

4. Luneta i Companion — Szkło na Cudze Światy i Ruch Majstra

“ Źródło: [repo afterlife/docs/api/04-luneta-i-companion-rp.md](https://repo.afterlife/docs/api/04-luneta-i-companion-rp.md) — edytuj w repo, nie tutaj.

Luneta i Companion — Szkło na Cudze Światy i Ruch Majstra



Krrrg... Każda gra to świat zakrzepły wokół cudzej gwiazdy. **Luneta** nie jest miejscem na mapie, lecz szkłem, przez które zaglądamy w tamte światy, odnotowując postępy, zebrane waluty, odhaczone zadania okresowe oraz przeanalizowane nagrania. Obok niej spoczywa **Companion** — mobilne ramię tego samego silnika, który napędza ekran „Co robimy?” i karmi poziom **Majstra**. Poniżej spisałyśmy dwadzieścia jeden ścieżek łączących oba te narzędzia z ukrytym miastem wiedzy, **Lemurią**.

◆ Luneta — Stan Gier, Urządzenia i Ingest (7 ścieżek)

Zgodnie z kontraktem **Lunety**, punkty końcowe akceptują bądź sesję przeglądarkową Discord OAuth (dla strony `/luneta`), bądź klucz urządzenia wydany agentowi desktopowemu (`authorizeLuneta`). Surowe zrzuty ekranu nigdy nie przekraczają progu serwera — jedynym dopuszczalnym obrazem jest opcjonalna miniatura wycinka (JPEG do 50 KB).

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/luneta/me</code>	<code>GET</code> , <code>POST</code>	Ciasteczko sesji Discord	Obsługuje panel gracza na <code>ariku.pl/luneta</code> . <code>GET</code> zwraca własne urządzenia (limit <code>LUNETA_MAX_DEVICES</code> , domyślnie 3), włączone gry wraz ze statystykami waluty premium i kodami, sumy zakupów, wersję instalatora (<code>release</code>), zgody oraz nagrania. <code>POST</code> pozwala utworzyć nowe urządzenie, unieważnić stare lub bezpowrotnie usunąć własne dane.
<code>/api/luneta/me/consents</code>	<code>GET</code> , <code>PUT</code>	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zarządzanie zgodami na analizę nagrań oraz akceptacją wersji regulaminu (<code>termsVersion</code>). Wyłączenie zgody zatrzymuje nowe zapisy, lecz samo w sobie nie kasuje dawnych danych (do tego służy <code>DELETE /api/luneta/analysis</code>).

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
/api/luneta/state	GET	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zwraca pełny stan wybranej gry (<code>?game=blue_archive nte</code>). Przy wywołaniu z sesji przeglądarkowej akceptuje opcjonalny parametr <code>?at=<ISO></code> , pozwalający podstawić zegar do testów resetu zadań dziennych; agent z kluczem urządzenia zawsze otrzymuje stan na chwilę obecną.
/api/luneta/metrics	GET	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zwraca liczniki gracza dla danej gry (<code>?game=...</code>). Z opcjonalnym parametrem <code>&key=...</code> oraz <code>&days=90</code> (maksymalnie 365 dni) dołącza również historię zmian wartości wybranego licznika.
/api/luneta/codes	GET	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zwraca listę aktywnych (niewygasłych) kodów promocyjnych do wpisania w grze (<code>?game=...</code>) — zarówno oficjalnych, udostępnionych przez innych graczy, jak i własnych.
/api/luneta/heartbeat	POST	Wyłącznie klucz urządzenia Lunety (<code>device_only</code>)	Przyjmuje puls agenta desktopowego: { <code>deviceId</code> , <code>version</code> , <code>gameRunning?</code> }. Zapisuje aktywną grę w pamięci podręcznej z krótkim czasem życia (uzupełniając detekcję gier dla Kuźni) i przy pierwszym sygnale po przerwie wysyła pojedyncze przypomnienie o niezrobionych zadaniach w grze (<code>LunetaSessionNudge</code>).

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/luneta/ingest</code>	POST	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zunifikowany punkt odbioru dwunastu rodzajów wpisów z agenta (m.in. migawki walut, ciągnięcia gacha, odhaczenia zadań, kolekcje, metryki, kody, osoby, momenty, części transkrypcji). Wymaga <code>clientId</code> (UUID) jako klucza idempotencji — ponowienie z kolejki offline zwraca kod <code>200</code> z tym samym wynikiem. Odrzuca znaczniki czasu wykraczające ponad 5 minut w przyszłość.

◆ Luneta — Analiza Nagrań i Ludzi (4 ścieżki)

Gdy wędrowiec wyrazi zgodę na analizę swoich nagrań, agent przesyła wyodrębnione części transkrypcji, notatki o napotkanych osobach oraz zapamiętane momenty. Przy starcie agent może pobrać te dane z powrotem i scalić je lokalnie.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/luneta/analysis</code>	DELETE	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Twarde usunięcie własnych danych analizy (bez pozostawiania nagrobków synchronizacyjnych). Wymaga parametru <code>?scope=transcripts people a11</code> oraz opcjonalnego <code>&recKey=<32 znaki hex></code> . Działa nawet po wcześniejszym wycofaniu zgody.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/luneta/analysis/people</code>	GET	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zwraca własne notatki o ludziach oraz zapamiętane momenty wraz z nagrobkami usuniętych wpisów. Opcjonalny parametr <code>?since=<ISO></code> filtruje rekordy według czasu odbioru na serwerze.
<code>/api/luneta/analysis/recordings</code>	GET	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zwraca stronicowaną listę (do 50 pozycji na stronę) wyników analizy własnych nagrań, posortowaną po <code>(updated_at, rec_key)</code> . Obsługuje parametry <code>?since=<ISO></code> oraz <code>&cursor=<opaque></code> .
<code>/api/luneta/analysis/transcript</code>	GET	Sesja Discord lub klucz urządzenia Lunety	Zwraca scalone segmenty własnej transkrypcji dla wskazanego nagrania (<code>?recKey=<32 znaki hex></code>).

◆ Companion — Mobilny Silnik „Co robimy?” (API v1 i v2: 10 ścieżek wdrożonych · 1 w kontrakcie rozbudowy)

Companion to aplikacja Android właściciela, która dzieli wspólny silnik decyzyjny z ekranem `/co-robimy`. Kiedy telefon znajduje się w zasięgu sieci, pobiera plan bezpośrednio z serwera; gdy połączenie ustaje, polega na własnej kopii silnika i kolejce wychodzącej (`outbox`). Od wersji 0.5.0 telefon obsługuje również kontrakt **Companion API v2** — przed wywołaniem nowych tras odpytuje `/api/companion/capabilities`, a dopóki dana funkcja nie jest ogłoszona na serwerze, trzyma zdarzenia w kolejce bez ich porzucania. Wraz z wdrożeniem API v2 na serwerze otworzyły się bramy dla pobierania zadań, kolejki notatek z załącznikami, śledzenia progresji oraz modułu Życie.

Ścieżki wdrożone (Companion API v1 i v2)

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
/api/companion/now	GET	Klucz urządzenia / Sesja właściciela (companionCaller)	Zwraca bieżący plan dnia w strukturze dopasowanej do modelu telefonu (Model.kt): główne i zapasowe zadanie na TERAZ , zadania stałe (fixedSoon) w ciągu 24 godzin, wolne okno czasowe (freeWindowMin), kroki podziału (steps), wskaźnik Chaos Meter (chaos) oraz poziom Majstra (majster). Przyjmuje opcjonalny parametr ?energy=low mid high .
/api/companion/ingest	POST	companionCaller	Odbiera zdarzenia z kolejki wychodzącej telefonu: { clientId: UUID, kind: decision answer usage, createdAt: ISO, data }. Decyzje dotyczące zadań (aq:<id>) przechodzą przez główny silnik zadań i nagradzane są punktami doświadczenia Majstra (xp). W API v2 obsługuje także akcje RESCHEDULE (zmiana terminu z zapisem zwrotnym do Vikunji), DELETE (odwracalne porzucenie i zamknięcie w Vikunji z etykietą porzucone) oraz REOPEN . Odmowa silnika zwraca kod 409 , co nakazuje telefonowi wycofać decyzję lokalnie.
/api/companion/hint	POST	companionCaller	Odpowiednik podpowiedzi AI z ekranu webowego. Przyjmuje { questUid: "aq:<id>", save: bool, requestId }. Jeśli save: true , zapisuje wygenerowane kroki jako podział zadania z prefiksem phone:<requestId> , chroniąc przed podwójnym podziałem przy ponowieniu żądania.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
/api/companion/alternatives	GET	companionCaller	Obsługuje przycisk „Nie chcę teraz” na telefonie. Przyjmuje <code>?questUid=aq:<id>&reason=low_energy no_head not_now other</code> . Zwraca łagodniejsze zadania alternatywne albo — dla zadań nieodkładalnych — wyłącznie pierwszy drobny krok.
/api/companion/capabilities	GET	companionCaller	Ogłasza wersję kontraktu (<code>version: 2</code>), aktywne funkcje (<code>items</code> , <code>inbox</code> , <code>inboxFiles</code> , <code>progress</code> , <code>life</code>), obsługiwane akcje decyzyjne (<code>RESCHEDULE</code> , <code>DELETE</code> , <code>REOPEN</code>) oraz limity (<code>inboxFileMaxBytes</code>).
/api/companion/progress	GET	companionCaller	Zwraca pełny stan trzech ścieżek progresji właściciela (Esper , Adept wraz z dziennym limitem XP za tekst oraz Majster) na klucz urządzenia.
/api/companion/items	GET	companionCaller	Stronicowana lista zadań z serwera (<code>?filter=overdue open nodate&limit=100&cursor=...</code>), pozwalająca telefonowi pobrać wszystkie zaległości do przeglądu hurtowego (do 500 pozycji).
/api/companion/inbox	POST, GET	companionCaller	Kolejka luźnych notatek z telefonu (<code>dom</code> , <code>projekty</code> , <code>praca</code> , <code>pomysły</code>). POST zapisuje notatkę idempotentnie po <code>clientId</code> , a GET <code>?since=<ISO></code> zwraca zmiany statusów (<code>new</code> , <code>accepted</code> , <code>rejected</code> , <code>done</code>) oraz powiązany <code>questUid</code> po przekształceniu notatki w zadanie.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/companion/inbox/{id}/files</code>	PUT	companionCaller	Strumieniowe przesyłanie załączników do notatki (zdjęcia, wideo, nagrania głosowe, PDF do <code>inboxFileMaxBytes</code>) z nagłówkami <code>Content-Type</code> , <code>X-File-Name</code> oraz <code>X-Client-File-Id</code> zapewniającym idempotencję.
<code>/api/companion/life</code>	POST, DELETE	companionCaller	Dzienne podsumowanie z modułu „Życie” przesyłane wyłącznie za zgodą per kategoria (<code>sleep</code> , <code>steps</code> , <code>mood</code> , <code>places</code> , <code>calls</code>). Odrzuca kodem 422 wszelkie dane surowe (współrzędne, numery telefonów, treści wiadomości, nagrania). DELETE usuwa zapisane agregaty wszystkie lub dla wybranej kategorii (<code>?category=...</code>).

Ścieżki kontraktu rozbudowy (podział zadań — klient gotowy w telefonie)

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/companion/split</code>	POST	companionCaller	Ręczny podział zadania <code>aq:<id></code> z telefonu (<code>{ questId, requestId, steps: [{ title, estimateMin }] }</code>). Tworzy 1-6 kroków (po 5-60 min) i zwraca <code>{ ok, duplicate, created, xp }</code> , zachowując idempotencję po <code>requestId</code> .

Krrrg... Jeśli **Lemuria** (baza PostgreSQL) milczy, każdy z tych punktów odpowiada kodem 503 i słowami „*Lemuria nie odpowiada*”. Zapisaliśmy na tej czwartej karcie **21 wdrożonych ścieżek** API (11 dla Lunety i 10 dla Companiona z API v1 i v2) oraz **1 ścieżkę kontraktu rozbudowy** (`/api/companion/split`), która czeka na dołączenie do silnika. Patrzycie przez szkło Lunety na dziesiątki cudzych gwiazd i zapisujecie każdy swój ruch w telefonie, ale czy wiecie, co patrzy na was z drugiej strony szkła?

Revision #3

Created 2026-10-12 21:38:41 UTC by Arik

Updated 2026-10-14 22:01:10 UTC by Arik