移动数据中心后端开发技术文档

3.4.0版本

1. 实时指标口径切换，指标展示优化

涉及新增接口2个（实时活跃、实时注册），目前实时组暂时实现含游客的情况（非游客采用扩充字段还是新表？），其中目前生产在使用的实时活跃（realtime\_online\_5minute\_users）和实时注册（realtime\_5minute\_new\_users）采用的是区服登录。

新表采用的是SDK登录，表字段和区服登录保持一致，表名：

1. 实时在线，当前在线是五分钟有值的最大槽点，如果没有，展示居中的分钟槽点时间。（和产品tapd不符合）
2. 实时活跃（SDK+区服），历史数据从离线表中获取，T-1问题怎么处理？展示含游客和实时当日维度查询一致。

历史实时活跃图数据，表数据可能存在不一致情况。

活跃是否采用新表？

1. 实时流水，新增时间展示，（目前生产）分钟新增取的是五分钟内有值的最大槽点，如果没有，展示居中的分钟槽点时间。（和产品tapd不符合）
2. 实时注册（SDK+区服），新增时间展示，分钟新增取的是五分钟内有值的最大槽点，如果没有，展示居中的分钟槽点时间。（和产品tapd不符合）
3. 离线指标切换，指标展示优化

涉及新增接口1个（单游戏离线数据）

根据数仓组提供的excel表格，计算各个离线指标，其中付费模块的整日收入无游客非游客区分，都采用with\_tourist=1来进行计算，付费渗透采用with\_tourist=1查询条件下的pay\_acc\_cnt作为分子， active\_acc\_cnt（with\_tourist=1为包含游客，with\_tourist=0为不包含游客）作为分母进行计算。

1. 单游戏实时、离线国家时区展示

涉及修改接口5个（总况、跳转、游戏排名、游戏列表、搜索）

具体方案：

为了满足app展示特定游戏的国家地区和时区，需要在产品同步维护的表dim\_game\_information中增加game\_region\_name(游戏区域名称展示，varchar类型，取值范围：韩国，日本，““)字段，该字段配置为空则服务端不返回该字段，前端不展示, 时区使用该表内已有的game\_time\_zone字段。

原神-PC端未上报notifyzone，因此还需要dim\_game\_information表增加login\_type（登录口径，int类型，取值范围： 1：(SDK登录+区服登录) 2：SDK登录 3：区服登录）。

产品侧需要保证该表数据维护正确无异常。