

شروع کار، قدم به قدم

چه چیزهایی از تیم پلتفرم بگیرید، هر مقدار کجا استفاده می‌شود، و کل یکپارچه‌سازی در چند قدم کوتاه که هر کدام به جزئیاتش لینک دارد.

۱. کلیدها را بگیرید

تیم پلتفرم بازی‌نس این مقدارها را به شما می‌دهد، برای هر محیط یک دسته (توسعه و اصلی):

مقدار	مثال	چه کسی استفاده می‌کند	محرمانه؟
شناسه‌ی کلاینت (client id)	12	سرور شما، برای گرفتن توکن کلاینت	نه، ولی خصوصی نگهش دارید
کلید محرمانه (client secret)		سرور شما، برای گرفتن توکن کلاینت	بله، فقط سرور
نام بسته‌ی پلتفرم	com.karizmastudio.example	لینک همه‌ی صفحه‌های بازی‌نس (packageName)	نه
نام بازی	example	صفحه‌ی جایزه و صفحه‌ی پیشنهاد (game_name)	نه
نام بسته‌ی پرداخت	com.karizmastudio.example	همه‌ی درخواست‌های پرداخت (pname)؛ ممکن است با نام بسته‌ی پلتفرم فرق کند	نه
SKUها	example_pack	محصولاتی که با پرداخت بازی‌نس می‌فروشید	نه

هشدار

کلید محرمانه هیچ‌وقت نباید به مرورگر یا بیلد اپ برسد: نه در کد کلاینت، نه در متغیرهای `VITE_*` یا `NEXT_PUBLIC_*`، نه در گیت. هر کسی که آن را داشته باشد می‌تواند به نام بازی شما بازیکن بسازد و گیتا کوین بدهد.

۲. دو نوع توکن را بشناسید

همه چیز در پلتفرم با یکی از این دو توکن کار می‌کند. جدا نگه داشتن این دو، کلید کل یکپارچه‌سازی است:

توکن	چه کسی دارد	چطور گرفته می‌شود	برای چه
توکن کلاینت	فقط سرور شما	شناسه + کلید محرمانه ← <code>client/auth</code>	همه‌ی درخواست‌های سرور به سرور: ساختن بازیکن، بررسی توکن، دادن سکه
توکن کاربر	کلاینت بازیکن (از سرور شما)	<code>client/create-user</code> یا <code>client/get-user-token</code>	باز کردن صفحه‌های بازیکن به نام همین بازیکن (<code>linkedToken</code>) و خواندن موجودی سکه‌اش

۳. قدم‌ها را دنبال کنید

#	قدم	کجا	جزئیات
۱	سرور شما با شناسه و کلید محرمانه یک توکن کلاینت می‌گیرد	سرور	API پلتفرم ← قدم ۱
۲	اولین باری که بازیکن می‌آید، سرور کاربر بازیکن او را می‌سازد و شناسه‌اش را ذخیره می‌کند. دفعه‌های بعد توکن تازه می‌گیرد	سرور	قدم‌های ۲ و ۳
۳	کلاینت صفحه‌های بازیکن (ورود، پروفایل، جایزه) را با توکن کاربر نشان می‌دهد و به پیام‌هایشان گوش می‌دهد	کلاینت	صفحه‌های بازیکن
۴	وقتی بازیکن در صفحه وارد شد، سرور توکن را بررسی می‌کند و حساب را وصل می‌کند (یا به حساب دیگر بازیکن جابه‌جا می‌کند)	سرور	ورود، قدم ۴
۵	کلاینت موجودی گیتا کوین را نشان می‌دهد و سرور برای برد و جایزه گیتا کوین می‌دهد	هر دو	گیتا کوین، قدم‌های ۵ و ۶
۶	دکمه‌ی «انتخاب جایزه» صفحه‌ی جایزه را باز می‌کند؛ آموزش می‌تواند صفحه‌ی پیشنهاد بازی را باز کند	کلاینت	صفحه‌ی جایزه، صفحه‌ی پیشنهاد آموزش
۷	آیتم‌ها را با پرداخت بازیکن بفروشید	هر دو	پرداخت بازیکن
۸	لینک‌هایی را که بازیکن می‌آورد با پارامترهای UTM برچسب بزنید	هر دو	لینک‌ها و UTM

کد آماده‌ی همه‌ی قدم‌ها در کد سرور و کد کلاینت است. بازی نمونه همه را کنار هم دارد.

۴. سرور را تنظیم کنید

بازی نمونه و نمونه کدها این تنظیمات را می‌خوانند. همین نام‌ها را نگه دارید تا نمونه‌ها بدون تغییر کار کنند:

تنظیم	مثال	معنی
BAZINESS_PLATFORM_ENABLED	true	کلید اصلی. تا وقتی false است بازی هیچ بخش بازیگری نشان نمی‌دهد
BAZINESS_PLATFORM_USE_PRODUCTION	false	آدرس‌های = false توسعه، = true آدرس‌های اصلی
BAZINESS_CLIENT_ID	12	شناسه‌ی کلاینت
BAZINESS_CLIENT_SECRET		کلید محرمانه (محرمانه)
BAZINESS_PLATFORM_PACKAGE_NAME	com.karizmastudio.example	در packageName لینک صفحه‌ها
BAZINESS_GAME_NAME	example	در game_name صفحه‌ی جایزه و پیشنهاد
BAZINESS_PAY_ENABLED	true	دکمه‌های خرید را روشن می‌کند
BAZINESS_PAY_BASE_URL	https://pay-dev.karizmastudios.org	سرور پرداخت این محیط
BAZINESS_PAY_PACKAGE_NAME	com.karizmastudio.example	در pname درخواست‌های پرداخت
BAZINESS_SKU_PREFIX	(خالی)	اختیاری: SKU = پیشوند + شناسه‌ی محصول

پلتفرم فقط وقتی روشن حساب می‌شود که BAZINESS_PLATFORM_ENABLED=true باشد و هم شناسه و هم کلید محرمانه تنظیم شده باشند. به این ترتیب سروری که نیمه‌کاره تنظیم شده، دقیقاً مثل وقتی رفتار می‌کند که بازیگر اصلاً وجود ندارد.