## 概述

1. 数据后台由框架(newframe)和业务逻辑(datacenter)组成，程序要跑起来两者都要有，并且在同级目录，框架实现底层逻辑，可用于其它业务

## 后台数据库配置

数据库配置共有两处

1. datacenter/config/config.db.php 配置游戏统计数据库和账号数据库
2. datacenter/RPL/pdodb/settings.ini.php 配置前端资源数据库

## 数据库名解释

1. 一共有三个数据库datacenter dbbhsconf dbbhsyyresult
2. datacenter 后台配置库
3. 以“崩坏三”为示例游戏，dbbhsconf 为游戏配置库，配置游戏平台信息，开服时间信息等，命名规则为db{game}conf，db是前缀，{game}是游戏拼音首字母缩写，conf是后缀
4. 以“崩坏三”为示例游戏，yy为示例平台，dbbhsyyresult为游戏日志库和统计库，内存放游戏日志表和统计表，命名规则是db{game}{plt}result，db是前缀，{game}是游戏拼音首字母缩写，{plt}是平台英文字符，result是后缀

也可以将游戏日志单独分离成一个库，推荐命名规则db{game}{plt}log，后缀改为log，例如dbbhsyylog

## Apache后台部署

DocumentRoot根目录指向datacenter/Public

自行根据情况修改

<VirtualHost \*:port>

DocumentRoot /folderpath/datacenter/Public/

<Directory "/folderpath/datacenter/Public/">

AllowOverride All

#Require all granted

php\_value error\_reporting "E\_ALL & ~E\_NOTICE & ~E\_DEPRECATED & ~E\_WARNING"

php\_value session.save\_path "/var/lib/php/datacenter\_session"

</Directory>

ErrorLog logs/dummy-web.datacenter.com-error\_log

CustomLog logs/dummy-web.datacenter.com-access\_log common

</VirtualHost>

## 后台页面展示

<http://localhost/index.php?manage=1> 数据后台账号权限管理

<http://localhost/report/mng/report_setting.php> 报表配置页面

## 账号配置

/index.php?manage=1

一个账号除最基本的信息之外，还需要选择添加权限组，游戏和平台

一个账号权限组由一个或多个报表权限组成，账号的报表权限由权限组来赋予

平台指的是游戏联运平台，方便账号分权限管理

## 报表配置

/report/mng/report\_setting.php

报表采用配置化工具，在页面上配置

进入页面配置，展示的是全部报表列表

1. 点击pagecode可进入报表配置内容
2. Url列有内容的话，指的是那个报表是自定义页面，是直接写的代码，不是配置出来的
3. 操作列，关联指添加报表关联的游戏；模板指新报表按你所选的报表配置一样的布局和内容，来制作相类似的报表页面
4. 下方添加新报表，标题对应上方报表业，cid对应上方的pagecode
5. 右上角是游戏列表，用于游戏关联报表

## 页面配置内容

点击进入pagecode

1. 报表由各种控件组成，例如日期控件，服务器控件，普通表格控件，点击设置按钮配置每个控件
2. 点击“转到布局设置模式”按钮，可以调整控件顺序，添加新控件；占位控制控件的宽度，前端用bootstrap写的，占位就类似于网格，不过只有4格

## Sql配置

以配置普通表为例

1. 增加列就是增加表格的一列
2. 增加组就是在列内增加子列，多个子列为一组
3. 列和组对应sql查出来的字段

## sql1,sql2配置

1.sql分sql1和sql2两部分

目前游戏统计数据库架构是每个游戏平台一个库

2.例如游戏传奇世界，有三个平台yy, 37wan, 360

那么数据库有3个，数据库名分别为

dbcqsjyyresult, dbcqsj37wanresult, dbcqsj360result

3.命名规则为

dbgameplatresult [前缀db][游戏首字母][平台][后缀result]

1. 然后每个库里就是统计表
2. Sql1是在每个平台数据库内查数据的sql，如果要查多个平台的某个数据，除了库名sql其实是一样的
3. 执行时选了多少平台sql1就执行多少次，并用union all 连起来
4. Sql2处理sql1 union all 之后的统计，例如再次聚合group by
5. 一个简单例子，查传奇世界三个平台每天充值总额，那么sql1写查一个平台的充值，那么执行时每个平台都会查一次并union all，sql2则处理union all之后的再次聚合group by date

Sql1:select date, money from db{game}{plt}result.recharge

Sql2:select date, sum(money) sum from ([SQL]) tmp group by date order by date

系统设置的占位符：{game}游戏，{plt}平台，[SQL] (SQL要大写)sql1 union all的内容

那么执行时，实际上是这样

select date, sum(money) sum from

(select date, money from dbcqsjyyresult.recharge

Union all

select date, money from dbcqsj37wanresult.recharge

Union all

select date, money from dbcqsj360result.recharge) tmp

group by date order by date

后台配置表解释

admin 账号表

admin\_group 权限组表

autologinlog,autologinpassip,autologinuser 一个免密码登录功能配置表

game 游戏表

game\_report 游戏和报表关联表

game\_server 平台服务器配置表

menu\_group 菜单栏表

report\_layout 报表配置信息

sql\_tpl sql信息