

Общее описание проекта

Сайт представляет собой одну страницу с интерфейсом для пополнения аккаунта в steam. Пользователь может указать свой логин, выбрать сумму и платежный метод, а дальше оплатить и получить пополнение баланса своего steam аккаунта.

The screenshot shows the 'Steam Balance' website interface. At the top left is the logo 'Steam Balance' in purple and white. A green button labeled 'регистрация' is in the top right. The main heading is 'Пополни баланс Steam' in white, with a sub-heading 'Моментальное пополнение вашего аккаунта Steam'. Below this are two input fields: 'Введите ваш логин Steam' with a 'как найти логин' link and a user icon, and 'Введите сумму пополнения' with a wallet icon. Under the sum field are four buttons for 100 ₽, 500 ₽, 1 000 ₽, and 5 000 ₽. A checkbox with the text 'Я подтверждаю, что указал логин Steam, а не никнейм' is below. A large green button 'перейти к оплате' is at the bottom left. On the right, under 'Выберите платёжный метод', there are six payment method icons: two VISA МИ, one с6п, one VISA МИ, and one money. At the bottom right, a summary table shows: 'Заплатите' 0 ₽, 'Выбранный способ оплаты' 'Не выбран', 'Комиссия сервиса' 0 ₽, 'Комиссии платежных систем' 0 ₽, and 'Получите на баланс Steam' 0 ₽.

Регистрация и авторизация

В текущей версии не потребуется, т.к. проведение платежей планируется реализовать единоразово без регистрации и хранения ПДн пользователей.

User flow процесса пополнения баланса

1. Пользователь попадает на сайт
2. Пользователь заполняет форму с указанием:
 - a. Логина steam
 - b. Суммы для пополнения в рублях или в валюте на выбор
 - c. Метода оплаты
 - i. Метод оплаты выбирается из предложенных сторонним провайдером
 - d. Согласия на процессинг и с офертой
3. Пользователя перенаправляем на страницу для проведения платежа
 - a. Пользователь совершает платеж

4. Пользователь возвращается на страницу сайта, где видит уведомление о результате операции пополнения

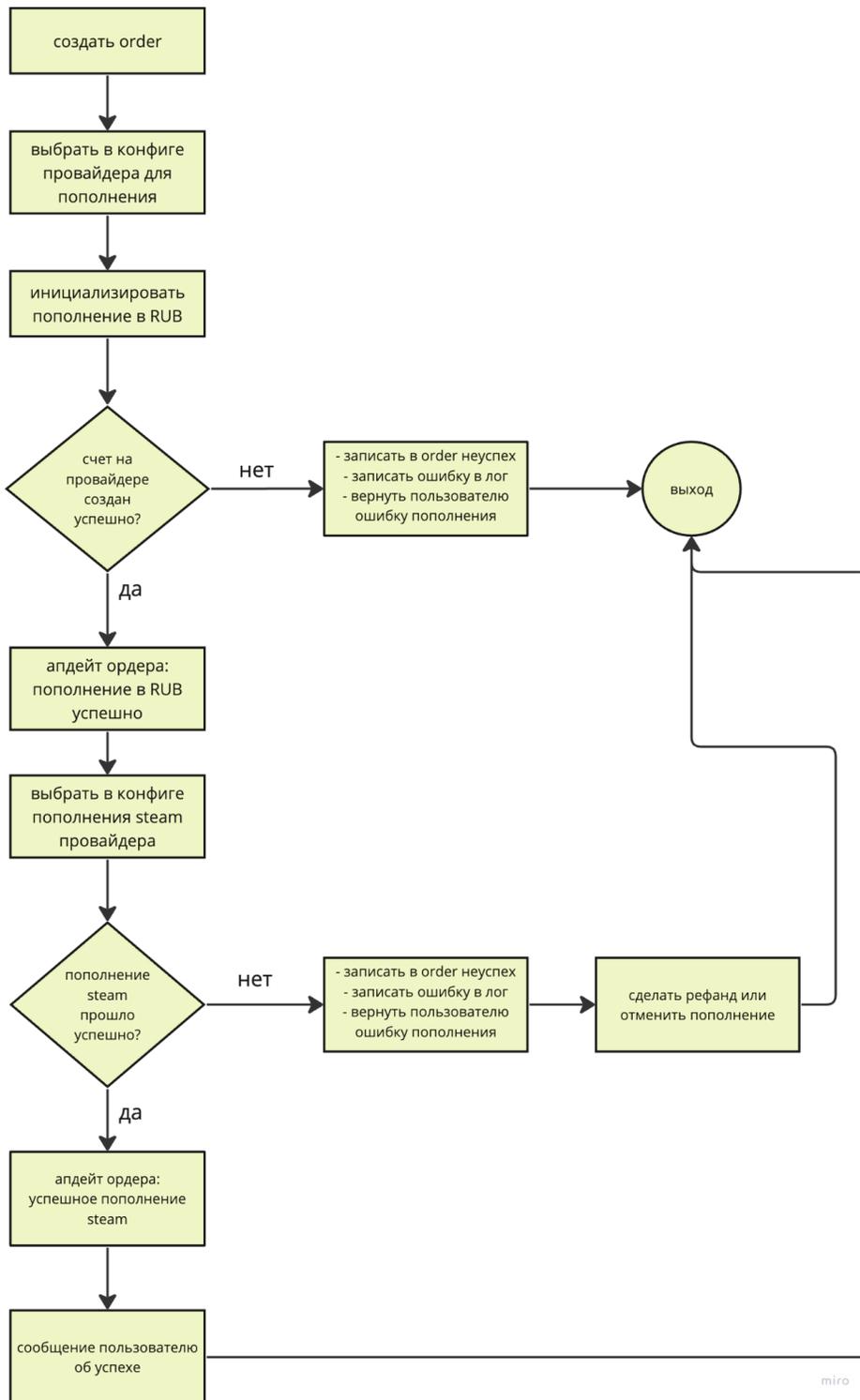
Flow пополнения баланса steam полный

Пополнение делится глобально на две части:

- Прием денег
- Пополнение баланса

Если не удастся пополнить steam, то пополнение денег нужно отменить - сделать рефанд или отказаться от транзакции, в зависимости от возможностей экваера.

Блок-схема



Внешние системы

Для приема средств от пользователей будет использоваться payment gateway, а для пополнения steam будет использоваться другой провайдер. Оба этих блока с настройками описаны ниже.

Выбор и настройка платежного провайдера для приема платежей

Для приема платежей от пользователей необходимо использовать стороннего провайдера. Их может быть несколько, но работать может только один.

Платежный провайдер может иметь(при наличии) настройки:

- Id провайдера
- Название провайдера
- статус

Платежный метод провайдера может иметь настройки:

- Id метода
- Id провайдера, которому принадлежит метод
- Имя метода
- Процент комиссии метода (будет использован для операций на фронте и бэке)
- статус

Список платежных провайдеров должен управляться через админку. Добавление платежного провайдера в автоматическом режиме не предусмотрено, поэтому сами провайдеры и их конфиги будут зашиты в конфигурационных файлах.

Выбор и настройка провайдера для пополнения

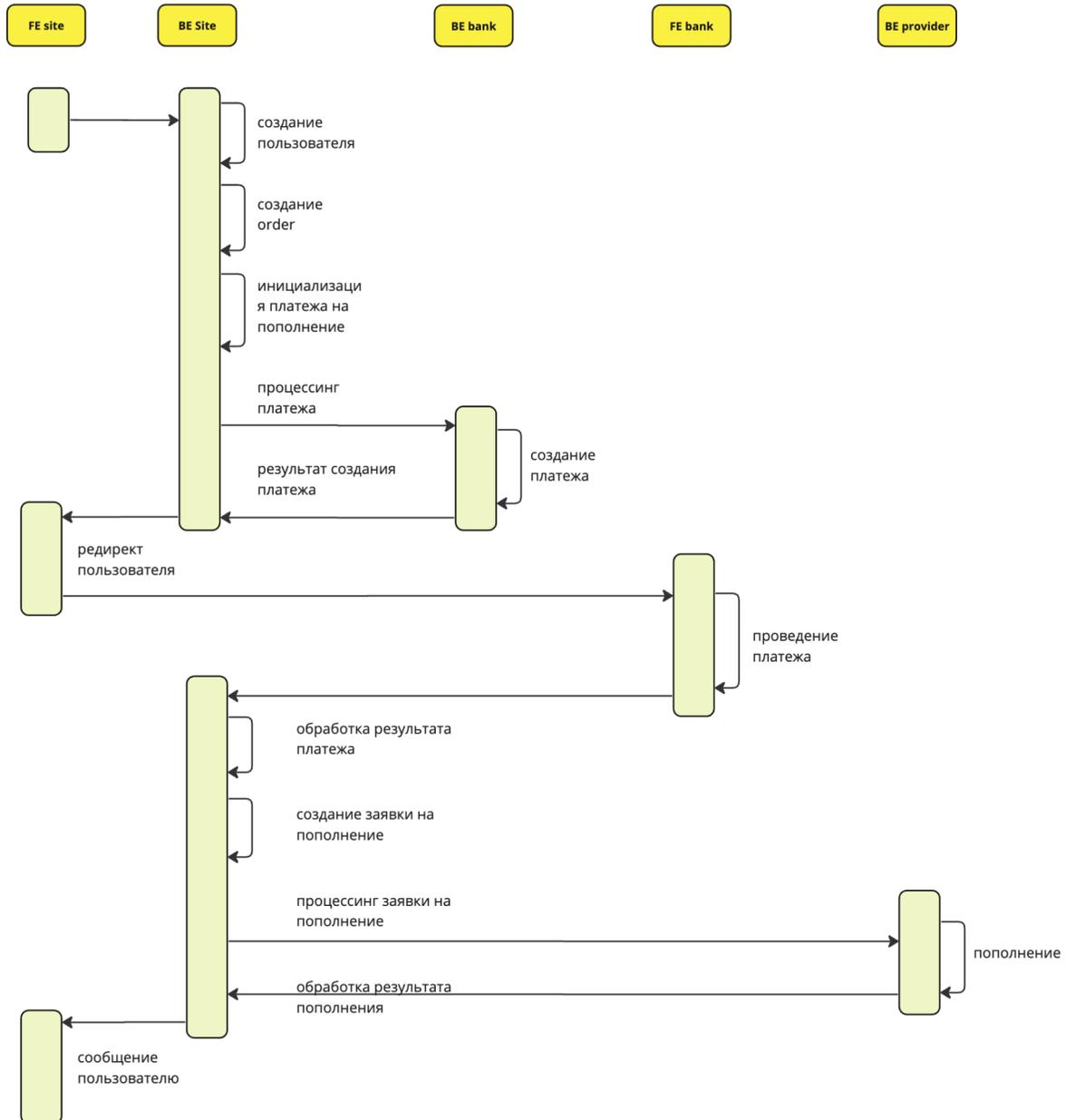
Для управления провайдерами необходимо реализовать возможность использовать несколько адаптеров к нескольким провайдерам на пополнение. Поначалу это будет один провайдер, но со временем будут подключены другие.

Провайдер steam может иметь настройки:

- id
- Название
- настройки протокола - ключи - должны храниться в секретах, не в базе

Диаграмма взаимодействия для полной операции пополнения steam

Пополнение баланса



Требования к моделям данных (не строгие)

Название таблицы	Описание данных
orders	Хранение ордеров со статусами
bank_operations	Операции на ввод денег от пользователя
steam_operations	Операции на пополнение steam аккаунтов
bank_webhooks	Данные по вебхукам от банков с сырыми данными
steam_webhooks	Данные по вебхукам от steam провайдеров с сырыми данными

Требования к кодовой базе

- Стек предпочтительно - nodejs + react, либо python (менее желателен)
- Код должен храниться в репозитории Git
- Структура кода должна быть построена с четким отделением модулей с приемом денег и оплатой steam, чтобы можно было дописывать адаптеры и добавлять провайдеры независимо от других частей
- Хранение ключей и секретов не должно быть в коде или в базе. Необходимо использовать vault или секреты
- Приложение должно писать понятные ошибки с указанием функций и причин в логи, которые можно прочитать с сервера или положить куда либо