# Техническое задание на программу для ЭВМ «Игровая соцсеть «Лабиринт»» версия 1.

# 1. Описание

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

Жанр: MMORPG / стратегия / экономическая стратегия / соцсеть / программируемая игра

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

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

Режим графики: двумерный (в первой версии).

Помимо собственно игры, приложение является «точкой входа» в другие игры (с возможностью «переноса» характеристик персонажа и некоторых предметов)

# 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.