

**ОПИСАНИЕ ТЕХНИЧЕСКОЙ АРХИТЕКТУРЫ
ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ «WARSPEAR ONLINE 2.0» (далее –
«Программное обеспечение» и «игра»)**

Оглавление

Назначение и цели создания Программного обеспечения	2
Архитектура.....	2
Клиентская часть	3
Серверная часть.....	3
СУБД.....	3
Сетевое соединение.....	3
Платежи.....	3



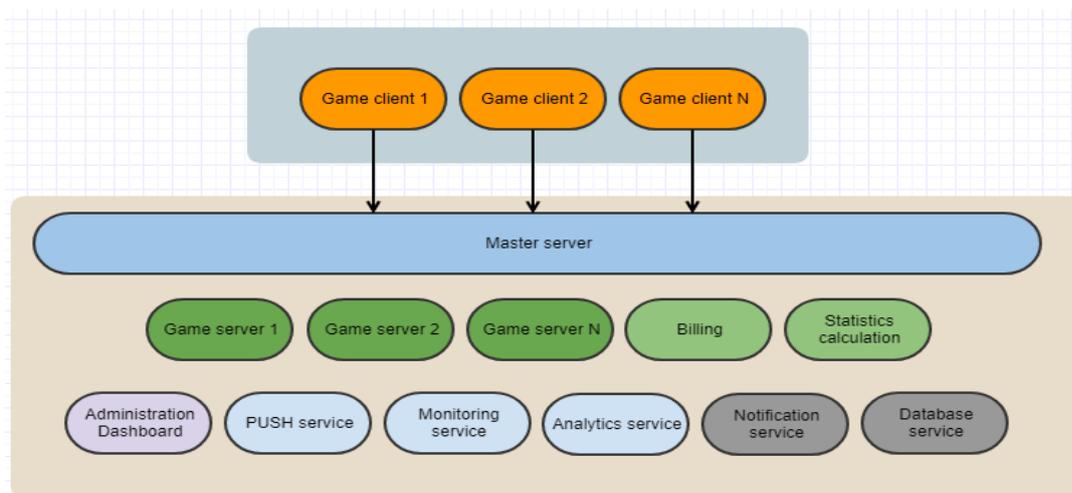
Назначение и цели создания Программного обеспечения

Концепция игры: Фэнтезийный мир с открытым PvP и PvE-контентом, где игроки могут сражаться, исследовать и развивать своих персонажей.

Цель игры: создать увлекательное и социальное игровое пространство, где игроки могут взаимодействовать, развивать своих персонажей, соревноваться с другими игроками и сражаться с сильными врагами.

Архитектура

Реализация Программного обеспечения предполагает использование клиент-серверной архитектуры, общая схема которой представлена на рисунке ниже.



Клиентская часть выполнена в виде приложения, которое исполняется на конечном устройстве пользователя (мобильный телефон, планшет, компьютер).

Серверная часть реализована в виде набора сервисов, каждый из которых будет решать определённые задачи.

Сетевое соединение и обмен данными между клиентской и серверной частями программного продукта осуществляется посредством сети Интернет.

Серверная часть должна обеспечивать одновременное подключение и работу множества клиентских приложений. Клиентские приложения подключаются к игровым серверам, каждый из которых должен поддерживать не менее 2800 одновременных соединений. Реализована возможность масштабирования игровых серверов по необходимости.

Для хранения игровых данных, данных игрового прогресса пользователей, данных авторизации, данных телеметрии и аналитики необходимо использовать систему управления базами данных (СУБД).

Приложение, представляющее клиентскую часть Программного обеспечения, должно исполняться на устройствах под управлением ОС Android, Windows.

Категория «архитектурный стиль» к описанию технической архитектуры Программного обеспечения не применимо.

Минимальные требования:

- Android: Android 4.0 и выше, 1 ГБ оперативной памяти, процессор Snapdragon 625 и выше, доступ к сети Интернет.
- Windows: Windows XP и выше, 32/64-битный процессор, 2 ГБ оперативной памяти, OpenGL совместимая видеокарта, доступ к сети Интернет.

Клиентская часть

Клиентская часть Программного обеспечения реализована на языке программирования C++ 11.

Пользовательский интерфейс приложения, представляющего клиентскую часть Программного обеспечения, локализован на следующие языки: русский, английский, немецкий, китайский, испанский, португальский.

Серверная часть

Серверная часть Программного обеспечения реализована с использованием программной платформы .NET Framework версии не ниже 4.5.

Серверная часть Программного обеспечения выполняется на серверах под управлением ОС Windows. Минимальные требования:

- ОС Windows Server 2012 R2 и выше, 64 ГБ оперативной памяти, процессор Intel Xeon E5-2667v4 и выше, доступ к сети Интернет с шириной канала не менее 1 Гбит/сек.

СУБД

В качестве СУБД необходимо использовать решения с открытым исходным кодом с возможностью бесплатного использования для коммерческих целей.

Для развёртывания СУБД должны быть использованы сервера под управлением ОС Linux.

Минимальные требования:

- ОС Debian Linux 10 и выше, 64 ГБ оперативной памяти, процессор Intel Xeon E5-2667v4 и выше.

Серверная часть Программного обеспечения поддерживает возможность горизонтального и вертикального масштабирования.

Сетевое соединение

Для корректной работы клиентской и серверной частей Программного обеспечения требуется наличие постоянного устойчивого сетевого соединения между ними. Сетевое соединение и обмен данными реализуется по протоколу TCP/IP.

Работа Программного обеспечения в условиях отсутствия сетевого соединения между его серверной и клиентской частями не предусматривается.

При установлении соединения между клиентской и серверной частью Программного обеспечения может производиться процедура авторизации пользователя посредством электронной почты (email)

Платежи

Для предоставления пользователям возможности совершать in-app платежи интегрированы системы обработки платежей, доступные в России.

