

实时排行-名次变化不大

比如曲谱排行，以点赞数排序，分数一次只能加1，名次变化小，实时排序

离线刷排行

步骤：

1 walk各表

对相关表进行walk，为每个榜单收集主要数据

对于数量不是很大的实体（比如帮派），同时全部加载到内存中

2 build

每个榜单计算最终的榜单（缺少info）

3 collect role info

从所有榜单中收集所有的角色、帮派等个体id，和详细信息

4 fill

为各个榜单填充info

5 save

将榜单保存到db

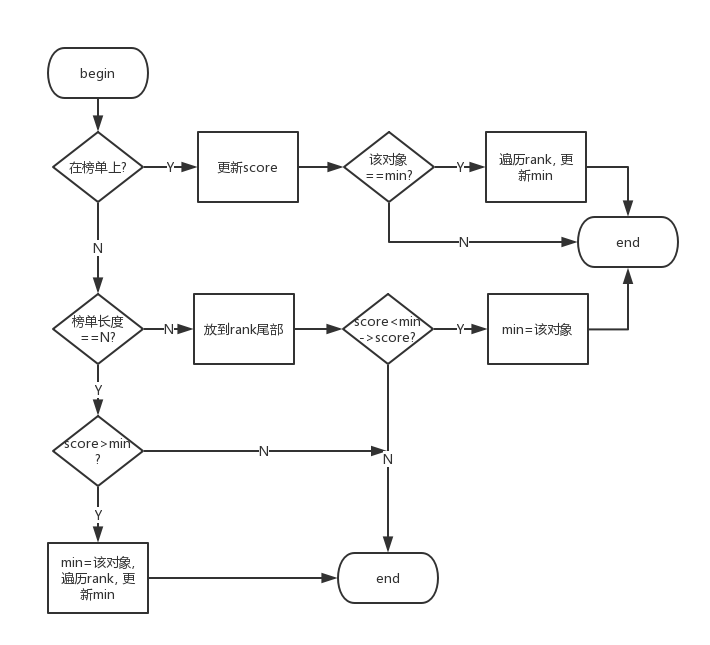
周期排行

为了获得排名变化，服务器定时进行排序（比如10分钟一次），变化的少的话使用插入排序，变化的多用~~快排~~稳定排序

定时存储，停服重刷，关闭服务器要特别处理

程序崩溃损坏数据，score变小掉出排行榜导致尾部数据不准确

停服重刷，那等级榜可能在重刷后发生很大变化



score可变小：

min==该对象 score变大 遍历rank，更新min

min==该对象 score没变大 更新score

min!=该对象 score变小 1比min->score小 min=该对象 2否则不处理

min!=该对象 score没变小 不处理

相当于以周期采样的方式获取数据

通过delivery中转协议？还是gs直连

角色榜

角色属性全在gs，每个玩家的帮和info组成一个mask，发生相应变化则记下来，每隔10分钟集中发送一次

帮派榜

帮派属性全在delivery

存储

只存榜单的key和score，角色和帮派的info另外存

为什么要统一存呢，因为分散存的话，一是消耗内存，而是info发生变化的时候，首先得知道哪些榜单要改，然后挨个改，麻烦得很。

但是统一存的话，玩家获取榜单的时候处理就多了。

在中央服属性发生的变化？

上线时做一个处理

那下线时是不是不需要额外处理了？

考虑：发送时候判断是不是比最小值还小，这样就能放到一个线程里了

通知每个gs每个榜单的min score

gs判断在榜单->可能在可能不在,因为可能min score变大了没来得及通知gs

gs判断不在榜单->一定不在

离线刷分布

榜单之上的准确排名，榜单之外的近似排名

离线获取所有成员的排名分布，比如等级排行榜，分别统计每个等级有多少人，给出一个级别，就能获得大概有多少人等级更高。

问题：

排名分布是否需要实时更新

冷启动问题，开始数据量少的时候，如何保证个人排名准确性

全服榜

记在中央服的榜

其他

客户端负责去筛选

gs也需要了解一些排行榜，比如有多少人等级到达多少级开飞升之类的，每次都向delivery查询是不合适的，能不能做一个订阅/通知系统，到达条件通知gs