ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ СИСТЕМЫ

«ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТА ТРОЕЦАРСТВИЕ»

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.
fightd/fproxyd....4 1.5.
Компонент esrv....4 1.6.
Компонент syslog-ng....4 1.7.
Рассылки....4
2. Внешние компоненты....4
2.1. sezam....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.
Десктопный 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/fproxyd

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. sezam

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. Десктопный клиент

Приложение на базе браузерного движка WebKit.

3.3. Игровой центр

Страница проекта в Игровом Центре https://vkplay.ru/play/game/troecarstvie/