配置表修改规则

普适规则

1 表主键和枚举类型, 只能新增, 不能删除

原因：数据库中可能已经存在该条目ID或枚举类型。

2 表条目的类型(或者多态)，策划不能随意改变。这个是否需要改动, 需要咱们程序在个别规则里写明是否可以改, 策划有不确定的也可以问问程序

原因：数据库层面如果要存储类型信息, 很可能也是按照多态或者不同类型进行的存储

例如, 英雄背包的指向的是英雄ID，可能已经存数据库了；现在修改成装备ID，那么就会找不到对应的英雄数据。

3 XDB中尽量不要存数组索引，而应该存ID或KEY。对于表条目，自然有ID的。对于BEAN，如果需要存储，则让策划添加KEY属性。但如果是用的数组索引存的数据库, 就需要明确明数组不能变化(或者只能增加项), 假设已经使用了index作为存储, 可以和策划沟通确实是否有调整顺序的需求, 如果有, 咱们需要及时改正.

原因：策划有可能调整表条目的顺序，有可能调整BEAN属性的顺序

多态类型相关不能改变的

1. Statisticrecharge表的多态类型不能变
2. TaskGroup表的多态类型不能改变
3. Guildtechnode表多态类型不能变, 数据库也有相应的多态类型存储

使用了index做为存储的

1. Exchange表的cost2Bonus是个数组, 用了index作为存储, 意味着cost2Bonus不能中间插入ExchangeBean

个别规则

1. cfg.limited.Limited表, handler类型不能改, 多态类型不能改,

cfg.time.TimeRange类型只有是cfg.time.DateTime类型支持时间改变,改变时间只能

①(未开始) ②(已开始) ③(结束)

-------------------|-----------------------|-------------------

从 ①->②->③这样改变

1. DataReset的重置时间原则上是不能改的, 比如重置时间0点改成8点, 那当配置改动的时候, 计算得到的multiple是0, 正常逻辑是不允许的, 目前有个特例是限定英雄宝箱功能, 运营明确说重置时间要能2天重置一次, 改成3天重置一次, 而且这个功能multiple=0也无所谓
2. ActivityStatisticRecharge表的statisticRechargeId一旦设置了, 就不能改了.

原因: 这个id对应的数据会存库, 如果id发生变化, 活动结束的时候, 就找不到新id, 老id也无法正常结束

1. MonthlyStatisticRecharge表里使用的id不能重复, 且id不能发生变化, 并且只允许关联到StatisticRecharge表的FunctionControlStatisticRecharge类型
2. Control 表里配置 功能开启条件，一旦开启 改动配置不在支持关闭，未开启的功能 改动配置生效
3. Statistics 表里配置的统计事件 新增 HISTORY\_ACCUMULATE 类型的统计，只会重新计数，以前配置的统计 只可修改 limitNumber 字段，其他字段均不可修改