
gvapi

Выпуск 0.5

авг. 12, 2020

1	Оглавление	3
1.1	Быстрый старт	3
1.2	API пакета gvarі	4
1.3	Лицензия исходного кода	10
2	Помощь	11
3	Индексы и таблицы	13
	Содержание модулей Python	15
	Алфавитный указатель	17

Пакет gvarі это неофициальный wrapper для API игры Годвилль.

Фичи:

- Создание объекта героя с соответствующими атрибутами
- Автоматическое обновление данных внутри объекта
- Отслеживание ошибок с соответствующими исключениями
- Возможность пользоваться расширенным доступом с использованием токена

Полезные ссылки:

- [Годвилль](#)
- [Репозиторий проекта](#)

1.1 Быстрый старт

1.1.1 Установка

Данный пакет доступен для установки из PyPi:

```
python3 -m pip install gvapi
```

Также можно установить самую последнюю версию из репозитория:

```
git clone https://github.com/TitaniumHocker/gvapi.git
cd gvapi
python3 -m pip install .
```

1.1.2 Пример использования

Простейший пример использования будет выглядеть следующим образом.

```
from gvapi import Hero

hero = Hero('Mars', token='awudhawiudh')
print('ЗЛ: ~{k}, КП: {:.1f}%'.format(hero.goldf, hero.bricks_percent))
```

Данный скрипт выведет примерное количество золота героя и количество кирпичей.

```
python3 simple.py
ЗЛ: 8.0k, КП: 43.0%
```

1.2 API пакета gvari

1.2.1 Модуль gvari.hero

```
class gvari.hero.Hero(god: str, token: str = None, api_url: str = 'https://godville.net/gods/api',  
                      threshold: int = 300)
```

Базовые классы: `object`

Основной класс пакета.

Через данный класс осуществляется доступ к данным героя.

`god`

Имя бога.

Type `str`

`base_url`

URL для доступа к API.

Type `str`

`data`

Словарь с последними полученными данными.

Type `dict`

`pet`

Экземпляр класса *Pet*, описывающий питомца.

Type *Pet*

Параметры

- `god (str)` – Имя бога.
- `token (str, optional)` – Токен для доступа к API. Если не указан, то обращение производится к открытому API.
- `api_url (str, optional)` – URL для доступа к API. Если не указан, то используется `https://godville.net/gods/api`.
- `threshold (int, optional)` – Задержка обновления данных о герое в секундах, по умолчанию 300 секунд или 5 минут. Данный параметр не может быть меньше 60(1 минута).

`activatables`

Список активируемых предметов.

Type `list`

`alignment`

Характер героя.

Type `str`

`arena`

число побед и поражений на арене.

Type `tuple`

`ark`

Число тварей(ж, м)

Type tuple

ark_completed_at
Дата постройки ковчега.

Type str

aura
Аура, если отсутствует - пустая строка

Type str

boss_name
Имя собранного в лаборатории босса.

Type str

boss_power
Мощь собранного в лаборатории босса.

Type str

bricks
Число кирпичей для храма.

Type int

bricks_percent
Число кирпичей для храма в процентах.

Type float

clan
Название гильдии героя.

Type str

clan_pos
Ранг героя в гильдии.

Type str

diary_last
Последняя запись в дневнике.

Type str

distance
Дистанция до столицы, при нахождении в любом городе - 0.

Type int

exp
Прогресс опыта.

Type int

expired
Флаг актуальности данных, True в случае, когда данные неактуальны.

Type bool

fight_type
Тип боя

Type str

`from_last_updated`

Количество секунд, прошедших с последнего обновления данных.

Type int

`gender`

Пол героя.

Type str

`godpower`

Количество праны.

Type int

`godpower_percent`

Количество праны в процентах.

Type int

`gold`

Примерное количество золота.

Type str

`goldf`

Приверное количество золота, отформатированное в тысячи.

Type float

`health`

Количество очков здоровья героя.

Type int

`health_percent`

Количество очков здоровья героя в процентах.

Type float

`inventory`

Корнеж из количества предметов в инвентаре, максимального количества предметов и количества активируемых предметов.

Type tuple

`inventory_max_num`

Максимальное количество предметов в инвентаре.

Type int

`inventory_num`

Количество предметов в инвентаре.

Type int

`is_alive`

Жив ли герой.

Type bool

`is_fighting`

Находится ли герой в бою(арена, босс, заплыв, подземка).

Type bool

`last_upd`
Время последнего обновления данных.
Type datetime

`level`
Уровень героя.
Type int

`lock`
Заблокированы ли запросы к API.
Type bool

`max_godpower`
Максимальное количество праны.
Type int

`max_health`
Максимальное количество очков здоровья героя.
Type int

`motto`
Девиз героя.
Type str

`name`
Имя героя.
Type str

`quest`
Текст текущего задания.
Type str

`quest_progress`
Процесс выполнения задания в процентах.
Type float

`savings`
Примерное число сбережений.
Type str

`savings_completed_at`
Дата окончания сбора пенсии.
Type str

`savingsf`
Отформатированное в миллионы число сбережений
Type float

`shop_name`
Название лавки, только у пенсионеров.
Type str

`sync()` → None
Синхронизировать данные

Произвести синхронизацию данных. Синхронизация производится только в случае если прошла задержка обновления данных(*threshold*).

`t_level`
Троговый уровень.

Type int

`temple_completed_at`
Когда был достроен храм.

Type str

`threshold`
Задержка обновления данных о герое в секундах.

Type int

`token`
Токен в защищенном формате(не скрыты только последние 4 символа). Если токен не используется, то возвращает *None*

Type str

`town_name`
Имя города, пустая строка если в поле или в бою.

Type str

`wood_count`
Количество поленьев.

Type int

`words`
Количество слов в книге.

Type int

1.2.2 Модуль `gvapi.pet`

`class gvapi.pet.Pet(hero)`
Базовые классы: object

Класс питомца

Данный класс описывает питомца.

Параметры `hero` (*Hero*) – Экземпляр класса героя, которому принадлежит данный питомец.

`class_name`
Вид питомца.

Type str

`level`
Уровень питомца.

Type int

`name`
Имя питомца.
Type `str`

`wounded`
Контужен ли питомец.
Type `bool`

1.2.3 Модуль `gvapi.util`

`gvapi.util.syncing(func: Callable[[Any], Any]) → Callable[[Any], Any]`
Декоратор для принудительной синхронизации при вызове метода.

Параметры `func` (*func*) – Декорируемая функция.

Результат Функция, обернутая в декоратор.

Тип результата `func`

`gvapi.util.tokenized(func: Callable[[Any], Any]) → Callable[[Any], Any]`
Декоратор для метода, требующего использования токена.

Параметры `func` (*func*) – Декорируемая функция.

Результат Функция, обернутая в декоратор.

Тип результата `func`

Raises

- *NeedToken* – в случае, если производится обращение к атрибуту, доступному только при использовании токена, без использования токена.
- *InvalidToken* – в случае, если токен был сброшен.

1.2.4 Модуль `gvapi.errors`

Модуль с исключениями.

В данном модуле описаны исключения, использующиеся в пакете.

`exception gvapi.errors.APIUnavailable(exc: Exception, message: str = 'API Недоступно {}')`

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

API недоступно.

`exception gvapi.errors.GVAPIException`

Базовые классы: `Exception`

Общее исключение пакета. От данного исключения наследуются остальные исключения пакета.

`exception gvapi.errors.InvalidToken(token: str, message: str = 'Токен {} невалиден или был сброшен')`

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Токен невалиден или был сброшен.

`exception gvapi.errors.MinThresholdException`

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Порог обновления меньше минимального значения.

```
exception gvapi.errors.NeedToken(message: str = 'Для доступа к данному атрибуту необходимо токено')
```

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Для доступа необходим токен.

```
exception gvapi.errors.TheArkIsUndone
```

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Ковчег еще не построен.

```
exception gvapi.errors.TheSavingsInUndone
```

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Сбережения(пенсия) еще не собраны.

```
exception gvapi.errors.TheTempleIsUndone
```

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Храм еще не построен.

```
exception gvapi.errors.UnexpectedAPIResponse(resp: requests.models.Response, message: str = 'Непредвиденный ответ API {}: {}')
```

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Непредвиденный ответ API.

```
exception gvapi.errors.UnknownGod(god: str, message: str = 'Божество {} не было найдено.')
```

Базовые классы: *gvapi.errors.GVAPIException*

Бог не был найден.

1.3 Лицензия исходного кода

MIT License

Copyright (c) 2020 Ivan Fedorov

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the «Software»), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED «AS IS», WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Нашел ошибку, есть вопрос или предложение? Открой issue на [GitHub](#)

Индексы и таблицы

- genindex
- modindex
- search

g

`gvapi.errors`, 9

`gvapi.hero`, 4

`gvapi.pet`, 8

`gvapi.util`, 9

A

`activatables` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`alignment` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`APIUnavailable`, 9
`arena` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`ark` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`ark_completed_at` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`aura` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5

B

`base_url` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`boss_name` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`boss_power` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`bricks` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`bricks_percent` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5

C

`clan` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`clan_pos` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`class_name` (*ампубум* *gvapi.pet.Pet*), 8

D

`data` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`diary_last` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`distance` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5

E

`exp` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`expired` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5

F

`fight_type` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5
`from_last_updated` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 5

G

`gender` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`god` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4
`godpower` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`godpower_percent` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6

`gold` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`goldf` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`gvapi.errors` (*модуль*), 9
`gvapi.hero` (*модуль*), 4
`gvapi.pet` (*модуль*), 8
`gvapi.util` (*модуль*), 9
`GVAPIException`, 9

H

`health` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`health_percent` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`Hero` (*класс в* *gvapi.hero*), 4

I

`InvalidToken`, 9
`inventory` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`inventory_max_num` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`inventory_num` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`is_alive` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`is_fighting` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6

L

`last_upd` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 6
`level` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 7
`level` (*ампубум* *gvapi.pet.Pet*), 8
`lock` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 7

M

`max_godpower` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 7
`max_health` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 7
`MinThresholdException`, 9
`motto` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 7

N

`name` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 7
`name` (*ампубум* *gvapi.pet.Pet*), 8
`NeedToken`, 10

P

`pet` (*ампубум* *gvapi.hero.Hero*), 4

Pet (класс в *gvari.pet*), 8

Q

quest (атрибут *gvari.hero.Hero*), 7

quest_progress (атрибут *gvari.hero.Hero*), 7

S

savings (атрибут *gvari.hero.Hero*), 7

savings_completed_at (атрибут
gvari.hero.Hero), 7

savingsf (атрибут *gvari.hero.Hero*), 7

shop_name (атрибут *gvari.hero.Hero*), 7

sync() (метод *gvari.hero.Hero*), 7

syncing() (в модуле *gvari.util*), 9

T

t_level (атрибут *gvari.hero.Hero*), 8

temple_completed_at (атрибут *gvari.hero.Hero*),
8

TheArkIsUndone, 10

TheSavingsInUndone, 10

TheTempleIsUndone, 10

threshold (атрибут *gvari.hero.Hero*), 8

token (атрибут *gvari.hero.Hero*), 8

tokenized() (в модуле *gvari.util*), 9

town_name (атрибут *gvari.hero.Hero*), 8

U

UnexpectedAPIResponse, 10

UnknownGod, 10

W

wood_count (атрибут *gvari.hero.Hero*), 8

words (атрибут *gvari.hero.Hero*), 8

wounded (атрибут *gvari.pet.Pet*), 9