

Мануал по установке социальной платформы

Общая информация

Социальная платформа представляет собой пакет (package, не asset) для Unity, она разрабатывается и распространяется на платформе [GitHub](#).

Необходимое ПО

- [Unity](#)
- [Git](#)
- Редактор исходного кода ([Visual Studio Code](#) или аналог)

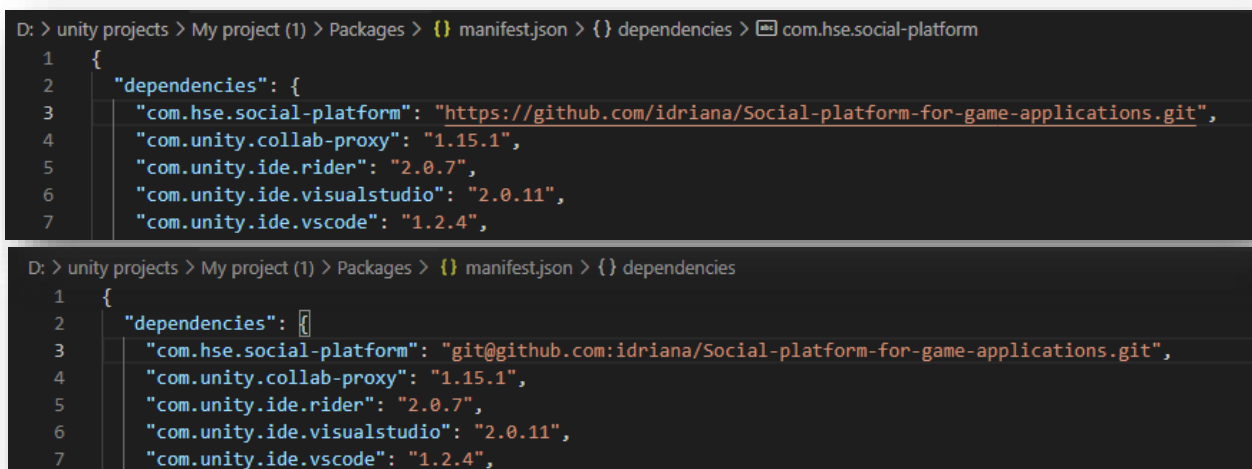
Установка пакета

Для установки пакета в проект Unity необходимо отредактировать следующий файл в следующей директории: <корневая папка проекта>/Packages/manifest.json

Внутри раздела “dependencies” следует добавить одну из следующих строк:

```
"com.hse.social-platform": "https://github.com/idriana/Social-platform-for-game-applications.git"
```

```
"com.hse.social-platform": "git@github.com:idriana/Social-platform-for-game-applications.git"
```



```
D: > unity projects > My project (1) > Packages > {} manifest.json > {} dependencies > com.hse.social-platform
1 {
2   "dependencies": {
3     "com.hse.social-platform": "https://github.com/idriana/Social-platform-for-game-applications.git",
4     "com.unity.collab-proxy": "1.15.1",
5     "com.unity.ide.rider": "2.0.7",
6     "com.unity.ide.visualstudio": "2.0.11",
7     "com.unity.ide.vscode": "1.2.4",
8   }
9 }

D: > unity projects > My project (1) > Packages > {} manifest.json > {} dependencies
1 {
2   "dependencies": {
3     "com.hse.social-platform": "git@github.com:idriana/Social-platform-for-game-applications.git",
4     "com.unity.collab-proxy": "1.15.1",
5     "com.unity.ide.rider": "2.0.7",
6     "com.unity.ide.visualstudio": "2.0.11",
7     "com.unity.ide.vscode": "1.2.4",
8   }
9 }
```

Первая строчка позволяет клонировать удаленный репозиторий проекта с помощью HTTP, вторая – с помощью SSH. Для корректной работы второго варианта необходимо настроить SSH в GitHub.

После сохранения файла Unity автоматически загрузит пакет с помощью Git.

Содержимое пакета

Пакет содержит следующие микросервисы:

- Менеджер авторизации – микросервис, позволяющий авторизовывать пользователей, а также хранить и использовать информацию об их аккаунтах

- Ростер – микросервис, позволяющий пользователям создавать списки друзей, черные списки и группы внутри платформы
- Чат – микросервис, позволяющий создавать, настраивать и использовать текстовые каналы (в том числе автоматически, привязывая канал к группе)

Помимо полноценных микросервисов включены следующие компоненты:

- Клиент – компонент, позволяющий конечному пользователю использовать социальную платформу
- Промежуточный сервер – компонент, осуществляющий первичную обработку событий пользователей и перенаправляющий их в общую шину
- Шина – связующий компонент, посредством которого промежуточный сервер и микросервисы обмениваются данными.

Использование пакета

Каждому элементу пакета соответствует своя точка входа в виде исполняемого файла, находящегося в соответствующей директории. Для начала работы необходимо добавить точки входа каким-либо объектам в Unity, а также настроить каждый компонент, указав шину для обмена сообщениями (сервер для клиента).

Любой элемент может быть заменен на пользовательский при правильном использовании API.