Tower Rush-এর লোডিং, নেটওয়ার্ক ও সেশনের সমস্যা

প্রকাশক: Ariful Hosain

সংযোগ, অসম্পূর্ণ রাউন্ড এবং ব্যর্থতা

- ধীর সংযোগ বা কম ডিভাইস পারফরম্যান্স অ্যানিমেশন, অবস্থা আপডেট এবং ফলাফল প্রদর্শনে বিলম্ব করতে পারে। নিয়ম অনুযায়ী ফলাফল সার্ভার নির্ধারণ করে।
- যদি সার্ভার বাজি গ্রহণ করে এবং রাউন্ডের সময় সংযোগ বিচ্ছিন্ন হয়, তবে এক ঘণ্টা নিষ্ক্রিয়তার পর রাউন্ড শেষ হয়, যদি এই সময়ের মধ্যে সংযোগ পুনঃস্থাপিত না হয়। নিবন্ধিত পরিশোধ স্বয়ংক্রিয়ভাবে ব্যালেন্সে স্থানান্তরিত হয়।
- গেমিং হার্ডওয়্যার বা সফটওয়্যার ব্যর্থতার ক্ষেত্রে সংশ্লিষ্ট বাজি এবং পরিশোধ বাতিল হয়, বাজি ফেরত দেওয়া হয়।

05। গতি এবং স্থায়িত্ব

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
05-01	পরিমাপযোগ্য ক্রিয়া	কার্ড নির্বাচনের পর Tower Rush-এর বাজি ইনপুটের জন্য প্রস্তুতি; লবি এবং লঞ্চার ইনস্টলেশন আলাদাভাবে পরিমাপ করা হয়েছে।
05-02	ব্যবধানের শুরু	সঠিক মূল গেম চালু করতে ক্লিক; শুরুর সময় প্রথম নেটওয়ার্ক অনুরোধের আগে রেকর্ড করা হয়েছিল।
05-03	ব্যবধানের শেষ	বাজি ক্ষেত্র, Build এবং FUN/মুদ্রা সূচক একসাথে সক্রিয়; স্প্ল্যাশ স্ক্রিনের উপস্থিতি এখনও শেষ নয়।
05-04	অ্যাপের অবস্থা	ENV-A01: ঠান্ডা লোডের আলাদা সিরিজ এবং পুনরায় লোডের আলাদা সিরিজ।
05-05	ক্যাশের অবস্থা	Cold: প্রতিটি প্রচেষ্টার আগে গেমের ডেটা সাফ করা হয়েছে; warm: গেমের ক্যাশ সংরক্ষিত, অ্যাকাউন্ট এবং নেটওয়ার্ক একই।
05-06	সিরিজের নেটওয়ার্ক	Wi-Fi, ENV-A01: 74,6/26,3 Mbit/s এবং RTT 34 ms; মোবাইল 4G-সিরিজ Wi-Fi-এর সাথে মেশানো হয়নি।
05-07	লঞ্চের সংখ্যা	Cold 5 প্রচেষ্টা; warm 5 প্রচেষ্টা, প্রতিটির নিজস্ব সময়কাল আছে।
05-08	প্রথম লঞ্চের ফলাফল	Cold: 4,8; 5,2; 4,6; 5,0; 4,9 s; প্রথম ইন্টারঅ্যাকটিভ লোড 4,8 s।
05-09	পরবর্তী লঞ্চের ফলাফল	Warm: 2,1; 2,4; 2,2; 2,0; 2,3 s; প্রথম পুনরাবৃত্তি 2,1 s।

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
05-10	গড়	Cold: 4,90 s; warm: 2,20 s।
05-11	মধ্যমা	Cold: 4,90 s; warm: 2,20 s।
05-12	সর্বনিম্ন	Cold: 4,60 s; warm: 2,00 s।
05-13	সর্বোচ্চ	Cold: 5,20 s; warm: 2,40 s।
05-14	ত্রুটির সংখ্যা	দুটি প্রধান সিরিজে 10 প্রচেষ্টার মধ্যে 0 ত্রুটি; নেটওয়ার্ক ঘটনা INC-N01 আলাদাভাবে গণনা করা হয়েছে।
05-15	সফল লঞ্চের সংখ্যা	Cold 5/5; warm 5/5; মোট 10/10 সফল লোড।
05-16	ত্রুটির ধরন	INC-N01: বাজি গ্রহণের পর প্রদর্শনে টাইমআউট; সার্ভার অবস্থা খোলা ছিল, লস নয়।
05-17	নেটওয়ার্ক বিচ্ছিন্নতার পরে পুনরুদ্ধার	18 s নেটওয়ার্ক ছাড়া থাকার পর আমি একই round_id পুনরুদ্ধার করেছি, অবস্থার জন্য অপেক্ষা করেছি এবং Cashout সম্পন্ন করেছি; পুনরায় ডেবিট হয়নি।
05-18	সিরিজের তুলনাযোগ্যতা	একই গেম, demo-config 90, ENV-A01, Wi-Fi, একই ভিউপোর্ট এবং মুদ্রা FUN; cold/warm শুধুমাত্র নিজ নিজ ক্যাশ-গ্রুপে তুলনা করা হয়েছে।

GR20। গেম অ্যাকশন গ্রহণের বিলম্ব

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR20-06	গেম অ্যাকশন গ্রহণের বিলম্ব	ACC-01: 10:00:00,000 পাঠানো → 10:00:00,142 গ্রহণ, বিলম্ব 142 ms; ফ্লোর অ্যানিমেশন 1,8 s — ভিন্ন ব্যবধান।
GR20-07	অভিমুখ এবং নিয়ন্ত্রণের প্রাপ্যতা	ENV-A01 portrait393×873 CSS px: যোগ/Build/Cashout উপলব্ধ; landscape873×393: Players প্যানেল সংকুচিত, প্রধান বোতাম উপলব্ধ। iPhone portrait393×852 আলাদাভাবে পরীক্ষা করা হয়েছে।
GR20-08	ব্যাকগ্রাউন্ড মোড থেকে প্রত্যাবর্তন	25 s ব্যাকগ্রাউন্ডের পর আমি একই round_id-এ ফিরে এসেছি, server-state-এর জন্য অপেক্ষা করেছি, debit এবং ফলাফল মিলিয়েছি; পুনরায় আঁকা নতুন বাজি তৈরি করেনি।

ENV-A01 সিরিজ	প্রচেষ্টা 1, s	2, s	3, s	4, s	5, s	গড়, s	মধ্যমা, s	সফল
Cold	4,8	5,2	4,6	5,0	4,9	4,90	4,90	5/5
Warm	2,1	2,4	2,2	2,0	2,3	2,20	2,20	5/5

GR21. উৎপত্তির পর্যায়

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR21-03	উৎপত্তির পর্যায়	INC-N01 পরবর্তী ফ্লোরের অপেক্ষায় বাজি 100 FUN গৃহীত হওয়ার পরে উদ্‌ভূত; নতুন বাজি গ্রহণ পুনরাবৃত্তি হয়নি।
GR21-04	সার্ভারে বাজির অবস্থা	সার্ভার accepted/open রেখেছে, ক্লায়েন্ট timeout দেখিয়েছে; নেটওয়ার্কের পরে একই বাজি restored ও settled হয়েছে, দুটি ভিন্ন চক্র নয়।
GR21-06	পুনরায় খোলার ফলাফল	পুনরায় খোলার পরে ইতিহাসে একটি debit100 FUN এবং একটি gross180 FUN ছিল; প্রাথমিক 1 000 FUN →900→1 080 FUN, উত্তরের পুনরাবৃত্তি 1 080 FUN রেখেছে।

গ্রহণ, নেটওয়ার্ক, প্রতিক্রিয়া পুনরাবৃত্তি এবং বাতিলকরণ

এপিসোড	অবস্থা	আর্থিক পুনর্মিলন	ফলাফল
ACC-01	Build10:00:00,000; accepted10:00:00,142; ফ্লোর 1,6 এবং 1,45; Cashout নিশ্চিত	1 000−100+232=1 132 FUN	একটি গৃহীত চক্র; ক্লায়েন্ট 142 ms জেতার সম্ভাবনা নয়
ACC-LATE-01	বাজি 100 FUN ইতিমধ্যে গৃহীত; Cashout সার্ভার পতনের পরে পাঠানো হয়েছে এবং প্রত্যাখ্যাত	1 000−100+0=900 FUN	প্রত্যাখ্যাত কমান্ডের জন্য দ্বিতীয় ডেবিট নেই
INC-N01	বাজি 100 FUN গৃহীত; নেটওয়ার্ক 18 সেকেন্ডের জন্য বিচ্ছিন্ন; একই round_id পুনরুদ্ধার; Cashout1,8	1 000−100+180=1 080 FUN	প্রতিক্রিয়া পুনরাবৃত্তি 1 080 রেখেছে, 1 260 FUN নয়
VOID-01	Debit100 FUN; সফটওয়্যার ত্রুটি; বাজি বাতিল এবং ফেরত 100 FUN	1 000−100+100=1 000 FUN	রিফান্ড আলাদা; T/G settled0/0, মুনাফা 100 নয়
IDLE-H01	গ্রহণের পর নিষ্ক্রিয়তার ঘণ্টার শাখা; গণনার জন্য নিবন্ধিত পরিমাণ 150 FUN	1 000−100+150=1 050 FUN	বিধি অনুযায়ী স্বয়ংক্রিয় সমাপ্তি; Cashout আলাদা ক্রিয়া হিসেবে থাকে
PAY-R01	অপরিশোধিত পরীক্ষামূলক আবেদন ডেবিট/ক্রেডিট দেয়নি; সক্রিয় OP-01-D তার একমাত্র ক্রেডিট দিয়ে শেষ হয়েছে	0+0+আমানত OP-01-D	টাকার পুনঃপ্রেরণ ছিল না
CANCEL-W01	একই পরিমাণW-এর পরীক্ষামূলক আবেদন রিজার্ভ তৈরি করেছে; বাতিলকরণ তা মুক্ত করেছে; পরে OP-01-W সম্পাদিত	আবেদনের আগে cash রিজার্ভ/বাতিল দ্বারা পরিবর্তিত হয়নি; চূড়ান্ত ডেবিট শুধুমাত্রW	বাতিলকরণ আয় নয় এবং দ্বিতীয় পরিশোধ নয়

আমি অনুরোধ ও প্রতিক্রিয়াকে আর্থিক চলাচল থেকে আলাদা করেছি। CASHOUT/PAY-এর জন্য একই ID সহ ইভেন্টগুলো পুনরায় পরিচালিত হয়নি; ইন্টারফেস টাইমআউট pending-কে loss-এ পরিণত করেনি। বাতিলকরণ শাখায় শেষ রাউন্ডের 30 সেকেন্ড পরে পরীক্ষামূলক আবেদন তৈরি, 60 সেকেন্ড পরে বাতিল; চূড়ান্ত OP-01-W শেষ রাউন্ডের 180 সেকেন্ড পরে তৈরি এবং একবার গণনা করা হয়েছে।

সম্পর্কিত নথি

- Tower Rush-এর নিয়ম ও রাউন্ডের ফলাফল
- অপারেটরের সহায়তা, বিতর্কিত জমা ও অভিযোগ