

**ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ СИСТЕМЫ**

**«ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТА ТРОЕЦАРСТВИЕ»**

## Оглавление

<b>КОМПОНЕНТЫ СИСТЕМЫ</b> .....	4
<b>1. Серверные механизмы</b> .....	4
1.1. Базы данных.....	4
1.2. nginx/apache/php.....	4
1.3. Фоновые процессы.....	4
1.4. fightd/fproxid.....	4
1.5. Компонент esrv.....	4
1.6. Компонент syslog-ng.....	4
1.7. Рассылки.....	4
<b>2. Внешние компоненты</b> .....	4
2.1. sezam.....	4
2.2. dmr.....	4
2.3. graphite/grafana.....	4
2.4. 1link.....	4
<b>3. Клиентские/внешние компоненты</b> .....	5
3.1. Frontend.....	5
3.2. Desktopный клиент.....	5
3.3. Игровой центр.....	5

## **Общие сведения**

«Игровой интернет-проект Троецарствие — 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».

## **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/php.

### **1.4. fightd/fproxid**

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. Frontend**

Frontend реализован с использованием технологий flash/html5. Пользователь может самостоятельно выбирать игровые компоненты flash/html5 для оптимальной работы на оборудовании.

#### **3.2. Desktopный клиент**

Приложение на базе браузерного движка WebKit.

#### **3.3. Игровой центр**

Страницы проекта в Игровых Центрах

<https://astrum-play.ru/game/troecarstvie>

<https://vkplay.ru/play/game/troecarstvie/>