

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

Оглавление

Компоненты системы	4
1. Серверные механизмы	4
1.1. Базы данных.....	4
1.2. nginx/apache/php.....	4
1.3. Фоновые процессы	4
1.4. Сервер боев.....	4
1.5. Чат.....	4
1.6. Логи	4
1.7. Рассылки.....	4
2. Внешние компоненты	4
2.1. seznam	4
2.2. dmr	4
2.3. graphite/grafana	4
2.4. 1link.....	4
3. Клиентские/внешние компоненты	5
3.1. Frontend.....	5
3.2. Desktopный клиент.....	5
3.3. Мобильный клиент.....	5
3.4. Игровой центр	5

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.

2.2. dmr

Система для приема платежей и создания чеков.

2.3. graphite/grafana

Общая система сбора статистики.

2.4. 1link

Трекинг пользователей.

3. Клиентские/внешние компоненты

3.1. Браузерный клиент

Frontend реализован с использованием технологий flash/html5.

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

3.2. Десктопный клиент

Приложение на базе браузерного движка WebKit.

3.3. Мобильный клиент

Приложение для Android и iOS.

3.4. Игровой центр

Страница проекта в Игровом Центре.