内容字段中各子字段名称和 value 分割

完整事件日志举例：

2010-12-11 12:36:34 task_done:

from=101:source=server=glink:sourceproc=linkd:userid=123456:roleid=4096:occupation=0:lev=1:levtype=0:fightvalue=100:taskid=12345:consumetime=99999:money=1999:exp=2223:items=12345,1;23456,3,4:type=xx

数据快照型日志

roleid,time,ip,source,money,items
788557,1216881381,-21163860,1,0,15048:90,11208:100

日志内容

- 文件内容第一行必须为注释
 - 注释使用英文，且不能包含逗号
 - 注释字段数与正文字段数保持一致
 - 注释用逗号分割开

示例：

roleid,userid,name,level,nickname
19685543,35827,"天狼",10,"怡雪",""

- 正文相邻两个字段不能同时为字符串，要有数字字段分割开
- 示例：

roleid,userid,name,level,nickname
19685543,35827,"天狼",10,"怡雪",""

LOG 同步说明

同步时间，请联系触控 bi 约定

BI 是调度机制是每小时处理前一小时的数据，如果新产生的 log（log 时间：20131025 01:20:01）不能在下次同步时（20131025 02:10:00）传输过来，或者推送到 BI 的时间更延后，延时数据 bi 将不处理。

详细日志规范

备注：

- 1、请按照字段顺序组织 log
- 2、字段均为小写字母
- 3、24 小时快照内容自定，但必须满足运营人员的查询需求，给 bi 提供文档时必须含数据类型。
- 4、如游戏无账号概念或账号无法获取，account 值请赋 accountid 或 mac.
- 5、channel 必须使用触控标准渠道编号。

打开应用

日志类型	InitGame
日志说明	打开应用软件时调用.用于统计设备激活,如服务器端无法获取,此日志可不记录.

字段说明	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		附录 1
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String		
platform	系统类型	String	ios、android	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 InitGame: channel=xxx:version=xxx:ip=192.168.1.10:platform=ios: equdid=xxx:eqtype=iphone:mac=xxx				

账号注册

日志类型	Register			
日志说明	账号注册.用于统计用户的新增,活跃,留存,付费,渠道推广等信息.(此日志必须记录)			
字段说明	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String		
platform	系统类型	String	ios、android	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
account	账号	String		
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 Register:channel=xxx:version=xxx:ip=xxx:platform=android:equdid=xxx:eqtype=android:mac=xxx:account=xxx:				

创建角色

日志类型	CreateRole.			
日志说明	创建角色时调用.用于统计			
字段说明	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		

version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String	202.36.25.158	
platform	系统类型	String	ios、android	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
account	账号	String	wanmeiuser	
roleid	角色 id	String	1234567	
rolename	角色名	String		
charactor	特点或职业	String		
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 CreateRole: channel=xxx:version=xxx :ip=xxx:platform=ios:equdid=xxx:eqtype=ipad:mac=xxx:account=xxx:roleid=xxx:rolename=xxx:charactor =xxx				

账号角色登陆

日志类型	UserLogin			
函数说明	账号登陆. 用于统计用户的活跃,留存, ARPU 等信息.(此日志必须记录)			
参数字段	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String		
platform	系统类型	String	ios、android	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
account	账号	String		
Roleid	角色 id	String	没角色概念可不填	
Rolename	角色名	String	没角色概念可不填	
level	角色或帐号等级	Int		
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 UserLogin:channel=xxx:version=xxx:ip=xxx:platform=android:equdid=xxx:eqtype=android:mac=xxx:account=xxx:roleid=xxx:rolename=xxx:level=25				

账号角色登出

日志类型	UserLogout			
日志说明	角色登出时调用			
字段说明	描述	类型	举例	备注

channel	渠道 id	String		
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String	202.36.25.158	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
account	账号	String	wanmeiuser	
roleid	角色 id	String	1234567	
rolename	角色名	String		
level	角色等级	Int	25	
interval	在线时长(秒)	Int	60（即 1 分钟）	单位：秒
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 UserLogout: channel=xxx:version=xxx: ip=xxx:equdid=xxx: eqtype=xxx:mac=xxx:account=xxx:roleid=xxx:rolename=xxx:level=25:interval =xxx				

货币获得

日志类型	AddCash			
日志说明	充值时调用			
字段说明	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String	202.36.25.158	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
account	账号	String	wanmeiuser	
Roleid	角色 id	String	没角色概念可不填	
Rolename	角色名	String	没角色概念可不填	
level	角色或帐号等级	Int		
paytype	货币获取方式	String		
cash_add	本次充值后身上 剩余钱数	Int	100 (即为 1 元)	单位：分
delta	本次充值数	Int	100 (即为 1 元)	单位：分
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 AddCash: channel=xxx:version=xxx: ip=xxx:equdid=xxx: eqtype=xxx:mac=xxx:account=xxx: roleid=xxx:rolename=xxx: level=25:paytype=1:cash_add=xxx:delta=xxx				

货币消耗

日志类型	ShopTrade			
日志说明	商城购买时调用			
字段说明	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String	202.36.25.158	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	
mac	mac 地址	String		
account	账号	String		account
Roleid	角色 id	String	没角色概念可不填	
level	角色或帐号等级	Int		
Rolename	角色名	String	没角色概念可不填	
order_id	订单 id	String		
item_id	物品	String		
item_count	物品数量	Int		
buytype	购买方式	String		
cash_left	本次消费后身上剩余钱数	Int	100 (即为 1 元)	单位：分
delta	本次消费钱数	Int	100 (即为 1 元)	单位：分
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 ShopTrade: channel=xxx:version=xxx: ip=xxx:equdid=xxx: eqtype=xxx:mac=xxx: account=xxx:roleid=xxx:rolename=xxx: level=25:order_id=xxx:item_id=xxx:item_count=xxx: buytype=xxx:cash_left=xxx:delta=xxx				

自定义事件

日志类型	CustomEvent			
日志说明	相应事件时调用			
字段说明	描述	类型	举例	备注
channel	渠道 id	String		
version	游戏版本号	String		
ip	ip 地址	String	202.36.25.158	
equdid	设备 imei	String		设备唯一标识
eqtype	设备型号	String	设备型号	

mac	mac 地址	String		
account	账号	String	wanmeiuser	
roleid	角色 id	String	1234567	
rolename	角色名	String		
type	自定义事件类型	String		
description	描述	String		自定义事件的一些描述性属性参数,使用多对 Key-Value 的方式进行发送,用来对事件发生时的状况做详尽分析。其具体格式为 key1 value1, key2 value2, key3 value3.
msg 示例				
2010-12-11 12:36:34 CustomEvent: channel=xxx:version=xxx: ip=xxx:equdid=xxx:eqtype=xxx:mac=xxx account=xxx: roleid=xxx:rolename=xxx:type=xxx:description=xxx				

5 分钟快照

在线人数

日志类型	onlineuser		
日志说明	每 5 分钟刷一次再现人数, 记入 log 中。		
日志字段	描述	举例	备注
currentnum	当前在线人数		
maxnumonsrv	最高在线人数		
示例			
2010-12-11 12:36:34 onlineuser:currentnum=2000:maxnumonsrv=3000			

24 小时快照

角色信息 (roles.end)

日志类型	roles		
日志说明	0 点的角色数据库内容		
日志字段	描述	举例	备注
roleid	角色 id		

channel	渠道 id		
flag360	360 标志	365 天未登录，为 1, 否则为 0	
Flag7	7 标志	7 天未登录，为 1, 否则为 0	
gendar	性别		
camp	阵营		
occupation	职业		
lev	级别		
levtype	等级类型		0. 未转生 1. 转生
fightvalue	战力		
community	公会		属于哪个公会
Fight	总战斗次数		
fightwin	总战斗胜利次数		
Moneyleft	剩余金币		
bagmoney	包裹金钱		
storagemoney	仓库金钱		
exp	经验		
create_time	创建时间		unix 时间戳
total_online_minute	总在线时间		分钟
today_online_minute	当天在线时间		分钟
示例			
1234,5,0,1,23,32,10,1,2233324,433434,23343,1222121,9223242,10000,200			

货币信息（cashstat.end）

日志类型	cashstat		
日志说明	0 点的充值数据库内容		
日志字段	描述	举例	备注
roleid	角色 id		
Channel	渠道 id		
lastlogintime	帐号最后登陆时间		
flag360	360 标志	365 天未登录，为 1 否则，为 0	
add	充值数	单位：分	
buy	购买元宝	元宝交易获得元宝	
sell	卖出元宝	元宝交易卖出元宝	

used	使用元宝	商城消耗的元宝总和	
Item_id	物品 ID	810:1; 810 为物品 id	
Item_count	物品个数	810:1; 1 为物品个数	
示例			
12464528,2,1239772846,1,0,0,0,810:1;825:1;3366:2;			