
gvarì

Выпуск 0.8

авг. 14, 2020

| | | |
|----------|-----------------------------------|-----------|
| 1 | Оглавление | 3 |
| 1.1 | Быстрый старт | 3 |
| 1.2 | CLI-утилита | 4 |
| 1.3 | API пакета gvari | 4 |
| 1.4 | Лицензия исходного кода | 11 |
| 2 | Помощь | 13 |
| 3 | Индексы и таблицы | 15 |
| | Содержание модулей Python | 17 |
| | Алфавитный указатель | 19 |

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
- Простая CLI утилита для использования данного пакета

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 CLI-утилита

После установки данного пакета становится доступна CLI-утилита с одноименным с пакетом названием. Данная утилита предоставляет простейший интерфейс для доступа к атрибутам героя.

Описание флагов и аргументов данной утилиты доступно при вызове утилиты с флагом `-help`.

1.2.1 Пример использования

Самый простой пример использования выглядит следующим образом

```
$ gvapi --god "Some god" name
Some Hero
```

В данном примере *name* - это имя атрибута класса *Hero*.

1.2.2 Конфигурация

Утилита позволяет задавать конфигурацию по умолчанию за счет переменных окружения.

Для установки имени божества по умолчанию необходимо передать переменную окружения `GVAPI_GOD`.

Установить токен по умолчанию можно через переменную окружения `GVAPI_TOKEN`.

Данные переменные окружения могут быть заданы в конфигурационном файле используемой оболочки. Для BASH это будет `~/.bashrc`, а для ZSH - `~/.zshrc`. Пример установки переменных окружения в конфигурационном файле оболочки BASH представлен ниже:

```
export GVAPI_GOD="Some god"
export GVAPI_TOKEN="awdoja"
```

1.2.3 Особенности

Данная утилита при каждом своем вызове кэширует состояние объекта героя для предотвращения чрезмерного количества обращений к API. Согласно документации API Годвилля, фактически данные обновляются не чаще, чем раз в минуту, поэтому не имеет смысла обращаться к API чаще чем раз в минуту. Так же в документации можно найти предупреждение, что при слишком частом обращении к API можно получить бан.

Если кэш по какой-либо причине был поврежден, это может привести к непредвиденному поведению утилиты. Для сброса кэша достаточно вызвать утилиту с соответствующим флагом `-drop-cache`.

1.3 API пакета gvapi

1.3.1 Модуль gvapi.hero

Основной модуль пакета, в котором описан класс *Hero*

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

Базовые классы: `object`

Герой игры Годвилль

Через данный класс осуществляется доступ к данным героя.

Параметры

- `god` – Имя божества героя
- `token` – Токен для доступа к API, optional
- `api_url` – URL для доступа к API, optional
- `threshold` – Задержка обновления данных о герое в секундах, optional

`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

| | |
|-----------------------------------|--|
| <code>quest_progress</code> | Процесс выполнения задания в процентах. |
| Type | <code>float</code> |
| <code>savings</code> | Примерное число сбережений. |
| Type | <code>str</code> |
| <code>savings_completed_at</code> | Дата окончания сбора пенсии. |
| Type | <code>str</code> |
| <code>savingsf</code> | Отформатированное в миллионы число сбережений |
| Type | <code>float</code> |
| <code>shop_name</code> | Название лавки, только у пенсионеров. |
| Type | <code>str</code> |
| <code>sync()</code> | <code>→ None</code> |
| | Синхронизировать данные |
| | Произвести синхронизацию данных. Синхронизация производится только в случае если произошла задержка обновления данных(<i>threshold</i>). |
| <code>t_level</code> | Троговый уровень. |
| Type | <code>int</code> |
| <code>temple_completed_at</code> | Когда был достроен храм. |
| Type | <code>str</code> |
| <code>threshold</code> | Задержка обновления данных о герое в секундах. |
| Type | <code>int</code> |
| <code>token</code> | Токен в защищенном формате(не скрыты только последние 4 символа). Если токен не используется, то возвращает <i>None</i> |
| Type | <code>str</code> |
| <code>town_name</code> | Имя города, пустая строка если в поле или в бою. |
| Type | <code>str</code> |
| <code>wood_count</code> | Количество поленьев. |
| Type | <code>int</code> |
| <code>words</code> | Количество слов в книге. |
| Type | <code>int</code> |

1.3.2 Модуль gvapi.pet

`class gvapi.pet.Pet(hero)`

Базовые классы: `object`

Класс питомца

Питомец героя, может существовать только как один из атрибутов героя.

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`

1.3.3 Модуль gvapi.util

В данном модуле расположены всякие штучки, в частности декораторы необходимые для корректной работы классов `Hero` и `Pet`

`gvapi.util.syncing(func: Callable[[Any], Any]) → Callable[[Any], Any]`

Декоратор для принудительной синхронизации при вызове метода.

При вызове метода, обернутого в данный декоратор, произойдет принудительный вызов метода `sync` класса переданного метода.

Параметры `func` – декорируемый метод

Результат метод, обернутый в декоратор

`gvapi.util.tokenized(func: Callable[[Any], Any]) → Callable[[Any], Any]`

Декоратор для метода, требующего использования токена.

При вызове метода, обернутого в данный декоратор, произойдет проверка на наличие токена в классе переданного метода.

Параметры `func` – декорируемый метод

Результат метод, обернутый в декоратор

Исключение

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

1.3.4 Модуль gvari.errors

Модуль с исключениями.

В данном модуле описаны исключения, использующиеся в пакете.

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

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

API недоступно.

`exception gvari.errors.GVAPIException`

Базовые классы: `Exception`

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

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

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Токен невалиден или был сброшен.

`exception gvari.errors.MinThresholdException`

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Порог обновления меньше минимального значения.

`exception gvari.errors.NeedToken(message: str = 'Для доступа к данному атрибуту необходим токен')`

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Для доступа необходим токен.

`exception gvari.errors.TheArkIsUndone`

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Ковчег еще не построен.

`exception gvari.errors.TheSavingsInUndone`

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Сбережения(пенсия) еще не собраны.

`exception gvari.errors.TheTempleIsUndone`

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Храм еще не построен.

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

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Непредвиденный ответ API.

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

Базовые классы: `gvari.errors.GVAPIException`

Бог не был найден.

1.4 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, 10

gvapi.hero, 4

gvapi.pet, 9

gvapi.util, 9

A

activatables (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
alignment (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
APIUnavailable, 10
arena (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
ark (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
ark_completed_at (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
aura (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5

B

boss_name (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
boss_power (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
bricks (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
bricks_percent (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5

C

clan (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
clan_pos (*атрибут gvari.hero.Hero*), 5
class_name (*атрибут gvari.pet.Pet*), 9

D

diary_last (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
distance (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6

E

exp (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
expired (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6

F

fight_type (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
from_last_updated (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6

G

gender (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
godpower (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
godpower_percent (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
gold (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
goldf (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
gvari.errors (*модуль*), 10

gvari.hero (*модуль*), 4
gvari.pet (*модуль*), 9
gvari.util (*модуль*), 9
GVAPIException, 10

H

health (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
health_percent (*атрибут gvari.hero.Hero*), 6
Hero (*класс в gvari.hero*), 4

I

InvalidToken, 10
inventory (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
inventory_max_num (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
inventory_num (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
is_alive (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
is_fighting (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7

L

last_upd (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
level (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
level (*атрибут gvari.pet.Pet*), 9
lock (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7

M

max_godpower (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
max_health (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
MinThresholdException, 10
motto (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7

N

name (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7
name (*атрибут gvari.pet.Pet*), 9
NeedToken, 10

P

Pet (*класс в gvari.pet*), 9

Q

quest (*атрибут gvari.hero.Hero*), 7

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

S

savings (*атрибут* *gvapi.hero.Hero*), 8

savings_completed_at (*атрибут*
gvapi.hero.Hero), 8

savingsf (*атрибут* *gvapi.hero.Hero*), 8

shop_name (*атрибут* *gvapi.hero.Hero*), 8

sync() (*метод* *gvapi.hero.Hero*), 8

syncing() (*в модуле* *gvapi.util*), 9

T

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

template_completed_at (*атрибут* *gvapi.hero.Hero*),
8

TheArkIsUndone, 10

TheSavingsInUndone, 10

TheTempleIsUndone, 10

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

token (*атрибут* *gvapi.hero.Hero*), 8

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

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

U

UnexpectedAPIResponse, 10

UnknownGod, 10

W

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

words (*атрибут* *gvapi.hero.Hero*), 8

wounded (*атрибут* *gvapi.pet.Pet*), 9