

Разработка бэкенда

Как создается проект?

- Идея
- Анализ рынка
- Проработка идеи PoC
- Проектирование
- Реализация MVP (итеративная)
- Развитие

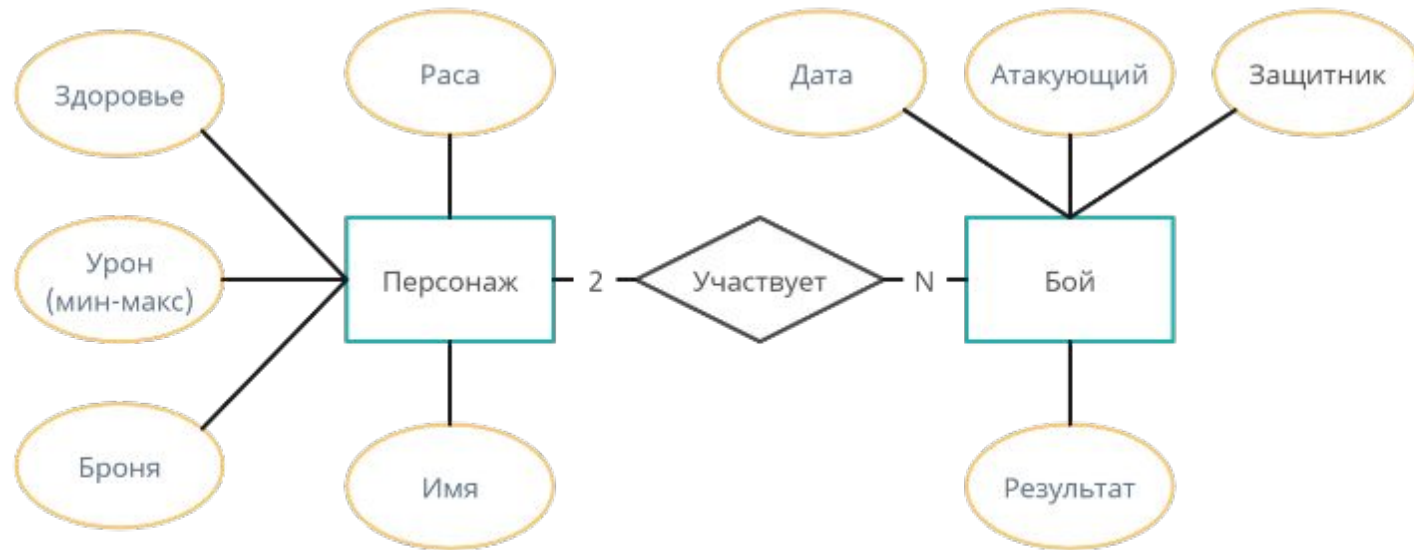
Идея

Игра - дуэль

Проработка идеи - пользовательские сценарии

- Создавать и просматривать персонажей
- Просматривать список боев с фильтрацией по атакующему и защитнику
- Устраивать бои между персонажами

Проработка идеи - сущности (доменная модель)



Проработка идеи - описание бизнес логики

- Бой между двумя персонажами проводится раундами
- В каждом раунде персонажи одновременно наносят атаки, здоровье каждого уменьшается на:
 - урон атакующего минус броня атакованного (если броня выше - здоровье остается прежним)
- Если в конце раунда здоровье одного из персонажей ниже нуля - он побежден. Если обоих - ничья.

Функциональные требования

- Web-приложение - хотим давать доступ большому числу пользователей, предполагаем после пилота авторизацию и привязку персонажей к пользователям
- Данные о персонажах и боях должны сохраняться между запусками приложений

Проектирование

- верхнеуровневая архитектура - web приложение
- бэкенд - из трех проектов (бд, ядро, веб-сервер)

А теперь -
реализация

Полезные материалы

- <https://learn.microsoft.com/ru-ru/aspnet/core/tutorials/first-web-api?view=aspnetcore-8.0&tabs=visual-studio>
- <https://metanit.com/sharp/aspnet6/>