



Nano Login

<https://github.com/funcid/nano-captcha>

Overview:

Сейчас пиратские Minecraft сервера без собственного клиента должны выполнять аутентификацию и авторизацию через первичный сервер с нужным captcha + login плагином. В основном, атаки ботами задевают именно их. Для сервера с подобными задачами по аутентификации/авторизации, Bukkit и Plugin Management System избыточные. Поэтому хотелось бы создать Bukkitless TCP Server с обработкой пакетов и отдачей заранее готовых пакетов с загрузкой мира и прочим. Так же, хотелось бы вести метрики по количеству активных сессий, кол-ву отвергнутых игроков, кол-ву принятых в минуту и прочее.

Аутентификация CAPCHA:

Сначала нам нужно понять что перед нами человек, для каждого игрока это довольно дорогая операция, потому что тратит время и неприятна. Поэтому проверка на человека должна происходить, только в случае опасности падения сервера. То есть если мы находимся под массовой DDoS атакой, это можно понять по имеющимся метрикам.

Сам процесс проверки происходит следующим образом:

1. Игроку на карте перед экраном, показывается блок цвета COLOR
2. В инвентарь игроку попадает 9 блоков шерсти разных цветов, среди которых, есть COLOR
3. Игрок должен нажать куда-либо с этим блоком в руке

Авторизация:

Это опциональный вариант, не у всех нужна учетная запись.

[В ПЕРВОЙ ВЕРСИИ НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ]

Требования:

Приложение должно занимать мало RAM и держать одновременно более тысячи сессий. Так же, оно должно быть сильно конфигурируемым. Должен быть Dockerfile. И пример docker-compose.yml, для запуска с Prometheus и Grafana.

Конфигурирование:

1. Сервер prometheus
2. Список серверов для перенаправления
3. Максимальное кол-во одновременных сессий
4. Процент нагрузки при котором работает CAPCHA