# TG成果展示与开发方案



## 预期目标：

|  |
| --- |
| 1. 总控管理员管理租户：   管理租户，包括配置第三方游戏账号，管理额度，管理游戏资源。   1. 租户管理玩家：   管理玩家，查看额度，查询注单，查询账变，查询玩家。   1. 玩家进行游戏：   获取游戏列表，进行游戏，查询注单，查询账变，查询余额。 |

## **预估工期：**

|  |
| --- |
| 第一阶段（2个星期：2月8日-2月25日） 两个租户对接两个游戏平台，玩家可以正常游戏。 |

## 需要的资料：

|  |
| --- |
| 2条测试域名。  2台服务器。16核32G内存，200G硬盘。  2个游戏平台的资料。包括对接文档，测试账号。 |

## **计划安排：**

|  |
| --- |
| 架构系统，预估3天（2月8日-2月11日，除去周日2月9日）  对接第一个游戏，预估4天（2月12日-2月15日，除去周日2月16日）  对接第二个游戏，预估4天（2月17日-2月20日）  测试、修复，预估3天（2月21日-2月24日，除去周日2月23日）  交付（2月25日） |

## **展示成果：**

|  |
| --- |
|  |