

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева»  
(Самарский университет)**

**Институт информатики и кибернетики  
Кафедра технической кибернетики**

**ОТЧЕТ**

**Проектирование приложения «ArcadeZone»**

**Выполнили студенты  
группы 6303-010302D  
Щетинин Михаил  
Маргарян Гор**

## 1 Проектирование архитектуры.

Схема взаимодействия компонентов выглядит следующим образом:

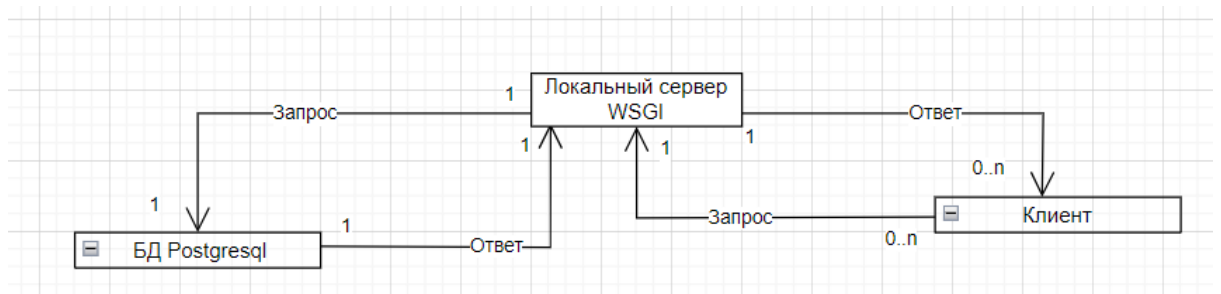


Рисунок 1 – схема взаимодействия компонентов

## 2 Схема БД

Логическая схема БД состоит из трех сущностей: Игрока, Игры и Рекорда.

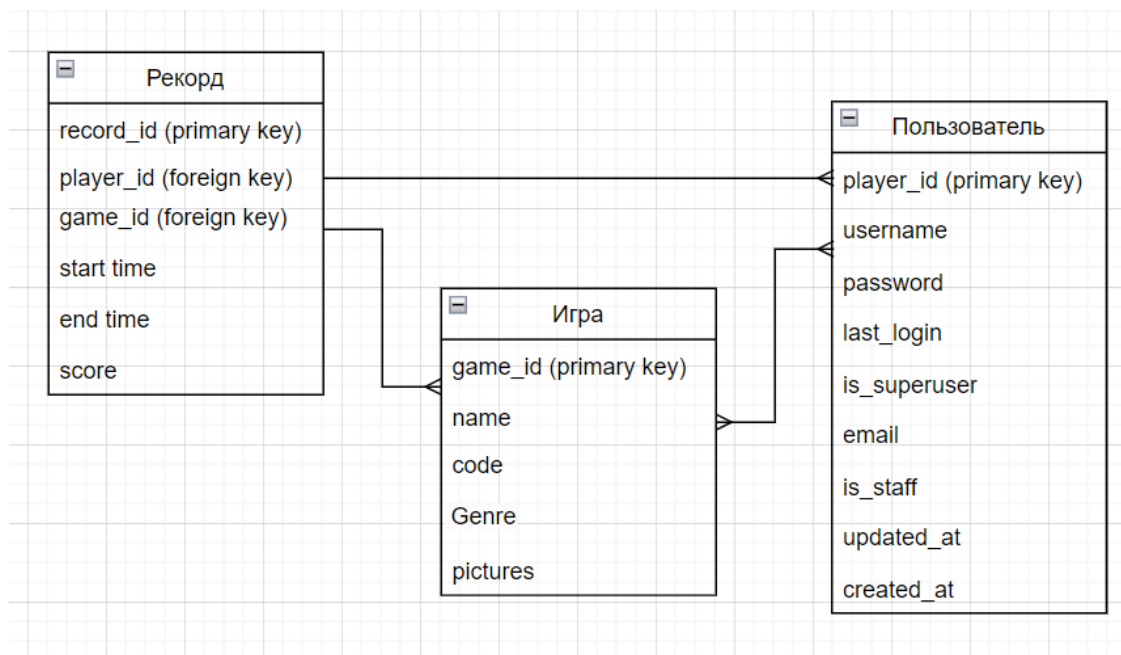


Рисунок 2 – Логическая схема БД

### 3 Описание API

API нашего приложения выглядит следующим образом. Пусть /api/ - адрес localhost. Тогда описание API выглядит следующим образом:

Таблица 1 – Описание API

Метод	Название метода	URL
POST	Регистрация пользователя	/api/players/register/
POST	Вход пользователя	/api/players/login/
POST	Выход пользователя	/api/players/logout/
PUT	Обновление пароля, никнейма, почты у игрока	/api/players/update_player/
DELETE	Удаление игрока и его рекордов из БД	/api/players/<int:player_id>/delete/
GET	Вывод всех игроков	/api/players/
GET	Вывод всех игр	/api/games/
GET	Вывод последних рекордов	/api/games/last
GET	Получение игры	/api/games/<int:game_id>/
POST	Добавление игры	/api/games/add/
DELETE	Удаление игры	/api/games/<int:game_id>/delete/
POST	Добавление рекорда	/api/records/add/
GET	Вывод рекордов игрока	/api/records/player/<int:player_id>/
GET	Вывод 10 лучших рекордов по игре	/api/records/top/game/<int:game_id>/
DELETE	Удаление рекорда	/api/records/player/<int:player_id>/game/<int:game_id>/delete/
POST	Проверка игрока на админство с логгированием желающих стать админами	/api/admpanel/check-adm/
GET	Вывод игроков, желающих стать админами	/api/admpanel/players/
PUT	Добавление админа	/api/admpanel/player/<int:player_id>/
GET	Вывод всей допустимой информации об игроке админу	/api/admpanel/get_player/<int:player_id>/

## 4 Описание базы данных

На рисунке 1 представлена логическая схема базы данных.

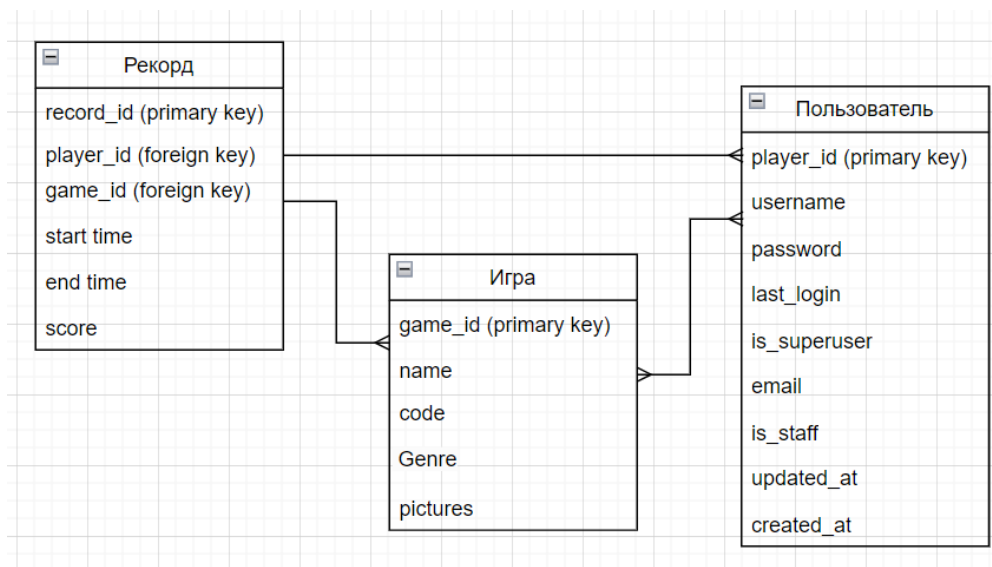


Рисунок 3 – Логическая схема базы данных

В таблице Рекорд находятся все данные о рекордах пользователей в играх со следующими полями:

- 1 record\_id – поле, содержащее id рекорда (первичный ключ)
- 2 player\_id – поле, содержащее id пользователя (внешний ключ)
- 3 game\_id – поле, содержащее id игры (внешний ключ)
- 4 start\_time – поле, содержащее время запуска игры пользователем
- 5 end\_time – поле, содержащее время завершения игры
- 6 score – поле, содержащее количество набранных очков

В таблице Игра находятся все данные об играх со следующими полями:

- 1 game\_id – поле, содержащее id игры (первичный ключ)
- 2 name – поле, содержащее название игры
- 3 code – поле, ссылающееся на файл с кодом игры
- 4 Genre – поле, содержащее наименование жанра игры
- 5 pictures – поле, содержащее ссылку на изображение игры

В таблице Пользователь находятся все данные пользователей со следующими полями:

- 1 player\_id – поле, содержащее id пользователя (первичный ключ)

- 2 username – поле, содержащее имя пользователя
- 3 password – поле, содержащее пароль игрока (захешированный)
- 4 last\_login – поле, содержащее дату и время последней авторизации игрока
- 5 is\_superuser – поле, содержащее булеву переменную, определяющую является ли пользователь суперюзером (администратором)
- 6 email – поле, содержащее электронную почту пользователя
- 7 is\_staff – поле, содержащее булеву переменную, определяющую статус подачи заявки пользователя на становление суперюзером
- 8 updated\_at – поле, содержащее дату и время последнего обновления данных аккаунта
- 9 created\_at – поле, содержащее дату и время регистрации аккаунта

На рисунках 2, 3, 4 представлено отображение таблиц базы данных в программном средстве DBeaver.

123 id	A-Z password	last_login	is_superuser	A-Z username	A-Z email	is_active	is_staff	created_at	updated_at
1	pbkdf2_sha256\$103:53:15.268 +0400		[v]	Gor	Gor@gmail.com	[v]	[v]	16:16:08.609 +0400	16:16:08.609 +0400
2	pbkdf2_sha256\$108:49:58.000 +0400		[v]	Ani	ani@mail.ru	[v]	[v]	16:22:16.359 +0400	15:39:28.720 +0400
3	pbkdf2_sha256\$109:33:12.634 +0400		[ ]	fe3	fe@gmail.com	[v]	[v]	15:41:41.100 +0400	19:33:24.413 +0400

Рисунок 4 – Таблица Пользователь в DBeaver

	123 id	start_time	end_time	123 score	123 game_id	123 player_id
1	3	16:20:39	16:20:43	1	2	1
2	4	16:22:19	16:22:32	3	0	2
3	5	16:22:33	16:25:00	3 603	1	2
4	7	15:41:47	15:41:49	1	0	3
5	8	15:41:52	15:41:55	1	2	3
6	1	23:50:59	23:51:17	5	0	1
7	2	23:51:33	23:51:38	14	1	1

Рисунок 5 – Таблица Рекорд в DBeaver

	123 id	A-Z name	A-Z code	A-Z genre	A-Z pictures
1	0	Snake	SnakeGame	snake	\public\images\snake.png
2	1	Clicker	ClickerGame	clicker	\public\images\clicker.png
3	2	Tetris	TetrisGame	tetris	\public\images\tetris.png
4	3	Race	RaceGame	race	\public\images\race.png

Рисунок 6 – Таблица Игра в DBeaver

## **5 Скрипты для демонстрации работы с данными**

Для демонстрации работы с данными были написаны следующие скрипты:

- 1 `fill_models.py` – заполнение таблиц данными
- 2 `psql_query.py` – запрос данных из БД
- 3 `test_request.py` – тестовый API запрос

Код вышеописанных скриптов представлен в приложения А, Б, В соответственно.

## **6 Архитектура и стек технологий**

Архитектура нашего приложения – «Клиент – Сервер».

Для хранения информации будем использовать СУБД PostgreSQL. Сервер будет локальным на нашем оборудовании, для запуска сайта будут использоваться ПО WSGI, Docker.

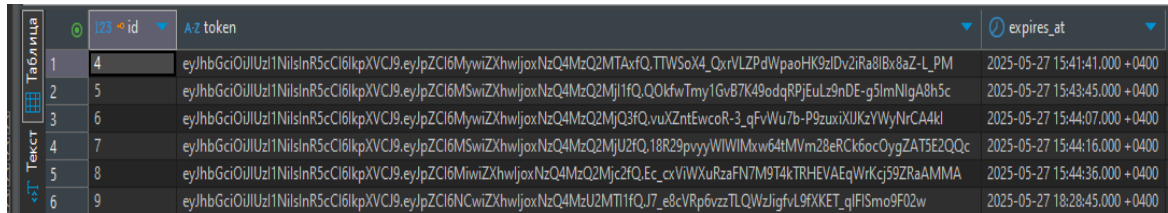
В качестве языка программирования backend будем использовать Python в связке с фреймворком Django. Игры, как и frontend, будут написаны с использованием языка программирования JavaScript, его фреймворком React и CSS.

В качестве системы контроля версий будем использовать сервис GitHub.



## 1 О токенах в проекте

Для нашего сайта мы реализовали access token, имеющий срок годности в 24 часа с его выдачи. По истечению своего срока пользователю придется повторно осуществить вход для получения доступа к информации для авторизованных игроков. При это истекший токен будет занесен в таблицу Blacklistedtoken, имеющей следующую структуру:



	id	token	expires_at
1	4	eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpZCI6MywiZXhwIjoxNzQ0MzQ2MTAxZQ.TTWSoX4_QxrVLZPdWpaoHK9zIDv2iRa8lBx8aZ-L_PM	2025-05-27 15:41:41.000 +0400
2	5	eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpZCI6MSwiZXhwIjoxNzQ0MzQ2MjI1fQ.QOkfwTmy1GvB7K49odqRPjEuLz9nDE-g5lmiNgA8h5c	2025-05-27 15:43:45.000 +0400
3	6	eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpZCI6MywiZXhwIjoxNzQ0MzQ2MjQ3fQ.vuXZntEwcoR-3_gFvWu7b-P9zuxiXUKzYWyNrCA4kl	2025-05-27 15:44:07.000 +0400
4	7	eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpZCI6MSwiZXhwIjoxNzQ0MzQ2MjU2fQ.18R29pvyvWlWlMxw64tMvm28eRck6ocOygZAT5E2QQc	2025-05-27 15:44:16.000 +0400
5	8	eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpZCI6MiwiZXhwIjoxNzQ0MzQ2Mjc2fQ.Ec_cxViWxuRzaFN7M9T4kTRHEVAEqWkCj59ZRaAMMA	2025-05-27 15:44:36.000 +0400
6	9	eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpZCI6NCwiZXhwIjoxNzQ0MzQ2MTI1fQ.I7_e8cVRp6vzzTLQWzJigfvL9fXKET_qIFISmo9F02w	2025-05-27 18:28:45.000 +0400

Рисунок 7 – Таблица BlacklistedToken

## 2 Тестирование методов аутентификации и кодов ошибок

Тестирование методов выполнялось в ПО Postman.

Для метода регистрации игрока свойственны http-коды:

- 201, если пользователь успешно зарегистрировался

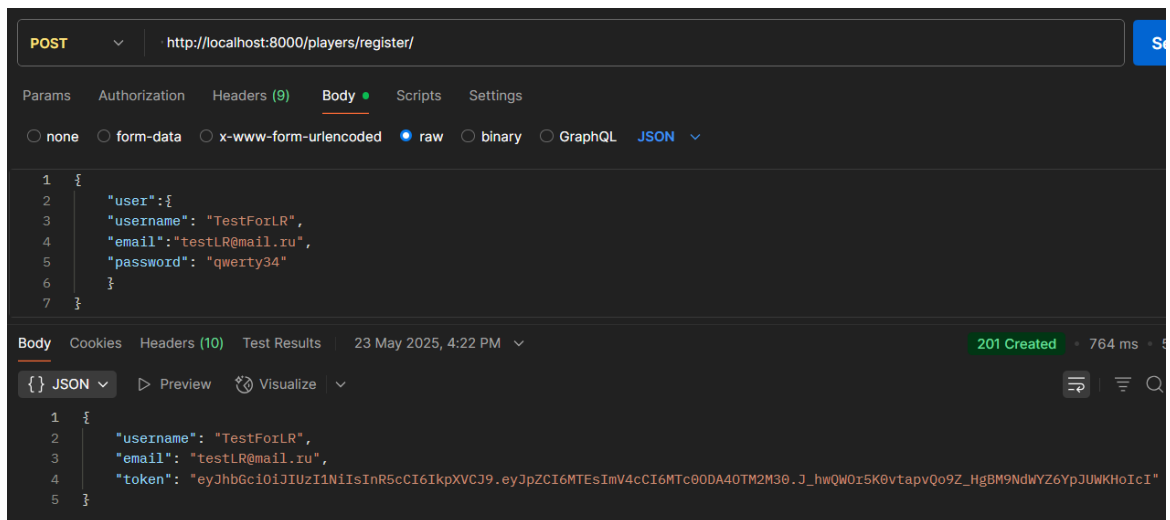


Рисунок 8 – Игрок успешно зарегистрировался

- 400, если тело запроса имеет некорректные данные

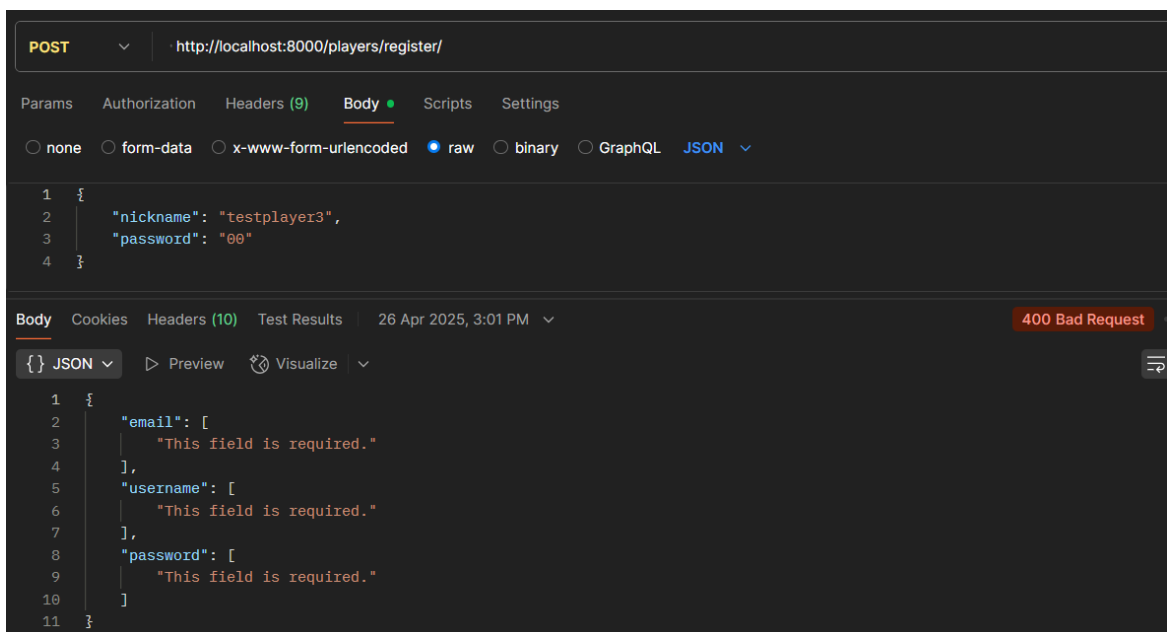


Рисунок 9 – Игрок не смог зарегистрироваться

Для метода `login_player` свойственны следующие http-коды:

- 200, если пользователь успешно вошел в систему

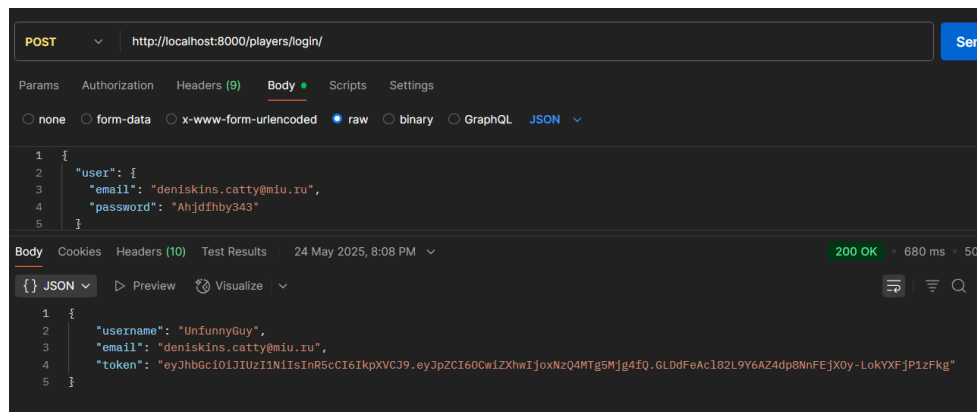


Рисунок 10 – Пользователь успешно зашел на сайт

- 400, если тело запроса содержит ошибки

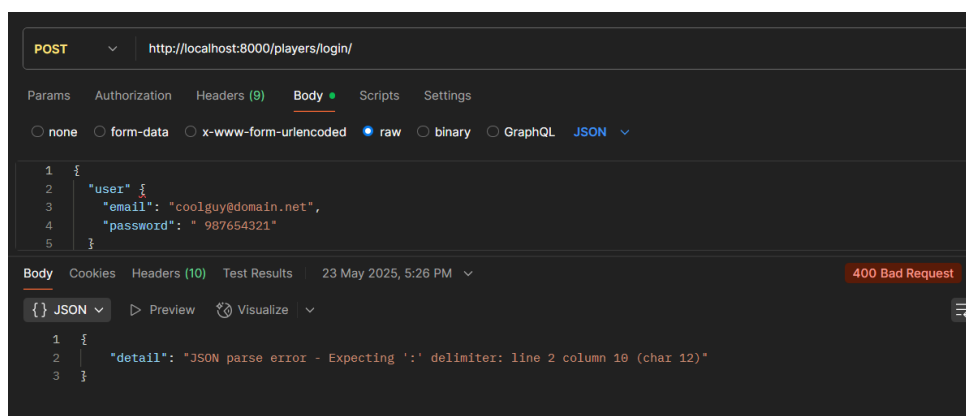


Рисунок 11 – Пользователь не смог войти

Для метода `logout_player` свойственны следующие http-коды:

- 200, если человек вышел из системы

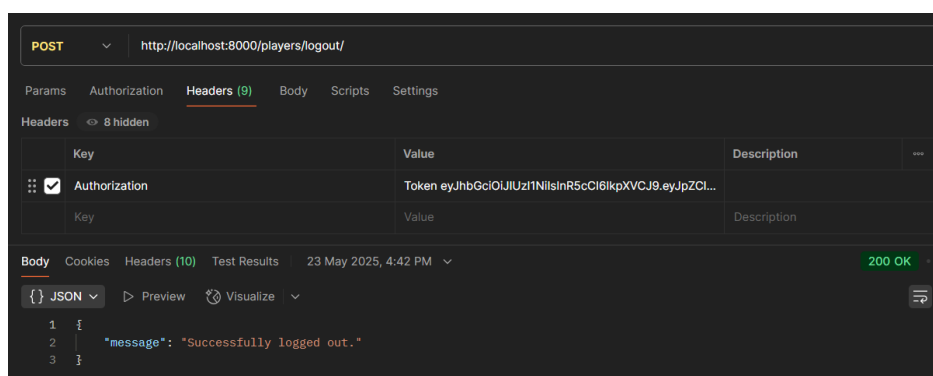


Рисунок 12 – человек вышел из системы

- 403, если человек пытается выйти из сайта с истекшим токеном

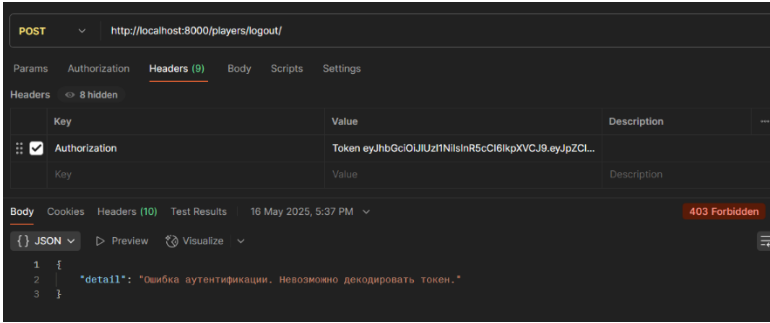


Рисунок 13 – Человек не смог выйти из системы

Для метода `get_game` свойственны следующие http-коды:

- 200, если игрок получил игру

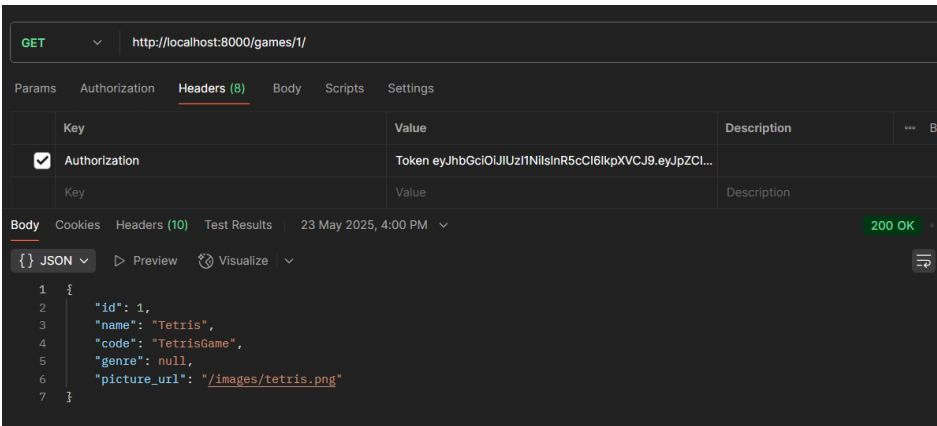


Рисунок 14 – Игрок получил игру

- 403, если у него токена нет или токен не прошел валидацию

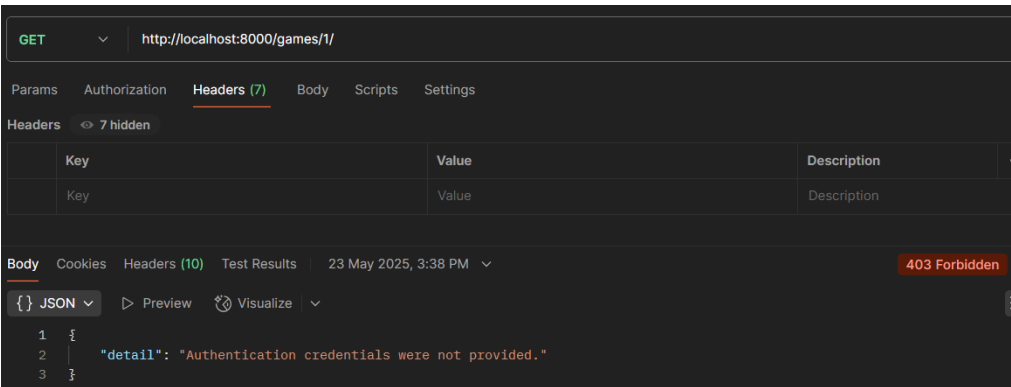


Рисунок 15 – Пользователь не смог получить игру

Для метода `add_game` свойственны http-коды:

- 200, если удалось добавить игру

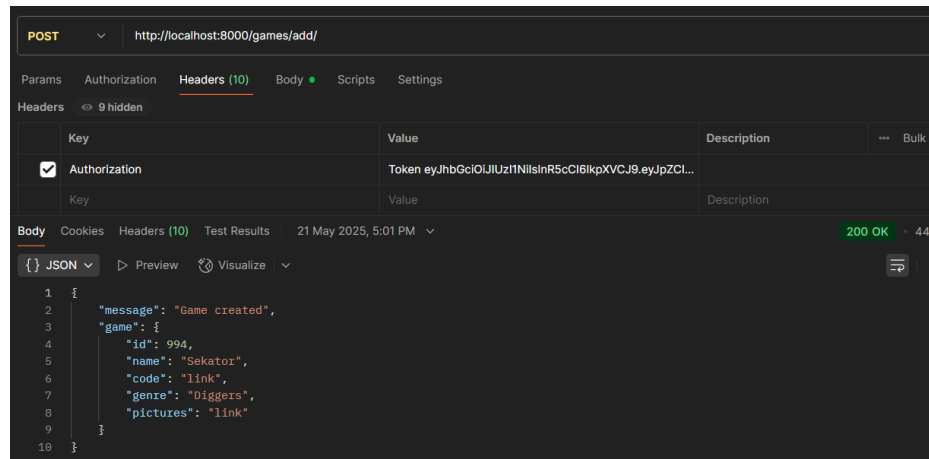


Рисунок 16 – Админу удалось добавить игру

- 403, если токен админа не прошел валидацию

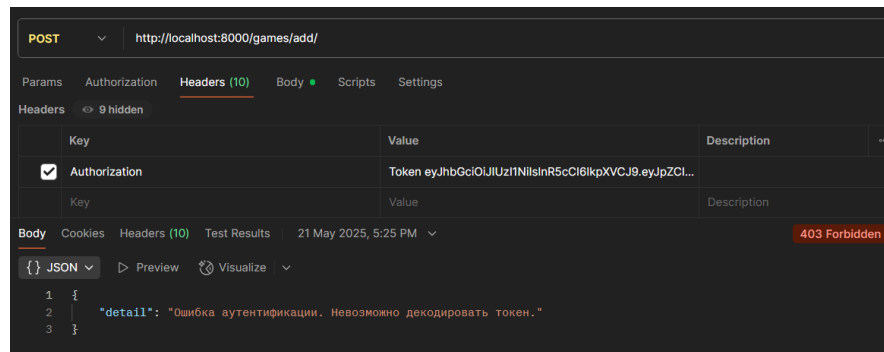


Рисунок 17 – Админ не смог добавить игру

Стоит также отметить, что на ранних этапах реализации и в случае неграмотной поддержки сайта, каждый из упомянутых методов может выдавать код 500 – Internal Server Error.

Код вышеописанных фрагментов кода представлен в приложении Г.

## Реализация интерфейса сайта

На следующих рисунках представлены компоненты интерфейса сайта.

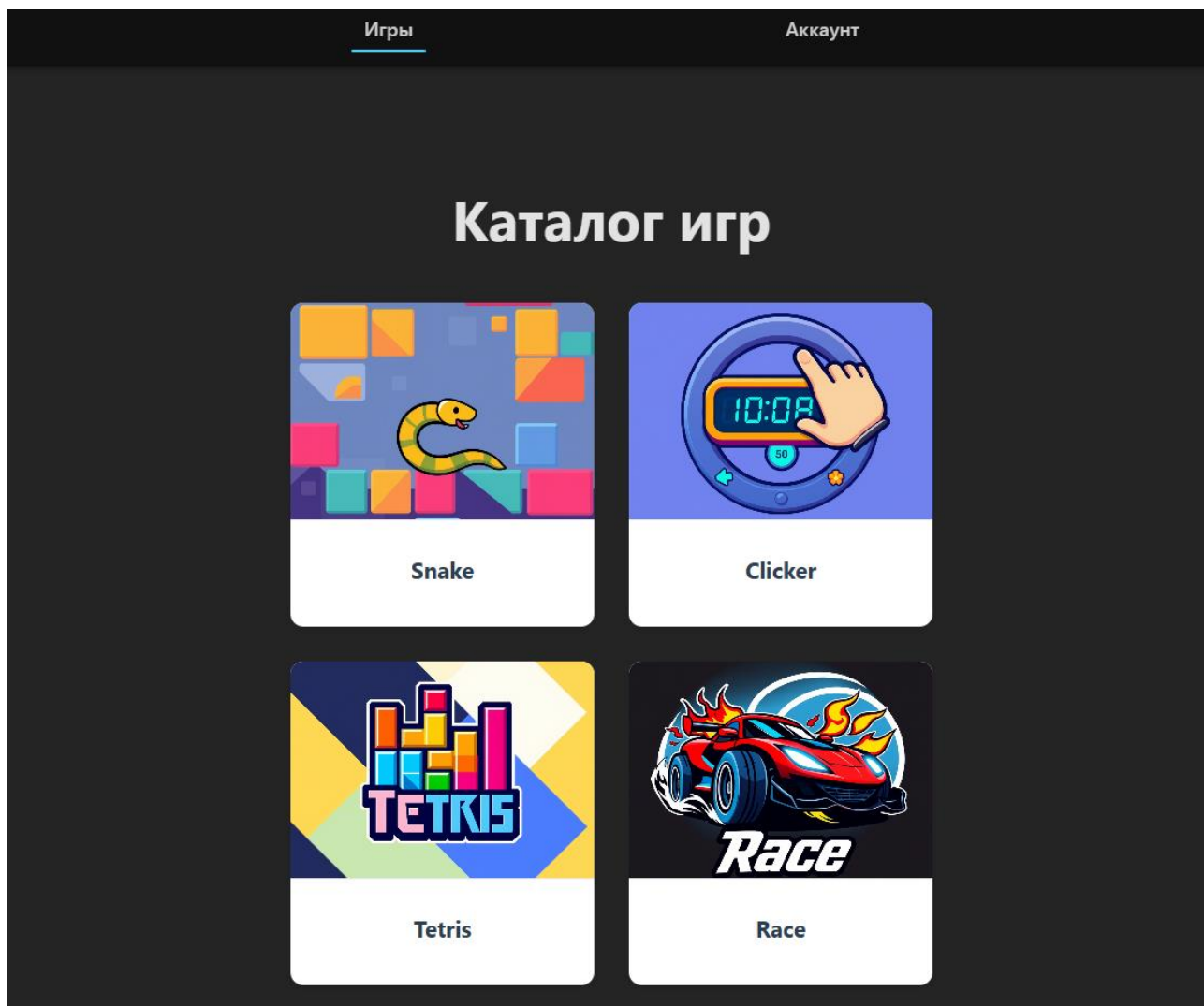


Рисунок 18 – Главная страница с каталогом игр

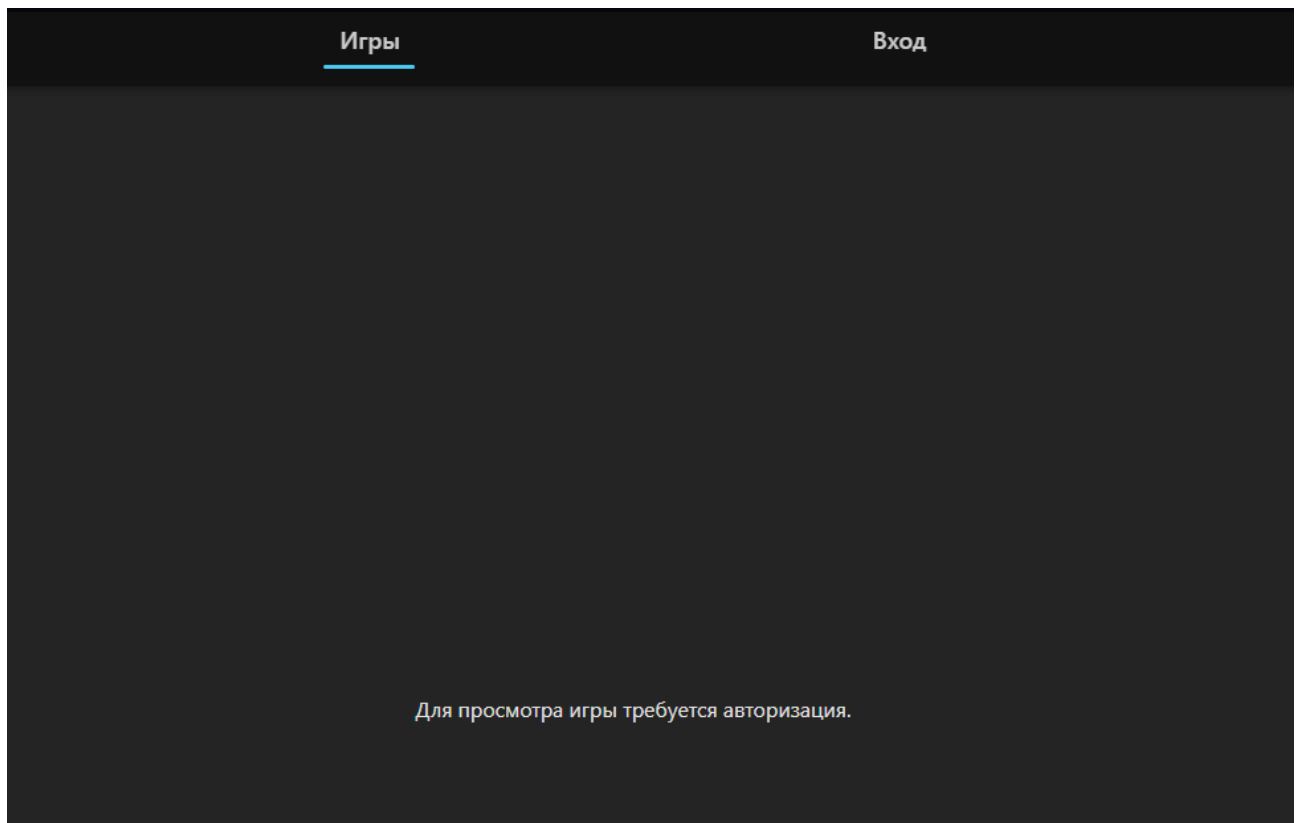


Рисунок 19 – Ошибка при попытке захода в игру неавторизованным пользователем

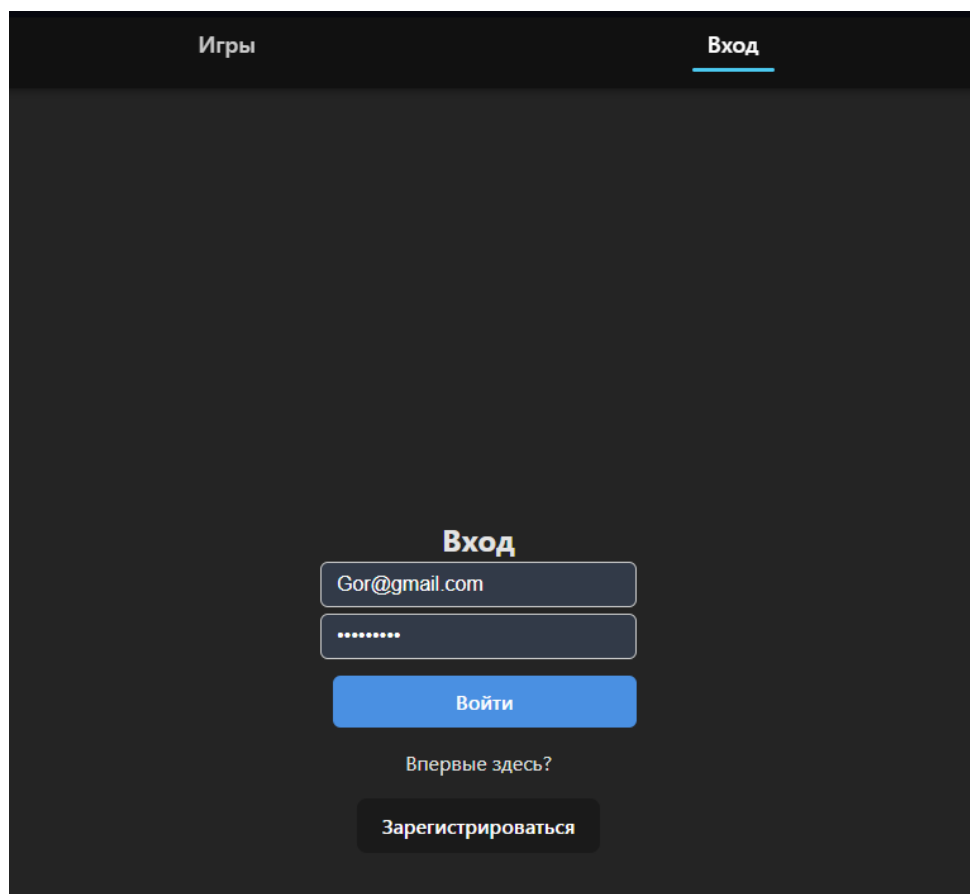


Рисунок 20 – Страница входа в аккаунт

Игры

Вход

Регистрация

Имя

Email

Пароль

Зарегистрироваться

Уже есть аккаунт?

Авторизоваться

Рисунок 21 – Страница регистрации аккаунта

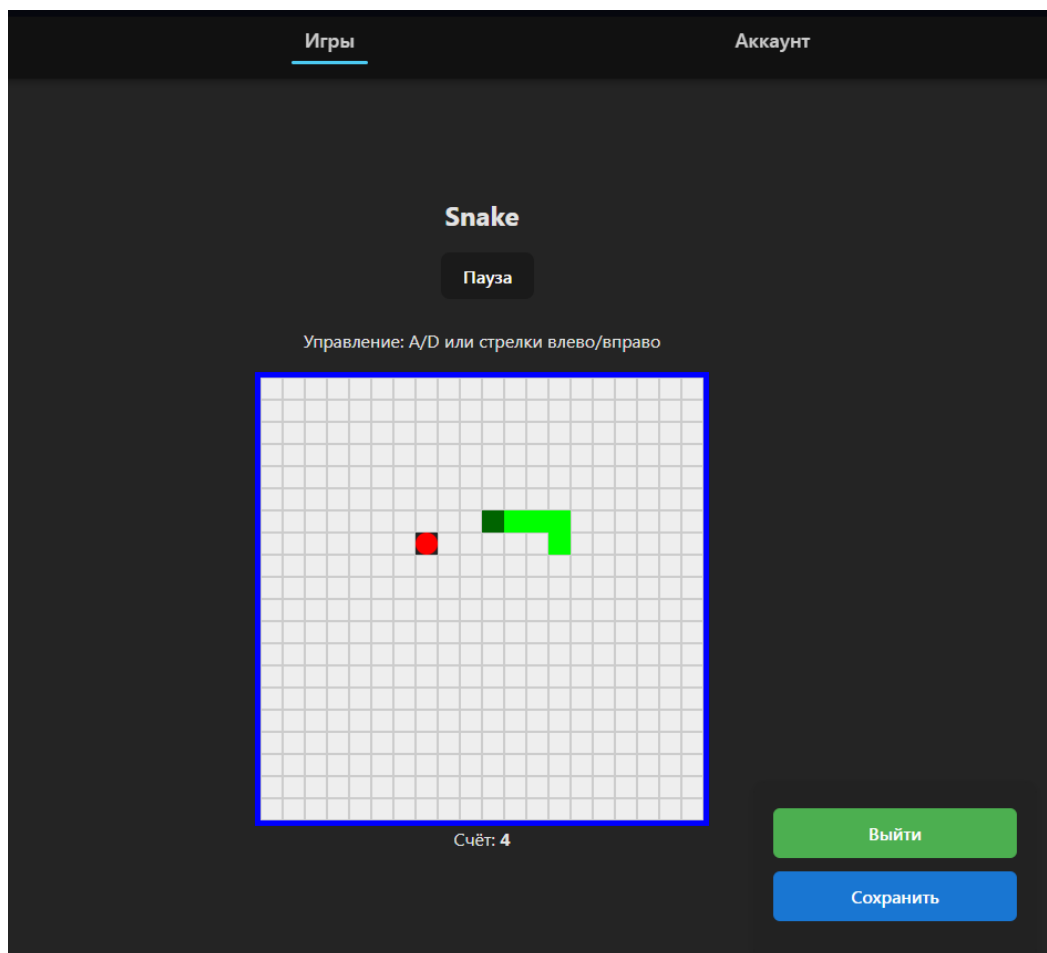


Рисунок 22 – Игровой процесс игры Змейка



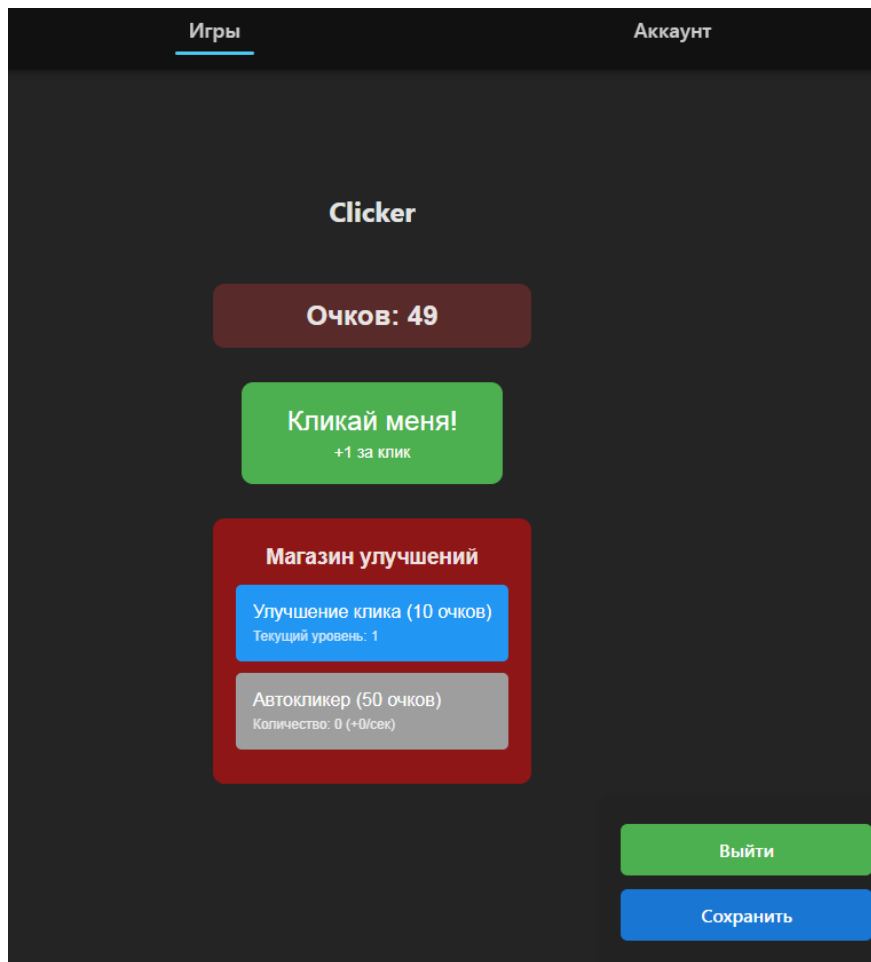


Рисунок 23 – Игровой процесс игры Кликер

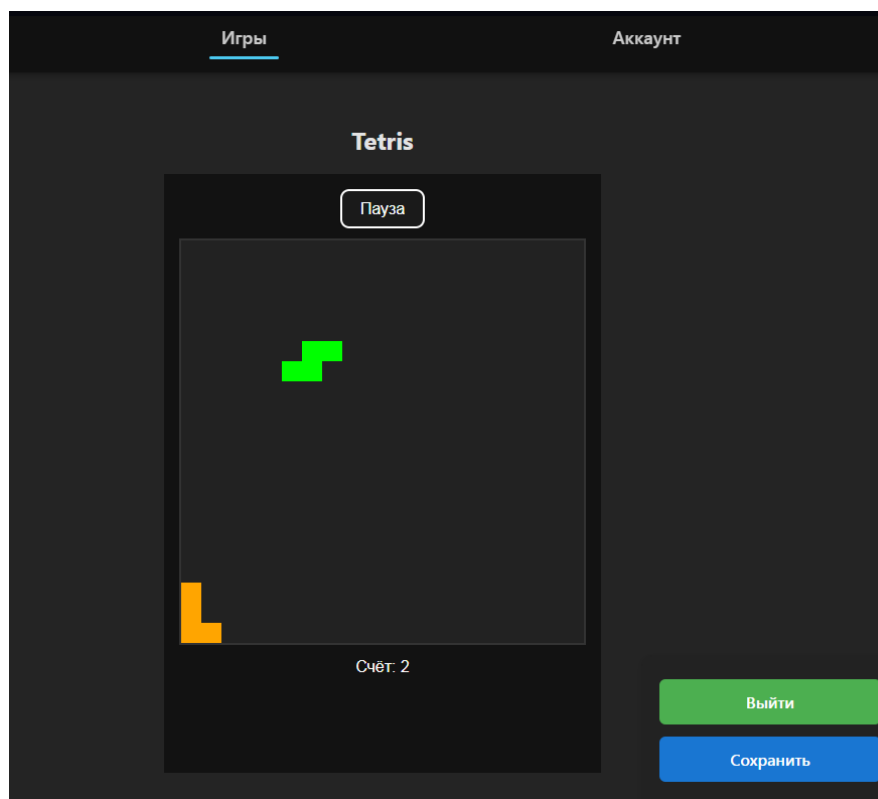


Рисунок 24 – Игровой процесс игры Тетрис

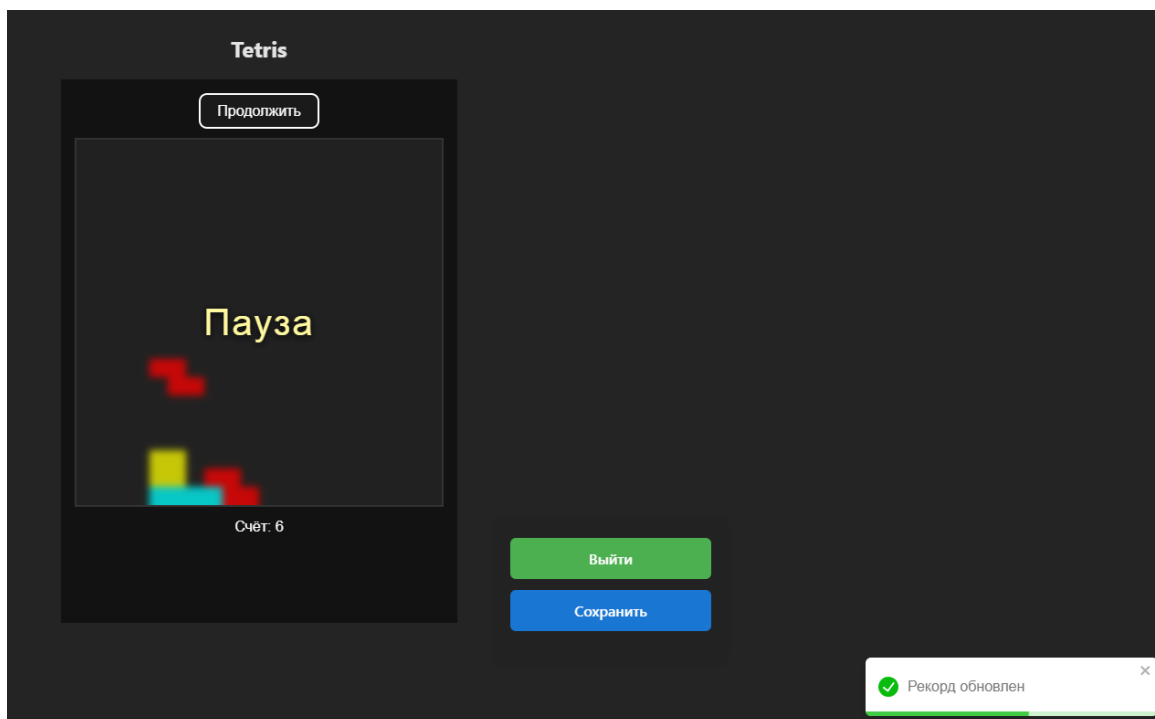


Рисунок 25 – Сохранение рекорда при паузе

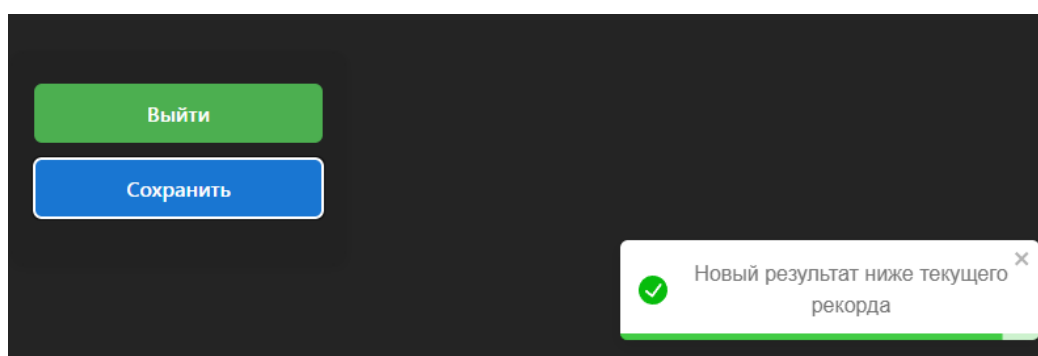


Рисунок 26 – Попытка сохранения неактуального рекорда

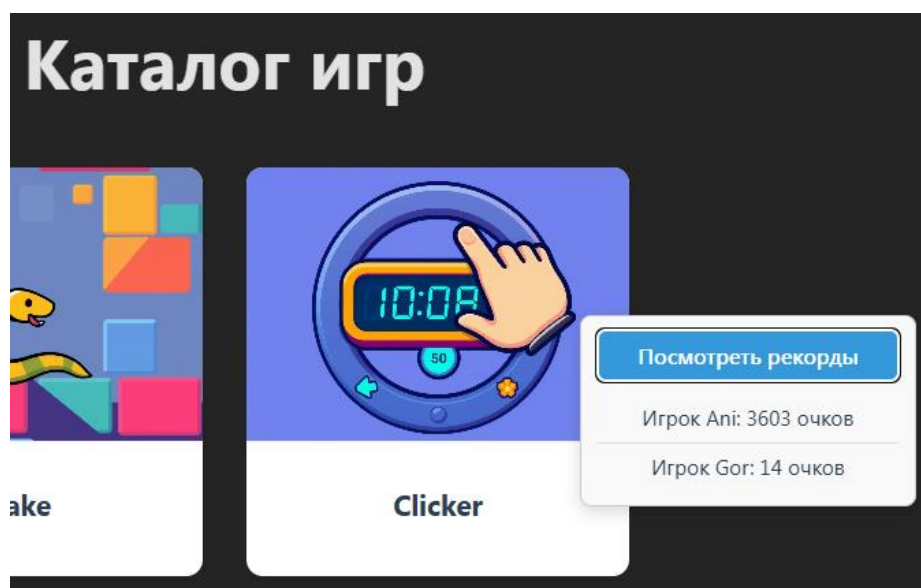


Рисунок 27 – Список глобальных рекордов в игре

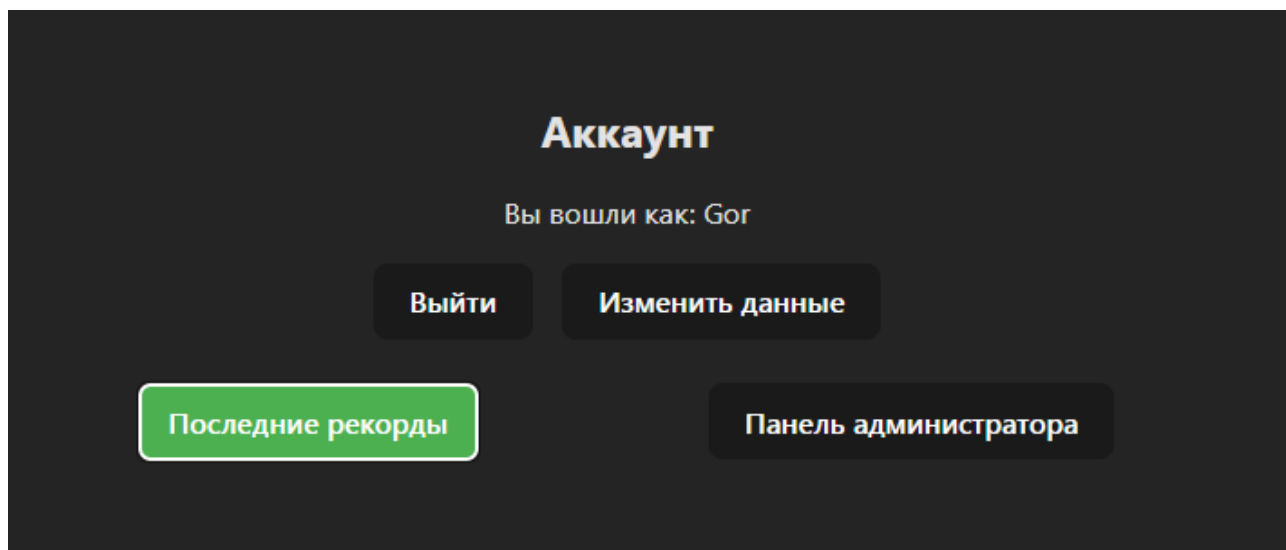


Рисунок 28 – Страница аккаунта

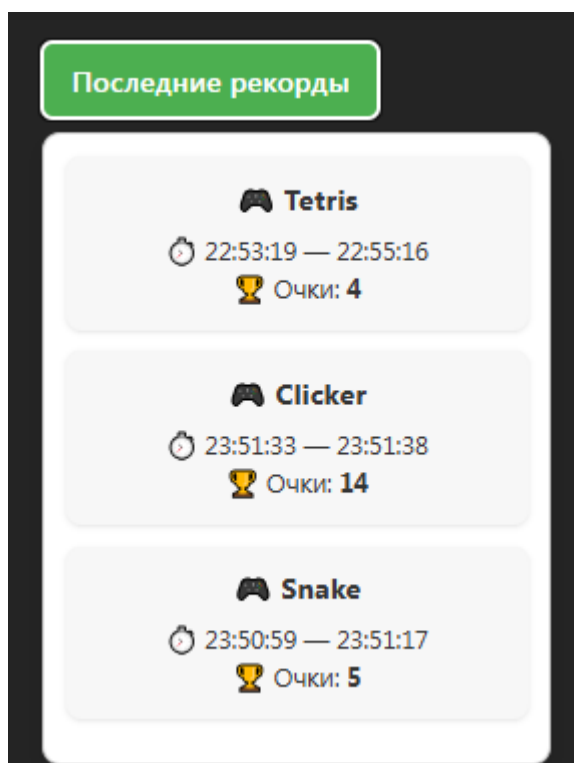


Рисунок 29 – Список последних рекордов пользователя

**Аккаунт**

Вы вошли как: Gor

**Выйти** **Отменить**

Текущий пароль:

Новый email:

Gor@gmail.com

Новое имя пользователя:

Gor

Новый пароль:

**Сохранить**

Рисунок 30 – Окно обновления данных аккаунта

**Скрыть админ-доступ**

Почта:

Gor@gmail.com

Пароль:

.....

**Войти в админ-панель**

Рисунок 31 – Окно входа в админ-панель

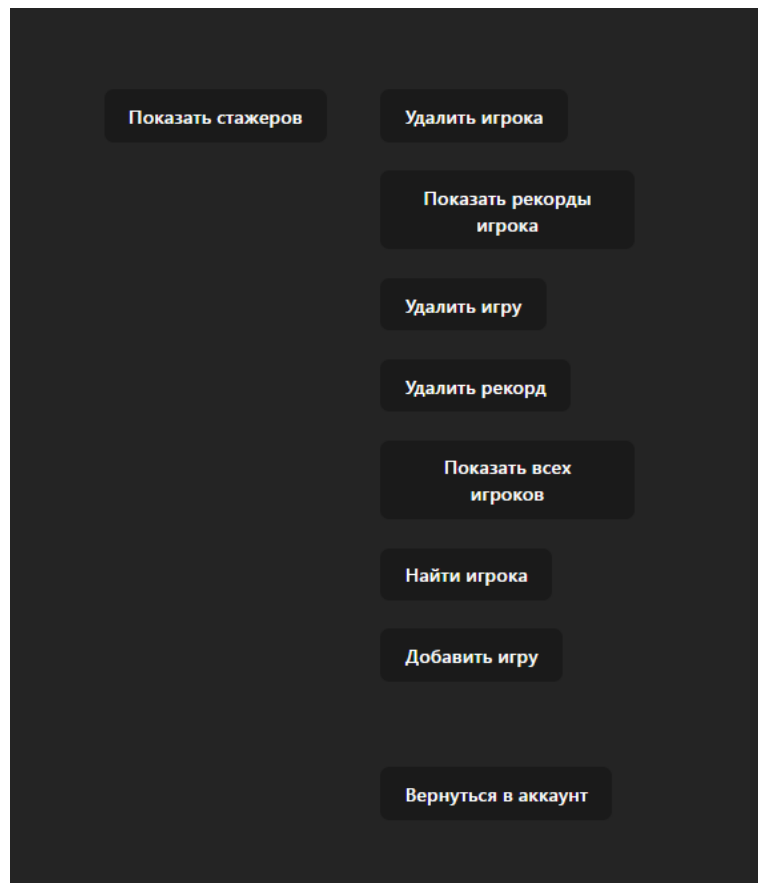


Рисунок 32 – Админ-панель

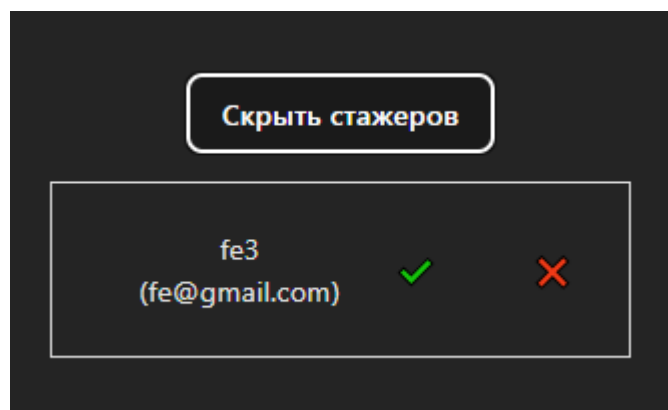


Рисунок 33 – Окно рассмотрения заявки пользователя на получение прав администратора

Список игроков						
ID	Username	Email	Last login	Is SuperUser	Created at	Updated at
1	Gor	Gor@gmail.com	30.05.2025, 22:48:14	True	25.05.2025, 16:16:08	25.05.2025, 16:16:08
2	Ani	ani@mail.ru	26.05.2025, 18:49:58	True	25.05.2025, 16:22:16	26.05.2025, 15:39:28
3	fe3	fe@gmail.com	26.05.2025, 19:33:12	False	26.05.2025, 15:41:41	26.05.2025, 19:33:24

Рисунок 34 – Список всех игроков

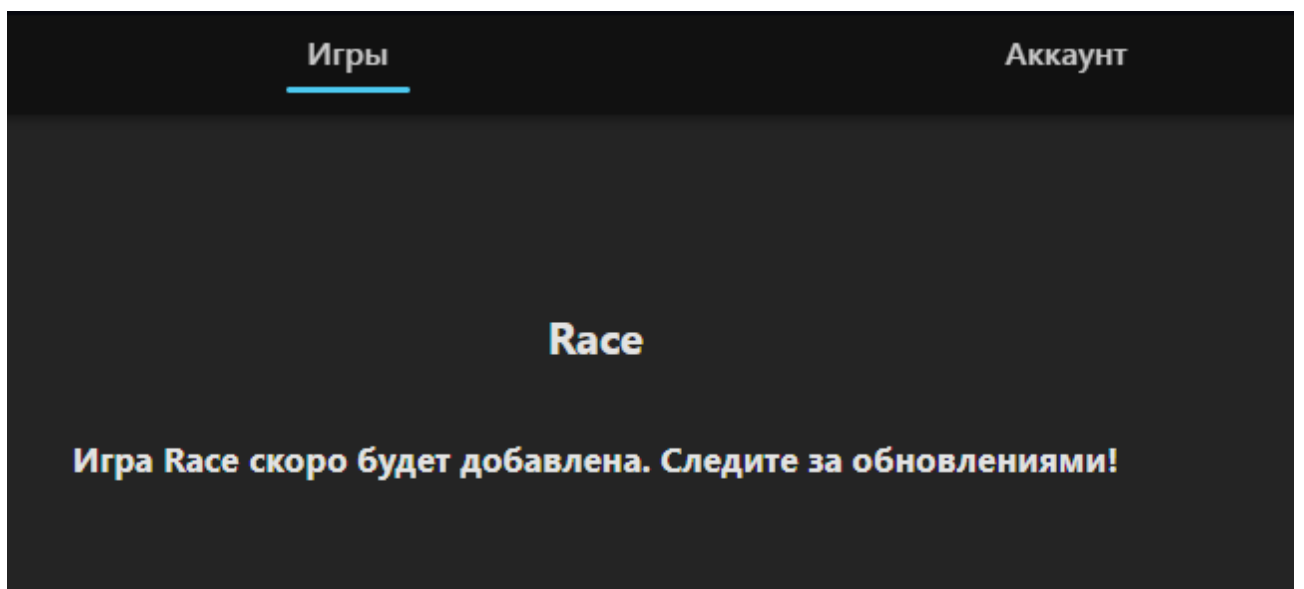


Рисунок 35 – Сообщение при попытке войти в ещё не добавленную игру

Фрагменты кода представлены в приложении Д.

### 3 Упаковка и запуск докер-контейнера

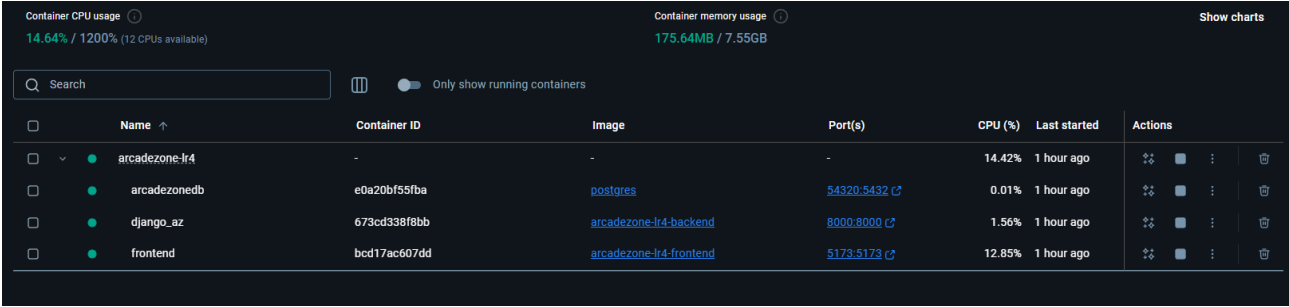


Рисунок 36 – Докер

```
(.venv) PS C:\Users\Admin\PycharmProjects\ArcadeZone-lr4> docker-compose up
time="2025-05-30T23:51:25+04:00" level=warning msg="C:\\Users\\Admin\\PycharmProjects\\ArcadeZone-lr4\\docker-compose.yml: the attribute 'version' is obsolete, it will be ignored, please update your project"
[+] Running 3/3
 ✓ Container arcadezonedb Created
 ✓ Container django_az Created
 ✓ Container frontend Created
Attaching to arcadezonedb, django_az, frontend
arcadezonedb |
arcadezonedb | PostgreSQL Database directory appears to contain a database; Skipping initialization
arcadezonedb |
arcadezonedb | 2025-05-30 19:51:26.667 UTC [1] LOG: starting PostgreSQL 17.5 (Debian 17.5-1.pgdg120+1) on x86_64-pc-linux-gnu, compiled by gcc (Debian 12.2.0-14) 12.2.0, 64-bit
arcadezonedb | 2025-05-30 19:51:26.667 UTC [1] LOG: listening on IPv4 address "0.0.0.0", port 5432
arcadezonedb | 2025-05-30 19:51:26.667 UTC [1] LOG: listening on IPv6 address ":::", port 5432
arcadezonedb | 2025-05-30 19:51:26.675 UTC [1] LOG: listening on Unix socket "/var/run/postgresql/.s.PGSQL.5432"
arcadezonedb | 2025-05-30 19:51:26.686 UTC [29] LOG: database system was shut down at 2025-05-30 19:51:20 UTC
arcadezonedb | 2025-05-30 19:51:26.699 UTC [1] LOG: database system is ready to accept connections
frontend |
frontend | > frontend@0.0.0 dev
frontend | > vite --host 0.0.0.0
frontend |
frontend |
frontend | VITE v6.3.5 ready in 323 ms
frontend |
frontend | → Local: http://localhost:5173/
frontend | → Network: http://172.19.0.4:5173/
django_az | Watching for file changes with StatReloader
```

Рисунок 37 – Запуск докер-контейнера в терминале

## Приложение А

```
import os
import sys
import django
from django.db.models import Q
# Добавляем путь к корневой директории проекта
PROJECT_ROOT = os.path.abspath(os.path.join(os.path.dirname(__file__), '..'))
sys.path.insert(0, PROJECT_ROOT)
print(sys.path)
# Настройка Django окружения (укажите путь к settings вашего проекта)
os.environ.setdefault('DJANGO_SETTINGS_MODULE', 'arcadezonedb.settings')
django.setup()

from app.models import Player, Game, Record

# Заполнение таблицы Game

game1 = Game(1, "Game1", "Game1Game", "genre1", "\public\images\game1.png")
game2 = Game(2, "Game2", "Game2Game", "genre2", "\public\images\game2.png")
game3 = Game(3, "Game3", "Game3Game", "genre3", "\public\images\game3.png")

game1.save()
game2.save()
game3.save()

print("Таблица Game успешно заполнена.")

# Заполнение таблицы Player

player1 = Player(1, 'Password', 'False', "Player1", 'player1@mail.ru', 'True',
'False', '16:01:00', '16:05:00')
player2 = Player(2, 'Password', 'False', "Player2", 'player2@mail.ru', 'True',
'True', '16:02:00', '16:06:00')
player3 = Player(3, 'Password', 'False', "Player3", 'player3@mail.ru', 'True',
'False', '16:03:00', '16:07:00')

player1.save()
player2.save()
player3.save()

print("Таблица Player успешно заполнена.")

records_data = [
    {"id": 0, "start_time": "9:20", "end_time": "12:23", "score": "10",
"game_id": "2", "player_id": "1"},
    {"id": 1, "start_time": "8:20", "end_time": "13:30", "score": "20",
"game_id": "1", "player_id": "2"},
    {"id": 2, "start_time": "7:25", "end_time": "13:40", "score": "20",
"game_id": "1", "player_id": "3"},
    {"id": 3, "start_time": "6:25", "end_time": "13:40", "score": "40",
"game_id": "3", "player_id": "4"},
]

for record in records_data:
    Record.objects.create(**record)
```



## Приложение Б

```
import os
import sys
import django
from django.db.models import Q
PROJECT_ROOT = os.path.abspath(os.path.join(os.path.dirname(__file__), '..'))
sys.path.insert(0, PROJECT_ROOT)
# Настройка Django окружения (укажите путь к settings вашего проекта)
os.environ.setdefault('DJANGO_SETTINGS_MODULE', 'arcadezonedb.settings')
django.setup()
from app.models import Player, Game, Record
# Запрос к модели Record с INNER JOIN
records = Record.objects.filter(
    Q(game__name="Game1") | Q(game__name="Game2") | Q(game__name="Game3")
).select_related('player', 'game').order_by('-score')[:5]

# Вывод результатов
for record in records:
    print(f"Nickname: {record.player.nickname}, Game: {record.game.name}, Score: {record.score}")
```

## Приложение В

```
import requests

url = "http://127.0.0.1:8000/players/login/"
data = {
    "email": "Misha@gmail.com",
    "password": "3"
}

response = requests.post(url, json=data)
print(response.json())
```

## Приложение Г

#Код сериализаторов, вызываемых CRUD – методами.

```
from django.utils import timezone
from datetime import timezone as dt_timezone
from django.conf import settings
import jwt
from django.utils.timezone import now
from rest_framework import serializers
from django.contrib.auth.hashers import make_password
from .models import User, BlackListedToken
from django.contrib.auth import authenticate
from .clear_expired_tokens import Command
```

```
class RegistrationSerializer(serializers.ModelSerializer):
```

```
    # Убедитесь, что пароль содержит не менее 8 символов, не более 128,
    # и так же что он не может быть прочитан клиентской стороной
    password = serializers.CharField(
        max_length=128,
        min_length=8,
        write_only=True
    )
```

```
    # Клиентская сторона не должна иметь возможность отправлять токен
    вместе с
```

```
    # запросом на регистрацию. Сделаем его доступным только на чтение.
    token = serializers.CharField(max_length=255, read_only=True)
```

```
class Meta:
```

```
    model = User
```

```
    # Перечислить все поля, которые могут быть включены в запрос
```

```
# или ответ, включая поля, явно указанные выше.
```

```
fields = ['email', 'username', 'password', 'token']
```

```
def create(self, validated_data):
```

```
    user = User.objects.create_user(**validated_data)
```

```
    user.last_login = now()
```

```
    user.save(update_fields=['last_login'])
```

```
    return user
```

```
class LoginSerializer(serializers.Serializer):
```

```
    email = serializers.CharField(max_length=255)
```

```
    username = serializers.CharField(max_length=255, read_only=True)
```

```
    password = serializers.CharField(max_length=128, write_only=True)
```

```
    token = serializers.CharField(max_length=255, read_only=True)
```

```
def validate(self, data):
```

```
    # В методе validate мы убеждаемся, что текущий экземпляр
```

```
    # LoginSerializer значение valid. В случае входа пользователя в систему
```

```
    # это означает подтверждение того, что присутствуют адрес  
электронной
```

```
    # почты и то, что эта комбинация соответствует одному из  
пользователей.
```

```
    email = data.get('email', None)
```

```
    password = data.get('password', None)
```

```
    # Вызвать исключение, если не предоставлена почта.
```

```
    if email is None:
```

```
        raise serializers.ValidationError(
```

```
            'Требуется email'
```

```
        )
```

```
# Вызвать исключение, если не предоставлен пароль.  
if password is None:  
    raise serializers.ValidationError(  
        'Требуется пароль'  
    )  
  
# Метод authenticate предоставляется Django и выполняет проверку,  
что  
    # предоставленные почта и пароль соответствуют какому-то  
пользователю в  
    # нашей базе данных. Мы передаем email как username, так как в  
модели  
# пользователя USERNAME_FIELD = email.  
user = authenticate(username=email, password=password)  
  
# Если пользователь с данными почтой/паролем не найден, то  
authenticate  
# вернет None. Возбудить исключение в таком случае.  
if user is None:  
    raise serializers.ValidationError(  
        'Пользователь с таким паролем и email не был найден'  
    )  
  
# Django предоставляет флаг is_active для модели User. Его цель  
# сообщить, был ли пользователь деактивирован или заблокирован.  
# Проверить стоит, вызвать исключение в случае True.  
if not user.is_active:  
    raise serializers.ValidationError(  
        'Этот пользователь деактивирован'
```

)

```
user.last_login = now()
user.save(update_fields=['last_login'])
```

```
# Метод validate должен возвращать словарь проверенных данных. Это
# данные, которые передаются в т.ч. в методы create и update.
```

```
return {
    'email': user.email,
    'username': user.username,
    'token': user.token
}
```

```
class UserSerializer(serializers.ModelSerializer):
```

```
# Осуществляет сериализацию и десериализацию объектов User.
```

```
# Пароль должен содержать от 8 до 128 символов. Это стандартное
правило. Мы
```

```
# могли бы переопределить это по-своему, но это создаст лишнюю
работу для
```

```
# нас, не добавляя реальных преимуществ, потому оставим все как есть.
```

```
email = serializers.EmailField(required=False, allow_blank=True)
```

```
username = serializers.CharField(required=False, allow_blank=True)
```

```
password = serializers.CharField(
```

```
    max_length=128,
```

```
    min_length=8,
```

```
    write_only=True,
```

```
    required=False,
```

```
    allow_blank=True
```

```
)
```

```
current_password = serializers.CharField(  
    write_only=True,  
    required=True,  
)
```

```
class Meta:  
    model = User  
    fields = ('email',  
              'username',  
              'password',  
              'current_password',  
              'token',  
              'created_at',  
              'updated_at',  
              'is_staff',  
              'is_superuser',  
              )  
    read_only_fields = ('token',)
```

```
def validate_current_password(self, value):  
    user = self.instance  
    if not user.check_password(value):  
        raise serializers.ValidationError('Неверный текущий пароль.')  
    return value
```

```
def update(self, instance, validated_data):  
    # Выполняет обновление User.
```

```
    validated_data.pop('current_password', None) # Проверка старого пароля
```

```
password = validated_data.pop('password', None) # Новый пароль (если  
имеется)
```

```
email = validated_data.get('email')
```

```
if email == ":
```

```
    validated_data.pop('email')
```

```
username = validated_data.get('username')
```

```
if username == ":
```

```
    validated_data.pop('username')
```

```
for key, value in validated_data.items():
```

```
    setattr(instance, key, value)
```

```
if password is not None and password != ":
```

```
    instance.set_password(password)
```

```
instance.save()
```

```
return instance
```

```
def logout(self):
```

```
    # Выход пользователя: занести токен в чёрный список.
```

```
    request = self.context.get('request')
```

```
    if request is None:
```

```
        raise serializers.ValidationError('Request context is required.')
```

```
    # Достаём токен из заголовков
```

```
    auth_header = request.META.get('HTTP_AUTHORIZATION')
```

```
    if not auth_header:
```

```
        raise serializers.ValidationError('Authorization header missing.')
```



```

# Пример: Authorization: Token <token>
try:
    token_str = auth_header.split()[1]
except IndexError:
    raise serializers.ValidationError('Token missing in header.')

# Заносим токен в Blacklist
com = Command()
com.update_blacklist(token_str)

#Код функций по аутентификации, вызывающих эти сериализаторы
@api_view(['POST'])
@permission_classes([AllowAny])
def register_player(request):
    user = request.data.get('user', { })

    serializer = RegistrationSerializer(data=user)
    if serializer.is_valid():
        serializer.save()
        return Response({
            "username": serializer.data["username"],
            "email": serializer.data["email"],
            "token": serializer.data["token"]
        }, status=status.HTTP_201_CREATED)

    return Response(serializer.errors,
status=status.HTTP_400_BAD_REQUEST)

@api_view(['POST'])

```

```

@permission_classes([AllowAny])

def login_player(request):
    user = request.data.get('user', { })

    serializer = LoginSerializer(data=user)
    serializer.is_valid(raise_exception=True)

    return Response({
        "username": serializer.data["username"],
        "email": serializer.data["email"],
        "token": serializer.data["token"]
    }, status=status.HTTP_200_OK)

@api_view(['POST'])
@permission_classes([IsAuthenticated])
def logout_player(request):
    # Выход из аккаунта. Добавляем токен в чёрный список.

    serializer = UserSerializer(
        request.user,
        context={'request': request} # Чтобы передать request внутрь
        сериализатора
    )
    serializer.logout()

    return Response({'message': 'Successfully logged out.'},
status=status.HTTP_200_OK)

@api_view(['GET'])
@permission_classes([IsAuthenticated])
def get_game(request, game_id):

```

```

# Получить информацию об одной игре
if request.method == "GET":
    try:
        game = Game.objects.get(id=game_id)
        return JsonResponse({
            "id": game.id,
            "name": game.name,
            "code": game.code,
            "genre": game.genre,
            "picture_url": game.pictures
        })
    except Game.DoesNotExist:
        return JsonResponse({"error": "Game not found"}, status=404)

@api_view(['POST'])
@permission_classes([IsSuperuser])
def add_game(request):
    # Добавить новую игру
    if request.method == "POST":
        data = json.loads(request.body)
        try:
            id = data["id"]
            name = data["name"]
            code_url = data["code"]
            genre = data["genre"]
            picture_url = data["pictures"]
        except KeyError:
            return JsonResponse({"error": "Missing required fields", "data": data},
                                status=400)

        game = Game.objects.create(

```

```
        id=id,
        name=name,
        code=code_url,
        genre=genre,
        pictures=picture_url
    )
    return JsonResponse({
        "message": "Game created",
        "game": {
            "id": game.id,
            "name": game.name,
            "code": game.code,
            "genre": game.genre,
            "pictures": game.pictures
        }
    })
```

## Приложение Д

### Login.jsx:

```
import { useState, useContext } from 'react';
import { AuthContext } from '../context/AuthContext';
import { loginPlayer } from '../api/api';
import { useNavigate, Link } from 'react-router-dom'; // Добавлен Link
import './Login.css'

const Login = () => {
  const [email, setEmail] = useState('');
  const [password, setPassword] = useState('');
  const [error, setError] = useState(null);

  const { loginUser } = useContext(AuthContext);
  const navigate = useNavigate();

  const handleSubmit = async (e) => {
    e.preventDefault();
    setError(null);

    try {
      const data = await loginPlayer(email, password);
      loginUser(data.token, { email: data.email, username: data.username });
      navigate('/games');
    } catch (err) {
      setError('Неверный email или пароль');
    }
  };

  return (
    <div>
      <h2>Вход</h2>
      <form onSubmit={handleSubmit} className="login-container">
        <input
          type="email"
          placeholder="Email"
          value={email}
          onChange={(e) => setEmail(e.target.value)}
          required
        />
        <input
          type="password"
          placeholder="Пароль"
          value={password}
          onChange={(e) => setPassword(e.target.value)}
          required
        />
        {error && <p style={{ color: 'red' }}>{error}</p>}
        <button type="submit" style={{ marginLeft: '0.6rem' }}>
          Войти
        </button>
      </form>

      <div style={{ marginTop: '1rem' }}>
        <p>Впервые здесь?</p>
        <Link to="/register">
          <button>Зарегистрироваться</button>
        </Link>
      </div>
    </div>
  );
};
```

```
export default Login;
```

## Register.jsx:

```
import { useState, useContext } from 'react';
import { AuthContext } from '../context/AuthContext';
import { registerPlayer } from '../api/api';
import { useNavigate, Link } from 'react-router-dom'; // Добавлен Link
import './Login.css'

const Register = () => {
  const [formData, setFormData] = useState({ email: '', username: '', password: '' });
  const [errors, setErrors] = useState([]);
  const { loginUser } = useContext(AuthContext);
  const navigate = useNavigate();

  const handleSubmit = async (e) => {
    e.preventDefault();
    setErrors([]);

    try {
      const data = await registerPlayer(formData);
      loginUser(data.token, { email: data.email, username: data.username });
      navigate('/account');
    } catch (err) {
      console.error(err);

      if (err.message.includes('\n')) {
        setErrors(err.message.split('\n'));
      } else {
        setErrors([err.message]);
      }
    }
  };

  return (
    <div>
      <form onSubmit={handleSubmit} className="login-container">
        <h2>Регистрация</h2>

        <input
          type="text"
          placeholder="Имя"
          value={formData.username}
          onChange={(e) => setFormData({ ...formData, username: e.target.value
        ))}
        </input>
        <input
          type="email"
          placeholder="Email"
          value={formData.email}
          onChange={(e) => setFormData({ ...formData, email: e.target.value })}
          required
        </input>
        <input
          type="password"
          placeholder="Пароль"
          value={formData.password}
          onChange={(e) => setFormData({ ...formData, password: e.target.value
        ))}
      </form>
    </div>
  );
};
```

```

        required
      />

      <button type="submit" style={{ marginLeft: '0.6rem' }}>
        Зарегистрироваться
      </button>

      {errors.length > 0 && (
        <ul style={{ color: 'red', marginTop: '1rem' }}>
          {errors.map((msg, idx) => (
            <li key={idx}>{msg}</li>
          ))}
        </ul>
      )}
    </form>

    <div style={{ marginTop: '1rem' }}>
      <p>Уже есть аккаунт?</p>
      <Link to="/login">
        <button>Авторизоваться</button>
      </Link>
    </div>
  </div>
);
};

export default Register;

```

### AdmPanel.jsx:

```

import React, { useContext, useState } from 'react';
import { getPlayerRecords, getPlayers, admin_get_player, getStaff, deletePlayer,
deleteGame, deleteRecord, makeStaff } from '../api/api';
import { useNavigate } from 'react-router-dom';
import { AuthContext } from '../context/AuthContext';
import './AdmPanel.css';
import AddGameForm from './AddGameForm';

const AdmPanel = () => {
  const { token } = useContext(AuthContext);
  const navigate = useNavigate();
  const [showAddGameForm, setShowAddGameForm] = useState(false);

  const [players, setPlayers] = useState([]);
  const [playersLoaded, setPlayersLoaded] = useState(false);

  const [showPlayerForm, setShowPlayerForm] = useState(false);
  const [showGameForm, setShowGameForm] = useState(false);
  const [showRecordForm, setShowRecordForm] = useState(false);

  const [playerIdToDelete, setPlayerIdToDelete] = useState('');
  const [gameIdToDelete, setGameIdToDelete] = useState('');
  const [recordPlayerId, setRecordPlayerId] = useState('');
  const [recordGameId, setRecordGameId] = useState('');

  const [playerMessage, setPlayerMessage] = useState('');
  const [gameMessage, setGameMessage] = useState('');
  const [recordMessage, setRecordMessage] = useState('');
  const [playersMessage, setPlayersMessage] = useState('');

  const [showAllPlayers, setShowAllPlayers] = useState(false);
  const [playersList, setPlayersList] = useState([]);
  const [playersListMessage, setPlayersListMessage] = useState('');
  const [isLoadingPlayers, setIsLoadingPlayers] = useState(false);

```

```

const [showFindPlayerForm, setShowFindPlayerForm] = useState(false);
const [findPlayerId, setFindPlayerId] = useState('');
const [foundPlayer, setFoundPlayer] = useState(null);
const [findPlayerMessage, setFindPlayerMessage] = useState('');
const [isFindingPlayer, setIsFindingPlayer] = useState(false);

const [showPlayerRecordForm, setShowPlayerRecordForm] = useState(false);
const [recordPlayerIdToFind, setRecordPlayerIdToFind] = useState('');
const [records, setRecords] = useState([]);
const [recordSearchMessage, setRecordSearchMessage] = useState('');
const [isSearchingRecord, setIsSearchingRecord] = useState(false);

const closeAllForms = () => {
  setShowPlayerForm(false);
  setShowGameForm(false);
  setShowRecordForm(false);
  setShowFindPlayerForm(false);
  setShowAddGameForm(false);
  setShowAllPlayers(false);
  setPlayersLoaded(false);
  setShowPlayerRecordForm(false);
};

const [confirmModal, setConfirmModal] = useState({ open: false, playerId: null, action: null });
const [deleteConfirmModal, setDeleteConfirmModal] = useState({ open: false, type: '', id: '' });

const handleShowPlayers = async () => {
  try {
    const data = await getStaff(token);
    setPlayers(data);
    setPlayersLoaded(true);
    setPlayersMessage('');
  } catch (error) {
    setPlayers([]);
    setPlayersLoaded(true);
    setPlayersMessage('Игроки не загружены');
  }
};

const handleHidePlayers = () => {
  setPlayersLoaded(false);
  setPlayers([]);
};

const handleDeletePlayer = async (e) => {
  e.preventDefault();
  if (!playerIdToDelete) {
    setPlayerMessage('Введите ID игрока для удаления');
    return;
  }
  try {
    await deletePlayer(playerIdToDelete, token);
    setPlayerMessage(`Игрок с ID ${playerIdToDelete} удалён`);
    setPlayerIdToDelete('');
    handleShowPlayers();
  } catch (error) {
    if (error.message === 'confirm_required') {
      setPlayerMessage('Игрок найден. Требуется подтверждение удаления.');
```



```

        setDeleteConfirmModal({ open: true, type: 'player', id: playerIdToDelete
    });
    } else {
        setPlayerMessage(error.message);
    }
}
};

const handleDeleteGame = async (e) => {
    e.preventDefault();
    if (!gameIdToDelete) {
        setGameMessage('Введите ID игры для удаления');
        return;
    }
    try {
        await deleteGame(gameIdToDelete, token);
        setGameMessage(`Игра с ID ${gameIdToDelete} удалена`);
        setGameIdToDelete('');
    } catch (error) {
        if (error.message === 'confirm_required') {
            setGameMessage('Игра найдена. Требуется подтверждение удаления.');
```

```

            setDeleteConfirmModal({ open: true, type: 'game', id: gameIdToDelete });
        } else {
            setGameMessage(error.message);
        }
    }
};

const handleFindPlayer = async (e) => {
    e.preventDefault();
    setFindPlayerMessage('');
    setFoundPlayer(null);

    if (!findPlayerId) {
        setFindPlayerMessage('Введите ID игрока');
        return;
    }
    setIsFindingPlayer(true);
    try {
        const data = await admin_get_player(findPlayerId, token);
        console.log('Полученные данные игрока:', data);
        console.log('is_superuser:', data.is_admin); // Вот здесь
        setFoundPlayer(data);
        setFindPlayerMessage('');
    } catch (error) {
        setFoundPlayer(null);
        setFindPlayerMessage(error.message || 'Ошибка поиска игрока');
    }
    setIsFindingPlayer(false);
};

const handleFindPlayerRecord = async (e) => {
    e.preventDefault();
    setRecordSearchMessage('');
    setRecords([]);

    if (!recordPlayerIdToFind) {
        setRecordSearchMessage('Введите ID игрока');
        return;
    }

    setIsSearchingRecord(true);
    try {
        const result = await getPlayerRecords(recordPlayerIdToFind, token);
```

```

const data = Array.isArray(result) ? result : result.records || [];
if (data.length === 0) {
  setRecordSearchMessage('У игрока нет рекордов.');
```

```

}
setRecords(data);
} catch (err) {
  setRecordSearchMessage(err.message || 'Ошибка при получении рекордов');
}
setIsSearchingRecord(false);
};
```

```

const handleShowAllPlayers = async () => {
  if (!showAllPlayers) {
    setPlayersListMessage('');
    setIsLoadingPlayers(true);
    try {
      const data = await getPlayers(token);
      const playersArray = Array.isArray(data) ? data : data.players || [];
      setPlayersList(playersArray);
      if (playersArray.length === 0) {
        setPlayersListMessage('Нет игроков в базе.');
```

```

      } catch (error) {
        setPlayersList([]);
        setPlayersListMessage(error.message || 'Ошибка загрузки игроков');
      }
      setIsLoadingPlayers(false);
    }
    setShowAllPlayers(prev => !prev);
  };

  const handleDeleteRecord = async (e) => {
    e.preventDefault();
    if (!recordPlayerId || !recordGameId) {
      return setRecordMessage('Введите ID игрока и ID игры для удаления рекорда');
```

```

    };
    try {
      await deleteRecord(recordPlayerId, recordGameId, token);
      setRecordMessage(`Рекорд игрока ${recordPlayerId} для игры ${recordGameId} удалён`);
      setRecordPlayerId('');
      setRecordGameId('');
    } catch (error) {
      setRecordMessage(error.message);
    }
  };

  const handleConfirmedDelete = async () => {
    try {
      const { type, id } = deleteConfirmModal;
      if (type === 'player') {
        await deletePlayer(id, token, true);
        setPlayerMessage(`Игрок с ID ${id} удалён`);
        setPlayerIdToDelete('');
        handleShowPlayers();
      } else if (type === 'game') {
        await deleteGame(id, token, true);
        setGameMessage(`Игра с ID ${id} удалена`);
        setGameIdToDelete('');
      }
    } catch (error) {
```

```

    if (deleteConfirmModal.type === 'player') {
      setPlayerMessage(error.message);
    } else {
      setGameMessage(error.message);
    }
  } finally {
    setDeleteConfirmModal({ open: false, type: '', id: '' });
  }
};

const openConfirmModal = (playerId, action) => setConfirmModal({ open: true,
playerId, action });
const closeConfirmModal = () => setConfirmModal({ open: false, playerId: null,
action: null });

const handleConfirmAction = async () => {
  try {
    if (confirmModal.action === 'approve') {
      await makeStaff(confirmModal.playerId, token, true);
    } else {
      await makeStaff(confirmModal.playerId, token, false);
    }
    setPlayers(players => players.filter(p => p.id !==
confirmModal.playerId));
    closeConfirmModal();
  } catch {
    alert('Ошибка при изменении статуса');
  }
};

const resetFormStates = () => {
  setPlayerIdToDelete('');
  setGameIdToDelete('');
  setRecordPlayerId('');
  setRecordGameId('');
  setPlayerMessage('');
  setGameMessage('');
  setRecordMessage('');
};

return (
  <div className="adm-row">
    <div className="adm-left">
      {!playersLoaded ? (
        <button
          onClick={() => {
            closeAllForms();
            handleShowPlayers();
          }}
        >
          Показать стажеров
        </button>
      ) : (
        <button onClick={handleHidePlayers}>Скрыть стажеров</button>
      )}
      {playersLoaded && (
        <div style={{ marginTop: '1rem', maxHeight: 300, overflowY: 'auto',
border: '1px solid #ddd', padding: 8 }}>
          {players.length > 0 ? (
            <ul>
              {players.map(player => (
                <li key={player.id} style={{ display: 'flex', alignItems:
'center', gap: 8 }}>
                  {player.username} ({player.email})

```

```

        <button
          onClick={() => openConfirmModal(player.id, 'approve')}
          style={{ color: 'green', fontSize: 18, cursor: 'pointer',
border: 'none', background: 'none' }}
          title="Сделать главным админом"
        >✓</button>
        <button
          onClick={() => openConfirmModal(player.id, 'reject')}
          style={{ color: 'red', fontSize: 18, cursor: 'pointer',
border: 'none', background: 'none' }}
          title="Снять права staff"
        >✗</button>
      </li>
    )}}
  </ul>
) : (
  <p style={{ color: '#888' }}>{playersMessage || 'Игроки не
загружены'}</p>
)
</div>
)}
</div>

<div className="adm-right">
  <div className="adm-btn-group">
    <button
      onClick={() => {
        const newState = !showPlayerForm;
        if (!showPlayerForm) closeAllForms();
        setShowPlayerForm((prev) => !prev);
        if (!newState) resetFormStates();
      }}
    >
      Удалить игрока
    </button>
    {showPlayerForm && (
      <div className="adm-popup-form">
        <button className="close" onClick={() =>
setShowPlayerForm(false)}>✕</button>
        <form onSubmit={handleDeletePlayer}>
          <input type="text" placeholder="ID игрока"
value={playerIdToDelete} onChange={e => setPlayerIdToDelete(e.target.value)}
style={{ marginRight: 8 }} />
          <button type="submit">Удалить</button>
          {playerMessage && <div style={{ color: 'red', marginTop: 4
}}>{playerMessage}</div>}
        </form>
      </div>
    )}
  </div>

  <div className="adm-btn-group">
    <button
      className="adm-btn"
      onClick={() => {
        if (!showPlayerRecordForm) closeAllForms();
        setShowPlayerRecordForm((prev) => !prev);
      }}
    >
      Показать рекорды игрока
    </button>

    {showPlayerRecordForm && (

```

```

        <div className="adm-popup-form">
            <button className="close" onClick={() =>
setShowPlayerRecordForm(false)}>×</button>
            <form onSubmit={handleFindPlayerRecord}>
                <input
                    type="text"
                    placeholder="ID игрока"
                    value={recordPlayerIdToFind}
                    onChange={(e) => setRecordPlayerIdToFind(e.target.value)}
                    style={{ marginRight: 8 }}
                />
                <button type="submit"
disabled={isSearchingRecord}>Показать</button>
            </form>
            {recordSearchMessage && (
                <div style={{ color: 'red', marginTop: 4
}}>{recordSearchMessage}</div>
            )}
            {records.length > 0 && (
                <table className="adm-player-table" style={{ marginTop: 12 }}>
                    <thead>
                        <tr>
                            <th>Player name</th>
                            <th>Game Name</th>
                            <th>Score</th>
                            <th>Start Time</th>
                            <th>End Time</th>
                        </tr>
                    </thead>
                    <tbody>
                        {records.map((rec, idx) => (
                            <tr key={idx}>
                                <td>{rec.player__username}</td>
                                <td>{rec.game__name}</td>
                                <td>{rec.score}</td>
                                <td>{rec.start_time.split('.')[0]}</td>
                                <td>{rec.end_time.split('.')[0]}</td>
                            </tr>
                        ))}
                    </tbody>
                </table>
            )}
        </div>
    )}
</div>

<div className="adm-btn-group">
    <button
        onClick={() => {
            const newState = !showGameForm;
            if (!showGameForm) closeAllForms();
            setShowGameForm((prev) => !prev);
            if (!newState) resetFormStates();
        }}
    >
        Удалить игру
    </button>
    {showGameForm && (
        <div className="adm-popup-form">
            <button className="close" onClick={() =>
setShowGameForm(false)}>×</button>
            <form onSubmit={handleDeleteGame}>
                <input
                    type="text"

```

```

        placeholder="ID игры"
        value={gameIdToDelete}
        onChange={e => setGameIdToDelete(e.target.value)}
        style={{ marginRight: 8 }}
      />
      <button type="submit">Удалить</button>
      {gameMessage && <div style={{ color: 'red', marginTop: 4
    }}>{gameMessage}</div>}
    </form>
  </div>
)}
</div>

<div className="adm-btn-group">
  <button
    onClick={() => {
      const newState = !showRecordForm;
      if (!showRecordForm) closeAllForms();
      setShowRecordForm((prev) => !prev);
      if (!newState) resetFormStates();
    }}
  >
    Удалить рекорд
  </button>
  {showRecordForm && (
    <div className="adm-popup-form">
      <button className="close" onClick={() => {
setShowRecordForm(false); resetFormStates(); }}>×</button>
      <form onSubmit={handleDeleteRecord}>
        <input
          type="text"
          placeholder="ID игрока"
          value={recordPlayerId}
          onChange={e => setRecordPlayerId(e.target.value)}
          style={{ marginRight: 8 }}
        />
        <input
          type="text"
          placeholder="ID игры"
          value={recordGameId}
          onChange={e => setRecordGameId(e.target.value)}
          style={{ marginRight: 8 }}
        />
        <button type="submit">Удалить</button>
        {recordMessage && <div style={{ color: 'red', marginTop: 4
      }}>{recordMessage}</div>}
      </form>
    </div>
  )}
</div>

<div className="adm-btn-group">
  <button
    className="adm-btn"
    onClick={() => {
      if (!showAllPlayers) closeAllForms();
      handleShowAllPlayers();
    }}
  >
    {showAllPlayers ? 'Закрыть список игроков' : 'Показать всех
игроков'}
  </button>
</div>

{showAllPlayers && (

```

```

<div className="modal-overlay" onClick={() => setShowAllPlayers(false)}>
  <div className="modal-content" onClick={e => e.stopPropagation()}>
    <button className="modal-close" onClick={() =>
setShowAllPlayers(false)}>×</button>
    <h3>Список игроков</h3>

    {playersList.length === 0 && !playersListMessage && (
      <p>Загрузка...</p>
    )}

    {playersListMessage && (
      <p style={{ color: 'red' }}>{playersListMessage}</p>
    )}

    {playersList.length > 0 && (
      <table className="adm-player-table">
        <thead>
          <tr>
            <th>ID</th>
            <th>Username</th>
            <th>Email</th>
            <th>Last login</th>
            <th>Is SuperUser</th>
            <th>Created at</th>
            <th>Updated at</th>
          </tr>
        </thead>
        <tbody>
          {playersList.map(player => (
            <tr key={player.id}>
              <td>{player.id}</td>
              <td>{player.username}</td>
              <td>{player.email}</td>
              <td>{new Date(player.last_login).toLocaleString()}</td>
              <td>{player.is_superuser ? 'True' : 'False'}</td>
              <td>{new Date(player.created_at).toLocaleString()}</td>
              <td>{new Date(player.updated_at).toLocaleString()}</td>
            </tr>
          ))}
        </tbody>
      </table>
    )}
  </div>
</div>
))}

<div className="adm-btn-group">
  <button
    className="adm-btn"
    onClick={() => {
      if (!showFindPlayerForm) closeAllForms();
      setShowFindPlayerForm((prev) => !prev);
    }}>
    Найти игрока
  </button>
  {showFindPlayerForm && (
    <div className="adm-popup-form">
      <button className="close" onClick={() =>
setShowFindPlayerForm(false)}>×</button>
      <form onSubmit={handleFindPlayer}>
        <input
          type="text"
          placeholder="ID игрока"
          value={findPlayerId}

```

```

        onChange={e => setFindPlayerId(e.target.value)}
        style={{ marginRight: 8 }}
      />
      <button type="submit" disabled={isFindingPlayer}>Найти</button>
    </form>
    {findPlayerMessage && (
      <div style={{ color: 'red', marginTop: 4
}}>{findPlayerMessage}</div>
    )}
    {foundPlayer && (
      <div style={{ marginTop: 8, color: 'green' }}>
        <div><b>ID:</b> {foundPlayer.id}</div>
        <div><b>Username:</b> {foundPlayer.username}</div>
        <div><b>Email:</b> {foundPlayer.email}</div>
        <div><b>Is superuser:</b> {foundPlayer.is_admin ? 'True' :
'False'}</div>
        <div><b>Last login:</b> {foundPlayer.last_login}</div>
        <div><b>Created at:</b> {new
Date(foundPlayer.created_at).toLocaleString()}</div>
        <div><b>Updated at:</b> {new
Date(foundPlayer.updated_at).toLocaleString()}</div>
        </div>
      )}
    </div>
  )}
</div>

<div className="adm-btn-group">
  <button
    className="adm-btn"
    onClick={() => {
      if (!showAddGameForm) closeAllForms();
      setShowAddGameForm((prev) => !prev);
    }}
    style={{ marginBottom: 16 }}
  >
    Добавить игру
  </button>
  {showAddGameForm && (
    <div className="adm-popup-form">
      <button className="close" onClick={() =>
setShowAddGameForm(false)}>×</button>
      <AddGameForm />
    </div>
  )}
</div>
<button onClick={() => navigate('/account')} style={{ marginTop: 32 }}>
  Вернуться в аккаунт
</button>
</div>

{confirmModal.open && (
  <div className="adm-popup-form" style={{ left: '50%', top: '30%',
transform: 'translate(-50%, 0)' }}>
    <div style={{ marginBottom: 8 }}>
      {confirmModal.action === 'approve'
        ? 'Сделать пользователя главным админом?'
        : 'Снять с пользователя права staff?'}
    </div>
    <button onClick={handleConfirmAction}>Подтвердить</button>
    <button onClick={closeConfirmModal} style={{ marginLeft: 8
}}>Отмена</button>
  </div>
)}

```



```

      {deleteConfirmModal.open && (
        <div className="adm-popup-form" style={{ left: '50%', top: '30%',
transform: 'translate(-50%, 0)' }}>
          <p>
            {deleteConfirmModal.type === 'player'
              ? 'У игрока есть рекорды. Удалить игрока и все связанные записи?'
              : 'У игры есть рекорды. Удалить игру и все связанные записи?'}
          </p>
          <button onClick={handleConfirmedDelete}>Подтвердить</button>
          <button onClick={() => setDeleteConfirmModal({ open: false, type: '',
id: '' })} style={{ marginLeft: 8 }}>Отмена</button>
        </div>
      )}
    </div>
  );
};

export default AdmPanel;

```

## ClickerGame.jsx:

```

import React, { useState, useEffect } from 'react';
import './ClickerGame.css';

const ClickerGame = ({ onSessionChange }) => {
  const [score, setScore] = useState(0);
  const [upgradeLevel, setUpgradeLevel] = useState(1);
  const [autoClicker, setAutoClicker] = useState(0);
  const [upgradeCost, setUpgradeCost] = useState(10);
  const [autoClickerCost, setAutoClickerCost] = useState(50);
  const [startTime, setStartTime] = useState(null);

  useEffect(() => {
    // Фиксируем старт игры в формате HH:MM:SS
    const now = new Date();
    const pad = (n) => n.toString().padStart(2, '0');
    const timeString =
`${pad(now.getHours())}:${pad(now.getMinutes())}:${pad(now.getSeconds())}`;
    setStartTime(timeString);
    onSessionChange && onSessionChange({ startTime: timeString, score: 0 });
  }, []);

  // Автокликеры
  useEffect(() => {
    if (autoClicker > 0) {
      const interval = setInterval(() => {
        setScore(prev => prev + autoClicker);
      }, 1000);
      return () => clearInterval(interval);
    }
  }, [autoClicker]);

  useEffect(() => {
    // Сообщаем родителю о каждом изменении счета
    if (startTime) {
      onSessionChange && onSessionChange({ startTime, score });
    }
  }, [score, startTime]);

  const handleClick = () => {
    setScore(prev => prev + upgradeLevel);
  };

  const buyUpgrade = () => {

```

```

    if (score >= upgradeCost) {
      setScore(prev => prev - upgradeCost);
      setUpgradeLevel(prev => prev + 1);
      setUpgradeCost(prev => Math.round(prev * 1.5));
    }
  };

  const buyAutoClicker = () => {
    if (score >= autoClickerCost) {
      setScore(prev => prev - autoClickerCost);
      setAutoClicker(prev => prev + 1);
      setAutoClickerCost(prev => Math.round(prev * 2.5));
    }
  };

  return (
    <div className="clicker-game">
      <div className="score-board">
        <h2>Очков: {score}</h2>
      </div>

      <button className="click-button" onClick={handleClick}>
        Кликай меня!
        <div className="click-power">+{upgradeLevel} за клик</div>
      </button>

      <div className="shop">
        <h3>Магазин улучшений</h3>

        <button
          className="upgrade-button"
          onClick={buyUpgrade}
          disabled={score < upgradeCost}
        >
          Улучшение клика ({upgradeCost} очков)
          <div>Текущий уровень: {upgradeLevel}</div>
        </button>

        <button
          className="upgrade-button"
          onClick={buyAutoClicker}
          disabled={score < autoClickerCost}
        >
          Автокликер ({autoClickerCost} очков)
          <div>Количество: {autoClicker} (+{autoClicker}/сек)</div>
        </button>
      </div>
    </div>
  );
};

export default ClickerGame;

```

### SnakeGame.jsx:

```

import React, { useState, useEffect, useRef } from "react";
import './SnakeGame.css';

const SIZE = 20;
const INIT_SNAKE = [[10, 10]];
const INIT_DIR = 0;
const SPEED = 200;

const dirs = [
  [0, -1], // вверх

```

```

    [1, 0], // вправо
    [0, 1], // вниз
    [-1, 0], // влево
  ];

  const keyToTurn = {
    a: -1, ArrowLeft: -1,
    d: -1, ArrowLeft: -1,

    d: 1, ArrowRight: 1,
    a: 1, ArrowRight: 1,
  };

  function areOpposite(dir1, dir2) {
    return dir1[0] === -dir2[0] && dir1[1] === -dir2[1];
  }

  function getRandomFood(snake) {
    while (true) {
      const food = [
        Math.floor(Math.random() * SIZE),
        Math.floor(Math.random() * SIZE),
      ];
      if (!snake.some(([, y]) => x === food[0] && y === food[1])) return food;
    }
  }

  export default function SnakeGame({ onSessionChange }) {
    const [snake, setSnake] = useState(INIT_SNAKE);
    const [dirIdx, setDirIdx] = useState(INIT_DIR);
    const [food, setFood] = useState(getRandomFood(INIT_SNAKE));
    const [gameOver, setGameOver] = useState(false);
    const [isStarted, setIsStarted] = useState(false);
    const [isPaused, setIsPaused] = useState(false); // <-- новое состояние
    const [score, setScore] = useState(0);
    const [startTime, setStartTime] = useState(null);

    const turnQueue = useRef([]);

    useEffect(() => {
      const handleKey = (e) => {
        if (keyToTurn[e.key] !== undefined) {
          turnQueue.current.push(keyToTurn[e.key]);
        }
      };
      window.addEventListener("keydown", handleKey);
      return () => window.removeEventListener("keydown", handleKey);
    }, []);

    // Фиксируем startTime при старте игры
    useEffect(() => {
      if (isStarted) {
        const now = new Date();
        const pad = (n) => n.toString().padStart(2, '0');
        const timeString =
          `${pad(now.getHours())}:${pad(now.getMinutes())}:${pad(now.getSeconds())}`;
        setStartTime(timeString);
        if (onSessionChange) {
          onSessionChange({ startTime: timeString, score: 0 });
        }
      }
    }, [isStarted, onSessionChange]);

    // Сообщаем о каждом изменении счёта

```

```

useEffect(() => {
  if (isStarted && startTime && onSessionChange) {
    onSessionChange({ startTime, score });
  }
}, [score, isStarted, startTime, onSessionChange]);

useEffect(() => {
  if (!isStarted || gameOver || isPaused) return; // <-- добавлено isPaused
  const interval = setInterval(() => {
    setSnake((snake) => {
      let newDirIdx = dirIdx;
      if (turnQueue.current.length > 0) {
        const turn = turnQueue.current.shift();
        newDirIdx = (dirIdx + turn + 4) % 4;
        if (snake.length > 1 && areOpposite(dirs[dirIdx], dirs[newDirIdx])) {
          newDirIdx = dirIdx;
        } else {
          setDirIdx(newDirIdx);
        }
      }

      const dir = dirs[newDirIdx];
      const head = snake[0];
      const newHead = [head[0] + dir[0], head[1] + dir[1]];

      if (
        newHead[0] < 0 || newHead[0] >= SIZE ||
        newHead[1] < 0 || newHead[1] >= SIZE
      ) {
        setGameOver(true);
        setIsStarted(false);
        return snake;
      }

      if (
        snake.length > 1 &&
        snake.some(([x, y]) => x === newHead[0] && y === newHead[1])
      ) {
        setGameOver(true);
        setIsStarted(false);
        return snake;
      }

      let newSnake;
      if (newHead[0] === food[0] && newHead[1] === food[1]) {
        newSnake = [newHead, ...snake];
        setFood(getRandomFood(newSnake));
        setScore((prev) => prev + 1);
      } else {
        newSnake = [newHead, ...snake.slice(0, -1)];
      }

      return newSnake;
    });
  }, SPEED);
  return () => clearInterval(interval);
}, [dirIdx, food, gameOver, isStarted, isPaused]); // <-- добавлено isPaused

const handleStart = () => {
  setSnake(INIT_SNAKE);
  setDirIdx(INIT_DIR);
  if (!isStarted || gameOver) { // Добавляем условие: генерируем еду только
    // если игра не стартовала или был Game Over
    setFood(getRandomFood(INIT_SNAKE));
  }
};

```

```

    }
    turnQueue.current = [];
    setGameOver(false);
    setScore(0);
    setIsPaused(false); // <-- сбрасываем паузу при старте
    setIsStarted(true);
  };

  const handlePause = () => {
    setIsPaused((prev) => !prev);
  };

  const renderField = () => (
    // snake-board теперь просто обертка для позиционирования
    <div className="snake-board">
      {/* snake-grid теперь будет основным контейнером для ячеек и слоев */}
      <div className="snake-grid">
        {[...Array(SIZE * SIZE)].map((_, i) => {
          const x = i % SIZE;
          const y = Math.floor(i / SIZE);
          const isSnake = snake.some(([sx, sy]) => sx === x && sy === y);
          const isHead = snake[0][0] === x && snake[0][1] === y;
          const isFood = food[0] === x && food[1] === y;
          return (
            <div
              key={i}
              className={
                isHead ? "head" :
                isSnake ? "snake" :
                isFood ? "food" : "cell"
              }
            />
          );
        })}
        {isPaused && isStarted && !gameOver && (
          <>
            <div className="pause-blur" />
            <div className="pause-label">
              <span>Пауза</span>
            </div>
          </>
        )}
      </div>
    </div>
  );

  return (
    <div style={{ textAlign: "center" }}>
      {!isStarted && (
        <button onClick={handleStart} style={{ marginBottom: 10 }}>
          {gameOver ? "Restart" : "Start"}
        </button>
      )}
      {isStarted && !gameOver && (
        <button onClick={handlePause} style={{ marginBottom: 10, marginLeft: 10 }}>
          {isPaused ? "Продолжить" : "Пауза"}
        </button>
      )}
      {gameOver && <div style={{ marginBottom: 10 }}>Game Over!</div>}
      <p>Управление: A/D или стрелки влево/вправо</p>
      {renderField()}
    </div>
  );

```

```

    <div style={{ marginBottom: 10 }}>
      Cüër: <strong>{score}</strong>
    </div>
  </div>
);
}

```

## TetrisGame.jsx:

```

import React, { useState, useEffect, useCallback, useRef } from 'react';
import './Tetris.css';

const COLS = 20;
const ROWS = 20;

const SHAPES = [
  [[1, 1, 1, 1]], // I
  [[1, 1], [1, 1]], // O
  [[1, 1, 1], [0, 1, 0]], // T
  [[1, 1, 1], [1, 0, 0]], // L
  [[1, 1, 1], [0, 0, 1]], // J
  [[0, 1, 1], [1, 1, 0]], // S
  [[1, 1, 0], [0, 1, 1]] // Z
];

const COLORS = ['#00FFFF', '#FFFF00', '#AA00FF', '#FFA500', '#0000FF',
  '#00FF00', '#FF0000'];

const createEmptyBoard = () => Array(ROWS).fill(null).map(() =>
  Array(COLS).fill(0));

export default function Tetris({ onSessionChange }) {
  const [board, setBoard] = useState(createEmptyBoard());
  const [currentPiece, setCurrentPiece] = useState(null);
  const [nextPiece, setNextPiece] = useState(null);
  const [pos, setPos] = useState({ x: 4, y: 0 });
  const [score, setScore] = useState(0);
  const [gameOver, setGameOver] = useState(false);
  const [isStarted, setIsStarted] = useState(false);
  const [isPaused, setIsPaused] = useState(false);
  const [startTime, setStartTime] = useState(null);

  const scoreTimerRef = useRef(null);

  const getRandomPiece = useCallback(() => {
    const index = Math.floor(Math.random() * SHAPES.length);
    return { shape: SHAPES[index], color: COLORS[index] };
  }, []);

  const checkCollision = useCallback((shape, offset) => {
    for (let y = 0; y < shape.length; y++) {
      for (let x = 0; x < shape[y].length; x++) {
        if (shape[y][x]) {
          const newY = y + offset.y;
          const newX = x + offset.x;
          if (
            newX < 0 || newX >= COLS || newY >= ROWS ||
            (newY >= 0 && board[newY][newX] !== 0)
          ) return true;
        }
      }
    }
    return false;
  }, [board]);
}

```

```

const merge = useCallback(() => {
  const newBoard = board.map(row => [...row]);
  currentPiece.shape.forEach((row, y) => {
    row.forEach((cell, x) => {
      if (cell && pos.y + y >= 0) newBoard[pos.y + y][pos.x + x] =
currentPiece.color;
    });
  });
  return newBoard;
}, [board, currentPiece, pos]);

const rotate = (matrix) => matrix[0].map((_, i) => matrix.map(row =>
row[i]).reverse());

const clearLines = useCallback((newBoard) => {
  let cleared = 0;
  const result = newBoard.filter(row => {
    if (row.every(cell => cell !== 0)) {
      cleared++;
      return false;
    }
    return true;
  });
  while (result.length < ROWS) result.unshift(Array(COLS).fill(0));
  return result;
}, []);

const drop = useCallback(() => {
  const newPos = { x: pos.x, y: pos.y + 1 };
  if (!checkCollision(currentPiece.shape, newPos)) {
    setPos(newPos);
  } else {
    const merged = merge();
    const cleared = clearLines(merged);
    setBoard(cleared);
    const next = nextPiece;
    const spawnPos = { x: 4, y: 0 };
    if (checkCollision(next.shape, spawnPos)) {
      setGameOver(true);
      setIsStarted(false);
      setIsPaused(false);
    } else {
      setCurrentPiece(next);
      setNextPiece(getRandomPiece());
      setPos(spawnPos);
    }
  }
}, [pos, currentPiece, checkCollision, merge, clearLines, nextPiece,
getRandomPiece]);

const move = useCallback((dx) => {
  const newPos = { x: pos.x + dx, y: pos.y };
  if (!checkCollision(currentPiece.shape, newPos)) setPos(newPos);
}, [pos, currentPiece, checkCollision]);

const rotatePiece = useCallback(() => {
  const rotated = rotate(currentPiece.shape);
  if (!checkCollision(rotated, pos)) setCurrentPiece({ ...currentPiece, shape:
rotated });
}, [currentPiece, pos, checkCollision]);

// 🕒 Очки за каждые 2 секунды
useEffect(() => {
  if (!isStarted || gameOver || isPaused) return;

```

```

    scoreTimerRef.current = setInterval(() => {
      setScore(prev => prev + 1);
    }, 2000);
    return () => clearInterval(scoreTimerRef.current);
  }, [isStarted, gameOver, isPaused]);

  // ⌚ Старт игры
  useEffect(() => {
    if (isStarted) {
      const now = new Date();
      const pad = (n) => n.toString().padStart(2, '0');
      const timeString =
        `${pad(now.getHours())}:${pad(now.getMinutes())}:${pad(now.getSeconds())}`;
      setStartTime(timeString);
      if (onSessionChange) {
        onSessionChange({ startTime: timeString, score: 0 });
      }
    }
  }, [isStarted, onSessionChange]);

  // 📡 Передаём счёт
  useEffect(() => {
    if (isStarted && startTime && onSessionChange) {
      onSessionChange({ startTime, score });
    }
  }, [score, isStarted, startTime, onSessionChange]);

  useEffect(() => {
    if (!isStarted || gameOver || isPaused) return;
    const interval = setInterval(() => drop(), 600);
    return () => clearInterval(interval);
  }, [drop, gameOver, isStarted, isPaused]);

  useEffect(() => {
    const handleKey = (e) => {
      if (!isStarted || gameOver || !currentPiece || isPaused) return;
      const key = e.key.toLowerCase();
      if (key === 'a' || key === '⬅️') move(-1);
      if (key === 'd' || key === '➡️') move(1);
      if (key === 's' || key === '⬇️') drop();
      if (key === 'w' || key === '🔄') rotatePiece();
    };
    window.addEventListener('keydown', handleKey);
    return () => window.removeEventListener('keydown', handleKey);
  }, [move, drop, rotatePiece, gameOver, isStarted, currentPiece, isPaused]);

  const handleStartPause = () => {
    if (!isStarted) {
      setCurrentPiece(getRandomPiece());
      setNextPiece(getRandomPiece());
      setBoard(createEmptyBoard());
      setScore(0);
      setPos({ x: 4, y: 0 });
      setGameOver(false);
      setIsPaused(false);
      setIsStarted(true);
    } else {
      setIsPaused(prev => !prev);
    }
  };

  const render = () => {
    const display = board.map(row => [...row]);

```



```

    currentPiece?.shape.forEach((row, y) => {
      row.forEach((cell, x) => {
        if (cell && pos.y + y >= 0) display[pos.y + y][pos.x + x] =
currentPiece.color;
      });
    });
    return display.map((row, y) => (
      <div key={y} className="tetris-row">
        {row.map((cell, x) => (
          <div
            key={x}
            className="tetris-cell"
            style={{ backgroundColor: cell || '#222' }}
          />
        ))}
      </div>
    ));
  };

  return (
    <div className="tetris-container" style={{ textAlign: 'center' }}>
      <button onClick={handleStartPause} style={{ marginBottom: 10 }}>
        {!isStarted ? 'Начать игру' : isPaused ? 'Продолжить' : 'Пауза'}
      </button>
      <div style={{ position: 'relative', display: 'inline-block' }}>
        <div className="tetris-board" style = {
          {width: !isStarted ? 400 : undefined, // ширина до старта
transition: 'width 0.3s'}}>
          {currentPiece && render()}
          {isPaused && !gameOver && (
            <div className="pause-overlay">
              <span>Пауза</span>
            </div>
          )}
        </div>

        <div className="tetris-info" style={{ marginTop: 10 }}>
          <p>Счет: {score}</p>
          {gameOver && <p style={{ color: 'red' }}>Игра окончена</p>}
        </div>
      </div>
    </div>
  );
}

```

## Api.js:

```

const BASE_URL = import.meta.env.VITE_API_URL;
//const BASE_URL = '[http://localhost:8000] (http://localhost:8000)'; // или
адрес твоего backend-сервера

// Авторизация
export async function loginPlayer(email, password) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/players/login/`, {
    method: 'POST',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
    },
    body: JSON.stringify({ user: { email, password } }),
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка авторизации');

  return await response.json();
}

```

```

export async function registerPlayer(userData) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/players/register/`, {
    method: 'POST',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
    },
    body: JSON.stringify({ "user": userData }),
  });

  let data;
  try {
    data = await response.json();
  } catch {
    throw new Error('Сервер вернул некорректный ответ');
  }

  if (!response.ok) {
    let message = 'Ошибка регистрации';

    if (typeof data === 'object' && data !== null) {
      const errorMessages = Object.values(data)
        .flat()
        .filter(Boolean);
      if (errorMessages.length > 0) {
        message = errorMessages.join('\n'); // ← здесь главное изменение
      }
    }

    throw new Error(message);
  }

  return data;
}

export async function updateUser(token, updateData) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/players/update_player/`, {
    method: 'PUT',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
    body: JSON.stringify({ user: updateData }),
  });

  const data = await response.json();

  if (!response.ok) {
    // Ошибки внутри data.errors
    let message = 'Ошибка обновления данных пользователя';

    if (data?.errors && typeof data.errors === 'object') {
      const firstKey = Object.keys(data.errors)[0];
      const errorValue = data.errors[firstKey];

      if (Array.isArray(errorValue)) {
        message = errorValue[0];
      } else if (typeof errorValue === 'string') {
        message = errorValue;
      }
      throw new Error(message);
    }
  }
}

```

```

return data;
}

export async function logoutPlayer(token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/players/logout/`, {
    method: 'POST',
    headers: {
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка выхода');

  return await response.json();
}

export async function getPlayers(token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/players/`, {
    headers: {
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка получения игроков');

  return await response.json();
}

export async function deletePlayer(playerId, token, confirm = false) {
  const response = await
  fetch(`${BASE_URL}/players/${playerId}/delete/?confirm=${confirm}`, {
    method: 'DELETE',
    headers: { Authorization: `Token ${token}` },
  });

  if (!response.ok) {
    const data = await response.json();
    if (response.status === 409 && data.requires_confirmation) {
      throw new Error('confirm_required');
    }
    throw new Error(data.error || 'Ошибка удаления игрока');
  }
}

// Игры
export async function getGames() {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/games/`, {
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка получения последних игр');

  return await response.json();
}

export async function getLastGames(token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/games/last`, {
    headers: {
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка получения последних игр');

  return await response.json();
}

```

```

}

export async function getGame(gameId, token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/games/${gameId}/`, {
    headers: {
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка получения игры');

  return await response.json();
}

export async function addGame(gameData, token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/games/add/`, {
    method: 'POST',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
    body: JSON.stringify(gameData),
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка добавления игры');

  return await response.json();
}

export async function deleteGame(gameId, token, confirm = false) {
  const response = await
  fetch(`${BASE_URL}/games/${gameId}/delete/?confirm=${confirm}`, {
    method: 'DELETE',
    headers: { Authorization: `Token ${token}` },
  });

  if (!response.ok) {
    const data = await response.json();
    if (response.status === 409 && data.requires_confirmation) {
      throw new Error('confirm_required');
    }
    throw new Error(data.error || 'Ошибка удаления игры');
  }
}

// Рекорды
export async function createRecord(recordData, token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/records/add/`, {
    method: 'POST',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
    body: JSON.stringify(recordData),
  });

  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка добавления рекорда');

  return await response.json();
}

export async function getPlayerRecords(playerId, token) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/records/player/${playerId}`, {
    headers: {

```

```

Authorization: `Token ${token}`,
},
});

const data = await response.json();
if (!response.ok) throw new Error(data.error || "Unknown error");

return data;
}

export async function getTop10Records(gameId, token) {
const response = await fetch(`${BASE_URL}/records/top/game/${gameId}/`);

if (!response.ok) throw new Error('Ошибка получения топа рекордов');

return await response.json();
}

export async function deleteRecord(playerId, gameId, token) {
const response = await
fetch(`${BASE_URL}/records/player/${playerId}/game/${gameId}/delete/`, {
method: 'DELETE',
headers: {
Authorization: `Token ${token}`,
},
});

if (!response.ok) throw new Error('Ошибка удаления рекорда');
}

// АДМИНСКИЕ КОМАНДЫ
export async function new_check_adm(token, email, password) {
const response = await fetch(`${BASE_URL}/admpanel/check-adm/`, {
method: 'POST',
headers: {
'Content-Type': 'application/json',
Authorization: `Token ${token}`,
},
body: JSON.stringify({ user: { email, password } }),
});
if (response.status === 200) {
return { valid: true };
}
const data = await response.json();
return data;
}

export async function getStaff(token) {
const response = await fetch(`${BASE_URL}/admpanel/players/`, {
headers: {
Authorization: `Token ${token}`,
},
});
if (!response.ok) throw new Error('Ошибка загрузки игроков');
return await response.json();
}

export async function admin_get_player(player_id, token) {
const response = await fetch(`${BASE_URL}/admpanel/get_player/${player_id}/`, {
headers: {
Authorization: `Token ${token}`,
},
});
if (!response.ok) throw new Error('Игрок с таким ID не найден');
}

```

```
return await response.json();
}

export async function makeStaff(playerId, token, approve) {
  const response = await fetch(`${BASE_URL}/admpanel/player/${playerId}/`, {
    method: 'PUT',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
      Authorization: `Token ${token}`,
    },
    body: JSON.stringify({ approve }),
  });
  if (!response.ok) throw new Error('Ошибка изменения статуса');
  return await response.json();
}
```