1. Требования к структуре модулей

Состав модулей/сервисов:

- world-chess-security-mgmt – ведение игроков, судей, турниров, команд, ролей, призовых, расписаний туров, рейтингов и т.д.

- world-chess-events – ведение новостей, анонсирование турниров и событий, почтовая рассылка

- world-chess-education – лекции, тренинги, онлайн-обучение

- world-chess-contracts – учет контрактов, договоров и сделок с пользователями, организациями и федерацяими

- world-chess-single-games – одиночные игры интернет-пользователей вне турниров

- world-chess-simultaneous – сеансы одновременной игры

- world-chess-tournaments – онлайновые официальные турнирные игры, чемпионаты

- world-chess-payments – платежи и пластиковые карты

- world-chess-statistics – статистический сервис

- world-chess-arc – архивы партий, турниров

- world-chess-video – видео

- world-chess-batches – ежедневные и еженедельные процедуры, выполняемые по расписанию

- world-chess-cheating – вспомогательный сервис обнаружения читинга в ходе текущих партий

1. world-chess-security-mgmt

Цели: менеджемент базовых сущностей проектируемой системы. Перечень сущностей:

* 1. User
  2. Role
  3. UserRole
  4. Player
  5. ChessTeam
  6. Commentary
  7. Game
  8. Bye
  9. Goup
  10. Team
  11. Arbitrator
  12. Referee

1. world-chess-events
2. world-chess-education
3. world-chess-contracts
4. world-chess-simultaneous
5. world-chess-single-games
6. world-chess-tournaments
7. world-chess-payments
8. world-chess-statistics
9. world-chess-video
10. world-chess-batches
11. world-chess-cheating