***Описание документа.***

Мы будем выделять отдельные части проекта(игры), т.к. нельзя просто взять и сделать игру. А, нужно «кристаллизовать» процесс, т.е. разбить его на части, задачи и этапы.

Игра будет выглядеть как на скриншотах, я их сюда пока что не прицепил. Прицеплю как нить в следующих версиях, в т.ч. отдельные скриншоты для этапов…

Весь проект(игра) состоит из отдельных частей:

- **сервер**. Это нужно что бы игроки могли обмениваться друг с другом данными, так уж устроен интернет. Для хранения профилей игроков (очки, сыгранные игры и т.д.);

- **клиент.** Это та - самая игра которая открывается в браузере, когда мы заходим, например, в игру во вКонтакте.

- **графика**. Тут понятно, мы должны понимать, что графика рисуется отдельно от программирования, тут всё просто вроде.

- **бизнес-логика**. Т.е. её механизмы всякие, идеи и прочие, например, «Игрок может отправить приглашение другому пользователю» - это логика, сюда не входит графика, и даже программный код, а только именно процесс, логика, описанная на бумаге или в электронном документе. «Научно» это называется **бизнес-логика**, от английского business-logic (дело и логика).

Далее будет описан **План,** в конце плана будет готовый продукт, которым можно пользоваться и радоваться.

План мы разделим на этапы. **Этап** – это будет набор того, что нужно сделать, что бы можно было выполнить какую-то отдельную, целостную часть проекта(игры). Например, создание чата в игре, мы можем описать несколькими задачами, но все их мы включим в ОДИН этап, так, что если этап будет выполнен, то мы получим готовый, рабочий чат, но не больше того. Т.е. мы не будем включать в этап, ничего кроме чата.

Надо сказать, что в процессе разработки, каждый новый этап будет сталкиваться с тем, что сделанное ранее не работает, и надо будет чинить, это нормальная практика.

Каждый этап будет описан в следующем виде.

Этап №: **Название Этапа**

**Результат:**

Конечный результат этапа. Что мы сможем увидеть, потрогать, потыкать…

*Задачи:*

№ - Называние задачи – описывает, что делаем. (*Код – кодовое название)*

Тут описание - зачем делается эта задача, к чему мы придем и что получим, что можно будет увидеть, потыкать.

Этап 1. **Базовый функционал.**

**Результат:** результата внешне никакого☺ пустой экран☺ это всё программистская магия.  
Просто куча файлов с кодом ☺ Но всё это нужно для реализации дальнейших этапов.

*Задачи:*

1 - Функционал для работы с базой данных. (*DB)*

Это нужно для хранения данных на сервере игры, что бы пользователь при возвращении в игру видел свои результаты после последнего входа, например, очки.

2 - Функционал логированния. (*Logs*)

Это нужно для того что бы во время работы сервера, можно было сохранять в журнал, что происходило, например, в 15:00 подключился игрок, в 15:05 он сделал ход. В дальнейшем это понадобиться для выяснения что происходило, например, если что-то сломается.

3 – Функционал соединение. (*Connector)*

Это нужно, что бы сервер и клиент могли обмениваться данными, общаться. Т.к. когда игрок нажимает какую-то кнопку, с помощью соединения отправляются программные сообщения на сервер, и сервер что-то с этим делает. Например, игрок нажал в поле и поставил крестик, после этого программное сообщение отправляется на сервер, сервер проверяет можно ли сделать ход в это место, и если да, то отправляет сопернику программное сообщение, далее у соперника появляется этот поставленный крестик.

4 – Загрузчик сервера, загрузчик клиента.(*Loader)*

Для сервера это будет программный код, который запустит весь остальной код, и заставит его работать. Так надо, это как ключ зажигания в машине…

Для клиента, это тоже самое почти. Когда мы открываем игру вКонтакте, сначала мы открываем именно загрузчик, он уже загружает все картинки, звуки, логику, кнопки и прочие.

5 - Роутер.(ApiRouter)

Тут мы будем маршрутизировать сообщения, какие связаны с игрой, какие и пользователями, а какие с чатом.

Этап 2. **Функционал для работы с игроками.**

**Результат:** Внешне результата опять никакого,☺ но это тоже нужно для дальнейшей разработки. Без этого мы не сможем отобразить сколько очков, сколько онлайн пользователей, да и вообще ничего не сможем, т.к. играть будет с точки зрения программного кода некому. ☺

1 – Таблица пользователей. (*DB.users*)

Это нужно для хранения на сервере данных о пользователях, их очках, например, онлайн или офлайн они и т.д.

2 – Авторизация через ВК. (*LogicUser.AuthorizationByVK*)

В каждой социальной сети свой собственный способ сообщить нашей игре, данные о пользователях, собственно это мы и будем делать, спрашивать у социальной сети, что за игрок зашел, какие-то его данные и сохранять это у нас на сервере, либо просто проверять, что такой игрок уже есть на сервере и знать, что это именно он зашел в игру.

3 – Выход игрока из игры. (*LogicUser.onDisconnect*)

Нам нужно сделать, что бы мы знали, что он вышел, и далее сообщать об этом другим пользователям, что бы они видели, сколько пользователей онлайн и не вышел ли вообще игрок во время игры, ато игрок так и будет сидеть, и ждать хода оппонента.

4 – Информация об игроке. (*LogicUser.getInfo*)

Сюда входит вся возможная информация об игроке. Нам надо запрашивать у социальной сети имя игрока, его фотографию, возраст, пол и прочие, хранить это на сервере и рассылать другим игрокам эти данные, ну что бы они знали с кем они играют. Так ведь интересней ☺

5 – Запрос списка друзей. (*LogicUser.getFriendsList*)

Тут мы будем запрашивать у социальной сети списка друзей и хранить его у себя в игре. Эта нужно в т.ч. для того что бы друзья могли играть друг с другом – так интересней.

6 – Обновление онлайн\офлайн. (*LogicUser.updateOnline)*

Тут мы просто сделаем так, чтобы знать кто сейчас онлайн, а кто офлайн и рассылать эту информацию всем игрокам, пусть радуются, что они не одни сидят в этой игре ☺

Этап 3. **Функционал графики, базовый.**

**Результат:** Тут мы наконец то сможем увидеть немного игру, кнопку «играть», кол-во онлайн игроков, флажок выбора игры 3х3 или 15х15, флажок игры с роботом или нет, ну и пока что всё. ☺

1 – Контроллер страниц. (*PageController*)

Когда мы загрузим игру, мы увидим главную страницу, на ней будет кнопка «Играть», когда мы нажмем «играть» то переключимся на страницу с игрой, таким образом нам надо сделать так, чтобы в игре, на клиенте, у нас были разные страницы, ну и переключаться между ними конечно надо будет. Это мы и будем делать в этой задаче.

2 – Элемент Картинка. (*ElementImage*)

После выполнения этой задачи мы сможем выводить картинки на клиенте. Это и задний фон стола, и игровое поле и прочие, всё что может быть картинкой, даже кнопки будут использовать элемент картинки.

3 – Элемент Кнопка. (*ElementButton*)

Ну тут всё понятно, нам нужны кнопки, но для этого мы сначала сделаем возможность их создавать.

4 – Элемент Текст. (*ElementText*)

Нам надо будет отображать текст, это будет «очки: 123», «онлайн пользователей: 123» и т.д.

5 – Элемент Флаг. (*ElementCheckbox*)

Это галочка. Что бы указывать играем мы с роботом или без.

6 – Элемент Переключатель (англ. Radio button). (*ElementMultiCheckbox*)

Это такой графический элемент, когда мы можем выбрать что-то одно: т.е. когда на сайте у нас стоят варианты «Выберите один вариант» и когда мы выбираем другой вариант, то предыдущий отменяется, видимо по русский это называется «переключатель».

7 – Основная страница. (*MainPage*)

Тут мы создадим страницу, сделаем на ней задний фон, поместим на неё элементы: кнопку «Играть», текст кол-во онлайн пользователей и текст с очками пользователя. И пока что всё.

8 – Страница Игры. (*GamePage*)

Тут мы сделаем страницу игры, на неё будет игровое поле, кол-во онлайн пользователей, очки, сообщение о том, кто сейчас ходит\либо кто победил\проиграл. Хотя пока что эту страницу видно не будет, он она будет существовать. ☺

Этап 4. **Функционал случайной игры с соперником.**

**Результат:** можно будет нажать кнопку «играть» на главной странице и перейти на страницу игры, там будет игровое поле. Можно будет открыв два браузера поиграть на поле 3х3 или 15х15. Можно будет выбирать каким знаком играть: крестиком, ноликом или случайным.

1 – Таблица игр. (*DB.games*)

Нужно, чтобы хранить игры, это понадобиться для рейтинга в будущем, для статистики и еще для чего-нибудь, в любом случае нельзя забывать об играх. Как-то это не кошерно, может в будущем мы захотим отобразить в игре историю игр.

2 – Функционал создания игры. (*LogicGame.createGame*)

Сделаем: При нажатии на кнопку «Играть» переходим на страницу игры, игра создается на сервере. Либо мы попадаем в уже созданную игру кем другим.

3 – Покинуть игру. (*LogicGame.closeGame*)

Сделаем: если игрок вышел, будем завершать игру и сообщать об этом сопернику. Соответственно игра будет уходить в статус: закрыта. Кстати возможные статусы: «ждём опоннета», «идёт игра», «ничья», «есть победитель», «закрыта»

4 – Ход игроком. (*LogicGame.doMove*)

Сделаем: можно будет делать ходы, определять кто сейчас ходит и отображать это в игре: «ваш ход», «ход оппонента».

5 – Проверка победителя. (*LogicGame.checkWinner*)

Сделаем: после каждого хода будет выполнятся проверка, есть ли победитель, соответственно игра будет переходит в один из статусов: «есть победитель», «ничья», либо оставаться в статусе «идёт игра».

6 – Начисление очков. (*LogicUser.onWin*)

Сделаем так что будут прибавляется очки при победе, а данные об этом будут рассылаться другим игрокам.

Этап 5. **Игра с роботом (ботом в простонародье).**

**Результат:** Можно будет поиграть с роботом, указав галку «С роботом».

1 – Создание игры с роботом. (*LogicRobot.createGame*)

Теперь при создании игры можно будет указать что это игра с роботом. Робот будет ходить, если его ход.

2 – Ход роботом. (*LogicRobot.AIDoMove#1*)

Тут мы научим робота делать ход в игре.

3 – Мозг робота. (*LogicRobot.AIDoMove#2*)

Это будет программный код, который будет уметь играть, не просто ставить крестики и нолики куда попало, но стремиться к выигрышу, и защите от проигрыша (мешать оппоненту). Обычно это называется искусственный интеллект.

4 – Проверка победителя. (*LogicRobot.checkWinner*)

Для игры с роботом нужна своя проверка. Она похожа на проверку в обычной игре(игрок с игроком), но всё же отличается: не оповещается оппонент, роботу, как оппоненту, не начисляются очки.

5 – Покинуть и игру с роботом. (*LogicRobot.closeGame*)

Функционал похож на выход из обычной игры. Но, всё же надо будет его доработать для робота. Доработка заключается лишь в том, что при выходи из игры мы не оповещаем оппонента. Роботу это не надо, как никак. ☺

Этап 6**. Функционал списка игр.**

**Результат:** Можно будет видеть список игроков, которые ждут игры и вступать с ними в игру. Выбрать конкретного игрока может быть интересно.

1 – Элемент списка игр. (*ElementGamesList*)

Графический элемент отображения списка игр. Это только именно графика: будем отображать: имя игрока, тип поля:3х3 или 15х15, каким знаком предлагается играть: крестиком или ноликом.

2 – Рассылка созданных игр(*LogicGame.sendAllGameInfo*)

При создании игроком игры, он будет ждать оппонента, сервер будет рассылать об этом информацию, так что все остальные игроки смогут видеть в списке игр, созданную игру и вступать с ним в игру.

3 – Вступление в игру из списка. (*LogicGame.joinGame*)

При нажатии на игру в списке, игрок будет вступать в игру, и всем будет рассылаться информация о том, что игра более не ждёт оппонента.

Этап 7. **Функционал чата.**

**Результат:** В игре появиться окно чата, можно будет писать сообщения. Круто!

1 – Элемент окно чата. (*ElementChatWindow*)

Графический элемент, в нём будут отобржаться сообщения. Для каждого сообщения будут следующие данные: Имя отправителя, время отправки, само сообщение.

2 – Элемент для ввода сообщения. (*ElementChatInput*)

Графический элемент, в него можно будет ввести текст, нажать кнопку Enter и отправить сообщение.

3 – Функционал отправки сообщений на сервер. (*LogicChat.sendMessage*)

Именно код, с помощью которого клиент сможет передавать программное-сообщение содержащие сообщение-чата (кто отправил и само сообщение).

4 – Рассылка сообщений игрокам. (*LogicChat.sendAllMessage*)

Код, который будет рассылать всем игрокам отправленное кем-то сообщение.

5 – Запрос последних сообщений(*LogicChat.getLastMessages*)

Когда пользователь зайдет в игру, надо будет ему отобразить последние 5-10 сообщений. Да так будет круче, пожалуй.

Этап 8. **Функционал отображения друзей.**

**Результат:** В игре можно будет увидеть список друзей, обычно это называется лента друзей. В списке будет фотография, онлайн-статус пользователя, занят он или нет(т.е. игре или нет), очки пользователя. Пока всё. Так же мы сделаем фотку соперника во время игры с ним.

1 – Элемент Фото Игрока. (*ElementPlayerPhoto*)

Графический элемент, фотография, с возможность смотреть онлайн-статус, занят игрок или нет, его очки и имя.

2 – Элемент Лента друзей. (*ElementFriendsType*)

Графически элемент, который будет содержать в себе фотографии игроков, а именно друзей. Пять штук слева на права.

3 – Функционал загрузки в ленту-друзей данные о друзьях. (*LogicFriends.updateFriendType*)

Ну собственно весь код, который нужен, что бы в ленте отображались друзья и их актуальная информация.

Этап 9. **Функционал приглашений в игру.**

**Результат:** На ленте друзей появится кнопка пригласить, если нас пригласили, то на ленте друзей появиться текст: «играем»? при нажатии на этот текст оба игрока будут попадать в игру.

1 – На элемент Фото игрока добавим иконку пригласить, и мини кнопку «играем?». (*elementPlayerPhoto#2*)

Всё просто.

2 – Функционал отправки приглашения. (*LogicInvites.send*)

При нажатии на «Пригласить» будет отправлять на сервер запрос, а сервер будет отправлять игроку и у того будет отожраться надпись: «Играём?» под фото пригласившего.

3 – Функционал принятия приглашения. (*LogicInvites.accept*)

При нажатии «Играём?» будет создаваться игра в которую войдут оба игрока.

Этап 10. **Рейтинг.**

**Результат:** На клиенте, на главной странице появиться кнопка: «Рейтинг», нажав на неё мы попадём на страницу рейтинга, там будет список: Место, Имя, Фото, очки.

1 – Элемент список рейтинга. (*elementRatingList*)

Графический элемент на клиенте, список, в каждой строке будет: место в рейтинге, фото, имя и фамилия игрока, очки.

2 – таблица рейтинга. (*DB.rating*)

Таблица на сервере, где будет храниться рейтинг. Считать его каждый раз заново – большая нагрузка, сервер не справиться☺. Скажем, если 10 игроков откроют страницу рейтинга, всё зависнет скорей всего.

3 – Обновление рейтинга на клиенте. (*LogicRating.updateRating*)

Запрос у сервера списка рейтинга, и загрузка его в элемент списка рейтинга.

4 – Расчёт рейтинга. (*LogicRating.calculateRating*)

Сервер будет считать рейтинг, скорей всего каждый раз, когда кто-то выиграл. Или еще как иначе, пока сложно сказать, но это отдельная задача.

Этап 11. **Подсказки.**

**Результат:** На главной странице появиться кнопка знака вопроса в кружочке, нажав на неё мы попадём на страницу помощи, а ней будет рассказано как играть. Да, не все игроки так умны, примерно 85% нужна не просто страница помощи, а даже целый визард! **Визард** – по-русски это помощник-обучающий, т.е. если заходишь в игру и появляется всякие: кликни сюда, молодец! а теперь сюда, молодец получи бонус! Это и есть визард (англ. Wizard).

1 – Иконка помощи на главной странице. (*imageHelp*)

Тут просто поместим на главную страницу иконку, добавим страницу помощи, и возможность переходить на страницу помощи, а также возвращаться на главную страницу.

2 – Страница помощи. (*PageHelp*)

Собственно, сама помощь, это текст и картинки.

**Продолжение следует…**

- Дело в том, что в процессе всей разработки, у нас будут появляется новые идеи, это неизбежно.

- Вообще надо сказать, что некоторые этапы зависят друг от друга, т.е. нельзя выполнить этап чат без этапа базового функционала графики и т.д., однако некоторые этапы можно менять местами.

- После завершения каждого этапа. Мы будем выбирать какой этап выполнять следующем, если конечно он не зависит от каких-то еще не сделанных этапов.

- Однако, часто делают так, что, придумав новую идею, начинают её делать сразу, это ошибка.

- На практике, эти новые идеи забивают время до бесконечности, и мы просто не сдвинемся с места, если будет делать все что приходит в голову, но не входит в какой-то этап.

- Так что, все новые идеи мы будем записывать и откладывать до конца завершения всех этапов текущего плана. Далее мы, наверное, будем уже делать просто задачи, но будем тоже их группировать как-то.

- Так же, когда мы выполним все этапы и посмотрим на то что, получилось, будем думать, что доделать или изменить, а нам обязательно захочется это сделать.

- Функционал на будущие:

- замороженная игра;

- история;

- Рейтинг от моей позиции, рейтинг топ, рейтинг среди друзей;

- Постинг на стену результатов игры.

- Приглашение друзей, кстати забыл это включить, по любому продеться сделать.

- Выкладка в другие соц сети. Одноклассники, фейсбук, LinkEdin и прочие.

- Реализация для смартфонов;

- реализация для планшетов;

- убирания чата;

- полноэкранный режим;

- доработка для игры с сенсорным экраном;

- переделывание графики шрифта;

- переделывание графики заднего фона игры;

- выкладка на гугл плей или аппс, или как его там, ну суть понятна;

- регистрация в рейтинге игр, есть сайт, не помню как называется, там можно узнать статистику игр, это нужно для мониторинга, что происходит с нашей игрой, и дальнейшего прогнозирования и т.д. А так же например, для будущего резюме.

- создания группы для игры;

- рекламирование игры через вКонтакт;

- рекламирование через группы, узнать стоит ли вообще это делать;

**Содержание:**

Описание документа.

Этап 1. Базовый функционал.

Этап 2. Функционал для работы с игроками.

Этап 3. Функционал графики, базовый.

Этап 4. Функционал случайной игры с соперником.

Этап 5. Игра с роботом (ботом в простонародье).

Этап 6. Функционал списка игр.

Этап 7. Функционал чата.

Этап 8. Функционал отображения друзей.

Этап 9. Функционал приглашений в игру.

Этап 10. Рейтинг.

Этап 11. Подсказки.

Продолжение следует…

Содержание.