**Коллекционная карточная игра «ДОЛБАНЫЕ БАГИ А У МЕНЯ ДЕАДЛАЙН АААААА»**

**Суть игры** заключается в атаке кода противника карточками багов, неисправностей, исключений, до момента окончательной поломки программы или несдачи его под деадлайн, в то-же время приходиться защищать свой код различными костылями(которые потом ломаются), вопросами на StackOverflow, чтением документации и т.д.

**Архитектура**: Так планируется игра с выходом к большой аудитории, потребуется многоуровневая архитектура, в следствии большой нагрузки по требуются резервные сервера, а так-же фрагментация по применению ресурсов, для более оптимального распределения серверов, и ещё понадобиться промежуточный сервер для бизнес логики, для ограничения пользователя от возможности жульничать с файлами игры

**Компонеты**:

* Сервера приложений – обработка событий игроков во время игры
* Сервер мульти-медия ресурсов – все картинки, звуки, видео и т.д.
* Сервер БД игроков и данных о них + резервный + бд – данные об игроках и работа с ними
* Сервер БД игровых предметов + бд – данные об предметах и работа с ними

**Взаимодействие**:

* Серв. Прилож с серв. Бд игроков – регистрация, вход, личный кабинет, проверка правильности запросов, обновление личных данных
* Серв. Прилож с Сервер мульти-медия ресурсов – прогрузка интерфейса, картинок, звукового оформления, видео в соответствии с
* Серв. Прилож с серв игровых предметов – взаимодействие с предметами, часть игрового процесса

**Надёжность**: имеются одновременно несколько, синхронизирующихся серверов работы приложений и резервные для сервера игроков

**Безопасность**: используется только тонкий клиент, по этому у пользователя нету возможности схитрить с исходными файлами, а так-же все запросы на корректность обрабатываются на сервере приложения, где в соответствии с данными об игроке с соответствующего сервера принимается соответствующие решение

**Производительность**: производительность повышается за счёт специализации серверов