# Lambda-14

# Техническое задание

**Авторы**

Lyagva (Артём) - Главный программист

N.E.O.N (Вова) - Главный программист

**Общая информация**

# Назначение

Развлечение, получение удовольствия, социальное взаимодействие.

**Аудитория**

Любое существо, обладающее интеллектом: человек, киборг и т.д.

Любого возраста. Рекомендация - от 13 до 255 лет

**Цель для исполнителя**

Научится создавать собственные web-приложения.

Улучшить навыки работы с базами данных и ORM-моделями.

Узнать JavaScript на базовом уровне.

Научиться работать с файлами локализаций.

**Взаимодействие**

Всё взаимодействие происходит при помощи отправки команд из «консоли».

Есть функции общения, управления персонажем.

**Требования к страницам**

# Главная страница “/”

Имеет кнопки смены вкладок (вверху).

Имеет «консоль» для вывода текста (по центру).

Имеет поле ввода текста и кнопку отправки (внизу).

# Страница чата “/chat/<name>”

Имеет кнопки смены вкладок (вверху).

Имеет «консоль» для вывода сообщений чата (по центру).

Имеет кнопки смены вкладок (по центру, в левой части).

Имеет поле ввода сообщения и кнопку отправки (внизу).

**Структура данных (готовьтесь...)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Таблица** | **Описание** | **Поля** |
| **users** | Хранит информацию о зарегестрированных пользователя. | Login: string - имя пользователя [ключ] |
| Password: string - пароль. зашифрован с помощью personal\_key. Байтовое значение, переведённое в UTF-8 |
| Encoded\_login: string - имя пользователя. Зашифровано с помощью personal\_key. Байтовое значение, переведённое в UTF-8 |
| Personal\_key: string - персональный ключ для шифрования. |
| Lang: string - язык интерфейса пользователя |
| Email: string - почтовый адресс пользователя |
| Friends: string (list) - список друзей пользователя |
| **userParams** | Хранит информацию и свойствах персонажа пользователя | Name: string - имя пользователя [ключ] |
| Stats: string - json словарь, хранящий численные значения характеристик персонажа |
| Items: string - json словарь, хранящий предметы, лежащие в инвентаре персонажа |
| **commands** | Хранит информацию, о всех доступных командых в игре | Name: string - Название команды [Ключ] |
| Syntax: string - То, как стоит использовать команду (её синтаксис) |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием команды |
| Python\_func: string - название функции на языке python |
| **ItemAmmo** | Хранит информацию о всех доступных в игре предметах типа “боеприпас” | Name: string - ссылка на строку локализации с именем предмета [ключ] |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием предмета |
| Price: integer - базовая цена предмета |
| **ItemArmor** | Хранит информацию о всех доступных в игре предметах типа “броня” | Name: string - ссылка на строку локализации с именем предмета [ключ] |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием предмета |
| Price: integer - базовая цена предмета |
| Slot: string - ячейка, в которую надевается броня |
| Defence: integer - базовое значение защиты |
| **ItemAmmo** | Хранит информацию о всех доступных в игре предметах типа “аптечка” | Name: string - ссылка на строку локализации с именем предмета [ключ] |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием предмета |
| Price: integer - базовая цена предмета |
| healAmount: integer - базовое значание здоровья |
| **ItemMaterial** | Хранит информацию о всех доступных в игре предметах типа “материал” | Name: string - ссылка на строку локализации с именем предмета [ключ] |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием предмета |
| Price: integer - базовая цена предмета |
| **ItemMeleeWeapon** | Хранит информацию о всех доступных в игре предметах типа “оружие ближнего боя” | Name: string - ссылка на строку локализации с именем предмета [ключ] |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием предмета |
| Price: integer - базовая цена предмета |
| energyCost: integer - затраты энергии на совершение удара |
| Damage: integer - базовый урон, наносим при ударе |
| Piercing: integer - шанс пробить броню (0-100%) |
| **ItemRangeWeapon** | Хранит информацию о всех доступных в игре предметах типа “оружие дальнего боя” | Name: string - ссылка на строку локализации с именем предмета [ключ] |
| Description: string - ссылка на строку локализации с описанием предмета |
| Price: integer - базовая цена предмета |
| energyCost: integer - затраты энергии на совершение выстрела |
| Damage: integer - базовый урон, наносим при ударе |
| Piercing: integer - шанс пробить броню (0-100%) |
| ammoType: string - название предмета в таблице ItemAmmo. Тип патронов |
| hitChance: integer - шанс попадания в противника (0-100%) |

Thanks for your attention