

Спарсить маркетплейс unreal engine

Спарсить список ассетов в маркетплейсе unreal engine

<https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/assets>

В результате ожидаю получить mysql дамп с данными всех ассетов из маркетплейса и архив с изображениями ассетов.

Изображения ассетов

Изображения для каждого ассета должны лежать в отдельной под-папке. Имя папки должно соответствовать ключу ассета в url, например папка с изображениями ассета

<https://www.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/low-poly-viking-village> должна называться

`low-poly-viking-village`.

Пример файловой структура

```
assets-images
|
├── low-poly-viking-village
|   |   trdtrdtr-1920x1080-222886b9c760b8f26a06a1b83f8a60f4.jpeg
|   |   42424-1920x1080-229802c26fa2b9ddb4239016638e4686.jpeg
|   |   ...
├── monsterslime-01
|   |   1920x1080-1920x1080-399960072a6c9e8b88f91df4cfbaa292.png
|   |   ...
|   ...
```

Данные ассетов

Данные по каждому ассету нужно записать в базу данных. Необходимо получить следующие данные:

- Название
- Ключ (из url, тоже самое что и имя папки с изображениями)
- Категорию
- url
- Стоимость в USD
- Краткое описание
- Описание
- Технические детали

- Теги
- Изображения

Требования к структуре и данным

Описание и технические детали - данные с разметкой html, без стилей.

Теги сохранять в отдельную таблицу. При парсинге нового ассета - проверять есть ли уже такой тег, не делать дублей.

Категории сохранять в отдельную таблицу. При парсинге нового ассета - проверять есть ли уже такая категория, не делать дублей.

Данные об изображении сохранять в отдельную таблицу. Раздельно записать путь до изображения относительно базовой папки и имя файла изображения.

Предполагаемая структура бд

