

گیتا کوین

بازیکن چطور گیتا کوین به دست می‌آورد و خرج می‌کند، بازی چطور موجودی را نشان می‌دهد، سکه را امن می‌دهد و با بازیکنانی که هنوز وارد نشده‌اند چه می‌کند.

گیتا کوین چطور کار می‌کند

گیتا کوین واحد پول بازیکن است. بازیکن آن را در بازی شما به دست می‌آورد (برد مسابقه، رتبه‌ی تورنمنت، هدیه، خرید بسته) و در **فروشگاه جایزه** برای جایزه‌های واقعی خرج می‌کند. موجودی **روی پلتفرم** نگه داشته می‌شود، نه در دیتابیس شما:

کار	چه کسی	چطور
نمایش موجودی	کلاینت شما	<code>user/get-coin</code> با توکن کاربر بازیکن
دادن سکه	سرور شما	<code>client/add-coin</code> با توکن کلاینت
خرج کردن سکه	بازیکن	داخل صفحه‌ی فروشگاه جایزه؛ بازی شما کاری نمی‌کند

هشدار

هیچ‌وقت عددی را که به‌صورت محلی ذخیره شده موجودی حساب نکنید و هیچ‌وقت اجازه ندهید کلاینت سکه اضافه کند.

نمایش موجودی

موجودی را تازه کنید:

- بلافاصله بعد از اینکه کلاینت توکنش را گرفت
- وقتی یک صفحه‌ی بازیکن بسته می‌شود، چون شاید بازیکن در فروشگاه جایزه سکه خرج کرده باشد
- وقتی بازی دوباره به جلو می‌آید
- بعد از اینکه سرور شما سکه داد

تا وقتی موجودی معلوم نیست یا درخواست شکست خورده، ... نشان دهید یا آن را پنهان کنید. **هیچ‌وقت 0 نشان ندهید؛** بازیکن خیال می‌کند سکه‌هایش از دست رفته.

دادن سکه به شکل امن

هر پرداخت یک `transactionId` یکتا لازم دارد که از ماهیت همان پرداخت ساخته شده، مثلاً `match:17` یا `reward_claim:42` (فرمول). در نتیجه:

- تلاش دوباره، دو بار زدن دکمه یا درخواست تکراری هیچ وقت دو بار پرداخت نمی کند: پلتفرم تکرار را با `400` رد می کند
- آن `400` را به معنی «قبلاً پرداخت شده» بگیرید و حسابداری خودتان را تمام کنید
- هر پرداخت را در دفتر حساب خودتان هم ثبت کنید (به چه کسی، چقدر، چرا)، برای پشتیبانی و گزارش

بازیکنانی که هنوز وارد نشده اند

مهمان هم یک کاربر ناشناس بازیکن دارد، پس می شود به او سکه داد. ولی خیلی از بازی ها مرز را وارد شدن می گذارند:

نوع پرداخت	بازیکن وارد نشده	چرا
دریافت ها: جایزه ای که بازیکن برای گرفتنش دکمه می زند (برد، جایزه ی تورنمنت، هدیه)	با خطای «اول وارد شو» رد کنید؛ کلاینت صفحه ی ورود را باز می کند و بعد از ورود موفق دوباره تلاش می کند	سکه ای که با آن جایزه ی واقعی می خرد باید مال یک حساب واقعی باشد
پرداخت هایی که نباید شکست بخورند: خرید پرداخت شده ای که گیتا کوین دارد	سکه ها را در یک موجودی امانی محلی روی سرور نگه دارید	سفارش پرداخت شده هیچ وقت نباید شکست بخورد
وقتی بازیکن وارد شد	کل موجودی امانی را با یک <code>add-coin</code> (با <code>transactionId</code> مخصوص خودش) به بازیکن منتقل کنید و بعد موجودی محلی را صفر کنید	سکه ها دقیقاً یک بار منتقل می شوند

وقتی بازیکن خاموش است هم جایزه های گیتا کوین را در همان موجودی محلی نگه دارید تا اقتصاد بازی بدون کلید هم قابل تست باشد.

ارز را صادقانه نشان دهید

- همه جا آن را «گیتا کوین» بنامید و آیکون مخصوصش را بگذارید.
- بیلدی که بدون بازیکن منتشر می شود نباید جایزه ی گیتا کوین تبلیغ کند.

کد آماده: دادن سکه، نمایش موجودی.