

WARGAMING WEB

МАКСИМ МЕЛЬНИКОВ

кто я

- ► Wargaming.net
 - Order of War
 - Order of War: Challenge
 - ► World of Tanks developer
- ► Linux Mobile hobbyist
 - Openmoko
 - systemd
 - ▶ telepathy
 - Gentoo



WARGAMING BEB

- регистрация
- НОВОСТИ
- статьи и описания
- медиа контент
- платёжная форма
- обработка платежей

- раздача обновлений
- управление пользователями
- профиль игрока
- статистика
- рейтинги
- **.**



СОДЕРЖАНИЕ



СЕРВИСНАЯ АРХИТЕКТУРА

- множество различных проектов
- ▶ протоколы взаимодействия: AMQP, HTTP, SQL, XML-RPC



СТЕК ТЕХНОЛОГИЙ

LNAMPMR

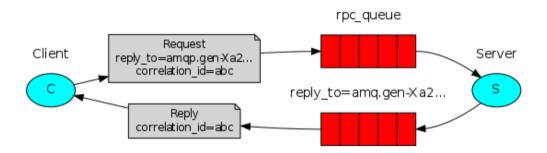
- ► Linux
- ► nginx
- Apache (mod_wsgi)
- MySQL
- Python (Django)
- memcached
- ► RabbitMQ

Другое

- uwsgi
- Twisted
- ► Php
- Ruby
- PostgreSQL
- MongoDB
- ► Redis



RPC 4EPE3 AMQP





ДВА МИРА

World of Tanks

- специальный движок
- распределённый
- высоконагруженный

LAMP

- просто
- стабильно
- ▶ огромный опыт

Цель

- независимость
- доступность
- минимизация рисков



ЭКСПОРТ ДАННЫХ

BigWorld

- аккаунты
- кланы
- результаты боёв

AMQP

- ► RabbitMQ
- доработка движка



УПРАВЛЕНИЕМ ИЗ ВНЕ

Сервер

- управление аккаунтом
- управление кланом
- ▶ создание боёв

AMQP

асинхронный подход



АУТЕНТИФИКАЦИЯ

- аутентификация проверка личности
- авторизация проверка прав
- внешний сервис аутентификации



WARGAMING ID

- ► OpenID
- внутренний и внешний API
- расширение для единого выхода



НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

- ранняя интеграция игр
- ► lazy-регистрация
- единый премиум
- **.**..





ИДЕИ

- ▶ главное скорость и простота разработки
- ▶ не стоит боятся гетерогенной среды
- ▶ синхронный подход везде где можно
- ▶ асинхронный только там, где это необходимо
- ► AMQP отличный протокол для реализации RPC



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ. ВОПРОСЫ

Максим Мельников

mailto:m_melnikau@wargaming.net

https://plus.google.com/114669104565190507739/

https://twitter.com/max_posedon

http://wargaming.com

