

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ІНФОРМАТИКА, МАТЕМАТИКА,
АВТОМАТИКА

ІМА :: 2017

**МАТЕРІАЛИ
та програма**

НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

(Суми, 17–21 квітня 2017 року)



Суми
Сумський державний університет
2017

Архітектура серверної частини адміністратора ігрового веб-додатку

Письменний Є.І., студент; Парфененко Ю.В., старший викладач
Сумський державний університет, м. Суми

На сьогоднішній день динамічні веб-додатки представляють потужний серверний функціонал для вирішення проблем швидкої і безпечної взаємодії користувачів між собою, залучення локальних та «хмарних» середовищ для зберігання необхідної інформації, а також зручного та інтуїтивно зрозумілого представлення результатів користувачу. Ці критерії є дуже важливими для ігрових веб-додатків, адже подібна високонавантажена система буде працювати некоректно, якщо їх не враховувати.

Метою даної роботи є розробка логічно правильної архітектури серверної частини адміністратора ігрового веб-додатку.

Для вирішення поставленої задачі було використано ООП парадигму та MVC патерн проектування на базі PHP-фреймворку Yii2. Він розділений на три основні взаємопов'язані частини: модель (Model), вид (View), контролер (Controller).

Контролер приймає запити на сервер. В ньому описані всі дії, які доступні користувачеві (наприклад, призначати ролі в грі, створювати та редагувати новини, переглядати статистику всіх подій тощо). Модель обробляє вхідні дані контролера та визначає, що дані об'єктів будуть зберігатися в базі даних (MySQL) або в зконфігурованих файлах на сервері (наприклад, Json-формату). Наступним кроком модель віддає оброблені дані на відображення користувачу (View).

MVC патерн представляє можливість інтеграції з додатковими конфігураціями, модулями тощо. Тобто, використання такого патерну для проектування архітектури серверної частини адміністратора ігрового веб-додатку дозволяє забезпечити розподіленість, яка дає перевагу в тому, що зміни в окремому компоненті системи не будуть впливати на всю логіку роботи серверної частини гри.

Таким чином, представлена архітектура серверної частини адміністратора ігрового веб-додатку дозволить зекономити кошти і час за рахунок гнучкої та атомарної роботи взаємопов'язаного функціоналу.