

**ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ
СИСТЕМЫ ИГРОВОГО
ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТА
«ФАНВАРС»**

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 игр	2
1.5. Логи	2
1.6. Рассылки	2
2. Внешние компоненты	2
2.1. vk openapi auth	2
2.2. TKS и xSolla	2
2.3. yandex.metrika и devtodev	2
3. Клиентские/внешние компоненты	3
3.1. Frontend	3
3.2. Desktopный клиент	3

Общие сведения

Игра «Фанварс» (Fanwars) – 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.

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. Компонент syslog-ng

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

1.5. Рассылки

Для рассылок используется агент **postfix**.

2. Внешние компоненты

2.1. Vk openapi Auth

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

2.2. TKS и xSolla

Системы для приема платежей и создания чеков.

2.3. yandex.metrika и devtodev

Общая система сбора статистики и аналитики.

3. Клиентские/внешние компоненты

3.1. Браузерный клиент

Frontend реализован с использованием технологий html5/js/css.

Пользователь может самостоятельно выбирать игровые компоненты html5 для оптимальной работы на оборудовании.

3.2. Десктопный клиент

Приложение на базе браузерного движка WebKit.