# Техническое задание на игру для ПК “ГПН” версия 1.

# 1. Описание

Программа представляет собой клиент-серверное игровое приложение (десктопный и web - клиенты).

Жанр игры: MMORPG / Single RPG с элементами тактики и экономической стратегии

Сценарий игры и игровые техники описаны в разделе «Сценарий».

Дизайн игрового мира и персонажей – в разделе «Дизайн».

Режим графики: двумерный (в первой версии).

# 2. Логика работы

Взаимодействие между клиентскими приложениями и сервером происходит по протоколу http. Бизнес-логика приложения располагается на сервере, клиентские приложения отвечают только за отрисовку по результатам запроса к серверу.

В первой версии режим игры «полу-пошаговый», дискретизированный, то есть, в течение некоторого периода времени собираются запросы от клиентов, затем обрабатываются одновременно, как результат формируются ответы и возвращаются результаты каждому из клиентов - ?

Запросы логгируются только за последний час (ошибочные логгируются отдельно).

Схема аутентификации в первой версии простая (логин-пароль, Bearer token).

Система кеширования для минимизации запросов в БД.

# 3. Требования

Сервер работает по протоколу http(s), должен обрабатывать не менее 3000 запросов в секунду, время ответа не должно превышать 30 мс.

Запросы клиента и браузерной версии по возможности группируются.

Авторизация двухфакторная, возможность авторизации через ВК.

Интеграция с комплексом «Лабиринт»

Графика в первой версии двухмерная