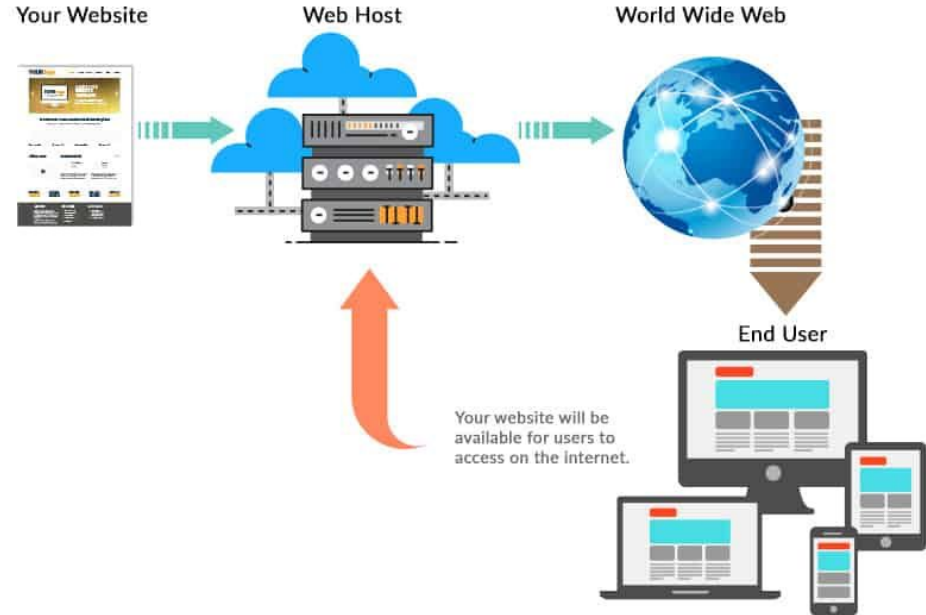


# Oprogramowanie dla hostingu serwerów gry Minecraft

# Co to hosting?

Hosting to usługa polegająca na udostępnianiu miejsca na serwerze, gdzie przechowywane są pliki i dane potrzebne do działania strony internetowej, aplikacji lub innych usług online. Dzięki hostingowi strona internetowa jest dostępna w sieci 24/7, a użytkownicy mogą ją odwiedzać z dowolnego miejsca na świecie.



# Co to Minecraft?

Minecraft to popularna gra sandboxowa, w której gracze eksplorują otwarty świat zbudowany z bloków, zbierają surowce i tworzą różne struktury. Gra oferuje tryb kreatywny, gdzie można swobodnie budować, oraz tryb przetrwania, w którym trzeba zdobywać jedzenie, walczyć z potworami i unikać zagrożeń. Dzięki możliwościom modyfikacji i trybowi wieloosobowemu, Minecraft stał się jedną z najpopularniejszych gier na świecie.

## Minecraft

Gra komputerowa :

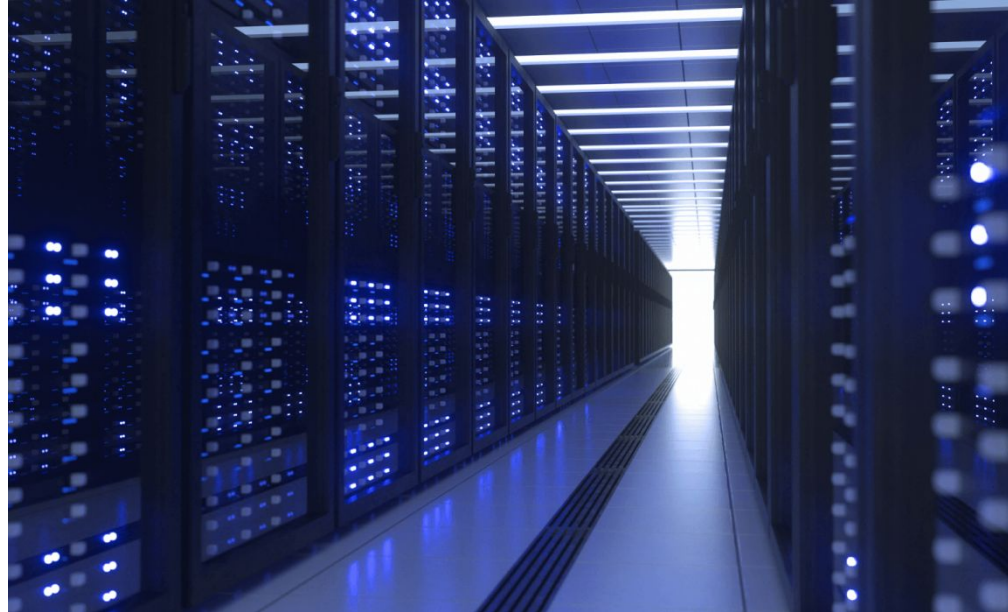


📄 Ocena: 4,4/5 · [Google Play](#) >

Minecraft – komputerowa gra survivalowa z otwartym światem stworzona przez Markusa Perssona i rozwijana przez Mojang Studios. Minecraft pozwala graczom na budowanie i niszczenie obiektów położonych w losowo generowanym świecie gry. Gracz może atakować napotkane istoty, zbierać surowce czy wytwarzać przedmioty. [Wikipedia](#) >

# Czym jest serwer?

Serwer to komputer lub program, który udostępnia zasoby, usługi lub dane innym urządzeniom w sieci, nazywanym klientami. Może obsługiwać różne zadania, takie jak przechowywanie plików, hostowanie stron internetowych, obsługa poczty elektronicznej czy prowadzenie gier online. Serwery działają przez całą dobę, aby zapewnić ciągły dostęp do usług i danych.



# Krótki opis naszego projektu

Projekt ma na celu zaprojektowanie i wdrożenie nowoczesnego oprogramowania, które umożliwi uruchomienie hostingu serwera gry Minecraft. Głównym celem jest stworzenie intuicyjnego narzędzia, które pozwoli osobom nietechnicznym w prosty sposób utworzyć serwer gry, aby mogły cieszyć się wspólną rozgrywką ze znajomymi.



# Zakres prac

- Projektowanie systemu
  - Projekt architektury systemu
  - Wybór technologii
- Frontend - interfejs użytkownika
  - Projektowanie UI/UX
  - Integracja z backendem
- Backend
  - API do zarządzania hostingiem oraz serwerami
  - Integracja z dockerem / k8s
- Monitoring i utrzymanie
  - Implementacja monitoringu wydajności
  - Raporty i statystyki

## Schemat aplikaciji

