

Описание компонентов системы игры «Bullet Echo»
(мобильная версия для iOS и Android)

Оглавление

Компоненты системы.....	3
1. Серверные механизмы	3
1.1 Базы данных и распределенные хранилища	3
1.2 Meta Server	3
1.3 Balancer	3
1.4 Team Server	3
1.5 Matchmaking Server.....	3
1.6 Match Server	3
1.7 Config Server	3
2. Мобильный клиент	4
2.1 AppsFlyer и Amplitude	4
2.3 Freetype, Harfbuzz, Icu.....	4
2.4 Facebook.....	4
2.5 Protobuf.....	4

Компоненты системы

1. Серверные механизмы

1.1 Базы данных и распределенные хранилища

СУБД PostgreSQL

Распределенное хранилище Cassandra

Распределенное хранилище Redis

Распределенное key/value хранилище Zookeeper

1.2 Meta Server

Сервер, обслуживающий клиентские запросы и реализующий основную логику игры

1.3 Balancer

Компонент, распределяющий нагрузку на основные сервера

1.4 Team Server

Сервер, отвечающий за командную игру.

1.5 Matchmaking Server

Сервер, отвечающий за подбор противников в игре.

1.6 Match Server

Сервера, обслуживающие командные игровые сессии.

1.7 Config Server

Сервер, отвечающий за распространение игровой конфигурации.

2. Мобильный клиент

2.1 AppsFlyer и Amplitude

Трекинг игровых событий, создающихся игроком или игрой.

2.2 IronSource и модуль показа видео

Показ рекламы.

2.3 Freetype, Harfbuzz, Icu

Работа со шрифтами.

2.4 Facebook

Социальные взаимодействия между игроками.

2.5 Protobuf

Общение между клиентом и сервером.