**GameLauncherAPI**

Для необходимости связывания лаунчера, а также игровых клиентов Minecraft, необходимо было создать отдельный проект (HitechCraft.GameLauncherAPI) для работы исключительно с лаунчером и клиентами проекта HitechCraft.

Контроллер работы с лаунчером (**LauncherController**).

Здесь собраны функции для обработки лаунчером данных пользователей (и других данных проекта).

--------------------------------------------------------------------------------------

**CheckPlayerData** - проверка данных пользователя (логина и пароля).

Принимает на вход:

string **login** – логин пользователя;

string **password** – пароль пользователя.

Возвращает:

JsonUserAuthData – содержит в себе:

JsonStatus Status – статус запроса,

string Message – текст результата,

JsonSessionData SessionData – данные сессий пользователя (для клиента). --------------------------------------------------------------------------------------

**CheckMasterVersion** – проверка мастер версии лаунчера.

Принимает на вход:

string **masterVersion** – версия из лаунчера.

Возвращает:

JsonStatusData – содержит в себе:

JsonStatus Status – статус запроса,

string Message – текст результата

--------------------------------------------------------------------------------------

**CheckRequredFolders –** проверка необходимых папок клиента на сайте.

Принимает на вход:

string **clientName** – имя клиента.

Возвращает:

JsonStatusData – содержит в себе:

JsonStatus Status – статус запроса,

string Message – текст результата

**--------------------------------------------------------------------------------------**

**GetJsonClientServerFilesData –** получение данных файлов клиента с сайта.

Принимает на вход:

string **base64Hash** – хэш Base64 имени клиента.

Возвращает:

JsonClientData – содержит в себе:

ICollection<JsonClientFilesData> FilesData – данные файлов клиента,

string ClientName – имя клиента.

**--------------------------------------------------------------------------------------**

**DownloadClientFile –** скачивание файла клиента с сервера

Принимает на вход:

string **filePath** – относительный путь до файла клинта (с именем клиента)

Возвращает:

HttpResponse с закачкой файла клиента

**--------------------------------------------------------------------------------------**

**GetServersInfo –** получение данных серверов проекта.

Возвращает:

JsonMinecraftServersInfo – содержит в себе:

ICollection<JsonMinecraftServerData> ServerData – данные серверов,

int ServerCount – кол-во серверов проекта.

**--------------------------------------------------------------------------------------**

**GetLauncherNews –** получение новостей проекта.

Возвращает:

ICollection<JsonLauncherNews> - новости проекта