

**РУКОВОДСТВО ДЛЯ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**
Программное обеспечение
“Площадка для игр”

Санкт-Петербург, 2017

Содержание

Программное обеспечение “Площадка для игр”	3
Интеграция приложений	8
Личный кабинет	10
События	11
Компания	11
Добавить приложение	14
Счета и отчеты	14
Кабинет для настройки и загрузки Приложения	15
Настройки	16
Вкладка “Информация”	18
Вкладка “Настройки”	21
Вкладка “Доступ”	23
Вкладка “Доп. настройки”	23
Вкладка “Реквизиты”	25
Вкладка “Уведомления”	26
Вкладка “Баннеры”	27
Вкладка “Письма”	28
Вкладка “Моб. промо”	29
Мои приложения	30
Информационно-справочный блок	30
Статистический блок	32
Вкладка “Главная”	33
Вкладка “Основные показатели”	35
Вкладка “Нотификации”	37
Вкладка “Отчеты”	37
Вкладка “Информация для партнеров”	38
Вкладка “Старая статистика”	40
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 — ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГР. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ	41
Основные термины	41
Общая характеристика сервиса	43
Клиентская часть	44
Серверная часть	45
Балансировка нагрузки	45
Виды и функции используемых серверов	48
Скриптовые серверы	48
Кэширующие серверы	49
Демон серверы	49
Серверы базы данных и резервного копирования данных	50
DNS серверы	52
Сервер развертывания новой версии кода (деплой)	52
Сеть	52

Программное обеспечение “Площадка для игр”

Площадка для игр — это программа для ЭВМ (далее — Площадка), представленная совокупностью данных и команд, и порождаемых аудиовизуальных отображений (включая входящие в ее состав графические изображения и пользовательский интерфейс), предназначенных для функционирования ЭВМ и мобильных устройств в целях получения определенного результата в виде интегрирования в нее множества других программ для ЭВМ (далее — Игры, Приложения) с целью доведения их до конечных пользователей, в том числе отображения в Играх элемента программы для ЭВМ “Мои финансы” — “Фотомани”, которые позволяют конечным пользователям в упрощенном порядке через программу для ЭВМ “Мои финансы” приобретать права на использование неактивированных данных и команд этих Игр. Кроме того, при взаимодействии Площадки и интегрированных в нее Игр, в последние добавляется уникальный код Площадки, который позволяет определить по интересам конечных пользователей какая Игра будет наиболее востребованной тем или иным конечным пользователем (таргетинг).

Для доступа к игровым ресурсам конечному пользователю необходимо пройти стандартную процедуру регистрации и авторизации, итогом которой становится присвоение конечному пользователю идентификационного номера и выделение под неисключительное использование персональной страницы с атрибутами этого конечного пользователя.

Идентификационный номер позволяет учитывать прогресс в игре без аннулирования результатов при каждом последующем входе в то или иное игровое Приложение. Для некоторых партнерских Приложений конечному пользователю необходимо дополнительно авторизоваться под выбранным самостоятельно или предложенным приложением никнеймом (именем, под которым в приложении будут сохраняться все данные конечного пользователя и будет происходить общение с другими конечными пользователями).

Доступ ко всем приложениям осуществляется через вкладку “Игры” на главной странице сайта:



Все приложения, размещенные на Площадке, внесены в каталог и распределены по категориям, отличающихся по тому или иному признаку: по популярности, по времени размещения на ресурсе, по жанровой принадлежности.

Популярные 4

 Небеса Стратегии Подробнее	 5 Отличий Онлайн Логические Подробнее	 Суперсити Виртуальные миры Подробнее	 Бутылочка Знакомства Подробнее
--	---	--	--

Новинки 4

 Монополия Логические Подробнее	 Warships Стратегии Подробнее	 Dragon Hunter РПГ Подробнее	 Оружие Богини РПГ Подробнее
--	--	---	---

Стратегии 17 [Смотреть все >](#)

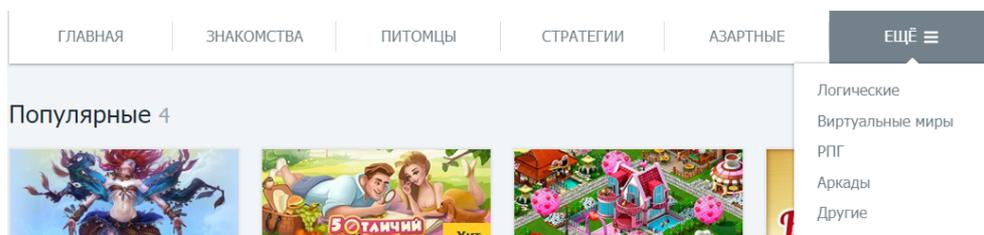
 Небеса Стратегии Подробнее	 Рыцари: Битва Героев Стратегии Подробнее	 Штурм Стратегии Подробнее	 Warships Стратегии Подробнее
--	--	---	--

Найти необходимое приложение можно несколькими способами:

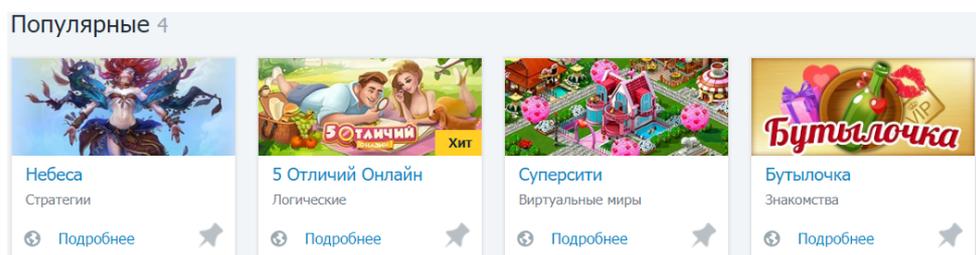
- использовать форму Поиск



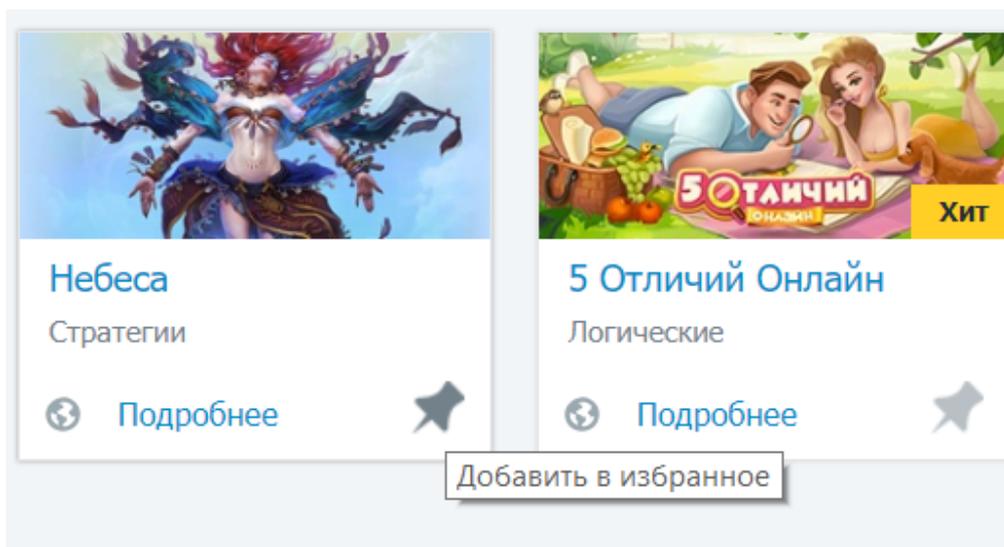
- использовать меню навигации под рекламным блоком новых приложений



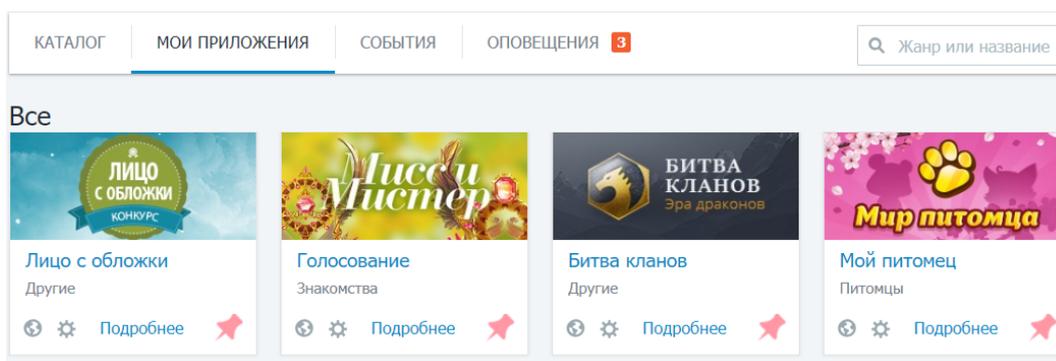
- использовать скроллинг главной страницы с превью всех приложений



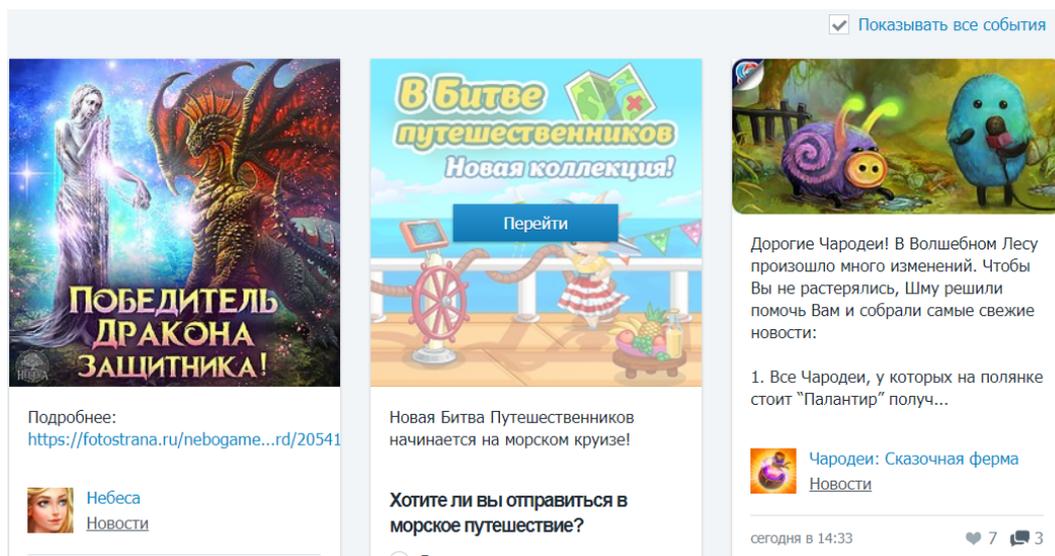
Каждое приложение в каталоге представлено карточкой, которая содержит: изображение, наиболее полно характеризующее жанр и дизайн игры; название приложения; присвоенный жанровый тег, на основании которого происходит распределение в каталоге (напр., стратегии, логические, знакомства и пр.); ссылку, ведущую в приложение; ссылку на официальную страницу приложения; ссылку на открытие попапа с подробным описанием приложения; кнопку добавления в “Избранное”.



Для удобного возврата в выбранное приложение предусмотрена вкладка “Мои приложения”. Отображение карточек приложений происходит по заданному программой алгоритму: в первую очередь отображаются приложения, помещенные в “Избранное”, затем приложения сортируются по частоте входов, совершенных конечным пользователем в данное приложение.



Во вкладку “События” транслируются новости из официальных интересных страниц приложений, которые закреплены в избранном, или на которые подписан конечный пользователь. Для отказа от рассылки всех событий (за исключением подписок) конечному пользователю необходимо снять галочку в чекбоксе напротив “Показывать все события” (верхний правый угол страницы):

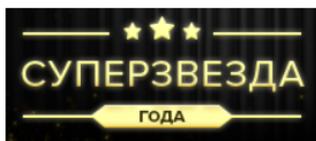


Информационный пост может содержать в себе опрос, ссылку на событие или текстовое описание события с ссылкой на приложение. Каждый пост содержит изображение, наиболее полно характеризующее описательную часть приложения, название приложения, кнопку активного действия для перехода в соответствующее приложение, информацию о времени размещения поста, количестве лайков и комментариев к этому посту. Каждый пост можно лайкнуть или оставить комментарий:



Удалить пост из общей ленты возможности нет.

На Вкладке "Оповещения" содержится информация от сервисов, на новости от которых подписан конечный пользователь. Информирование через эту вкладку происходит через рассылку уведомлений от приложения. Уведомление имеет стандартный вид и включает в себя: аватарку приложения, название приложения, текстовую описательную часть события (акция, личное достижение, приглашение в новую активность и пр.), время отправки уведомления, кнопку активного действия — перехода в приложение, голосования в ответ и т.п.



Лицо с обложки: До конца соревнования остался 1 час

28 минут назад



Поторопитесь!

У вас осталось мало времени, чтобы побороться за призы!

Перейти

Каждое уведомление можно удалить из общей ленты. Удаление уведомления не повлияет на дальнейшее поступление уведомлений от этого приложения.

Для вкладок “События” и “Оповещения” реализован счетчик непрочитанных уведомлений — указывается количество уведомлений, поступивших конечному пользователю с того момента, когда он в последний раз проверял уведомления. Если уведомлений больше 100, то счетчик останавливается на значении 99+, без дальнейшей детализации счета.

КАТАЛОГ

МОИ ПРИЛОЖЕНИЯ

СОБЫТИЯ

ОПОВЕЩЕНИЯ **5**

Интеграция приложений

Размещение приложения (программы для ЭВМ в виде игры) на Площадке происходит посредством использования Площадки.

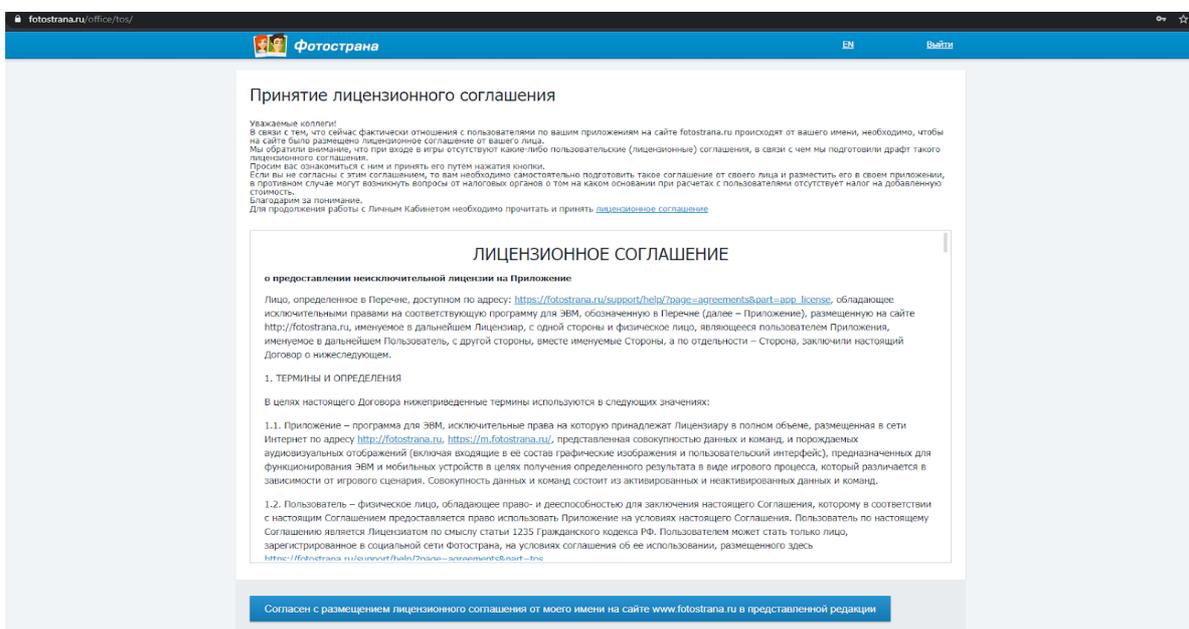
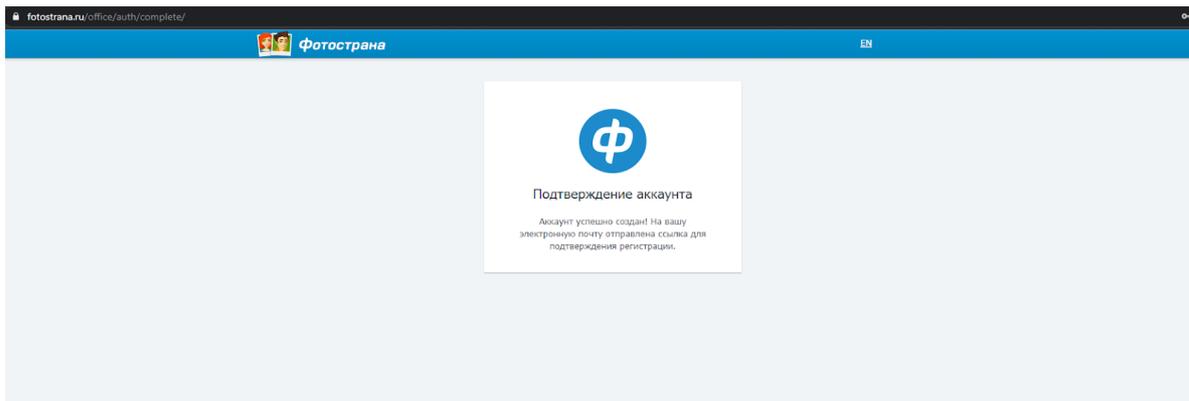
Для использования Площадки и последующей интеграции Приложения в нее, пользователю-владельцу Приложения (далее — пользователь) необходимо пройти стандартную процедуру регистрации с последующей авторизацией в программе для ЭВМ “Фотострана. Социальная сеть”, итогом которой становится присвоение пользователю идентификационного номера и выделение под неисключительное использование персональной страницы с атрибутами этого пользователя. Далее для получения подробной инструкции по интеграции Приложения пользователю необходимо перейти в раздел “Партнерам”.

Основными инструментами пользователя при интеграции Приложения на Площадке являются составные элементы программы для ЭВМ: личный кабинет www.fotostrana.ru/office/ и кабинет для настройки и загрузки

Приложения www.fotostrana.ru/app/new/ . Пользователю Площадки необходимо зарегистрироваться в личном кабинете, для чего им выбираются пара “Логин-Пароль” для последующих авторизаций, далее акцептовать соглашение, регулирующее отношения между Площадкой, пользователем и конечным пользователем, предоставляемое пользователю программой для ЭВМ в автоматическом режиме после прохождения регистрации в личный кабинет.

The screenshot shows the login page of the Fotostrana website. The browser address bar displays "fotostrana.ru/office/auth/". The page header includes the Fotostrana logo and the text "Фотострана" and "EN". The main content area features a white login form with the Fotostrana logo at the top. Below the logo is the heading "Вход в личный кабинет". The form contains an "Email" field with the value "you@mail.ru", a "Пароль" (Password) field, and a "Забыли пароль?" (Forgot password?) link. A blue "Войти" (Login) button is present, along with a checkbox for "Запомнить меня" (Remember me). A red error message "Обязательно для заполнения" (Mandatory for completion) is displayed next to the password field. At the bottom of the form, there is a link: "В первый раз здесь? [Зарегистрируйтесь!](#)".

The screenshot shows the registration page of the Fotostrana website. The browser address bar displays "fotostrana.ru/office/auth/reg/". The page header includes the Fotostrana logo and the text "Фотострана" and "EN". The main content area features a white registration form with the Fotostrana logo at the top. Below the logo is the heading "Регистрация". The form contains an "Email" field with the value "you@mail.ru", a "Пароль" (Password) field, and a "Подтверждение пароля" (Confirm password) field. A blue "Зарегистрироваться" (Register) button is located at the bottom of the form. Below the button, there is a link: "[У меня уже есть аккаунт](#)".



Личный кабинет

Составной элемент программы для ЭВМ, представленный совокупностью автоматизированных данных (включая входящие в их состав графические изображения) и данных, вводимых пользователем в ручном режиме (включая входящие в их состав графические изображения), предназначенных для учета данных о пользователях, интегрированных на Площадку Приложениях пользователей и отображении корректных данных о результатах взаимодействия Площадки, Приложений и конечных пользователей.

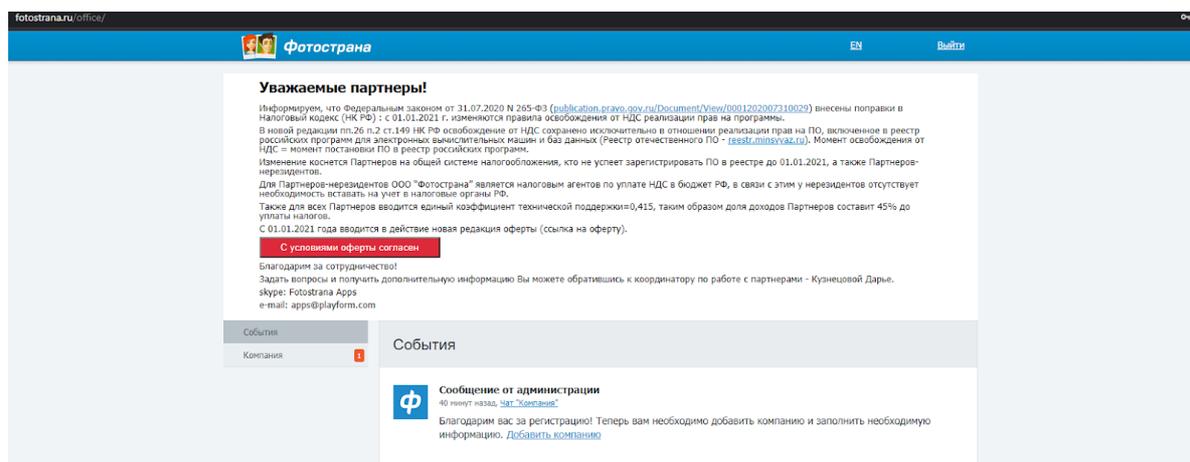
Личный кабинет состоит из четырех компонентов:

- События;
- Компания;
- Добавить приложение;

- Счета и отчеты.

События

Раздел информирует пользователя об актуальных обновлениях Площадки, предоставляет актуальную редакцию партнерского соглашения (оферта) и кнопку акцепта (обязательно для дальнейшего взаимодействия Площадки, пользователя и конечного пользователя), а также автоматически отображает хронологию всех действий и изменений в личном кабинете пользователя.



Компания

Раздел предназначен для заполнения в ручном режиме пользователем контактной, юридической и банковской информации о компании (включая входящие в их состав графические изображения), представляющей Приложение на Площадке, необходимой в рамках и с целью регулирования взаимодействия Площадки, пользователя и конечного пользователя. Раздел также автоматически отображает хронологию всех действий и изменений в разделе “Компания” личного кабинета пользователя и предоставляет доступ ко всем редакциям партнерского соглашения (оферта).

Добавление компании

Информация о компании

Тип компании

Юридическое лицо

ИП

Зарегистрированное наименование компании

Телефон

Почта

Юридический адрес [?](#)

Фактический адрес

ФИО руководителя

Должность руководителя

ИНН

КПП

ОГРН

Система налогообложения

Банковские реквизиты

Банк-получатель

Адрес банка-получатель

БИК

Корреспондентский счет

Расчетный счет

Необходимые документы

Свидетельство о регистрации:

[Загрузить документ](#) или

 Просто перетащите файл сюда

JPEG, PNG, ZIP. Не более 50мб

Свидетельство о постановке на налоговый учет:

[Загрузить документ](#) или

 Просто перетащите файл сюда

JPEG, PNG, ZIP. Не более 50мб

Письмо о применении упрощенной системы налогообложения (при наличии):

[Загрузить документ](#) или

 Просто перетащите файл сюда

JPEG, PNG, ZIP. Не более 50мб

Выписка из ЕГРЮЛ:

[Загрузить документ](#) или

 Просто перетащите файл сюда

JPEG, PNG, ZIP. Не более 50мб

Копия устава:

[Загрузить документ](#) или

 Просто перетащите файл сюда

JPEG, PNG, ZIP. Не более 50мб

Приказ/решение о назначении генерального директора, либо доверенность на подписанта:

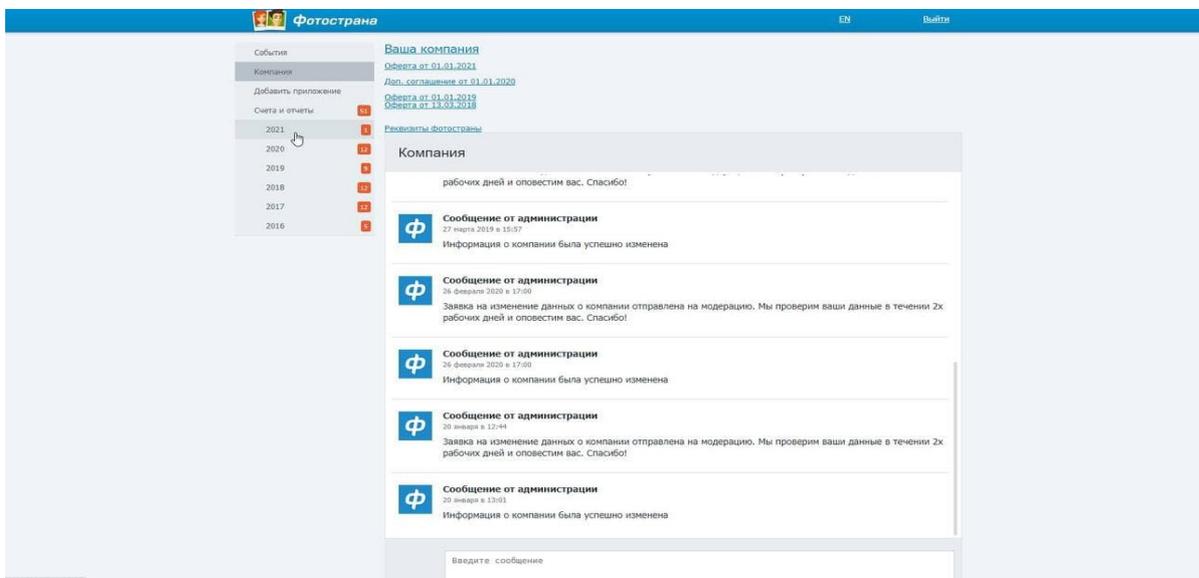
[Загрузить документ](#) или

 Просто перетащите файл сюда

JPEG, PNG, ZIP. Не более 50мб

[Отправить на проверку](#)

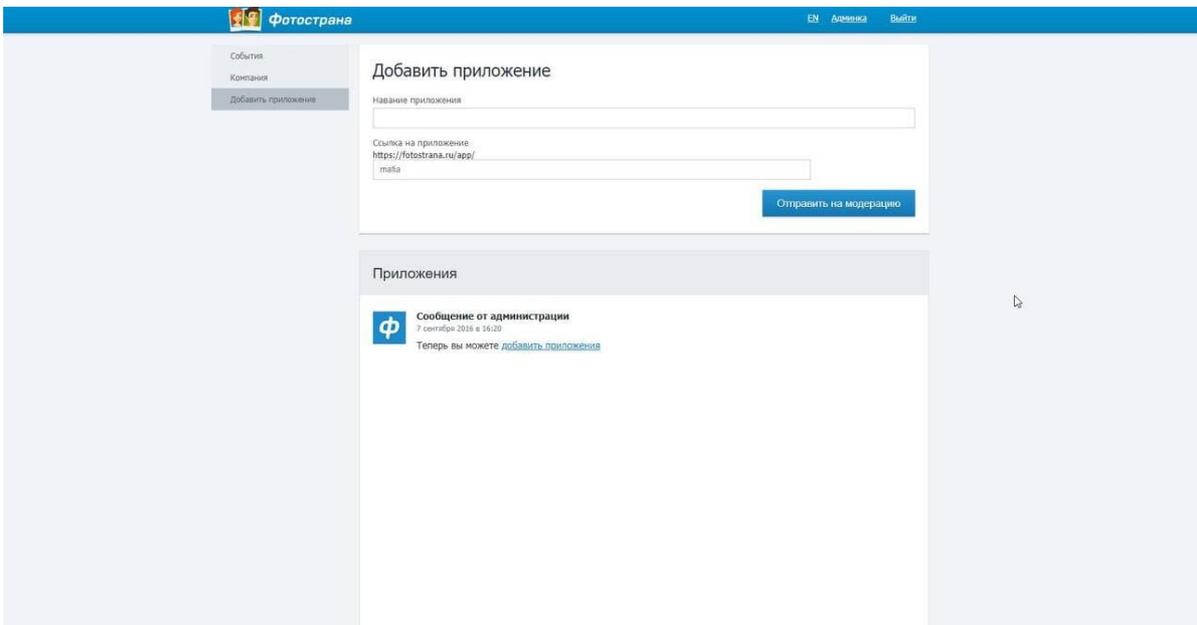
Нажимая "Отправить на проверку" Вы соглашаетесь с [условиями оферты](#) и подтверждаете точность и правдивость введенных данных



The screenshot shows the FOTASTRANA website interface. At the top, there is a blue header with the logo and navigation links. Below the header, a sidebar menu on the left contains options like 'События', 'Компания', 'Добавить приложение', 'Счета и отчеты', and a list of years from 2021 to 2016. The main content area displays the 'Ваша компания' (Your company) profile, including contact information and a list of recent announcements from the administration. The announcements are dated from January 20 to February 27, 2020, and all state that company information has been successfully updated.

Добавить приложение

Раздел предназначен для заполнения в ручном режиме пользователем названия Приложения и буквенно-цифрового идентификатора (App ID) Приложения, интегрированного на Площадку. Раздел появляется в личном кабинете пользователя после совершения им всех необходимых подготовительных настроек с API, заполнения необходимой информации о Приложении (включая входящие в ее состав графические изображения), добавления Приложения в кабинете для настройки и загрузки Приложения, прохождения Тестирования и запуска Приложения на Площадке. Добавление названия Приложения и буквенно-цифрового идентификатора (App ID) Приложения в разделе “Добавить приложение” является обязательным условием для отображения корректных данных о результатах взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей.

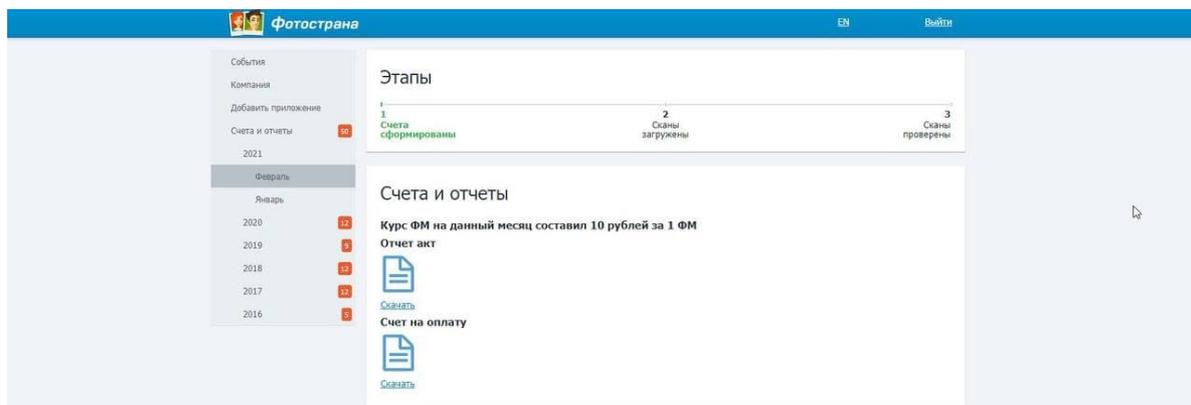


The screenshot shows the 'Добавить приложение' (Add application) form in the Fotostрана user interface. The form is located in the main content area, with a sidebar on the left containing navigation links: 'События', 'Компания', and 'Добавить приложение'. The form itself has a title 'Добавить приложение' and two input fields: 'Название приложения' (Application name) and 'Ссылка на приложение' (Application link). The link field contains the text 'https://fotostрана.ru/app/mafa'. A blue button labeled 'Отправить на модерацию' (Send for moderation) is positioned to the right of the link field. Below the form is a section titled 'Приложения' (Applications) containing a notification from the administration: 'Сообщение от администрации' (Administration message) dated '7 сентября 2016 в 16:20', with the text 'Теперь вы можете [добавить приложения](#)' (Now you can [add applications](#)).

Счета и отчеты

Раздел предназначен для отображения корректных данных о результатах взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей, предоставляемый пользователю Площадкой в виде Отчет-акта и Счета на оплату, формирующихся автоматически по окончании отчетного периода. Отчет-акты и Счета на оплату формируются и рассчитываются на основании данных Статистики взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей с учетом данных, внесенных пользователем в разделе

Компания. Раздел появляется в личном кабинете пользователя после совершения им всех необходимых подготовительных настроек с API, заполнения необходимой информации о Приложении (включая входящие в ее состав графические изображения), добавления Приложения в кабинете для настройки и загрузки Приложения, прохождения Тестирования и запуска Приложения на Площадке. Корректное формирование Отчет-акта и Счета на оплату в личном кабинете пользователя осуществляется только после заполнения пользователем всей необходимой контактной, юридической и банковской информации о компании (включая входящие в их состав графические изображения) в разделе “Компания”, добавления названия Приложения и буквенно-цифрового идентификатора (App ID) Приложения в разделе “Добавить приложение”. Раздел “Счета и отчеты” архивирует Отчет-акты и Счета на оплату и структурирует их в виде списка, подразделяющегося на год и входящие в него отчетные периоды, начиная с периода, в котором Приложение было запущено на Площадке, является открытой информацией для пользователя, доступной в его личном кабинете.



Кабинет для настройки и загрузки Приложения

Составной элемент программы для ЭВМ, представленный совокупностью данных, вводимых пользователем в ручном режиме (включая входящие в их состав графические изображения), автоматизированных статистических данных (включая входящие в их состав графики и таблицы), а также информационно-справочный блок, предназначенных для загрузки, настройки и учета данных о Приложениях пользователя, интегрированных на Площадку и

отображении корректных данных о результатах взаимодействия Площадки, Приложений и конечных пользователей.

Кабинет для настройки и загрузки Приложения состоит из трех компонентов:

- Настройки;
- Мои приложения.

Настройки

Раздел предназначен для заполнения в ручном режиме пользователем данных о Приложении (включая входящие в их состав графические изображения), интегрируемом на Площадку, а также контактных данных пользователя, необходимых в рамках и с целью установления контакта в случае острой необходимости уведомить пользователя об изменениях на Площадке, а также о возможных обстоятельствах непреодолимой силы, связанных с интеграцией Приложения на Площадку.

Приложения Управление приложениями

Мои приложения ▶ Настройки

Создание нового приложения

Информация

Правила Я ознакомлен с условиями и правилами.
Вы должны подтвердить, что ознакомились с условиями и правилами для приложений на сайте.

Буквенно-цифровой идентификатор (App ID):
Буквенно-цифровой уникальный идентификатор приложения. Ваше приложение будет иметь адрес вида http://fotostrana.ru/app/APP_ID, где APP_ID текстовый идентификатор.

Название:

Короткое название:
Короткое название используется в списках сервисов, где не помещается полное название, например, в левой колонке. В крайних случаях оно составляет 15 символов. В большинстве случаев оно совпадает с полным названием.

Описание:

E-mail:
Адрес электронной почты для экстренной связи разработчиков API с ответственным за приложение и для получения новостей об API.

Skype:
Skype разработчика приложения для экстренной связи и информирования о нововведениях на Фотостране

Рекомендуем делать теги из 1 слова, емкие и понятные, например: развлечения, видео, юмор; игра, стратегия, гномы

Тег 1:

Тег 2:

Тег 3:

Тег 4:

[+ Добавить приложение](#)

Данные, введенные пользователем во вкладке “Информация” предназначены для корректной интеграции Приложения пользователя на Площадку, установления связи между Приложением и Площадкой, корректного отображения Приложения на Площадке, корректного взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей, а также для корректного автоматизированного сбора и анализа статистических данных по Приложению в результате взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей. Особое внимание уделяется буквенно-цифровому идентификатору (App ID), который генерируется пользователем и прописывается латинскими буквами в соответствии с названием Приложения. Буквенно-цифровой идентификатор (App ID) предназначен для дальнейшего использования в унифицированном указателе ресурса (URL) для конечного пользователя, Приложение будет иметь адрес вида <http://fotostrana.ru/app/App ID>. Буквенно-цифровой идентификатор (App ID) является связующим звеном между личным кабинетом и кабинетом для настройки и загрузки Приложения пользователя, необходимым для корректной связи и отображения всех данных по Приложению в результате взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей.

Пользователю необходимо заполнить во вкладке “Информация” соответствующие поля (дублируются расшифровкой действия) в ручном режиме и поставить галочку, означающую ознакомление с условиями и правилами интеграции Приложений на Площадку. Ознакомление с условиями и правилами интеграции Приложений на Площадку дает возможность пользователю нажать на кнопку “Добавить приложение”, с целью передачи введенных данных о Приложении Площадке, а также расширить функционал раздела “Настройки”, выраженный в расширении вкладки “Информация” и появлении новых вкладок в разделе.

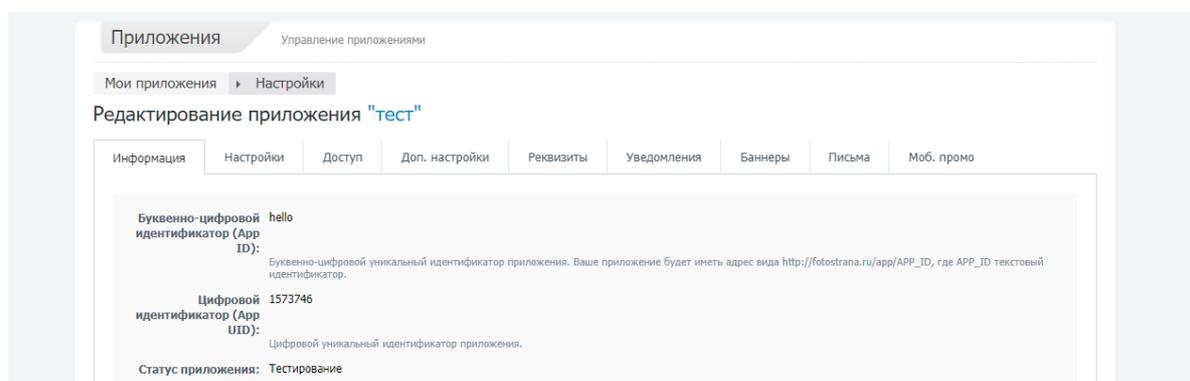


Новые и расширенные вкладки заполняются пользователем в ручном режиме, а также содержат информацию, необходимую пользователю для корректной интеграции Приложения на Площадку, установления связи между Приложением и Площадкой, корректного отображения Приложения на Площадке, корректного взаимодействия Площадки, Приложения и конечных

пользователей, а также для корректного автоматизированного сбора и анализа статистических данных по Приложению в результате взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей.

Вкладка “Информация”

После успешного добавления пользователем Приложения в разделе “Настройки”, функционал вкладки “Информация” расширяется, а Приложению Площадкой присваивается цифровой идентификатор (App UID), который является уникальным идентификатором Приложения на Площадке и используется для внутренних настроек связей между Приложением и Площадкой. Приложение приобретает статус Тестирование.



Пользователю открывается возможность добавить графические изображения, соответствующие и визуально идентифицирующие Приложение на Площадке, предназначенные для корректного отображения Приложения в соответствующих разделах Площадки. Графические изображения имеют определенные параметры, которые необходимо учитывать пользователю при добавлении на Площадку через вкладку “Информация” с целью прохождения Приложением процесса модерации. Для обновления внесенных данных пользователю необходимо сохранить изменения нажатием на соответствующую кнопку “Сохранить изменения”.

Редактирование приложения "тест"

- Информация
- Настройки
- Доступ
- Доп. настройки
- Реквизиты
- Уведомления
- Баннеры
- Письма
- Моб. промо

Буквенно-цифровой идентификатор (App ID): hello
 Буквенно-цифровой уникальный идентификатор приложения. Ваше приложение будет иметь адрес вида http://fotostrana.ru/app/APP_ID, где APP_ID текстовый идентификатор.

Цифровой идентификатор (App UID): 1573746
 Цифровой уникальный идентификатор приложения.

Статус приложения: Тестирование

Название:

Короткое название:
 Короткое название используется в списках сервисов, где не помещается полное название, например, в левой колонке. В крайних случаях оно составляет 15 символов. В большинстве случаев оно совпадает с полным названием.

Описание:

E-mail:
 Адрес электронной почты для экстренной связи разработчиков API с ответственным за приложение и для получения новостей об API.

Skype:
 Skype разработчика приложения для экстренной связи и информирования о нововведениях на Фотострани.

Логотип:

Изображение для отображения в служебных окнах, например в окне оплаты. Будет уменьшено и обрезано до размеров двух вариантов - 97x97 (используется в buyItem) и 48x48.



Иконка 16x16:

Изображение, которое будет использовано как favicon на странице приложения.



Иконка 64x64:

Изображение, из которого будут созданы иконки 24x24, 32x32, 48x48 для каталогов приложений. Ознакомьтесь с Требованиями к иконкам



Иконка 192x192:

Изображение, из которого будут созданы иконки 96x96, 128x128 для страниц приложений. Ознакомьтесь с Требованиями к иконкам



Картинка для каталога развлечений

Размер картинки 258x115px



Лого для промо в верхней панели:

PNG 120x50px с прозрачным фоном



Добавить скриншот: +

Для игровых приложений можно добавить 5 скриншотов размером 607x376.

Видео: [Добавить](#)

Поддерживаются видео с сервиса youtube.com
Проверьте возможность встраивания видео на сайт.
Видео проходит модерацию и размещается на странице вашего приложения в каталоге приложений

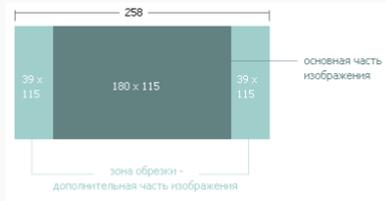
Фон для попапа уведомлений: [Загрузить изображение](#)

Фоновое изображение для попапа уведомлений.
Максимальный размер 640x220px.



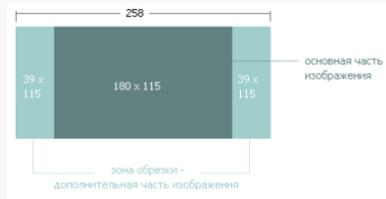
Баннер для запросов и уведомлений от пользователей: [Загрузить изображение](#)

Изображение для отображения в фиде для уведомлений от пользователя к пользователю (запросы/сообщения).
Максимальный размер 258x115px.



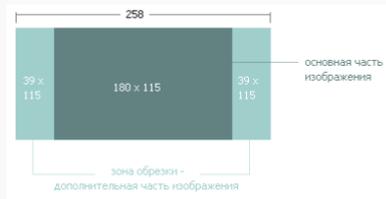
Баннер для приглашений в приложение: [Загрузить изображение](#)

Изображение для отображения в фиде для приглашений в приложение.
Максимальный размер 258x115px.



Баннер для приглашений в приложение: [Загрузить изображение](#)

Изображение для отображения в фиде для приглашений в приложение.
Максимальный размер 258x115px.



Рекомендуем делать теги из 1 слова, емкие и понятные, например: развлечения, видео, юмор; игра, стратегия, гномы

Тег 1:

Тег 2:

Тег 3:

Тег 4:

[Сохранить изменения](#)

Вкладка “Настройки”

В данной вкладке пользователь производит настройки в ручном и полуавтоматическом режиме (методом выбора параметров из выпадающего списка или вариантов выбора методом чекбокс [от англ. check box]) по связи Приложения и Площадки согласно техническим требованиям Площадки. Площадка предоставляет пользователю уникальные ключи для интеграции Приложения. Пользователю необходимо заполнить во вкладке “Настройки” соответствующие поля (дублируются расшифровкой действия) в ручном режиме и сохранить изменения нажатием на соответствующую кнопку “Сохранить изменения” для обновления внесенных данных.

Мои приложения > Настройки

Редактирование приложения "тест"

Информация | **Настройки** | Доступ | Доп. настройки | Реквизиты | Уведомления | Баннеры | Письма | Моб. промо

Секретный ключ (сервер): fd9b6775b6a945280b3e59fec1777668 [Перегенерить](#)
Секретный ключ приложения, которым необходимо подписывать запросы с сервера.

Секретный ключ (клиент): 22a7fd25dd86bfb30632ab7cfb5c796d [Перегенерить](#)
Секретный ключ приложения, которым необходимо подписывать запросы с клиента.

Настройки контейнера

Тип вставки:

Настоятельно рекомендуем выставить для своего flash приложения «wmode="opaque"»

Адрес IFrame:
Если адрес не содержит имя скрипта, в конце обязательно должен быть "/".

Https адрес IFrame:
Если адрес не содержит имя скрипта, в конце обязательно должен быть "/".

Первый запрос к API:
Например: method=User_getFriendsAny&userId={userId}
Вернет в строке подключения iframe параметр api_result с json-массивом результата запроса, в данном случае массивом идентификаторов друзей текущего пользователя. Документация.

Версия API:
Вторая версия API разработана для упрощения перевода приложений из «ВКонтакте». Узнайте больше.

Отступ сверху, px:

Ширина, px: или на ширину экрана

Высота, px: или на высоту экрана

Расположение:

Цвет фона:

Фоновое изображение: Файл не выбран

Настройки фонового изображения

Позиционирование:

Повторение:

Доступ к приложению без установки.

Разрешить trial-период
Если выбрана опция trial-периода, пользователю не будет выводиться окно установки приложения до тех пор, пока не будет предпринята попытка обращения к клиентскому API или приложением не будет инициализировано событие предложения установки.

Сообщество

ID сообщества: [Создать & Подтвердить](#)
Идентификатор сообщества, посвященного приложению. Используется в блоке с информацией об авторе на странице приложения.

ID техподдержки:
Идентификатор ветки тех. поддержки, где собраны часто задаваемые вопросы.

Виджет для сообществ

Добавить виджет
Есть ли у приложения виджет для сообществ.

Питомцы

Подключение Подключить приложение к питомцам
Передает petId в параметрах инициализации приложения.
Включает petId в authKey: md5(appId+'_'+userId+'_'+petId+'_'+SECRETKEY)
Внимательный authKey используется на сервере приложения для верификации данных запроса. Его смена должна поддерживаться вашим приложением.

Доверенные пользователи

<input type="checkbox"/> Информация	<input type="checkbox"/> Доп. настройки
<input type="checkbox"/> Новости	<input type="checkbox"/> Достижения
<input type="checkbox"/> Настройки	<input type="checkbox"/> Флиртбар
	<input type="checkbox"/> Промо
	<input type="checkbox"/> Письма
	<input type="checkbox"/> Статистика

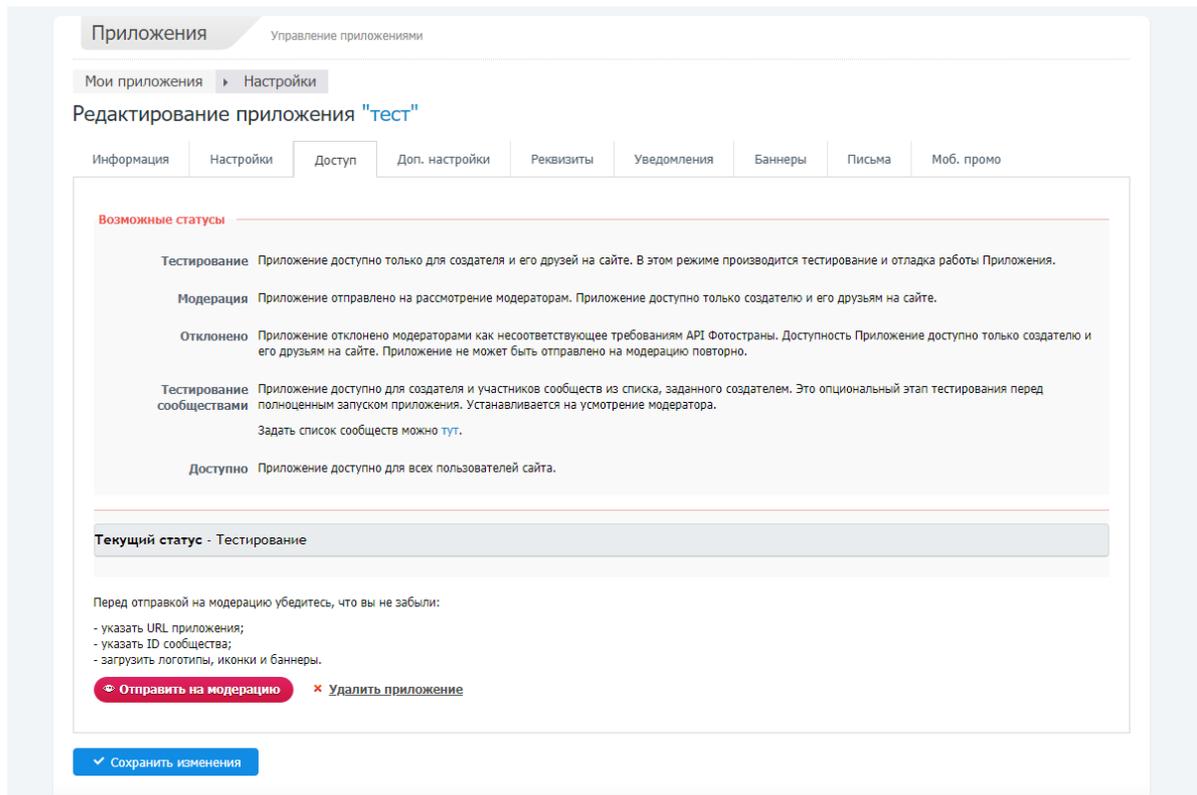
Укажите ID пользователей, которые смогут редактировать параметры на указанных вкладках. Если приложение находится в режиме тестирования - указанные пользователи должны быть в списке друзей. После добавления ID вы сможете отправить приглашение этому пользователю.

Настройки уведомлений

Включить попап уведомлений:

Вкладка “Доступ”

В данной вкладке пользователю доступно отслеживание статуса Приложения на Площадке и ознакомительная информация по всем возможным статусам Приложения. Пользователь, после внесения необходимых данных и совершения всех настроек текущей итерации отправляет приложение на модерацию нажатием на кнопку “Отправить на модерацию”. После прохождения модерации и тестирования Приложения, корректного заполнения всех необходимых данных пользователем в Личном кабинете и Кабинете для настройки и загрузки Приложения, в этой вкладке осуществляется запуск Приложения пользователя Площадкой.



Вкладка “Доп. настройки”

В данной вкладке пользователь производит настройки в ручном и полуавтоматическом режиме (вариантом выбора методом чекбокс [от англ. check box]) по связи Приложения и Площадки согласно техническим требованиям Площадки. Площадка предоставляет пользователю возможность подключения офферов (дополнительных вариаций монетизации Приложения), для чего пользователю также необходимо ввести определенные данные в соответствующие поля, согласно приложенным инструкциям. Пользователю необходимо заполнить во вкладке “Доп. настройки” соответствующие поля (дублируются расшифровкой действия) в ручном и полуавтоматическом режимах (вариантом выбора методом чекбокс [от англ. check box]) и сохранить изменения нажатием на соответствующую кнопку “Сохранить изменения” для обновления внесенных данных.

Приложения Управление приложениями

Мои приложения ▶ **Настройки**

Редактирование приложения "тест"

Информация Настройки Доступ Доп. настройки Реквизиты Уведомления Баннеры Письма Моб. промо

IP серверов

IP-адреса серверов прописываются в случае, если вы хотите, чтобы прием запросов к API, подписанных серверным ключом от имени данного приложения, осуществлялся только с IP-адресов из этого списка. По умолчанию обрабатываются запросы с любых адресов.

IP сервера приложения

Необходимо для отправки запросов от ОС на сервер приложения.

Дополнительные параметры

1: =

Дополнительные статические параметры, которые вы хотите получить в FlashVars (в случае работы с Flash-контейнером) или в параметрах GET-запроса (в случае с IFrame). Задаются в формате ПЕРЕМЕННАЯ = ЗНАЧЕНИЕ.

Настройки

Включено	Обязательно	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Стена
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Сообщества (Вы еще не создали сообщество)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Фотографии
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Получать уведомления
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Получать уведомления на Email
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Получать мгновенные уведомления
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Оплата без подтверждения во внутренних сервисах
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Показывать приложение на моей странице во время игры

Флаг "Включено": настройки, которые будут установлены по умолчанию.
Флаг "Обязательно": необходимые для работы приложения модули сайта. Пользователь не сможет установить приложение, не разрешив ему доступ к этим модулям.

Сообщества-тестеры

Идентификаторы сообществ, участники которых будут доступно приложение в режиме "Тестирование сообществами". Также в этом режиме оно доступно сообществу приложения.

Офферы (?)

Статус: **Включено**
Вы можете использовать офферы в приложении.

С чего начать? [Описание подключения офферов](#)

callback URL:
Это URL, по которому приложение будет уведомлено о том, что пользователь успешно выполнил оффер. Подробнее...

E-mail для уведомлений:
При неверном ответе сервера приложения на запрос с уведомлением о том, что пользователь успешно выполнил оффер (см. выше), на этот email будет отправлено письмо с информацией о запросе. Подробнее...

Вкладка "Реквизиты"

В данной вкладке пользователем частично дублируется основная контактная, юридическая и банковская информация о компании, представляющей Приложение на Площадке, необходимая в рамках и с целью регулирования взаимодействия Площадки, пользователя и конечного пользователя. Вкладка "Реквизиты" в разделе "Настройки" Кабинета для настройки и загрузки Приложения является связующим звеном с данными, вводимыми пользователем в Личном кабинете в разделе "Компания" с целью

установления более тесной связи между этими инструментами Площадки и корректного отображения данных о результатах взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей.

Приложения Управление приложениями

Мои приложения > Настройки

Редактирование приложения "тест"

Информация Настройки Доступ Доп. настройки Реквизиты Уведомления Баннеры Письма Моб. промо

Название компании:

Подписант:

Должность подписанта:

Адрес:

На основании чего действует:

Номер телефона:

Емейл:

Банк:

ИНН:

Расчетный счет:

Корреспондентский счет:

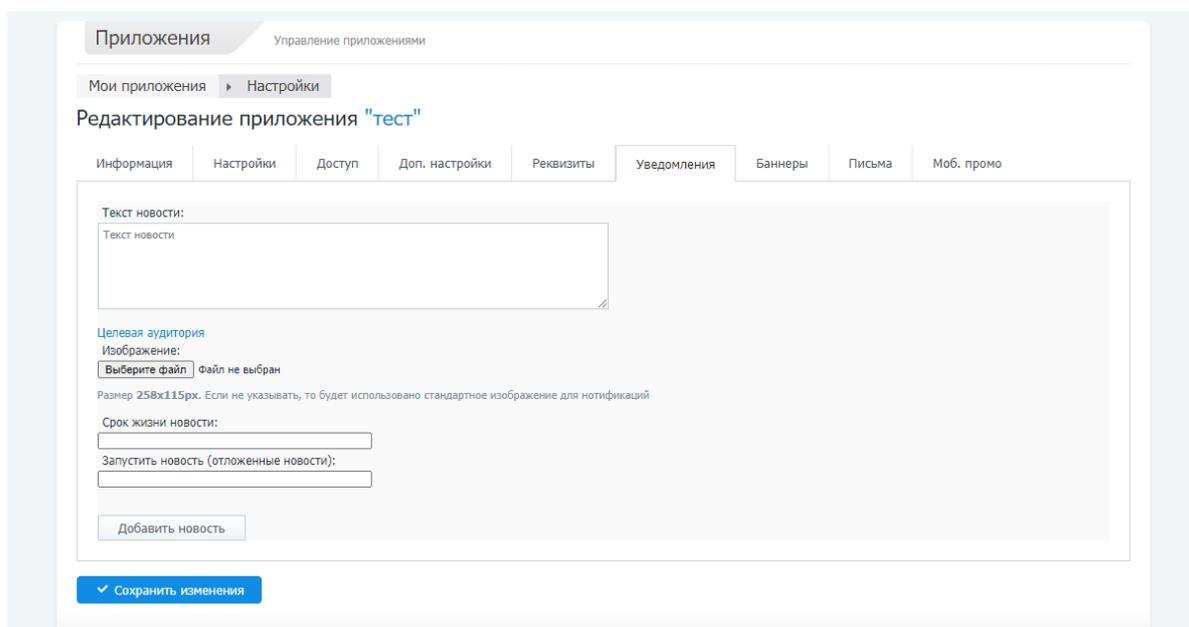
Приложения:

(!) Для изменения реквизитов вам необходимо отправить письмо с объяснением причин на apps@playform.com

✓ Сохранить изменения

Вкладка "Уведомления"

В данной вкладке пользователем в ручном режиме добавляются актуальные или предстоящие новости (поле Отложенные новости) Приложения (включая входящие в их состав графические изображения) и выбирается актуальная дата публикации определенной новости с целью донесения до конечных пользователей в виде уведомления в соответствующем разделе Площадки.



Вкладка “Баннеры”

В данной вкладке пользователем в ручном режиме добавляются графические изображения, соответствующие и визуально идентифицирующие Приложение на Площадке, предназначенные для корректного отображения Приложения в соответствующих разделах Площадки, а также в определенном поле вносятся данные в полуавтоматическом режиме (методом выбора параметров из выпадающего списка или вариантов выбора методом использования переключателя). После добавления соответствующих графических изображений в поля вкладки “Баннеры” они автоматически отправляются на модерацию. Графические изображения имеют определенные параметры, которые необходимо учитывать пользователю при добавлении на Площадку через вкладку “Баннеры” с целью прохождения Приложением процесса модерации. Для обновления внесенных данных пользователю необходимо сохранить изменения нажатием на соответствующую кнопку “Сохранить изменения”.

Мои приложения ▸ Настройки

Редактирование приложения "тест"

Информация | Настройки | Доступ | Доп. настройки | Реквизиты | Уведомления | **Баннеры** | Письма | Моб. промо

Баннеры для слайдера каталога приложений

Картинка Файл не выбран
Максимальный размер 640x220px

NEW!!! Акции в сервисе

Начало акции месяц

Картинка Файл не выбран
Максимальный размер 640x220px

Продолжительность акции
 1 день
 2 дня

Имейте в виду:

- Сразу после загрузки баннера он отправляется на модерацию;
- Если даты запуска баннеров разных приложений совпадают, первым будет показываться тот, чей агри выше за прошлый месяц;
- На один месяц можно загрузить не более 6 баннеров от одного приложения;
- Устаревшие баннеры удаляются автоматически.

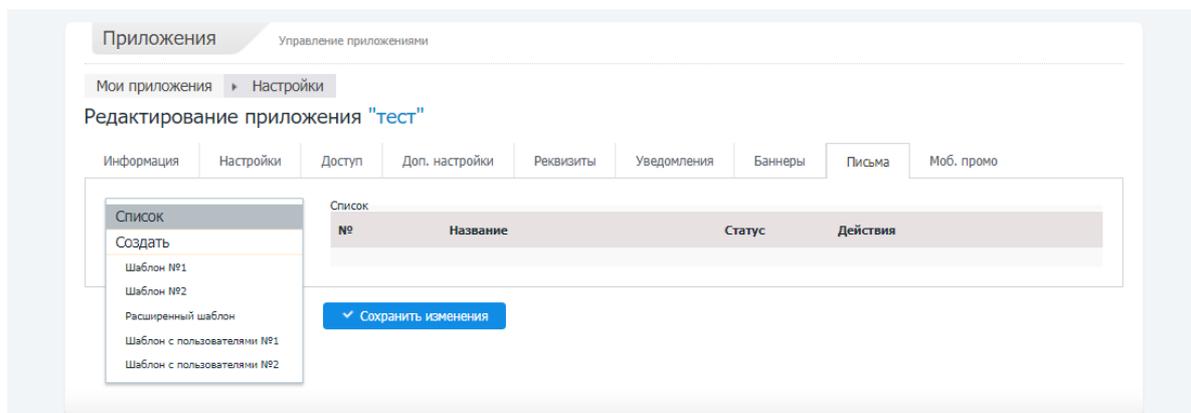
Баннеры для писем

Картинка Файл не выбран
Максимальный размер 360x185px

Сразу после загрузки баннер отправляется на модерацию.
 Для одного приложения не может быть добавлено более 5 баннеров!

Вкладка "Письма"

В данной вкладке пользователь имеет возможность в ручном режиме сформировать письмо (с использованием шаблона Площадки) и отправить его конечным пользователям на электронный адрес от имени Приложения с целью увеличения возвратов конечных пользователей в Приложение на Площадке. Пользователю необходимо выбрать шаблон письма (методом выбора подходящего шаблона из выпадающего списка), заполнить соответствующие поля в ручном режиме (включая входящие в их состав графические изображения) или полуавтоматическом режиме (варианты выбора методом использования переключателя), отправить шаблон на модерацию. Для обновления внесенных данных пользователю необходимо сохранить изменения нажатием на соответствующую кнопку "Сохранить изменения". После прохождения модерации отправить шаблон конечным пользователям через метод API User.sendAppEmail.



Вкладка “Моб. промо”

В данной вкладке пользователем в ручном режиме добавляются актуальные или предстоящие акции Приложения и выбирается актуальная дата запуска и окончания соответствующей акции с целью донесения до конечных пользователей в виде уведомления в соответствующих разделах Площадки. Пользователем вводятся данные в соответствующие поля вкладки “Моб. промо” в ручном и полуавтоматическом режимах (методом выбора параметров из выпадающего списка или вариантов выбора методом использования переключателя). После добавления соответствующих данных во все поля они автоматически отправляются на модерацию после нажатия кнопки “Добавить акцию”. Для обновления внесенных данных пользователю необходимо сохранить изменения нажатием на соответствующую кнопку “Сохранить изменения”.

Приложения Управление приложениями

Мои приложения ▸ Настройки

Редактирование приложения "тест"

Информация | Настройки | Доступ | Доп. настройки | Реквизиты | Уведомления | Баннеры | Письма | Моб. промо

Текст акции *

Тип акции *

Верня начала *

Верня окончания *

Кастомная ссылка

Пол

Платежная группа (все, если не отмечено)

Неплатящие и мало платящие (1-25 фм за последний месяц)

Средне платящие (25-100 фм за последний месяц)

Хорошо платящие (100-400 фм за последний месяц)

Супер платящие (более 400 фм за последний месяц)

Добавить акцию

Сохранить изменения

Мои приложения

Раздел предназначен для донесения до пользователя основных положений, необходимых для интеграции Приложения, добавления новых Приложений от имени пользователя и отслеживания статистики по запущенным на Площадке Приложениям. Раздел "Мои приложения" состоит из информационно-справочного блока по интеграции Приложения на Площадку и статистического блока, отражающего корректные данные о результатах взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей.

Приложения Управление приложениями

- Разработчикам
- Правила
- Изменения в платформе
- Приложения**
- API фотоотряды
- Добавить приложение

Для приложений, использующих тип вставки "Flash-контейнер", появилась возможность настройки параметра wmode. В течение некоторого времени опция будет работать в режиме тестирования. После, если значение не изменялось, выставляется "opaque" по умолчанию.

Для приложений, использующих тип вставки "IFrame", настоятельно рекомендуется для подгружаемых flash выставлять параметр wmode="opaque".

Приложение	Статус
тест	Тестирование

Всего приложений - 1

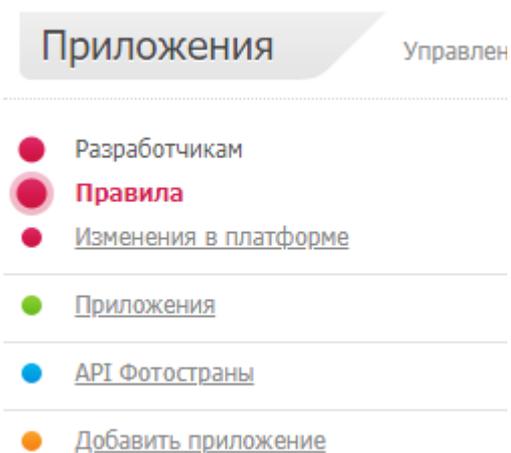
Добавить приложение

Информационно-справочный блок

Информационно-справочный блок состоит из подразделов:

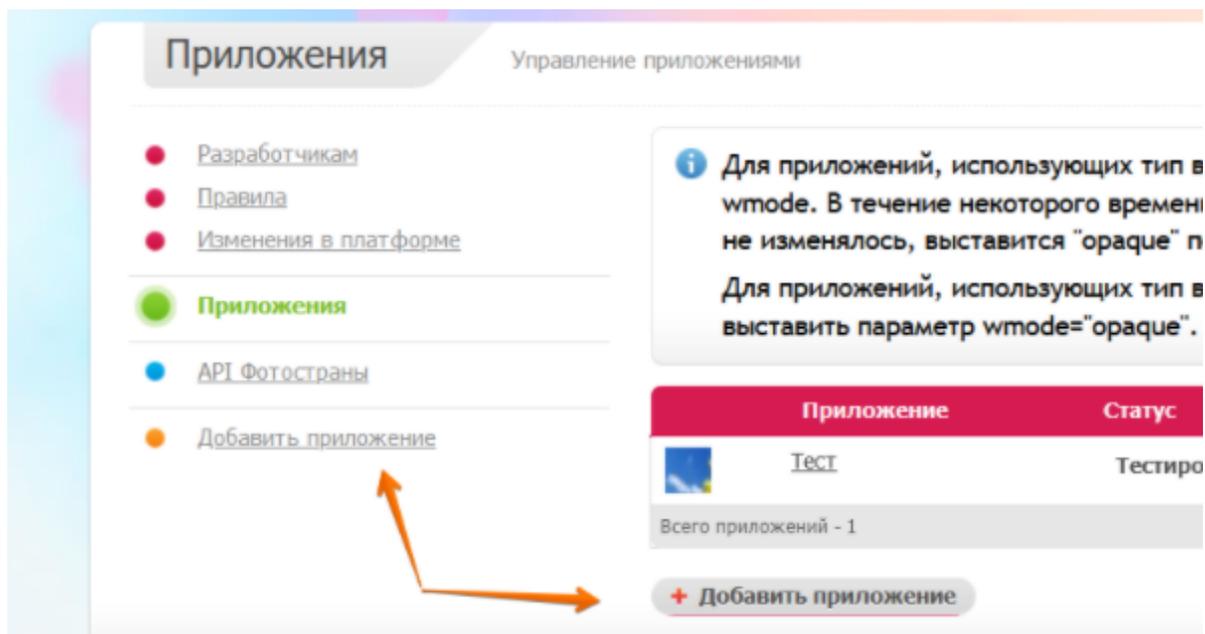
- Разработчикам;
- Правила;

- Изменения в платформе;
- API.

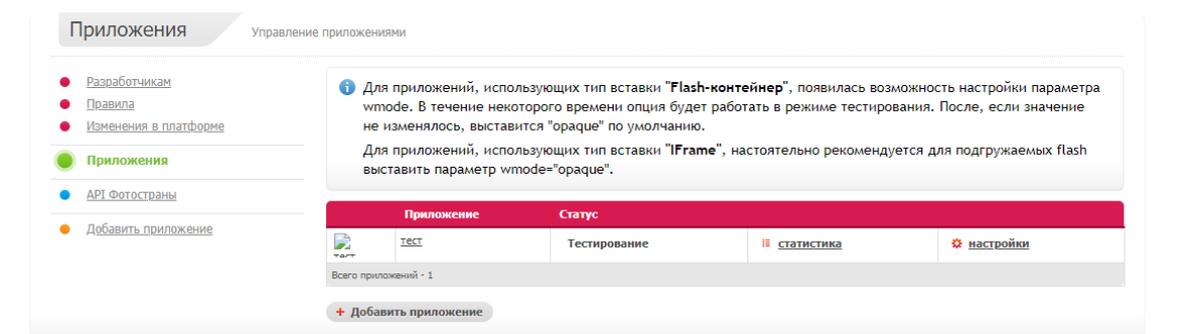


Целью информационно-справочного блока является донесение до пользователя правил, регламентирующих взаимодействие пользователя и Площадки в процессе интеграции Приложения и основных этапов интеграции. Самой важной частью интеграции пользователем Приложения на Площадку является API Площадки. Связи между Приложением и Площадкой поддерживаются через API (англ. Application Programming Interface, API [эй-пи-ай]) — специального функционала Площадки, который предназначен для связи между Площадкой и Приложением. API определяет функциональность, которую предоставляет программа для ЭВМ (модуль, библиотека), при этом API позволяет абстрагироваться от того, как именно эта функциональность реализована.

Добавление нового Приложения пользователем происходит через нажатие по соответствующим кнопкам “Добавить приложение” раздела “Мои приложения”.



Отслеживание статистики по запущенным на Площадке Приложениям доступно пользователю при нажатии на кнопку “Статистика” в подразделе “Приложения”.



Кнопка “Настройки”, также располагающаяся в подразделе “Приложения” рядом с кнопкой “Статистика”, при нажатии ведет пользователя в раздел “Настройки”, описанные ранее. Пара кнопок “Статистика” и “Настройки”, расположенные в одной строке рядом в подразделе “Приложения” относятся к одному Приложению пользователя и несут информацию, соответствующую этому Приложению. Пользователь может интегрировать на Площадку N количество Приложений, и каждое из них будет иметь свою пару кнопок “Статистика” и “Настройки”.

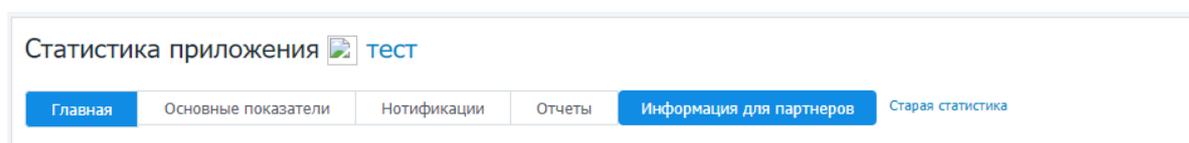
Статистический блок

Нажатие пользователем по кнопке “Статистика” соответствующего Приложения открывает доступ к дашборду (от англ. dashboard) — панель

индикаторов Приложения. Панель индикаторов — это инструмент для визуализации и анализа информации о бизнес-процессах и их эффективности. Данные, выводимые на панель индикаторов, представлены в виде ключевых показателей эффективности. Сама система панелей индикаторов является составной частью Площадки.

Дашборд Статистики Приложения состоит из индикаторов эффективности, разделенных на вкладки:

- Главная;
- Основные показатели;
- Нотификации;
- Отчеты;
- Информация для партнеров;
- Старая статистика.



Вкладка “Главная”

Содержание вкладки отражает метрики активности и финансовые метрики Приложения пользователя и выражено посредством графиков и таблицы.

График DAU сервиса

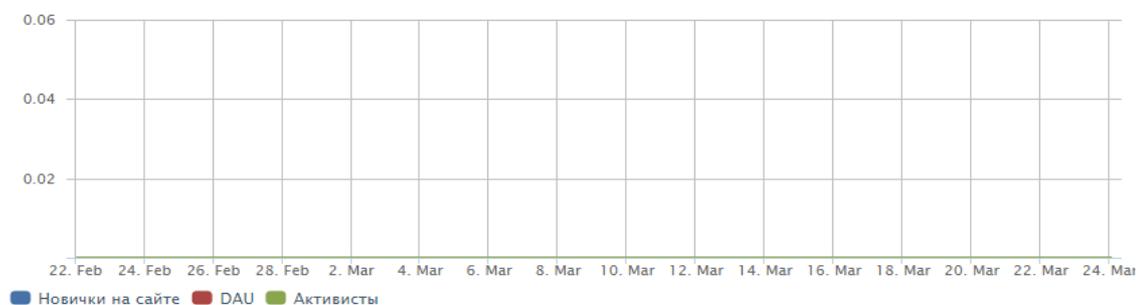


График дохода

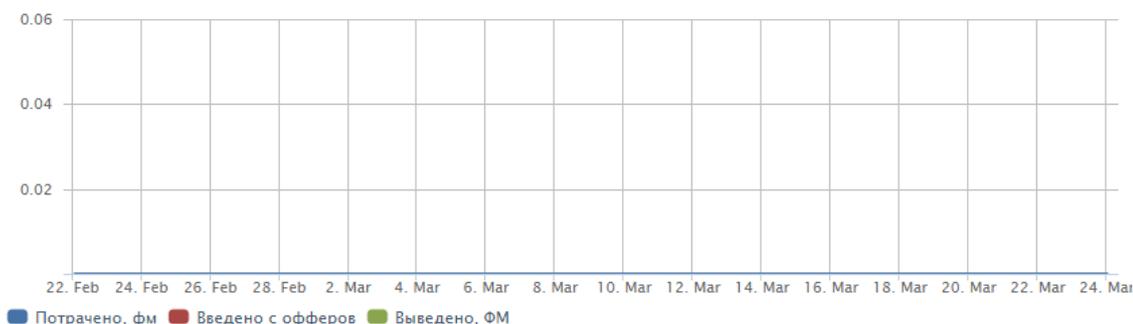


График DAU сервиса (где DAU — с англ. Daily Active Users) — метрика количества уникальных конечных пользователей, посетивших Приложение за календарные сутки.

График дохода — показатели дохода Приложения (где Потрачено — количество ФМ, потраченных конечным пользователем в Приложении; Введено — количество денег, введенных на Площадку конечным пользователем с помощью платежных систем и офферов; Выведено — количество ФМ, возвращенных конечному пользователю).

Графики трафика — отражают количество посещений Приложения новыми конечными пользователями и возвраты конечных пользователей, ранее использовавших Приложение.



Графики финансовых метрик, где ARPU (с англ. Average Revenue Per User) — среднее количество потраченных денег в расчете на одного уникального конечного пользователя; ARPPU (с англ. Average Revenue Per Paying User) — среднее количество потраченных денег на одного платящего уникального конечного пользователя.

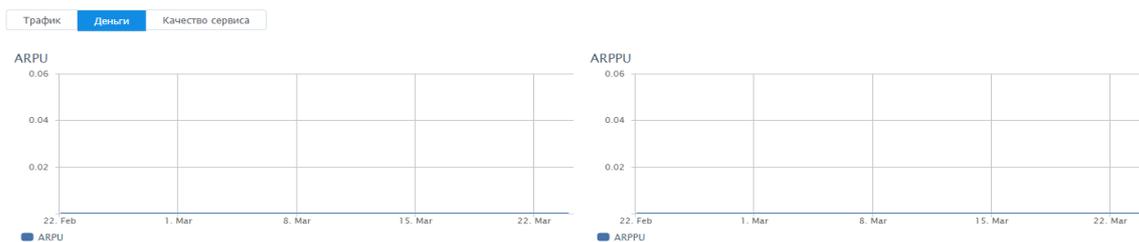


График метрики активности, где DAU/MAU, DAU/WAU (с англ. DAU — Daily Active Users; WAU — Weekly Active Users; MAU — Monthly Active Users) — месячный и недельный коэффициент активности в Приложении. Характеризуют недельную и месячную долю конечных пользователей, которые заходят в Приложение ежедневно.

Время в день — среднее количество минут в день, проведенных в Приложении, в расчете на одного конечного пользователя.



Метрики активности и финансовые метрики, отраженные в графиках, также отображаются в сводной таблице, показывающей точные значения метрик и их дельты (в том числе в процентном значении).

	значение	Δ	Δ %
Деньги день	0	0	100%
Введено с офферов	0.00	0.00	0 %
Выведено ФМ	0.00	0.00	? %
Деньги месяц	0	0	100%
DAU	0	0	100%
MAU активных	0	0	100%
DAU/MAU	0.00	0	100%
Время в день	0.00	0	100%
Количество установок день		0	? %
Количество установок месяц	1	-	-

Вкладка “Основные показатели”

Содержание вкладки отражает срезы метрик активности и финансовых метрик Приложения пользователя и выражено посредством таблиц и

графиков в расширенном режиме с возможностью изучить метрики за определяемый пользователем временной период.

Статистика приложения [ТЕСТ](#)

[Главная](#)
[Основные показатели](#)
[Уведомления](#)
[Отчеты](#)
[Информация для партнеров](#)
[Старая статистика](#)

Уважаемые партнеры!
 Курс ФМ для пользователя на данный момент составляет от 15 (автоплатеж) до 20 рублей за 1 ФМ, при оплате картой. Реальный же курс (средневзвешенный) в системе ниже (балансирует от 18 до 18,5), за счет акций и получаемых пользователями бонусов. Реальный курс вы сможете увидеть в ваших актах-отчетах.

С условиями перехода на новую систему вознаграждений ознакомлен. Баланс приложений сопоставил с остальными соед. площадками.

С уважением,
 команда Фотостраны.

Период: 24.02.2021 — 24.03.2021

Срезы

По дням

По неделям

По месяцам

Активность

Пол

Возраст

Платежность (сайт)

Платежность (сервис)

ТАБЛИЦЫ ГРАФИКИ

Срез	DAU/MAU, %	DAU/WAU, %	Время в день, мин	Активности	DAU	WAU	MAU	Потрачено, фм	Хитов на человека	ARPU
март		0.00	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0.00
24 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	1	1	0	0.00
23 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	1	1	0	0.00
22 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	1	1	0	0.00
21 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0.00
20 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0.00
19 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0.00
18 март	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0	0	0	0	0.00

Период: 24.02.2021 — 24.03.2021

Срезы

По дням

По неделям

По месяцам

Активность

Пол

Возраст

Платежность (сайт)

Платежность (сервис)

ТАБЛИЦЫ ГРАФИКИ

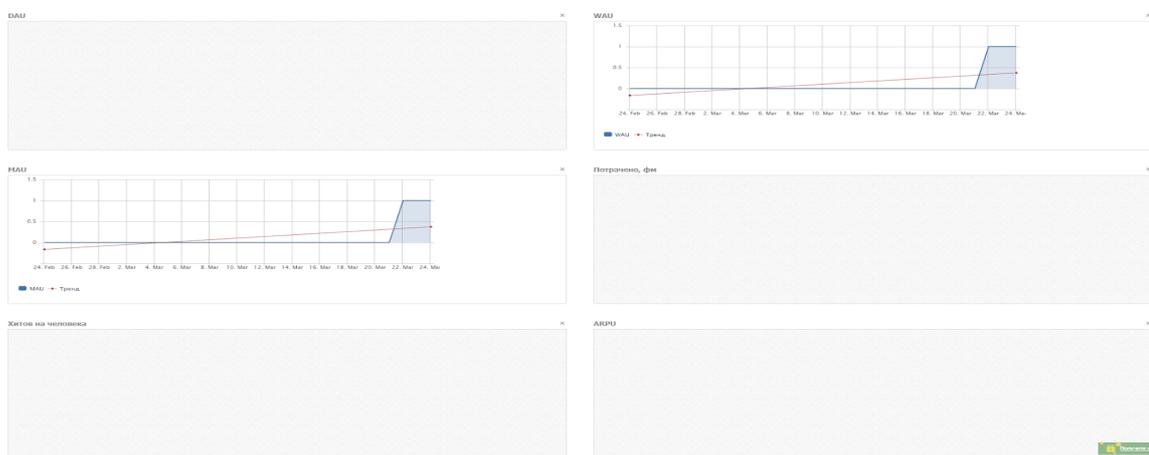
Добавить график

DAU/MAU, %

DAU/WAU, %

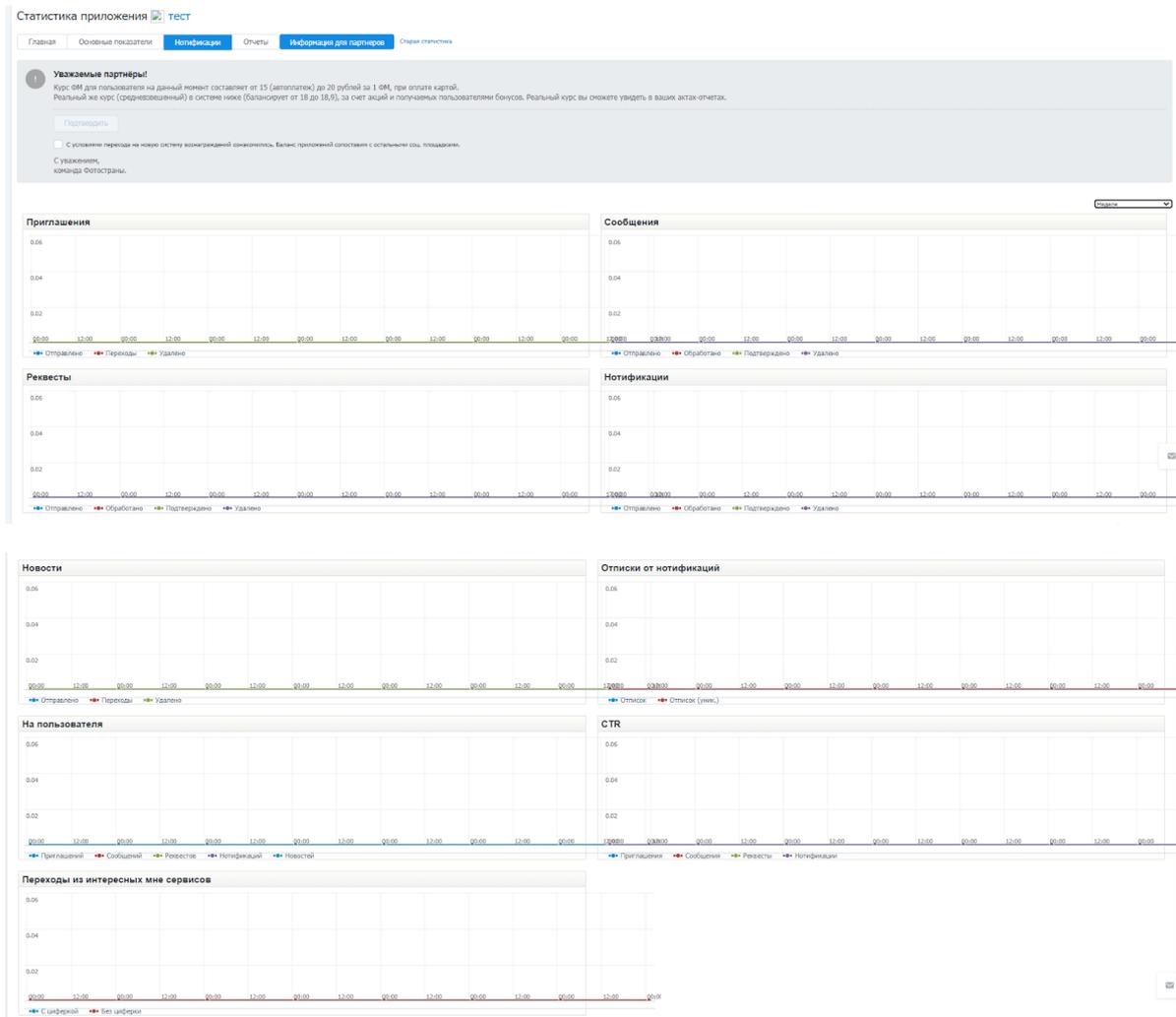
Время в день, мин

Активности



Вкладка “Нотификации”

Содержание вкладки отражает информацию о различных типах нотификаций и действий с ними, выраженную в виде графиков с возможностью изучить метрики за определяемый пользователем временной период.



Вкладка “Отчеты”

Содержание вкладки отражает информацию о текущем курсе ФМ для пользователя и статистику о доходах Приложения за весь период, начиная с периода в котором Приложение было запущено на Площадке. Статистика во вкладке “Отчеты” предназначена для отображения корректных данных о результатах взаимодействия Площадки, Приложения и конечных пользователей, данные которой в последующем отражаются в разделе “Счета и отчеты” в Личном кабинете пользователя и предоставляются пользователю

Площадкой в виде Отчет-акта и Счета на оплату, формирующихся автоматически по окончанию отчетного периода.

The screenshot shows a web interface for 'Статистика приложения' (Application Statistics). The top navigation bar includes 'Главная', 'Основные показатели', 'Нотификации', 'Отчеты', 'Информация для партнеров', and 'Старая статистика'. The 'Информация для партнеров' tab is active. A grey notification box titled 'Уважаемые партнёры!' contains text about the current FМ rate (15-20 rubles) and a 'Подтвердить' button. Below this is a table with columns: 'Месяц', 'Посещаемость', 'Получено ФМ', 'Курс ФМ', '% отчислений', 'Выдано ФМ', 'Штрафы', 'Вознаграждение', and 'Действия'. To the right of the table, there is a section titled 'Ваш курс ФМ на текущий месяц составляет 10 рублей за 1 ФМ' followed by a list of 6 instructions for receiving rewards, including document submission and contact information for Dasha Prokashewa and Natalia Kuchina.

Вкладка “Информация для партнеров”

Вкладка “Информация для партнеров” является информационно-справочным блоком. Содержание вкладки предназначено для донесения до пользователя экспертизы основного функционала и возможностей Площадки, направленных на продвижение и увеличение монетизации Приложения пользователя, интегрированного на Площадку. Данный функционал доступен для пользователя в Разделе “Настройки” Кабинета для настройки и загрузки Приложения.

Уважаемые партнёры!
 Курс ФМ для пользователя на данный момент составляет от 15 (автоплатеж) до 20 рублей за 1 ФМ, при оплате картой.
 Реальный же курс (средневзвешенный) в системе ниже (Балансирует от 18 до 18,9), за счет акций и получаемых пользователями бонусов. Реальный курс вы сможете увидеть в ваших актах-отчетах.
 С уважением,
 команда Фотострана.

 **Фотострана**

Инструменты для работы с приложениями

1 **Лента событий**

Лента в каталоге приложений, которая объединяет в себе все новости, акции, обзоры от игр. Возможность комментировать, ставить лайки, репостить записи. Все это позволит как привлечь уже активных пользователей, так и заполнить новую аудиторию.



[Узнай больше](#)

2 **Посты на стену пользователя и в ленту интересных новостей**

Используйте вирусные механики для раскрутки вашего приложения. Все новости которые пользователь разместит у себя на стене автоматически размещаются в ленте интересных новостей и становятся доступны для просмотра всем его друзьям.



[Узнай больше](#)

3 **Массовые рассылки (письма)**

Игроки вашего приложения будут приятно удивлены, получив от имени вашего приложения письмо с поздравлением, акцией, новым конкурсе.



[Узнай больше](#)

4 **Акции в приложениях**

Дополнительно привлечь внимание пользователей, разместив промо баннер акции в каталоге приложений на 1 или 2 дня



[Узнай больше](#)

5 **Новый метод API (биллинг)**

Использование нового метода API позволит вам быстрее работать с платежами и проводить различные распродажи совместно с нашей площадкой



[Узнай больше](#)

6 **Скриншоты приложений**

Минимальные трудозатраты с вашей стороны и ваши пользователи смогут делиться уникальными скриншотами из вашего приложения



[Узнай больше](#)

7 **Новый каталог приложений**

Рейтинги и отзывы, описания и скриншоты. Теперь у каждого приложения есть своя отдельная страничка, которая отражает качество и популярность приложения





Вкладка “Старая статистика”

Вкладка “Старая статистика” является ссылкой на расширенный функционал с метриками активности и финансовыми метриками Приложения пользователя и выражено посредством таблицы с возможностью изучить метрики за определяемый пользователем временной период, используя расширенный портрет конечного пользователя.

Браузер — прикладное программное обеспечение для просмотра веб-страниц, содержания веб-документов, компьютерных файлов и их каталогов; управления веб-приложениями; а также для решения других задач. В глобальной сети браузеры используют для запроса, обработки, манипулирования и отображения содержания веб-сайтов.

Сервер — процессор, предоставляющий функциональные возможности другим процессорам.

Протокол HTTP — протокол передачи гипертекста. Протокол HTTP используется при пересылке Web-страниц между компьютерами, подключенными к одной сети.

Резервное копирование (backup copy) — процесс создания копии данных на предназначенном для этого носителе (жестком диске, дискете и т. д.), который используется для восстановления данных в оригинальном или новом месте их расположения в случае их повреждения или разрушения.

Демон — компьютерная программа в системах класса UNIX, запускаемая самой системой и работающая в фоновом режиме без прямого взаимодействия с конечным пользователем. Демоны обычно запускаются во время загрузки системы. Типичные задачи демонов: серверы сетевых протоколов (HTTP, электронная почта и др.), управление оборудованием, управление выполнением заданий по расписанию и т.д. В техническом смысле демоном считается процесс, который не имеет управляющего терминала.

Общая характеристика сервиса

Площадка для игр — ресурс сети, предоставляющий информационное наполнение и функциональные возможности, к которым можно обратиться дистанционно через стандартизированные протоколы и программные интерфейсы. Сервис реализован в виде классической трехзвенной архитектуры, состоящей из:

- клиентской части;
- серверов приложений;
- баз данных.

Клиентская часть разрабатывается на языке JavaScript. Основным языком разработки на сервере приложений является язык программирования PHP7, для дополнительных высокопроизводительных сервисов используется C++.

Взаимодействие сервисов и конечных пользователей осуществляется через стандартный протокол HTTP (с участием протокола защиты транспортного уровня TLS, т.е. HTTPS).

Площадка для игр — программа для ЭВМ, которая предназначена для развлечения конечных пользователей (Приложений).

Участие конечных пользователей происходит в интерактивном (онлайн) режиме посредством подключения конечного пользователя через всемирную сеть Интернет.

Установка программы для ЭВМ “Площадка для игр” на мобильные устройства конечных пользователей происходит через специализированные интернет-площадки одновременно с установкой программы для ЭВМ “Фотострана. Социальная сеть” и является бесплатной.

Клиентская часть

В роли клиента выступает браузер (отображает web-страницу и входит в операционную систему). Корректное взаимодействие с пользовательским интерфейсом поддерживается в следующих браузерах:

- Google Chrome
- Yandex browser
- Opera (Blink)
- Mozilla Firefox
- Microsoft Internet Explorer 11
- Microsoft Edge
- Amigo

Веб-приложение получает запрос от клиента и обрабатывает запрос, после этого формирует веб-страницу и отправляет ее клиенту по сети с использованием стандартного протокола.

Доступ конечного пользователя к ресурсам сайта осуществляется после идентификации, аутентификации и авторизации.

Контент на веб-странице представлен в различных формах:

- текст;
- статические и анимированные графические изображения;
- аудио;
- видео.

Персональная страница конечного пользователя сервиса является динамической веб-страницей, которая может генерироваться за счет данных из баз данных и из данных кэширующих серверов (за счет этого существенно сокращается время загрузки веб-страницы).

Серверная часть

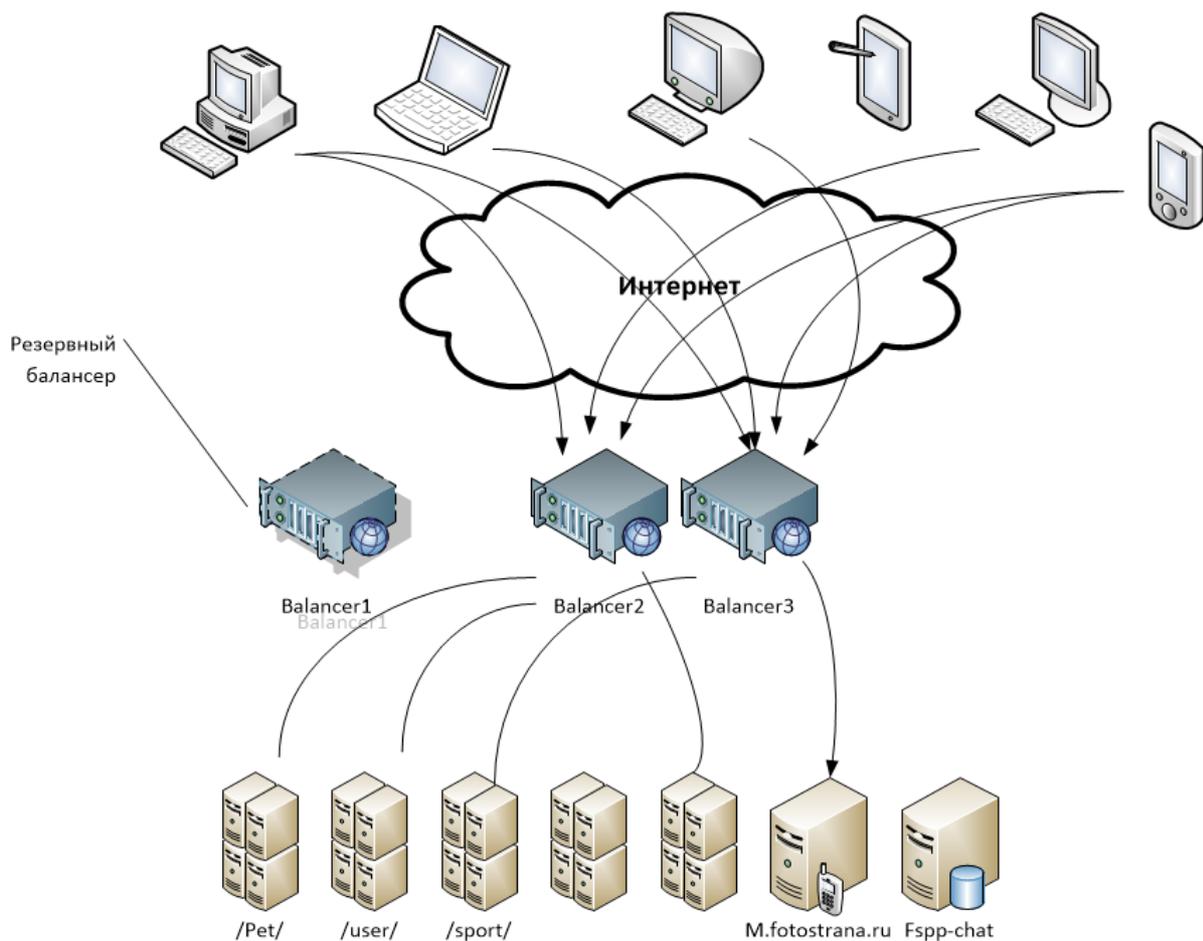
“Площадка для игр” использует более трехсот серверов, выполняющих различные функции, к ним относятся следующие виды серверов:

- серверы приложений;
- серверы хранения пользовательских фотографий;
- базы данных;
- кэширующие серверы;
- backup серверы (серверы резервного копирования)
- балансировщики нагрузки;
- прочие (например, DNS серверы).

Балансировка нагрузки

Основная цель балансирования нагрузки — это распределение входящих запросов между разными серверами. Программа использует простой вариант распределения нагрузки — использование различных серверов с разными IP адресами и внесение IP адресов в DNS домена (метод round-robin dns).

Домен fotostrana.ru с помощью DNS-записи направлен на 2 ip-адреса. Таким образом, при обращении к сайту, конечный пользователь попадает на один из балансеров, где веб-сервер nginx принимает соединения, обрабатывает их согласно своим внутренним правилам и отправляет дальше на нужный сервер. Балансеров 3, один из них не участвует в обработке входящих соединений (до момента выхода из строя одного из двух других). Если этот момент наступает, резервный балансир берет на себя роль сломавшегося и начинает обрабатывать поступающие запросы. Конфигурация веб-сервера на всех трех балансирах идентична, поэтому независимо от того, какой балансир принял запрос, обработан он будет одинаково.



Балансеры распределяют нагрузку более чем на 100 серверов приложений, которые разделены на группы согласно функциональному назначению.

Эти группы прописаны в настройках балансиров. Например, любое действие в “Доме питомца” (приложение на сайте) будет обработано серверами из группы “pet”. Разделение на группы происходит в зависимости от URL запроса.

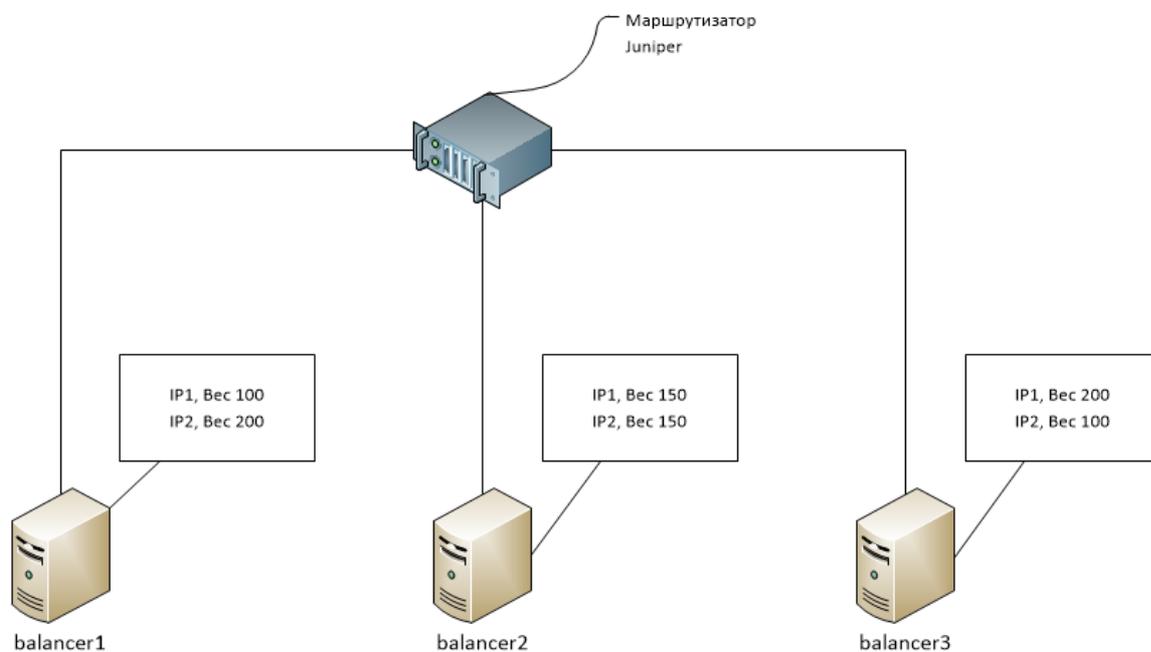
Такое разделение решает две основные задачи:

1. качественный мониторинг нагрузки на серверы каждой группы и оперативное выявление изменений и причин, вызвавших изменения нагрузки;
2. в случае выхода из строя одной из групп (из—за фатальной ошибки в коде или значительного превышения нагрузки) остальные разделы сайта продолжают работать, так как их обслуживают серверы других групп. При необходимости серверы можно перемещать между группами для более эффективного их использования.

Балансеры работают на базе nginx, и полностью разбирают HTTP протокол.

Существует также другой вид балансеров, серверы на базе которых называются фотобалансерами (балансеры для фотосхемы, дополнительно использующиеся для баланса статистики). Фотобалансеры, в отличие основанных на nginx балансеров, не разбирают протокол, работают на четвертом уровне модели OSI, знают адреса и порты серверов, отличают TCP от UDP, что позволяет им работать с более высокой скоростью.

У балансеров и фотобалансеров в случае выхода из строя любого из серверов нагрузка переходит на оставшиеся сервера в группе.



Балансеры сообщают маршрутизатору, что они поддерживают работы IP адресов с разным приоритетом, маршрутизатор строит таблицу маршрутов так, чтобы каждый адрес попал в нее только один раз, и попадает туда маршрут с наибольшим приоритетом, по умолчанию при всех трех работающих маршрутизаторах IP1 работает через balancer3, IP2 через balancer1, при выходе из строя balancer2 ситуация не меняется, так как это запасной балансер, а при выходе из строя balancer1 маршрутизатор теряет информацию о том, что IP2 доступен с приоритетом 200 через balancer1, и далее он "вспоминает", что этот же адрес доступен с balancer2 с приоритетом 150, что лучше, чем вес 100 у balancer3, и этот адрес начинает работать с

balancer2, при выходе из строя двух любых балансеров оставшийся берет на себя всю нагрузку, так как маршрутизатор получает информацию о доступности адресов только с одного балансера. В качестве протокола маршрутизации используется протокол динамической маршрутизации RIP.

Виды и функции используемых серверов

Скриптовые серверы

Скриптовые серверы — серверы, на которых выполняется код PHP. Запросы к скриптовым серверам проходят через балансеры и попадают в одну из групп скриптовых серверов. Все скриптовые серверы настроены одинаково и содержат идентичный код. Типовая конфигурация : IntelXeon E3 + 16gBRAM + SATA HDD :

FreeBSD/Linux

apache + php/hhvm + nginx

В php включены несколько модулей собственной разработки — `dald_client` и `daemon_client` (модули, предназначенные для работы с демонами собственной разработки), `shared_queue_client` (библиотека сброса статистики и других данных в общую память, откуда информацию забирает `shared_server`).

Кроме php/hhvm на скриптовых серверах располагаются модули отправки почтовых отправлений.

Для обеспечения синхронности и корректности наличия нужного кода на скриптовых серверах разработана система деплоя (развертывания новой версии приложения), описанная ниже.

Серверы статики

Статика — неизменяемые данные, например файлы стилей, картинки, которые используются при отображении большинства страниц программы для ЭВМ “Фотострана. Социальная сеть”. Работу статики обеспечивают два сервера. Нагрузка на статику балансируется через балансеры на базе ipvs, каждый сервер статики в часы пик может обработать полную нагрузку. Без работы статики программное обеспечение “Площадка для игр” полностью неработоспособно, поэтому схема допускает выпадение одного балансера и/или одного сервера статики без ущерба для работы Площадки.

Кэширующие серверы

Кэширующие серверы предназначены для кэширования (хранения) часто запрашиваемых данных без обращения к демонам или базам данных (наличие таких серверов значительно снижает скорость обработки запросов и генерации веб — страницы). Перед тем, как сделать запрос к базе данных, сначала отправляется запрос к кэширующим серверам для проверки наличия запрашиваемых данных в нем. Если данные находятся в кэширующих серверах, то запрос к базе данных не осуществляется.

Суммарно на кэширующих серверах хранится 400 Гб данных и они всегда заполнены на 100%. Из всех запросов только 5—10% не отдает информацию из кэширующих серверов, что снижает количество запросов к базе данных на 90—95%.

Используется 11 кэширующих серверов: 10 рабочих и один запасной.

В случае проблем с одним из работающих серверов, он выводится из работы и его нагрузка переводится на запасной сервер. При смене кэширующего сервера новый сервер начинает работу с полностью пустым кэшем.

Клиенты кэширующих серверов — демоны и rhr. Для rhr используется стандартный драйвер, который распределяет информацию в кэширующих серверах равномерно между десятью серверами.

Кэширующие серверы имеют следующую конфигурацию: два процессора Intel Xeon E5640, 48Гб памяти, SATA диск.

Демон серверы

“Площадка для игр” использует больше сотни различных демонов (компьютерных программ в системах класса UNIX, запускаемых самой системой и работающих в фоновом режиме без прямого взаимодействия с конечным пользователем). Для их работы используется около 50 серверов.

Демоны могут отвечать по разным протоколам, например HTTP, websocket, flash (самостоятельно реализованный протокол для устойчивых соединений с flash в качестве клиента на стороне браузера), dald (внутренний протокол для общения с PHP и другими демонами).

Демоны суммарно используют около 200Гб памяти, и исполняют свыше 200 000 запросов в минуту. Разработаны как замена Redis (система управления базами данных класса NoSQL с открытым исходным кодом, работающая со структурами данных типа «ключ — значение») для реализации недостающей в том функциональности, например, удаление ключей по маске, хранение массивов и сложные запросов с выборкой по определенному критерию.

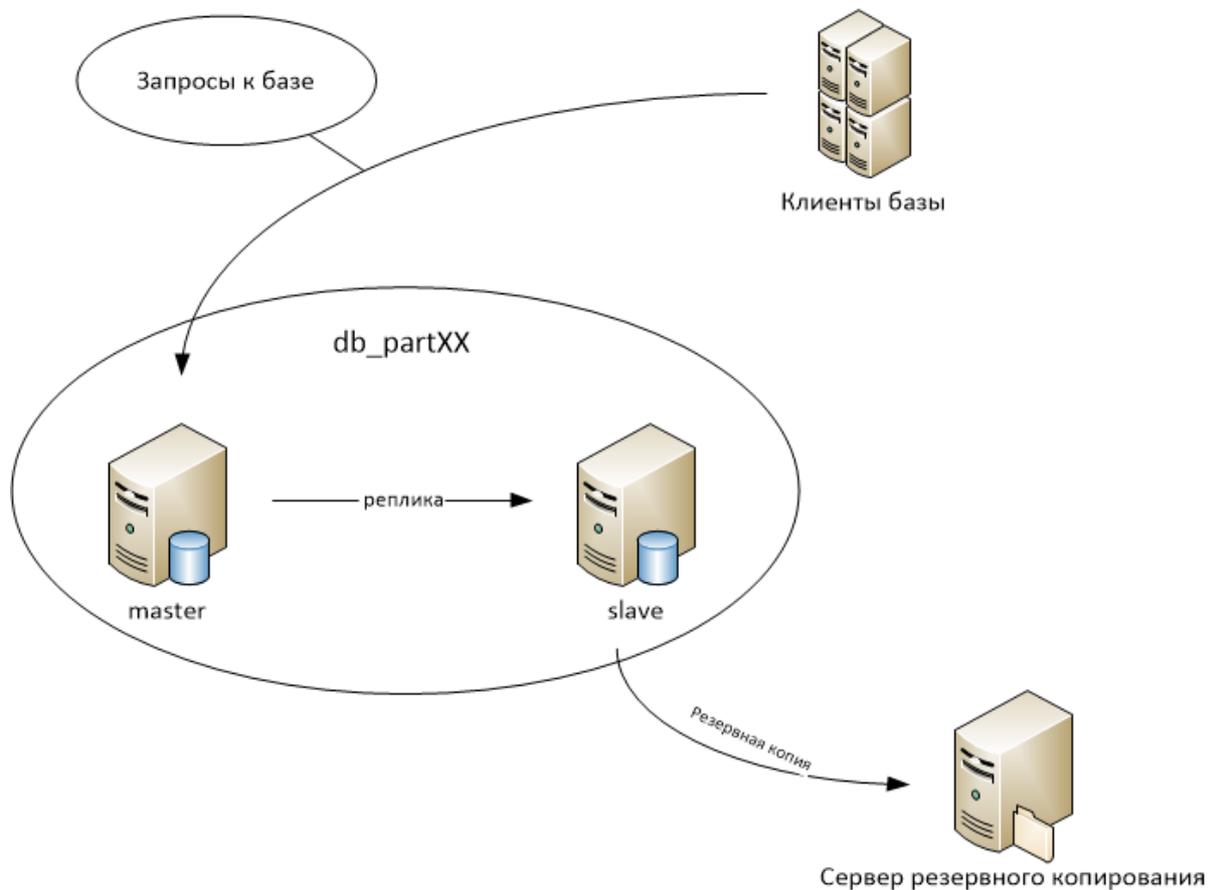
Примеры демонов: мегапет демон — демон для поддержки питомцев, содержит в себе полную информацию о питомцах; dald—surf демон — демон для подсчета всех заплывов в приложении “SurfRider”; dald демон — демон базы интересов конечных пользователей, хранит свыше миллиарда сложных счетчиков по взаимодействию между конечными пользователями.

На демонах работает websocket, что позволяет держать постоянно открытыми десятки тысяч соединений и генерировать уведомления от сервисов на сайте для всех конечных пользователей (даже находящихся в outline — статусе).

Также есть демоны, которые содержат все те же данные, что и в базе данных, но они представляют из себя интеллектуальный кэш (хранят в памяти ключи и прочую информацию, которая помогает им быстрее отвечать на запрос, чем если бы запросы были прямо адресованы к базе данных).

Серверы базы данных и резервного копирования данных

“Площадка для игр” использует реляционную базу данных MySQL, под которую выделено более 20 mysql серверов, средняя конфигурация — два процессора по 4 ядра, 96 Гб памяти. Базы данных хранятся на SSD дисках (быстрые SAS диски не справляются с нагрузкой).



Большинство серверов работают в парах, образуя связку master—slave, все запросы выполняются на master сервере, реплика идет на slave сервер, таким образом система обеспечивается вторым сервером, который содержит на себе полную базу данных с отставанием от основного сервера на несколько секунд.

Резервное копирование баз MySQL делается со slave сервера, т.к. это не снижает производительности основного сервера и менее загруженный slave позволяет сделать резервную копию быстрее. Три раза в день делается резервная полная копия: один раз в день делается бинарное резервное копирование и два раза в день текстовое резервное копирование. С бинарного резервного копирования можно быстро восстановить весь сервер, а с текстового можно восстановить отдельные таблицы записи, но восстановление полного сервера с текстового резервного копирования длится дольше, чем с бинарного.

“Площадка для игр” использует также два внешних решения поSQL баз данных, первое — MongoDB для нужд учета трафика (хранится информация о

связях конечного пользователя в других социальных сетях), второе — sphinx, для поисковика по сайту.

DNS серверы

“Площадка для игр” использует три не прорезервированных средствами отказоустойчивости сервера (Bind версии 9), расположенные в ЦОД вместе с остальными серверами. В качестве сервера имен используется. Выход одного из сервера из строя означает, что его адрес не будет больше отвечать на запросы, однако в этом случае клиент сам перезапросит информацию у одного из оставшихся двух серверов. Таким образом, отказоустойчивость встроена в протокол и поэтому дополнительное резервирование не является обязательным.

Сервер развертывания новой версии кода (деплой)

Для исполнения задачи по одномоментному получению новой версии кода используется отдельный деплой сервер. Таким образом исключается возможность рассинхронизации и постепенного обновления кода, что приводит к использованию разных версий кода на разных серверах.

При каждом размещении нового кода делается архив с файлами, которые изменились по сравнению с предыдущей версией. Этот архив размещается на все сервера и распаковывается в папки fotostrana.ru — 1 и fotostrana.ru — 2 (одна активная, вторая — та, в которую сделали деплой).

После размещения переключается симлинк и папка с новой версией кода становится активной. Такая схема позволяет вернуться к предыдущей версии кода, если в текущей были выявлены ошибки.

Сеть

Сеть разбита на несколько сегментов: внешняя сеть (сеть, где действуют внешние IP адреса, доступные через Интернет всем конечным

пользователям), и локальная сеть (сеть, где конечные пользователи имеют приватные адреса, в которой происходит обмен данными между серверами разного рода, например серверы приложений делают запросы к кэширующим серверам, демонам и базам данных).

Наибольший объем информации, как в количестве запросов, так и в байтах, проходит по локальной сети.

Ядро сети построено с расчетом на скорость работы до 10 Гбит/сек, серверы подключаются к портам, работающим на скорости 1Гбит/сек. Используется оборудование фирмы Juniper, в частности маршрутизатор MX80 и коммутаторы серий ex3300 и ex4200. Архитектура — схема Top Of Rack, т.е. в каждом серверном шкафу установлены коммутаторы, к которым подключены сервера из данного шкафа.

Типовой сервер подключается к сети тремя патч-кордами, отдельно внешний интернет и отдельно локальная сеть. Как правило, это три отдельных коммутатора, стоящие в каждой серверной стойке, inet sw, lan sw, rmm sw. Сети изолированы одна от другой с помощью технологии виртуальных локальных сетей — VLAN. Данная структура предполагает большой трафик по локальной сети и сравнительно небольшой трафик по внешней сети, а также небольшой трафик по сети RMM (сеть удаленного управления серверами).