数据统计需求文档

Ver1.0

2009-9-1

赵中毅

[数据统计需求文档 1](#_Toc243747749)

[一、 需求说明 3](#_Toc243747750)

[二、 在线人数（1） 4](#_Toc243747751)

[1. 24小时在线人数 4](#_Toc243747752)

[2. 每日平均在线人数 5](#_Toc243747753)

[3. 新手流失 5](#_Toc243747754)

[4. 新手流失玩家等级分布 6](#_Toc243747755)

[5. 一般流失 7](#_Toc243747756)

[6. 活跃玩家等级分布 9](#_Toc243747757)

[7. 登录数 9](#_Toc243747758)

[三、 接口调用 （3） 10](#_Toc243747759)

[8. 操作记录 10](#_Toc243747760)

[9. 记录原始数据 10](#_Toc243747761)

[四、 充值统计（1） 11](#_Toc243747762)

[1. 即时充值情况 11](#_Toc243747763)

[2. 每日充值金额 11](#_Toc243747764)

[3. 每日充值人数 12](#_Toc243747765)

[4. 原始数据的记录 13](#_Toc243747766)

[五、 游戏金币系统（3） 14](#_Toc243747767)

[1. 金币的产生和消耗 14](#_Toc243747768)

[2. 消耗项明细 14](#_Toc243747769)

[3. 原始数据记录 14](#_Toc243747770)

[六、 战斗武将统计 15](#_Toc243747771)

[4. PVP次数统计 15](#_Toc243747772)

[5. PVP武将出战次数统计，招募次数 15](#_Toc243747773)

[6. 副本统计 15](#_Toc243747774)

[七、 物品系统 16](#_Toc243747775)

[7. 物品获得和出售原始数据 16](#_Toc243747776)

[八、 活跃情况 17](#_Toc243747777)

[1. 活跃情况 17](#_Toc243747778)

[九、 属性获得和消耗 18](#_Toc243747779)

[1. 铜币 18](#_Toc243747780)

[2. 军功 18](#_Toc243747781)

[3. 粮食 18](#_Toc243747782)

[4. 威望 19](#_Toc243747783)

1. 需求说明
2. 以下各种需求有简要文字说明和示例图表
3. 每个图表表示单个服的情况，图标界面要有累加按钮，累加各个服数据形成总数据图表。默认累加选择按钮为选中状态
4. 日期型数据，用户可以选择看之前几个月的数据。
5. 在线人数（1）
6. 24小时在线人数

每10分钟取样一次

X轴相距的时间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Time | Time | 时间点 |
| Num | Int | 在线人数 |

1. 每日平均在线人数

平均在线人数ACCU是当日取样的均值，四舍五入取整

最高在线人数PCCU是当日取样的最高值。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| ACCU | Int | 平均在线 |
| PCCU | Int | 最高在线 |

1. 新手流失

新手流失定义：昨日创建角色，今日没有登录的玩家。

昨日新手流失率=新手流失数/昨日创建角色数

双y轴，左边百分比，右边人数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| CrNum | Int | 创建角色数 |
| Lost | Int | 流失人数（相对CrNum延迟一天生成） |

1. 新手流失玩家等级分布

默认为最近一个月情况。可以输入起始和结束日期查看

X轴为等级

新手玩家一般只能到10级

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| Lv | Int | 等级 |
| Lost | Int | 流失人数 |

1. 一般流失

一般流失玩家：7日未登录玩家

每日新增流失玩家图表如下：

这个表，当天只能看到7天前的情况

主城等级50级以上7天未登录的玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| Lost | Int | 流失人数（10级以上） |
| OldLost | Int | 老玩家流失人数 |

1. 活跃玩家等级分布

活跃玩家为7天内登录玩家。默认最近7天活跃玩家等级分布。可以通过输入日期分别统计。

活跃玩家的等级分布图如下

X轴为阶段

1代表1～10级，2代表11～20，以此类推

第一项数据不包括1级玩家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| Range | Int | 阶段1～10 |
| Active | Int | 活跃玩家数 |

1. 登录数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| LogInNum | Int | 当天登录人数 |

需要一个月图表

1. 接口调用 （3）
2. 操作记录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| Name | Str | 接口名称 |
| CallTime | Int | 当天调用次数 |
| SuccessTime | Int | 正常流程次数 |
| FailTime | Int | 失败次数（正常调用，但是提示操作不行进行的） |
| Illegal | Int | 非法调用次数 |

表格

1. 记录原始数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Time | Time | 时间 |
| Name | Str | 接口名称 |
| Player | Int | 用户名或者Id |
| IP | IP | 调用时的IP |

这些数据比较大，根据情况忽略一下次要接口。

1. 充值统计（1）
2. 即时充值情况

X轴是相距的时间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Time | Time | 时间 |
| Charge | Int | 充值数 |

1. 每日充值金额

不包括额外附加，赠送金币

Y轴单位：金币

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| Charge | Int | 当天充值金额（人民币为单位） |

1. 每日充值人数

Y轴为充值人数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| PlayerNum | Int | 人数（每天固定闲暇时间统计） |

1. 原始数据的记录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Time | Time | 时间（天为单位） |
| PlayerId | Int | 玩家Id |
| ChargeNum | Int | 充值金额 |

1. 游戏金币系统（3）

金币分两种：充值金币，游戏金币。

充值金币是玩家充值产生的。游戏金币是充值附送或者游戏行为产生的。

1. 金币的产生和消耗

每日充值金币的产生和消耗

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| ChargeGold | Int | 充值金币 |
| GameGold | Int | 游戏产生金币数 |
| GiftGold | Int | 各种活动赠送的金币数 |
| Gold | Int | 总数 |
| GoldConsume | Int | 今日消耗的金币数 |

1. 消耗项明细

金币商铺每个商品消耗明细

其他金币消耗项目明细

消耗明细为开服至今消耗数量的累加。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 时间（天为单位） |
| ChargeItemID | Int | 消费项目Id |
| GoldConsume | Int | 金币消耗数量（即时） |
| PlayerNum | Int | 人数（每天固定闲暇时间统计） |

需要显示如下列表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 消费项目 | 今日 | 本周 | 本月 |
| 消费项目的名称 | 这个项目今日消耗 | 这个项目本周消耗 | 这个项目本月消耗数 |

1. 原始数据记录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Time | Time | 时间 |
| ChargeItemID | Int | 消费项目Id |
| PlayerId | Int | 玩家标识符 |
| GoldConsume | Int | 金币消耗数量 |

1. 战斗武将统计
2. PVP次数统计

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| Name | Str | PVP内容，包括  1农田争夺  2卫城争夺  3征服战  4攻击  5其他 |
| Num | Int | 次数 |

页面显示当天，本周，本月分分别的累计数

1. PVP武将出战次数统计，招募次数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| GId | Id | 武将Id |
| WinNum | Int | 胜利次数 |
| LostNum | Int | 失败次数 |
| TotalNum | Int | 总次数 |
| RecruitNum | Int | 被招募次数 |

页面显示当天，本周，本月分分别的累计数

1. 副本统计

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| ArmyId | Id | 部队Id |
| WinNum | Int | 玩家胜利次数 |
| TotalNum | Int | 总共被攻击次数 |
| PlayerNum | Int | 人数，每天闲暇统计 |

页面显示当天，本周，本月分分别的累计数

1. 物品系统
2. 物品获得和出售原始数据

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Time | Time | 时间 |
| PlayerId | Int | 玩家id |
| Operation | Int | 操作项目  11卖出  21获得 |

1. 活跃情况
2. 活跃情况

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| Operation | Int | 0登录总人数  1征收（是否用完）  2俸禄（是否领取）  3战斗（是否用完令牌）  4每日任务（是否做完）  5是否参加活动（预留） |
| PlayerNum | Int | 人数（不包括10级以下玩家） |

图表

1. 属性获得和消耗
2. 铜币

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| Operation | Int | *11征收*  12*商队*  *13俸禄*  1*4卖粮*  15其他  *120升级建筑*  121升级武器  122训练  *123军团科技捐献*  *124买粮*  125其他 |
| CopperNum | Int | 数量 |

图表

1. 军功

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| Operation | Int | 21 PVE  22其他  220训练  221科技  222其他 |
| HonroNum | Int | 数量 |

图表

1. 粮食

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| Operation | Int | 31农田  *32买粮*  33其他  *320征兵*  321卖粮  322其他 |
| FoodNum | Int | 数量 |

图表

1. 威望

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表项 | 类型 | 说明 |
| Date | Date | 日期 |
| Operation | Int | 41农田  42其他（增加的）  420其他（减少的） |
| FameNum | Int | 数量 |

图表