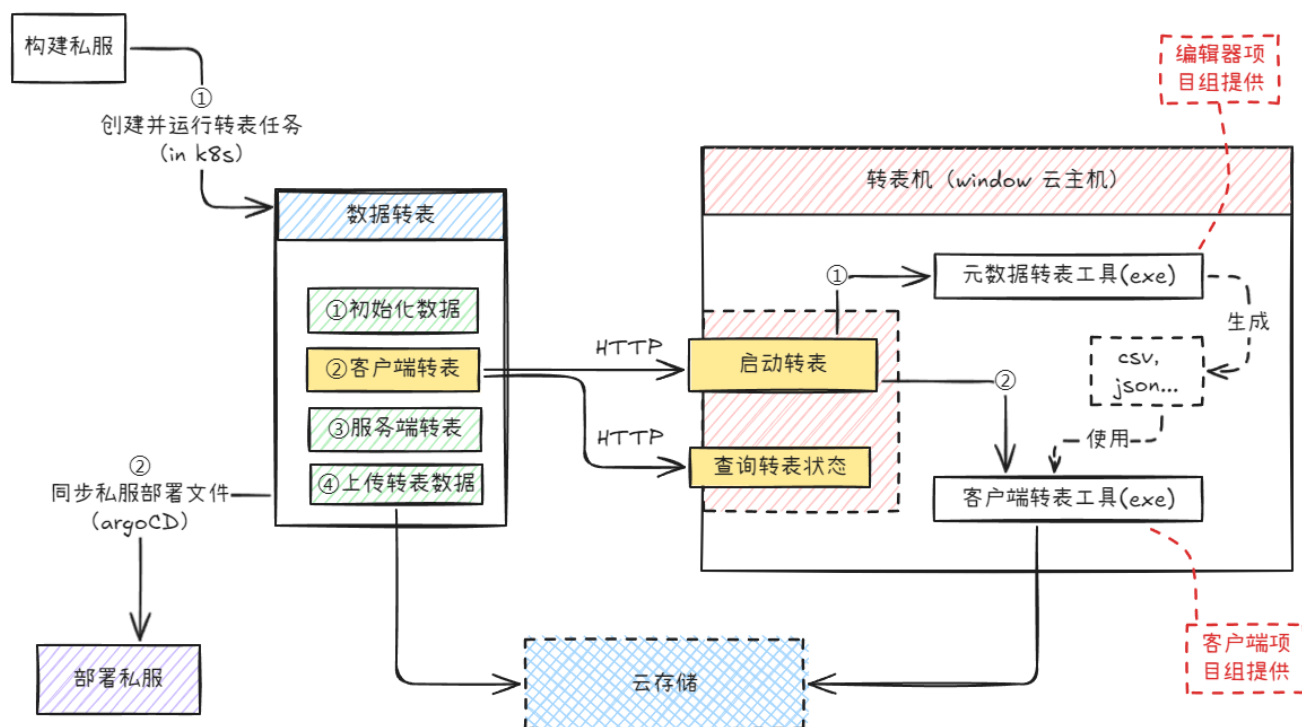


客户端转表服务

在U01的构建私服的过程中，需要对配置数据进行客户端和服务端转表，整体的流程如下



1. 数据转表：使用K8s的任务系统来运行转表，此任务会分成4个子任务来运行
 1. 初始化数据：将编辑器的私服数据转换为CSV等结构化文件
 2. 客户端转表：u01的客户端为Unity，转表工具为运行在Window下的exe文件
 3. 服务端转表：对服务端的数据进行转表
 4. 上传转表数据：将数据上传到云存储
2. 部署私服：通过私服管理服务来进行部署文件的同步

由于此次转表工具需要运行在window环境，对于K8s来说，搭建一个window的docker比较困难，因此采用搭建一个window的云主机来运行此转表工具。

整个转表由三块组成：

1. 转表服务：一个web服务，提供如下接口
 1. 启动转表接口
 1. 参数有私服信息以及元数据版本信息
 2. 查询转表状态接口
 1. 提供运行状态查询
 2. 转表出错时能返回错误日志
 3. 转表服务需要能并发的支持多个私服的转表请求
 4. 转表服务需要对每次转表进行记录
2. 元数据转表工具：由编辑器项目组提供
 1. 需要的参数由私服的项目Code和私服ID
 2. 需要使用对应的元数据

- 3. 转换结果输出到本地文件夹
- 3. 客户端转表工具：由客户端项目组提供
 - 1. 读取第2步中的转换结果文件
 - 2. 转换后的数据，推送到云存储中私服的路径下