

**ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ СИСТЕМЫ
ИГРЫ «ЛЕГЕНДА»
(МОБИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ ВСЕХ ПЛАТФОРМ)**

Оглавление

Компоненты системы	2
1. Серверные механизмы.	2
1.1. Базы данных	2
1.2. nginx/apache/php	2
1.3. Фоновые процессы	2
1.4. Сервер боев	2
1.5. Чат	2
1.6. Логи	2
1.7. Рассылки	2
2. Внешние компоненты	2
2.1. seznam	2
2.3. graphite/grafana	2
2.4. 1link	2
3. Мобильный клиент	3

Общие сведения

Игра «Легенда: Наследие Драконов» – мультимедийное программное обеспечение, включающее взаимосвязанные базы данных и программный комплекс (в т.ч. программы, мобильные и прочие приложения), обеспечивающее представление информации в виде звука, анимированной компьютерной графики, видеоряда, организующее игровой процесс (gameplay), связь с партнерами по игре, или само выступающее в качестве партнера.

КОМПОНЕНТЫ СИСТЕМЫ

1. Серверные механизмы

1.1. Базы данных

Используется СУБД MySQL. Игровые данные системы и пользователей хранятся на нескольких mysql серверах, что обеспечивает их шардирование. Для еще большего снижения нагрузки также используются дополнительные slave сервера.

1.2. nginx/apache/php

Приложение в основном написано на php. Нагрузка на web-серверы распределяется через nginx.

1.3. Фоновые процессы

Технологии **cron/monit/php**.

1.4. fightd/fproxyd/wsproxyd

Компоненты отвечают за сервер игровых боев.

1.5. Компонент esrv

Отвечает за чат.

1.6. Компонент syslog-ng

Собирает логи со всех машин (apache и фоновых) в единое хранилище для архивации.

1.7. Рассылки

Для рассылок используется агент **postfix**.

2. Внешние компоненты

2.1. seznam

Авторизационный центр и база пользователей. Система не хранит пароли пользователей, авторизация осуществляется посредством OAuth.

2.3. graphite/grafana

Общая система сбора статистики.

2.4. 1link

Трекинг пользователей.

3. Мобильный клиент

Приложение для Android и iOS реализовано в кроссплатформенной среде разработки Adobe AIR, позволяющей переносить веб-приложения на ПК и мобильные устройства.

Взаимодействие с сервером осуществляется путём запросов к php-скриптам.

При запуске боя создаётся постоянное сокет-соединение с сервером.

Авторизация в мобильном клиенте производится посредством веб-формы службы авторизации MY.GAMES.

Платёжная функциональность реализована посредством подключения компонента MRGS.