

ورود و اتصال حساب بازیکن

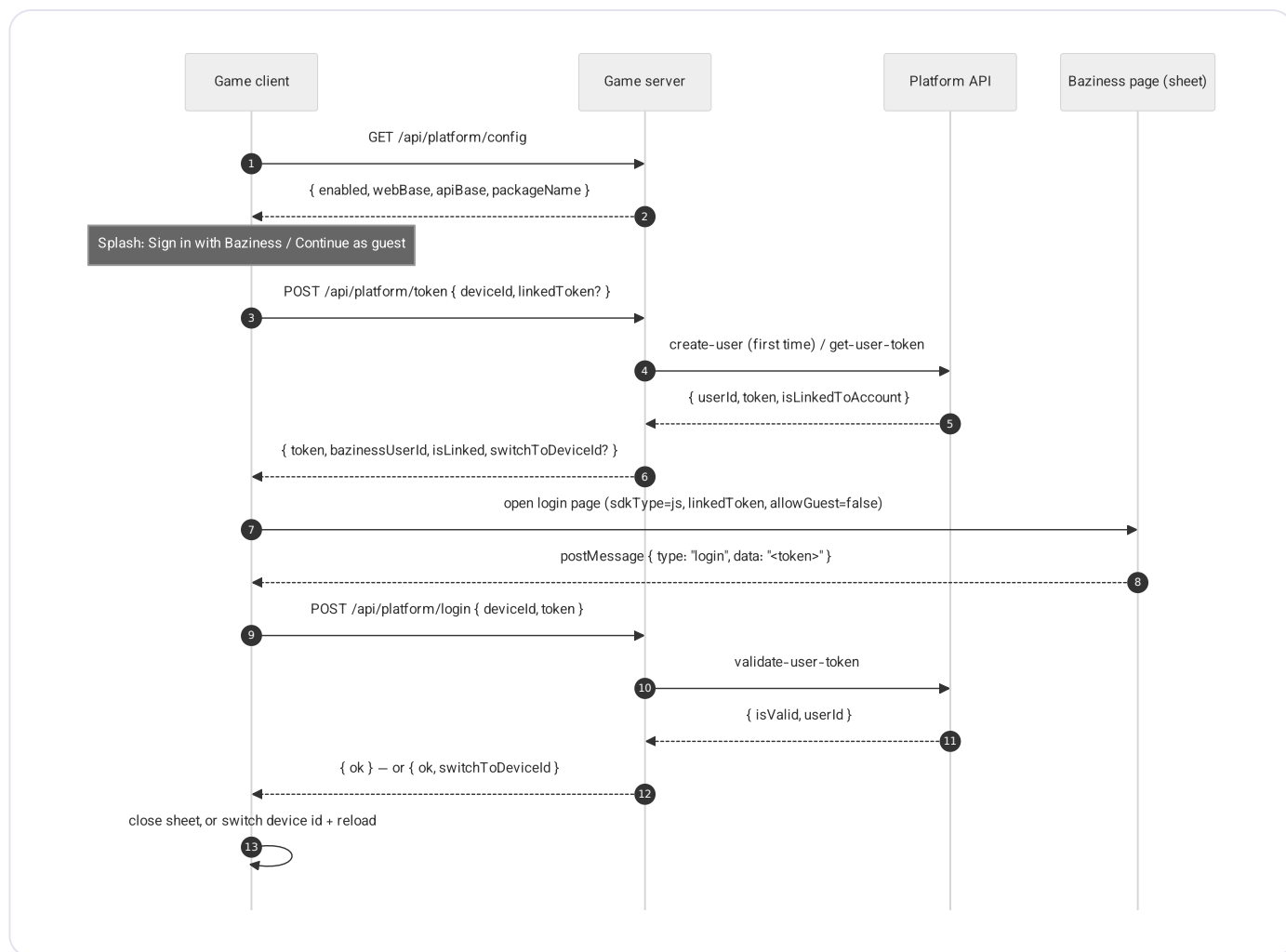
بازیکن چطور هویت بازیکن می‌گیرد، از اسپلش یا تنظیمات وارد می‌شود، و بازی چطور حساب‌ها را بی‌خطر جابه‌جا می‌کند.

مدل هویت

بازی شما حساب‌های بازیکن خود را دارد، مثلاً با کلید شناسه‌ی دستگاہی که در اولین اجرا ساخته می‌شود. بازیکن روی همین حساب سوار می‌شود:

- اولین باری که پلتفرم روشن است، سرور شما یک کاربر ناشناس بازیکن می‌سازد (`create-user`) و `userId` آن را روی رکورد بازیکن ذخیره می‌کند.
- بازیکن تا وقتی با شماره موبایلش در یکی از صفحه‌های بازیکن وارد نشود ناشناس می‌ماند (`isLinkedToAccount: false`). بعد از ورود حساب متصل است.
- اگر حساب بازیکنی که بازیکن واردش می‌شود از قبل مال بازیکن دیگری از بازیکنان شما باشد (همان شخص روی گوشی دیگر)، بازی به آن بازیکن جابه‌جا می‌شود و حساب را دو بار وصل نمی‌کند.

وضعیت	<code>userId</code> بازیکن ذخیره شده؟	<code>isLinkedToAccount</code>	چیزی که بازیکن می‌بیند
بازیکن خاموش	—	—	هیچ بخش بازیکنی
مهمان	بله (کاربر ناشناس)	<code>false</code>	موجودی سکه و دکمه‌ی جایزه کار می‌کنند؛ «اتصال حساب» در تنظیمات
وارد شده	بله	<code>true</code>	همه‌چیز، از جمله دریافت جایزه‌های گیتا کوین



چیزهایی که سرور شما فراهم می‌کند

کلاینت شما هیچ وقت خودش API سرور پلتفرم را صدا نمی‌زند. سه endpoint از سرور خودتان را صدا می‌زند:

endpoint شما	کلاينت می‌فرستد	سرور شما	پاسخ
GET <code>/api/platform/config</code>	—	کاری نمی‌کند، فقط تنظیمات را می‌گوید	<code>{ enabled, webBase, apiBase, packageName, gameName, { gameOfferUrl یا } enabled: false }</code>
POST <code>/api/platform/token</code>	شناسه‌ی دستگاه، و <code>linkedToken</code> اگر هست	اگر هنوز کاربر بازی‌س <code>create-user</code> ندارد ← <code>user</code> ؛ وگرنه ← <code>get-user-token</code> اگر <code>userId</code> حاصل مال بازیکن دیگری باشد وصل نمی‌کند	<code>{ token, userId, isLinkedToAccount یا { switchToDeviceId }</code>
POST <code>/api/platform/login</code>	شناسه‌ی دستگاه، توکنی که صفحه‌ی ورود داده	<code>validate-user-token</code> ← این حساب مال کیست؟ مال بازیکن دیگری ← جابه‌جایی؛ وگرنه وصل به همین بازیکن	<code>{ ok: true یا { ok: false } یا { ok: true, switchToDeviceId یا { ok: false }</code>

اگر پلتفرم در دسترس نباشد، `/token` پاسخ `{ enabled: true, error: "platform_unavailable" }` را بدون توکن می‌دهد و بازی به هر حال بالا می‌آید.

اجرای اول: مهمان یا ورود

وقتی بازی‌س روشن است و بازیکن نه هنوز انتخابی کرده و نه وارد شده، اسپلش به جای نوار بارگذاری دو دکمه نشان می‌دهد:

- «ورود با حساب بازی‌س»: صفحه‌ی ورود را باز می‌کند و منتظر می‌ماند.
- «ادامه به عنوان مهمان»: انتخاب را به خاطر می‌سپارد و ادامه می‌دهد.

ترتیب بالا آمدن بازی:

1. بازیکن را در سیستم حساب **خود بازی** وارد کنید.
2. از سرور `/api/platform/config` را بپرسید. اگر بازی‌س خاموش بود، از همه‌ی قدم‌های بعد بگذرید.
3. اگر انتخابی نشده و بازیکن وارد نیست، دو دکمه را نشان دهید و منتظر بمانید.

4. `/api/platform/token` را صدا بزنید. اگر `switchToDeviceId` برگشت، آن شناسه را بپذیرید و از اول شروع کنید.

5. اگر بازیکن همین الان وارد شد، پروفایلش را دوباره بخوانید تا صفحه حساب وارد شده را نشان دهد.

اگر بازیکن صفحه‌ی ورود را بدون وارد شدن بست، دو دکمه را دوباره نشان دهید.

جابه‌جایی حساب، قدم به قدم

جابه‌جایی وقتی پیش می‌آید که حساب بازیکن واردش می‌شود از قبل به بازیکن دیگری از بازیکنان شما وصل باشد، مثلاً بعد از نصب دوباره یا روی گوشی جدید:

1. سرور پاسخ می‌دهد `<شناسه‌ی دستگاه آن بازیکن>: switchToDeviceId`.
2. کلاینت آن شناسه را به عنوان شناسه‌ی خودش ذخیره می‌کند و توکن بازیکن ذخیره شده را فراموش می‌کند.
3. بازی را از اول اجرا می‌کند، بدون `linkedToken` در آدرس.
4. اجرای بعدی بازیکن دیگر را با همه‌ی پیشرفت‌ش بالا می‌آورد.

باز شدن بازی از اپ بازیکن

مهم

اپ بازیکن حالا `?linkCode=` (یک بار مصرف) را هم می‌فرستد. به جای `linkedToken` آن را به سرورتان بدهید. **مهاجرت توکن را ببینید.**

اپ بازیکن بازی‌ها را با `<توکن>linkedToken=?` در آدرس باز می‌کند:

- آن توکن را به عنوان `linkedToken` به `/api/platform/token` بفرستید تا بازیکن در حساب درست بازیکن قرار بگیرد. در اجرای بعدی آن را از آدرس پاک کنید.
- اگر دستگاه از قبل توکن دیگری دارد، حساب بازیکن دیگری دارد می‌آید: پیش از ادامه داده‌های محلی را پاک کنید و از اول شروع کنید.
- ورود تعیین می‌کند کدام حساب بازی کند، هیچ وقت تعیین نمی‌کند بازیکن جدید است یا نه. بازیکن تازه‌واردی که این طور می‌آید هم باید آموزش و هدیه‌های خوش‌آمد شما را ببیند.

ورود در آینده، از تنظیمات

همان هر وقت بخواهد می‌تواند حسابش را وصل کند: تنظیمات ← باز کردن صفحه‌ی پروفایل (پارامترها). وقتی نما بسته شد، دوباره `/api/platform/token` را بپرسید و موجودی سکه را تازه کنید.

خروج

وقتی صفحه `logout` می‌فرستد، نما را ببندید، هر چه بازی به صورت محلی ذخیره کرده پاک کنید (هویت، توکن، انتخاب‌ها، پیشرفت آموزش) و مثل یک بازدیدکننده کاملاً جدید از اول شروع کنید.

تست ورود روی پلتفرم توسعه

پیشنهاد

روی پلتفرم توسعه (همان جایی که بازی‌های تستی به آن وصل‌اند) با هر شماره موبایلی و کد `111111` می‌توانید وارد شوید. هیچ پیامکی فرستاده نمی‌شود. با شماره‌های ساختگی هر چند حساب تستی که لازم دارید بسازید: یکی برای تست جابه‌جایی حساب، یکی برای یک مهمان تازه و غیره. محیط اصلی کد واقعی را پیامک می‌کند.

اشتباه‌های رایج

اشتباه	نتیجه	راه حل
پیام <code>token</code> صفحه ورود حساب شود	فروشگاه جایزه به محض باز شدن بسته می‌شود؛ ورود اول پیش از وارد شدن بازیکن تمام می‌شود	فقط <code>login</code> ورود است
وصل کردن توکن بدون <code>validate-user-token</code>	هر کسی می‌تواند هر حسابی را مال خودش کند	همیشه در سرور بررسی کنید
باز کردن صفحه‌ی ورود بدون توکن بازیکن	ورود اول از اسپلش کاربر ناشناسی ندارد که به آن وصل شود	مطمئن شوید <code>/api/platform/token</code> قبلاً اجرا شده و توکنش را به عنوان <code>linkedToken</code> بفرستید
نبودن <code>allowGuest=false</code> روی صفحه‌ی ورود	بازیکن یک «ادامه به عنوان مهمان» دوم می‌بیند	روی صفحه‌های ورود، پروفایل و پیشنهاد اضافه‌اش کنید
پاداش اتصال حساب بیش از یک بار	خروج و ورود دوباره، پاداش را تکرار می‌کند	هدیه‌ی «حساب وصل شد» را از سرور و یک بار برای هر بازیکن بدهید

کد آماده: `endpoint`‌های سرور، کنترلر و پیام‌های کلاینت.