﻿При генерации ошибок будет генерироваться файл (в случае, если он не создан), в котором будем записывать ошибки в нашей системе.

Пример кода:

catch (Exception e) {

PrintWriter pw = new PrintWriter(new FileOutputStream("Log"));

e.printStackTrace(pw);

}

try {

…

} catch(MyException e) {

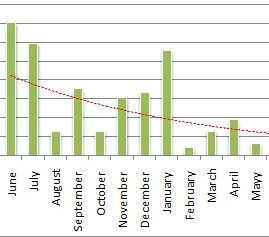
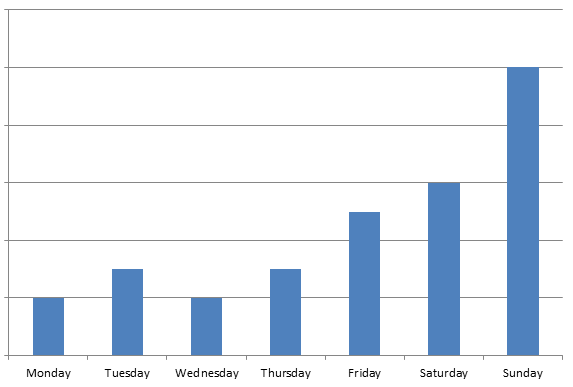
logger.log("Exceptions happen!", e);

}

Самые часто применяемыми будут методы, вызывающие генерацию уровней и отвечающие за миссии, их принятие, получения результатов, анализ прогресса (применяются в каждом из режимов одиночной игры).

Пиковые показатели по нагрузке будут приходиться на:

1. В контексте дней года – в праздничные дни и около этих дат. В это время магазины начинают скидки и предложения на игры, а потому в этот период значительно возрастает количество пользователей игры.
2. В контексте дней недели – пик нагрузки приходится на воскресенье. Однако высокими показателями на фоне остальных дней также отличаются суббота и пятница

Недельная статистика Годовая статистика