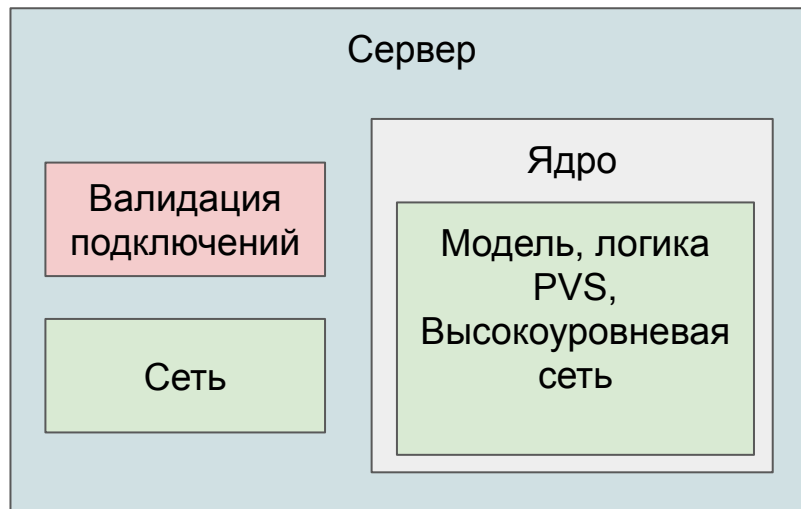
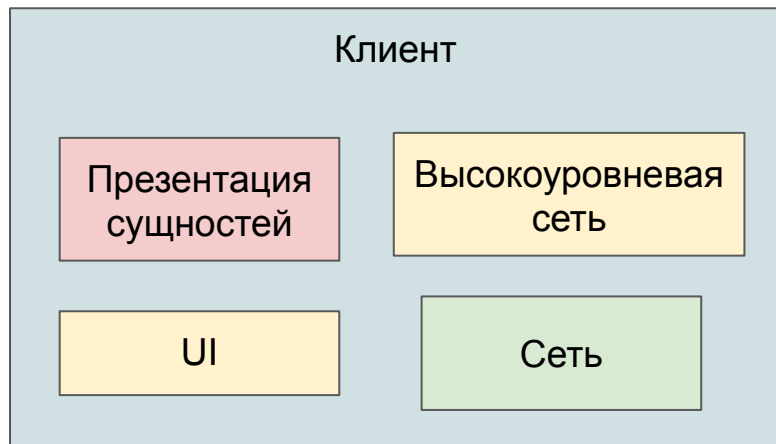
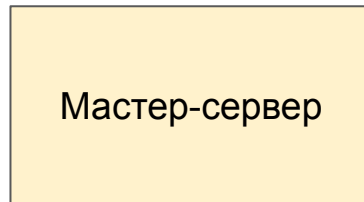


escadre.io

отчёт по проделанной работе
ко второй аттестации

Архитектура проекта




Список того, что необходимо для MVP

Ядро :

- Слой модели
- Слой расчета потенциальной видимости для клиентов
- Слой проксирования событий и состояний сущностей по абстрактному сетевому каналу
- Композиционный слой

 Реализовано

 Частично реализовано

 Не реализовано

Список того, что необходимо для MVP

Сервер:

- Тестовый сетевой слой
- Сетевой слой (SignalR)
- Слой валидации подключения клиента
- Композиционный слой



Реализовано



Частично реализовано



Не реализовано

Список того, что необходимо для MVP

Клиент:

- Слой проксирования событий и состояний сущностей по абстрактному сетевому каналу (shared с ядром)
- Презентационная логика
- Логика UI
- Композиционный слой
- Перенос макетов UI из Figma в Unity
- Создание ассетов для презентаций сущностей

 Реализовано

 Частично реализовано

 Не реализовано

Список того, что необходимо для MVP

Мастер-сервер:

- API для мастер-сервера и клиента
- Реализация функционала регистрации
- Реализация функционала авторизации
- Реализация выдачи JWT
- Связь с БД
- Связь с клиентом



Реализовано



Частично реализовано



Не реализовано

