1. Общие требование к ПО

* По должно состоять из независимых модулей
* Отдельный модуль должен являться отдельным spring-boot приложением. Альтернатива – war-приложение для загрузки и управления приложения через сервер приложений (wildfly, glassfish, tomcat и др.). Малонагруженные модули могут обслуживаться одним сервером приложений
* В режиме dev каждый из модулей может загружаться и тестироваться на один виртуальный сервер (линуксовую станцию), в режиме production каждый модуль должен деплоится или запускаться на отдельной виртуальном сервере(линукс-станции)
* Каждый модуль должен выставлять наружу свой RESTful слой и общаться с другими модулями через post-get-put запросы
* RESTful каждого модуля должен позволять создать\модифицировать или аннулировать сущность, за которую он отвечает
* RESTful каждого модуля не должен делать физических удалений из БД, альтернатива – изменение статуса сущности на «удалено» или «аннулировано»
* Каждая проектируемая сущность (entity) должна иметь зарегистрированный набор действий, исполняемых над этой сущностью
* Для каждой сущности должен сохранятся набор выполненный действий, с возможностью просмотра списка выполненных действий (дата, ip, )

1. Требования к составу модулей
   1. world-chess-security-mgmt – ведение игроков, судей, турниров, команд, ролей, призовых, расписаний туров, рейтингов, комментаторов и т.д.
   2. world-chess-events – ведение новостей, анонсирование турниров и событий, почтовая рассылка
   3. world-chess-education – публичные лекции, тренинги, онлайн-обучение независимых пользователей
   4. world-chess-trainings – пространство для шахматных школ, дюсш, сдюшор, подготовки проф.спортсменов
   5. world-chess-contracts – учет контрактов, договоров и сделок с пользователями, организациями и федерациями, оказание сторонних услуг, тарификация, учет задолженностей и обязательств
   6. world-chess-single-games – одиночные игры интернет-пользователей, ботов, вне турниров
   7. world-chess-simultaneous – сеансы одновременной игры с гроссмейстерами
   8. world-chess-tournaments – официальные турнирные игры, чемпионаты
   9. world-chess-payments – платежи и пластиковые карты
   10. world-chess-statistics – статистический сервис
   11. world-chess-arc – архивы партий, турниров
   12. world-chess-video – видео
   13. world-chess-broadcasting – броадкастинг трансляций
   14. world-chess-batches – ежедневные и еженедельные процедуры, выполняемые по расписанию
   15. world-chess-cheating – вспомогательный сервис обнаружения читинга в ходе текущих партий
2. world-chess-security-mgmt

Назначение модуля: менеджемент базовых сущностей проектируемой системы. Перечень сущностей:

* 1. User
     1. Атрибуты сущности

- id

- тип пользователя

- фио

- логин

- …

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

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