

Auth mechanism

У ході обговорення було вирішено зупинитись на наступній схемі автентифікації гравців у рамках одного лоббі:

При першому підключенні(як було визначено раніше), користувач обирає певного бота(простіше: .exe файл), який буде брати участь у матчах в межах цього лоббі.

При першому підключенні користувач передає на сервер username, bot name та хеш(sha256) виконавчого файлу бота. Якщо username та хеш унікальні, то сервер реєструє користувача у таблиці Users, прив'язуючи цей запис до певного лоббі.

При такій схемі користувачу при собі достатньо мати файл свого бота, як підтвердження, що цей username належить йому. Відповідно, після реєстрації користувач може спокійно від'єднуватись, з гарантією, що ніхто не зможе у подальшому під'єднатись з його username-ом.

Причому, така схема простіша порівняно з стандартною з реєстрацією за допомогою пароля, адже вимагає від користувача лише те, що у нього й так присутнє -- унікальний виконавчий файл бота.