

ТЗ для приложения по бэкапу сейвов игр в Steam

Программа должна сохранять бэкапы сейвов игр из Steam и других приложений. В будущем может появиться поддержка других сервисов. У приложения должна быть своего рода база данных, которая пополняется вручную или в автоматическом режиме.

Что должно уметь приложение:

❖ Находить куда установлен Steam

- В программе могут быть забиты некоторые пути хардкодом, ниже примеры путей
 - d:\Games\Steam\
 - c:\Games\Steam\,
 - c:\Program Files (x86)\Steam\
 - d:\
- У пользователя должна быть возможность указать путь до Steam вручную, через стандартное окно выбора папки.
- Приложение должно находить и давать возможность пользователю указать местонахождение папок с играми скачанными в стим.
 - Пример: b:\Games\steamapps\ - в этой папке стоят игры, но самого стима тут нет.
 - В папках с играми есть файлы вида appmanifest_524220.acf - в каждом из этих файлов находится информация по установленной игре в Стим. Файл представляет из себя документ наподобие XML, в котором содержится вся нужная для программы информация. А именно "**appid**" и "**name**". Т.е. программа должна просканировать папку и на каждый найденный файл должна его распарсить и подцепить нужную информацию.

❖ Информация по каждой игре должна иметь следующие данные

- App id в Steam для упрощения отслеживания игры
- Название игры
- Путь, где игра хранит сейвы.
- Картинка игры (размеры пока не ясны, но не меньше 50x50 пикселей), название картинки = id игры в стиме. Картинок может быть больше, чем одна.
- Имя процесса, для отслеживания запущена ли игра или нет. Или другая информация, позволяющая отследить наверняка.

❖ Процесс бэкапа

- Приложение берет из базы путь до сохранения, архивирует его и сохраняет в ранее указанную папку пользователя. Архивация в zip или другой формат не требующий покупки и поддерживаемый всеми обычными архиваторами.
- Сейвы от каждой выбранной игры бэкапятся отдельно, либо одним архивом, если пользователь указал это в настройках.
- Возможность автобэкапа по времени и дате

- Настройка, позволяющая приложению делать бэкап после закрытия игры. Следовательно, приложение должно отслеживать запущенный процесс.
- Возможность восстановления сейвов у выбранной игры.
- Возможность указать сколько копий бэкапа должна хранить программа.
- Глобальные горячие клавиши для архивирования восстановления сейвов

❖ **Интерфейс программы**

- У пользователя должен быть выбор отображения всего списка игр
 - Обычным списком, когда перечисляются названия игр
 - Режим плиток, когда каждая игра представляет собой картинку с игровой обложкой квадратного вида.
 - Режим “резюме”, когда показывается большая картинка игры, а вся информация по ней показывается поверх картинки в виде подсказки или всплывающего окошка.
- При нажатии на картинку с игрой, поверх нее появляется другая картинка с галочкой, символизирующая о том, что игра выбрана для бэкапа. Своего рода чекбокс.
- Поддержка нескольких языков у программы.

❖ **Программа должна поддерживать процесс пополнения базы данных пользователями, ниже представлены возможные варианты**

- Steam workshop. Самый приоритетный вариант. Пользователи заполняют информацию в steam, добавляя картинку, appid, путь до сейвов, описание и всю нужную информацию. Если в программе, в базе данных, нет информации по какой-либо игре, то приложение позволяет добавить эту игру из Steam workshop.
- XML. Вся информация про игры хранится в xml формате, который можно пополнять в интернете, а программа подцепляет информацию.
- Локальная БД.