

چک لیست انتشار و رفع اشکال

هر چیزی که باید پیش از روشن کردن بازی‌نس در محیط اصلی بررسی کنید، و راه حل رایج‌ترین مشکلات یکپارچه‌سازی.

پیش از انتشار

تنظیمات

- ☐ شناسه و کلید محرمانه‌ی **محیط اصلی** (جدا از توسعه)، فقط روی سرور.
- ☐ `BAZINESS_PLATFORM_ENABLED=true` ، `BAZINESS_PLATFORM_USE_PRODUCTION=true` ، و نام بسته‌ی پلتفرم و نام بازی تنظیم شده.
- ☐ `BAZINESS_PAY_ENABLED=true` ، `BAZINESS_PAY_BASE_URL=https://pay.baziness.com` و نام بسته‌ی پرداخت تنظیم شده؛ درگاه آزمایشی محلی خاموش.
- ☐ بیلد کلاینت را برای کلید محرمانه جست‌وجو کنید: **نباید** آنجا باشد.
- ☐ مقدار `/api/platform/config` مقدار `enabled: true` را با آدرس‌های **محیط اصلی** برمی‌گرداند.

ورود

روی پلتفرم توسعه همه‌ی حالت‌ها را با شماره‌های ساختگی و کد `111111` تست کنید، چون پیامکی فرستاده نمی‌شود (جزئیات).

- ☐ اسپلش «ورود با حساب بازی‌نس» / «ادامه به عنوان مهمان» را برای هر دستگاه یک بار می‌پرسد.
- ☐ بستن صفحه‌ی ورود بدون وارد شدن، دو دکمه را برمی‌گرداند.
- ☐ ورود به حسابی که روی دستگاه دیگری استفاده شده، به آن **جابه‌جا** می‌کند و پیشرفت‌ش سر جایش است.
- ☐ تنظیمات ← اتصال حساب، صفحه‌ی پروفایل را باز می‌کند و بعدش «متصل» نشان می‌دهد.
- ☐ خروج داخل یک صفحه‌ی بازی‌نس، بازی را به حالت یک بازدیدکننده‌ی کاملاً جدید برمی‌گرداند.
- ☐ باز کردن بازی از اپ بازی‌نس (`?linkedToken=`) آموزش را برای بازیکن جدید اجرا می‌کند.

سکه و صفحه‌ها

- ☐ موجودی گیتا کوین از پلتفرم می‌آید: تا وقتی معلوم نیست ... ، هیچ‌وقت یک 0 ساختگی.
- ☐ موجودی بعد از بسته شدن صفحه و بعد از فوکوس دوباره‌ی بازی تازه می‌شود.
- ☐ هر پرداخت یک‌باره `transactionId` ای دارد که از ماهیت پرداخت ساخته شده، و 400 پرداخت‌شده حساب می‌شود.
- ☐ «انتخاب جایزه» `/shop?game_name=...` را بدون دیوار ورود باز می‌کند.
- ☐ (اگر استفاده می‌کنید) ضربه‌ی اول آموزش `/game-offer` را باز می‌کند و بستنش به بسته‌ی شروع می‌رسد.

- ☐ نما با دستگیره، با زدن بیرون و با دکمه‌ی خود صفحه بسته می‌شود.

لینک‌ها

- ☐ لینک هر صفحه `packageName` و `sdkType=js` و در صورت وجود `linkedToken` را دارد.
- ☐ لینک‌های کمپین هر چهار `utm_*` را به ASCII دارند و نوار آدرس بعد از بارگذاری تمیز است.
- ☐ کمپین بعد از ورود بازینس و جابه‌جایی حساب حفظ می‌شود.

پرداخت بازینس

- ☐ همه‌ی SKUها زیر نام بسته‌ی پرداخت شما ثبت شده‌اند.
- ☐ یک خرید واقعی در محیط اصلی یک بار تحویل و بعد consume شده.
- ☐ خریدن دو بار پشت سر هم همان بسته کار می‌کند، که نشان می‌دهد `consume` اجرا شده.
- ☐ پرداختی که بعد از بستن بازی تمام شده، دفعه‌ی بعد که فروشگاه باز می‌شود تحویل داده می‌شود.

نشانه	علت احتمالی	راه حل
دکمه‌ی بستن صفحه کاری نمی‌کند	<code>sdkType=js</code> نیست، یا بررسی <code>origin</code> پیام با <code>origin</code> اشتباه مقایسه می‌کند	<code>sdkType=js</code> را به همه‌ی لینک‌های صفحه اضافه کنید و <code>origin</code> پیام را با آدرسی که باز کرده‌اید مقایسه کنید
فروشگاه جایزه به محض باز شدن بسته می‌شود	دست‌دادن <code>token</code> ورود حساب شده	<code>token</code> را نادیده بگیرید؛ فقط <code>login</code> ورود است
ورود اول گیر می‌کند یا سرور 400 می‌دهد	ورود پیش از اینکه بازیکن کاربر بازیکن و توکن داشته باشد شروع شده	اول <code>/api/platform/token</code> را صدا بزنید و صفحه را با همان توکن باز کنید
وارد شده ولی بازی هنوز مهمان نشان می‌دهد	<code>/api/platform/login</code> صدا زده نشده یا پروفایل دوباره خوانده نشده	با <code>login</code> صدایش بزنید و بعد پروفایل بازیکن را دوباره بخوانید
صفحه‌ی ورود «ادامه به عنوان مهمان» نشان می‌دهد	<code>allowGuest=false</code> نیست	روی صفحه‌های ورود، پروفایل و پیشنهاد اضافه‌اش کنید (نه <code>/shop</code>)
صفحه‌ی جایزه از بازیکن می‌خواهد وارد شود	ریشه‌ی سایت به جای <code>/shop</code> باز شده	<code>{web}/shop?game_name=...</code> را با <code>LinkedToken</code> باز کنید
درخواست‌های پلتفرم بعد از مدتی شکست می‌خورند	توکن کلاینت منقضی شده (401)	توکن تازه بگیرید (قدم ۱) و یک بار دیگر بفرستید
توکنی که درست به نظر می‌رسد رد می‌شود	<code>validate-user-token</code> پاسخ <code>isValid: false</code> داده (HTTP 200)	فیلد <code>isValid</code> را بررسی کنید، نه فقط کد HTTP؛ کلاینت دوباره وارد شود
یک بازیکن همان سکه‌ها را دو بار گرفت	<code>transactionId</code> از زمان ساخته شده	آن را از ماهیت پرداخت بسازید (قدم ۵)
دریافت جایزه بعد از یک کرش برای همیشه شکست می‌خورد	<code>add-coin</code> پاسخ 400 داده و دریافت آن را خطا حساب کرده	400 را «قبلاً پرداخت شده» حساب کنید
تب پرداخت سفید می‌ماند	تب بعد از منتظر ماندن برای سرور یا با <code>noopener</code> باز شده	داخل همان ضربه یک تب خالی باز کنید و بعد آدرسش را تنظیم کنید

نشانه	علت احتمالی	راه حل
بازیکن پرداخت کرد ولی چیزی نگرفت	هیچ وقت برنگشت، پس بررسی اجرا نشد	با فوکوس و «پرداخت کردم» بررسی کنید، و هنگام باز شدن فروشگاه پرداخت‌های در انتظار را بررسی کنید
<code>verify_payment</code> همیشه شکست می‌خورد	به شکل JSON فرستاده شده	بدنه‌ی فرم بفرستید
پرداخت پاسخ <code>no_required_params</code> می‌دهد	<code>uid</code> عددی نیست	شناسه‌ی عددی بازیکن را بفرستید
خرید دوم همان بسته مسدود است	خرید consume نشده	بعد از دادن آیتم و با چند بار تلاش <code>consume</code> را صدا بزنید
بازیکنانی که از اپ بازیکن می‌آیند از آموزش رد می‌شوند	<code>?linkedToken=</code> نشانه‌ی «بازیکن قدیمی» گرفته شده	«بازیکن جدید» را از داده‌های خودتان تشخیص دهید
کمپین بعد از ورود گم می‌شود	برچسب‌ها فقط از آدرس خوانده شده‌اند و بازی از اول اجرا شده	پیش از ورود آن‌ها را روی دستگاه ذخیره کنید
نام فارسی کمپین‌ها نیست	مقدارهای UTM فقط به صورت ASCII نگه داشته می‌شوند	از نام ASCII استفاده کنید (<code>shahrivar_1405</code>)
نمای ورود روی اسپلش دیده نمی‌شود	نما زیر اسپلش است	آن را بالای همه چیز بگذارید

کمک گرفتن

- کلیدها، صفحه‌ی پیشنهاد بازی و SKUها: از تیم پلتفرم بازیکن بپرسید.
- برای دیدن همه چیز در کنار هم، کد بازی نمونه را بخوانید.