

بازی نمونه – سنگ، کاغذ، قیچی

یک بازی کامل و کوچک که همه‌ی یکپارچه‌سازی‌های این ویکی را دارد. روی سرور توسعه بازی‌اش کنید، پروژه را دانلود کنید و در دو دقیقه خودتان اجراش کنید.

بازی کنید

باز کردن بازی نمونه (سرورهای توسعه: platform-dev, platform-web-dev, pay-dev).

دانلود پروژه (zip): Node.js و جاوااسکریپت مرورگر ساده، بدون هیچ وابستگی و بدون مرحله‌ی بیلد.

چه چیزهایی را نشان می‌دهد

یک مسابقه‌ی سنگ، کاغذ، قیچی «بهترین از ۵ دست» در برابر ربات: اولین کسی که **۳ امتیاز** بگیرد برنده است و دست مساوی امتیاز ندارد. هر مسابقه ۱ بلیت هزینه دارد و برنده ۵۰ **گیتا کوین** می‌گیرد. همه‌ی قابلیت‌های پلتفرم در آن هست:

قابلیت	کجای بازی	صفحه‌ی ویکی	کد
ورود با بازی‌نس (انتخاب اسپلش)، جابه‌جایی حساب، خروج	اجرای اول؛ تنظیمات ← «اتصال حساب»	ورود	<pre> public/js/platform.js server/services.js , platformToken) (platformLogin </pre>
ارزها؛ بلیت (محلی) و گیتا کوین (get-coin)	نشان‌های نوار بالا، بنر جایزه	گیتا کوین	<pre> public/js/platform.js , (getCoin) public/js/app.js (renderTopbar) </pre>
۵۰ گیتا کوین برای برنده (add-coin) با کلید بیکتا، برای دریافت ورود لازم است	پنجره‌ی نتیجه، نوار «جایزه منتظر توست»	گیتا کوین	<pre> server/services.js (claimMatchReward) public/js/app.js (claim) </pre>
صفحه‌ی «انتخاب جایزه»	بنر بنفش	صفحه‌ی جایزه	<pre> public/js/platform.js (renderRewardSelection) </pre>
آموزش: قانون‌ها ← راهنما روی «انتخاب جایزه» ← صفحه‌ی game-offer ← «خرید موفق» بسته‌ی شروع (۵ بلیت)	اجرای اول	صفحه‌ی پیشنهاد آموزش	<pre> public/js/app.js , آموزش) server/services.js (claimStarterPack) </pre>
شیت کشویی	همه‌ی صفحه‌های بازی‌نس	شیت پایین	<pre> public/js/sheet.js public/styles.css </pre>
پرداخت بازی‌نس: «بسته‌ی بلیت»، ۱۰ بلیت به ۴,۹۰۰ تومان (SKU example_pack)	کارت فروشگاه	پرداخت بازی‌نس	<pre> , server/pay.js server/services.js , startPurchase) , (verifyPurchase public/js/purchase.js </pre>
گرفتن UTM و tag به‌عنوان اولین تماس	هر لینکی، مثلاً .../example/? utm_source=wiki&utm_medium=docs	لینک‌ها و UTM	<pre> public/js/api.js , (FIRST_TOUCH) server/services.js (ensureUser) </pre>

Shell

```
unzip baziness-example-rps.zip && cd baziness-example-rps
cp .env.example .env          # fill in BAZINESS_CLIENT_ID / BAZINESS_CLIENT_SECRET
npm start                     # → http://127.0.0.1:4380/
```

پیش‌نیاز: **Node.js 20** یا بالاتر. داده‌ها در `data/db.json` نگه داشته می‌شوند، یک ذخیره‌ساز JSON کوچک به جای دیتابیس شما.

مقدار توسعه	.env
کلاینت توسعه‌ی نمونه (از تیم پلتفرم بگیرید، یا کلاینت بازی خودتان)	BAZINESS_CLIENT_ID BAZINESS_CLIENT_SECRET
com.karizmastudio.example	BAZINESS_PLATFORM_PACKAGE_NAME
https://pay-dev.karizmastudios.org	BAZINESS_PAY_BASE_URL
com.karizmastudio.example	BAZINESS_PAY_PACKAGE_NAME
4900 / example_pack	PACK_PRICE / PACK_SKU

پیشنهاد

کلید ندارید؟ باز هم اجرا می‌شود. با `BAZINESS_PLATFORM_ENABLED=false` رابط بازی‌نس پنهان می‌شود و جایزه‌ها محلی نگه داشته می‌شوند. با `DEV_FAKE_BAZINESS_PAY=true` و `BAZINESS_PAY_BASE_URL=http://localhost:4380/dev/baziness`، خریدها از یک درگاه آزمایشی داخلی با دکمه‌ی «پرداخت موفق» رد می‌شوند.

نکته‌های تست

- **ورود:** روی این نسخه‌ی توسعه، «ورود با حساب بازی‌نس» هر شماره موبایلی را با کد `111111` می‌پذیرد. پیامکی فرستاده نمی‌شود.
- **دوباره دیدن آموزش:** از «بازنشانی این دستگاه» پایین لابی استفاده کنید. حافظه‌ی محلی پاک می‌شود و بار بعد بازیکن کاملاً جدید است.
- **بازیکن دوم در همان مرورگر:** `?device=someone-else` را به آدرس اضافه کنید.
- **دریافت جایزه به‌عنوان مهمان:** بدون ورود یک مسابقه را ببرید. درخواست دریافت `PLATFORM_NOT_LINKED` برمی‌گرداند و شیت ورود باز می‌شود. بعد از ورود، دریافت خودش دوباره تلاش می‌کند.

- **خریدی که بعداً تمام می‌شود:** خرید را شروع کنید، پرداخت کنید، بازی را ببندید و دوباره باز کنید. لابی پرداخت‌های در انتظار را تطبیق می‌دهد.
- **لینک کمپین:** `.../example/?utm_source=wiki&utm_campaign=test` را باز کنید. آدرس بعد از بارگذاری تمیز است و برچسب‌ها هنگام ساخت حساب روی آن ذخیره می‌شوند.

ساختار پروژه

Text

```

baziness-example-rps/
├── .env.example          every setting, documented
├── package.json          "npm start" - no dependencies
├── server/
│   ├── index.js          HTTP routes + static files (relative paths: works at / or
/example/)
│   ├── env.js            configuration (.env loader)
│   └── platform.js        platform client: auth, create-user, tokens, add-coin ← secret
stays here
│   ├── pay.js            Baziness Pay: buy URL, get_payment, verify_payment (form), consume
│   ├── services.js        accounts & linking, match rules, rewards, starter pack, purchases
│   ├── store.js           JSON-file store (swap for your database)
│   └── fake-pay.js        local fake gateway (never in production)
└── public/
    ├── index.html, styles.css
    ├── assets/            art (hands, bot, pack, prize, Gita coin, ticket, Baziness logo)
    └── js/
        ├── api.js         first module: UTM capture, device id, fetch wrapper
        ├── platform.js    BazinessPlatform: page URLs, messages, login, get-coin
        ├── sheet.js       the swipe-down sheet
        ├── purchase.js    Pay popup: tab opened in the click, verify on focus
        ├── ui.js          DOM helpers, Persian numbers, toasts, modals
        └── app.js          splash, lobby, match, tutorial

```

میزبانی زیر یک مسیر

کلاینت فقط از آدرس‌های نسبی (`api/...` ، `assets/...`) استفاده می‌کند، پس همین فایل‌ها هم در `/` و هم زیر یک پیشوند کار می‌کنند. روی سرور توسعه‌ی ویکی، nginx پیشوند `/example/` را برمی‌دارد و درخواست را به پروسه‌ی Node می‌فرستد:

NGINX

```

location = /example { return 301 /example/; }
location /example/ {
    proxy_pass http://127.0.0.1:4380/;          # trailing slash: /example/api/me → /api/me
    proxy_set_header Host $host;
}

```

```
proxy_set_header X-Forwarded-For $proxy_add_x_forwarded_for;  
}
```