

## 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'. A 'регистрация' button is in the top right. The main heading is 'Пополни баланс Steam' with the subtitle 'Моментальное пополнение вашего аккаунта Steam'. Below this are input fields for 'Введите ваш логин Steam' (with a 'как найти логин' link and user icon) and 'Введите сумму пополнения' (with a wallet icon). There are buttons for 100 ₺, 500 ₺, 1 000 ₺, and 5 000 ₺. A checkbox says 'Я подтверждаю, что указал логин Steam, а не никнейм'. A large green button says 'перейти к оплате'. To the right, 'Выберите платёжный метод' shows options for VISA МИ, с6п, VISA МИ, and money. A summary table at the bottom right 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

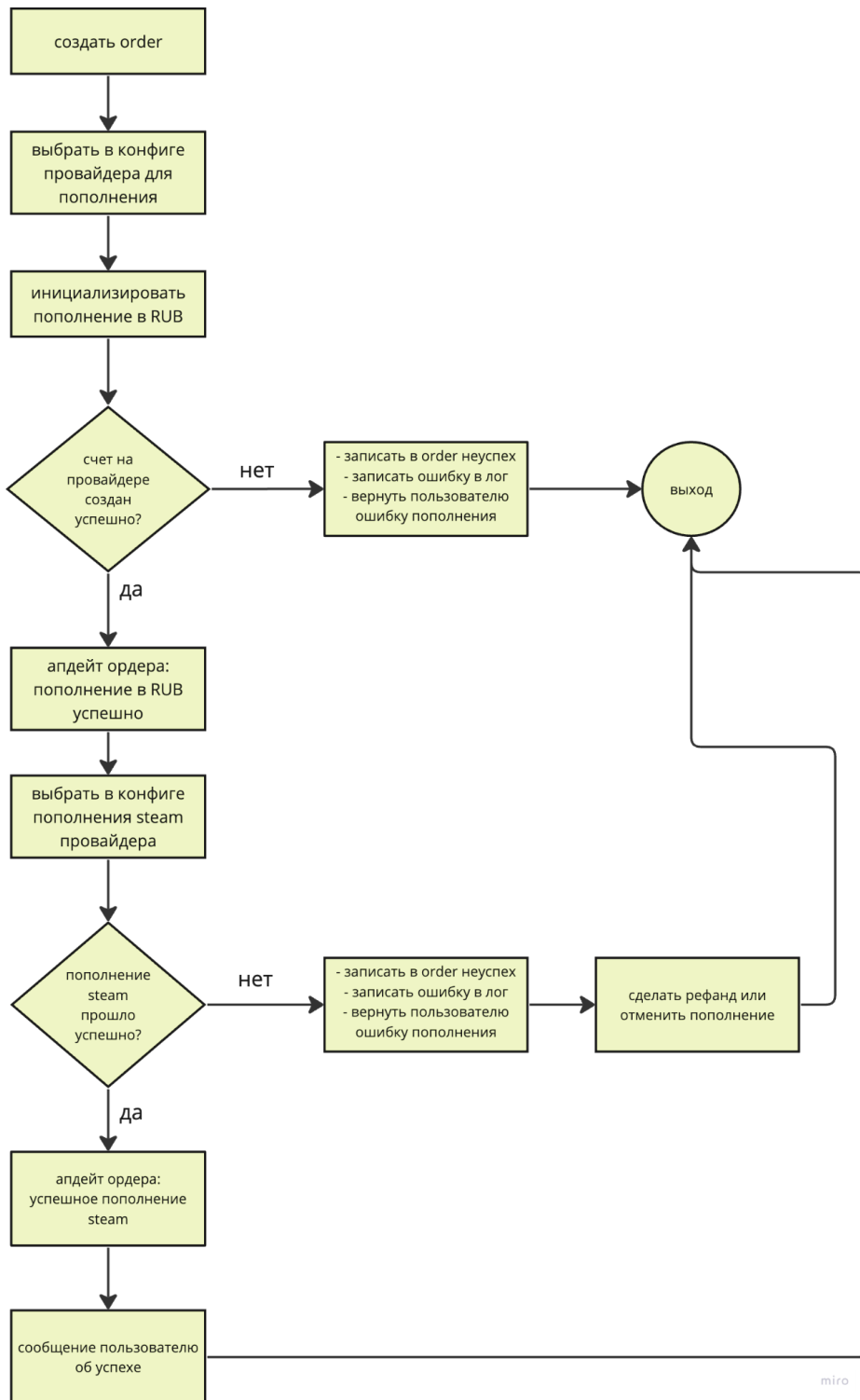
## Flow пополнения баланса steam полный

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

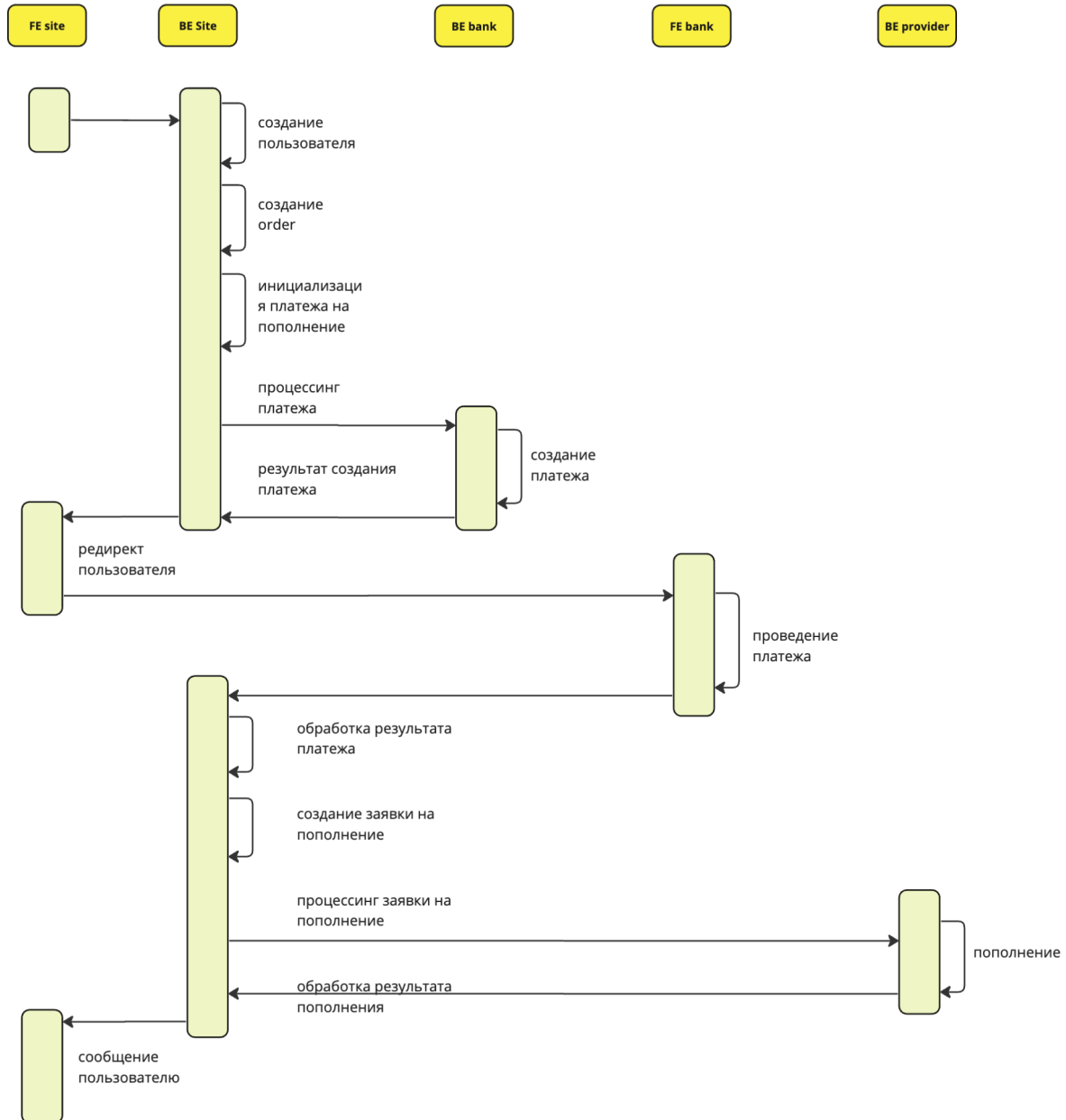
Для управления провайдерами необходимо реализовать возможность использовать несколько адаптеров к нескольким провайдерам на пополнение. Поначалу это будет один провайдер, но со временем будут подключены другие.

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