**Установка плагинов**

Необходимо разработать модуль позволяющий создавать репозиторий плагинов для определенных игр.

* Форма добавления плагина
1. Название плагина
2. Описание плагина
3. Категория (Выпадающий список. Выводится из отдельного справочника)
4. Игры (Определение игры: таблица.поле egg.id. Определение для сервера какие плагины выводить: таблица.поле servers.egg\_d).
5. Папка установки на сервере (Например: /home/container/csgo)

\*/home/container – символьная ссылка для всех контейнеров. Вшита в pterodactyl.

1. Конфиги доступные для редактирования после установки плагина



1. Требование для выполнения установки (Выпадающий список с уже добавленными плагины из которого необходимо выбрать отдельный плагин для возможности установки)
2. Пути к файлам, которые необходимо при удалении плагина

 

1. Путь до папки с архивом плагина для установки (иерархическая структура архива)
* Логика установки плагина

При нажатии кнопки “Install” в клиентской части панели управления определенным сервером – на лету выполняется распаковка архива *(пункт 8)* в папку с сервером с учетом заданного значения *(пункт 4).*

* Логика удаления плагина

При нажатии кнопки “Delete” в клиентской части панели управления определенным сервером – выполняется rm определенных файлов\каталогов в *(пункт 7).*

* Категория

В разделе плагина добавить вкладку в котором будет располагаться справочник категорий плагинов.

Форма добавления категории:

1. Название
2. Описание
* Условие вывода категорий и плагинов

Если в категории отсутствует добавленные плагины – категорию не выводить в клиентской части.

Если игра (таблица.поле egg.id) в категории не относится к (таблица.поле servers.egg\_id) – категорию не выводить.

* Визуализация вывода (Клиентская часть)

Категории (секций) со списком плагинов в этой категории должны выводиться следующим образом:



*Например (SourceMod):
Доступен для установки. Для выполнения установки необходимо установить MetaMod.*

*Например (SourceMod):
Установлен. Доступно редактирование конфигов, которые были указаны в (пункт 6).*

* Условие вывода кнопки Edit

Если в поле (пункт 6) ничего не указано кнопку “Edit” Не выводить.