***Информация:***

При реализации дополнительного функционала и возможностей необходимо учесть, что все новые изменения должны быть разделены на модули системы, то есть в конце разработки должны получиться несколько частей модулей, которые устанавливаются после установки основной панели управления.

* Отслеживание разработки (любая система отслеживания версий с приватным доступом)
* Максимально возможное комментирование кода

GitHub: <https://github.com/pterodactyl>

1. ***Регистрация*** – необходимо реализовать регистрацию аккаунта. Регистрация должна быть доступна только в момент оформления заказа. После заполнения обязательных полей в форме регистрации, необходимо отправлять письмо пользователю на указанную эл.почту для активации аккаунта.

После выбора услуги и нажатия кнопки заказать, система должна проверить авторизован ли пользователь в системе. Если пользователь не авторизован, то выводить в окне форму регистрации аккаунта.



*Рисунок 1 – Заказ услуги*

1. ***Менеджер тарифов*** – Необходимо разработать менеджер тарифов.
* ***Админ-меню***



*Рисунок 2 – Меню администратора*

* ***Страница тарифов***

На странице тарифов должен отображаться весь список созданных тарифов, кнопка «Добавить тариф», кнопка «Удалить все тарифы» и фильтр тарифов по «Выделенному серверу»\«Ноде», к которому прикреплен тариф.

* ***Добавление тарифа***

В системе Pterodactyl существует форма для создания игрового сервера, в данной форме присутствуют обязательные поля, которые необходимо заполнить. Одни из этих полей должны заполняться на основании значений, которые будут заданы в созданном тарифе.

* ***Форма создания тарифа***
1. Название (формируется на основании выбранного привязанного выделенного сервера и поля процессор «Формат: SELECTELDC1 + i7»).
2. Процессор (текстовое поле)
3. Память (текстовое поле)
4. Диск (текстовое поле)
5. Цена (текстовое поле)
6. Цена при оплате за 3 месяца (текстовое поле)
7. Цена при оплате за 6 месяцев (текстовое поле)
8. Цена при оплате за 12 месяцев (текстовое поле)
9. Привязать к выделенному серверу (выпадающий список доступных нод из раздела «Nodes» админ панели)
10. Максимальное количество игровых серверов на привязанном выделенном сервере (текстовое поле)
11. Чек-бокс – который отвечает за активацию тарифа или деактивацию. (показ на сайте или скрыть).

*Разбор формы создания игрового сервера:*

Расположение – «Servers» - «Create New»

Url: <https://p.udoit.ru/admin>

1. **Блок 1 «Core Details»**



*Рисунок 3 – Первый блок в форме создания сервера*

* Server Name – Обязательное поле, произвольное название, которое отображается в личном кабинете пользователя в разделе «Мои сервера».
* Server Description – Необязательное поле
* Server Owner – Указывается аккаунт пользователя, к которому будет привязан создаваемый сервер.
1. **Блок 2 «Allocation Management»**



*Рисунок 4 – Второй блок в форме создания сервера*

* Node – Указывается выделенный сервер, на котором будет создан и запущен сервер
* Default Allocation – Указывается порт по умолчанию, который будет использовать сервер
* Additional Allocation – Указываются дополнительные порты

*Из этих полей, поля «Node», «Default Allocation» являются обязательными для заполнения.*

*В поле «Additional Allocation» необходимо автоматически добавлять дополнительно 4 порта (нумерация портов, должна назначаться следующем за указанным значением в «Default Allocation», то есть в «Default Allocation», назначено значение «27015», то в «Additional Allocation» должны быть добавлены 4 порта «27016», «27017», «27018», «27019».)*

***FAQ !? Вопросы\Ответы***

1. Выделенные сервера\Ноды?

В админ-меню, разделе «Nodes» отображаются все добавленные выделенные сервера\ноды.

1. Allocation?

В админ-меню, разделе «Nodes» необходимо выбрать любую ноду\выделенный сервер – перейти в вкладку «Allocation» - в данном разделе добавляются порты, которые будут доступны при создании игрового сервера.

1. **Блок 3 «Application Feature Limits»**

Необходимо вывести поля в форму создания тарифа

1. **Блок 4 «Resource Management»**

Необходимо вывести поля в форму создания тарифа

* Memory – Отвечает за ограничение использования оперативной памяти созданным сервером
* Swap – Подкачка
* Disk space – Ограничение объема дискового пространства
* CPU Limit – Отвечает за ограничение использования ядер процессора. 1 ядро = 100%



Рисунок 5 – Четвертый блок в форме создания сервера

1. **Блок 5 «Nets Configuration»** - *Нас интересует только шаблон Counter-Strike Global Offensive*

В Pterodactyl присутствует шаблоны игр, которые хранят в себе команды установки игрового сервера, команды и параметры запуска игрового сервера и пр.

Расположение шаблонов игр: «Service Management» - «Nets» - «Source Engine» - «Counter-Strike:Global Offensive».

* Nets – Всегда значение «Source Engine»
* Egg – Всегда значение «Counter-Strike: Global Offensive»
* Data Pack – Всегда не указано
* Чек бокс «Skip Egg Install Script» - всегда не установлен
1. **Блок 6 «Startup Configuration»**

Значения должны подтягиваться автоматически из шаблон игры за исключением полей:

* net\_public\_adr – должно заполнять IP адресом выделенного сервера, который указан в тарифе без порта.
* IP – должно подставлять значение 0.0.0.0
* Clientport – должно заполняться любым значением (после значения из поля Default Allocation) из определённых значений в поле «Additional Allocation»
* Hostport – должно заполняться значением порта из определенного значения в поле «Default Allocation»
* Tv\_port – должно заполняться любым значением (после значения из поля Default Allocation и Clientport) из определённых значений в поле «Additional Allocation»
* Steamport - должно заполняться любым значением (после значения из поля Default Allocation и Clientport) из определённых значений в поле «Additional Allocation»
1. **Баланс пользователя**
* **Баланс**

В личном кабинете пользователя, возле имени пользователя вывести баланс пользователя. Также необходимо добавить кнопка «Пополнить». При нажатии на пополнить, должна появляться форма, в которой пользователю будет предложено выбрать способ пополнения баланса.



*Рисунок 6 – Баланс пользователя*

* **История платежей**

Необходимо реализовать страницу «История платежей» в личном кабинете пользователя, на которой можно будет отследить движение денежных средств. На странице должен присутствовать фильтр, в котором можно указать период формирования истории платежей.



*Рисунок 7 – Пункт меню история платежей*

* **Интеграция с системой онлайн оплаты**

Необходимо сделать интеграцию с free-kassa

* **Вывод информации**

Расположение – «Личный кабинет пользовтаеля» - «Мои сервера»

В разделе «Мои сервера» необходимо на панели каждого сервера выводить информацию и кнопки:
Кнопки:

* Управление
* Restart
* Start
* Stop
* Kill
* Update
* Продлить аренду

Ползунок:

* Вывести ползунок, который отвечает за включение автоматического обновления игрового сервера.

Информация:

* Срок аренды
* Оставшийся срок аренда в днях
1. Вывод в разделе «Мои сервера»



*Рисунок 8 – Пример вывода информации и кнопок*

1. *Вывод информации и кнопок в панели сервера*

Расположение – «Личный кабинет пользователя» - «Мои сервера» - Нажать по любому названию сервера

Кнопки:

* Управление
* Restart
* Start
* Stop
* Kill
* Update
* Продлить аренду

Ползунок:

* Вывести ползунок, который отвечает за включение автоматического обновления игрового сервера.

Информация:

* Срок аренды
* Оставшийся срок аренда в днях



*Рисунок 9 – Пример вывода информации и кнопок*

1. **Служба проверки обновлений**
* Служба
* Функция ручного\автоматического обновления

**Служба:**

Необходимо написать службу, которая будет обращаться к серверу компании VALVE по api и проверять актуальную версию для игры.

При обнаружении новой версии игры, служба должна проверять файл steam.inf каждого игрового сервера, файл лежит в папке с игровым сервером csgo/steam.inf. При обнаружении старой версии игрового сервера, служба должна отправить команду для игрового сервера, у которого старая версия в steam.inf на исполнение функции кнопки «kill» и через 3 секунды исполнять функцию кнопки «start».

***Предусмотреть:*** *Надстройку в панели администратора, которая позволяет определить частоту опроса сервера valve на наличие обновления для игровых серверов.*

**Функция ручного\автоматического обновления:**

Необходимо реализовать ползунок «autoupdate on\off» на панели управления питанием сервера (рядом с кнопками «start», «kill», «restart»). При положении ползунка в «on», игровой сервер должен учувствовать в проверки файла steam.inf на наличие обновлений. При положении ползунка в «off», сервер не должен учувствовать в проверке файла steam.inf.

***Предусмотреть:*** *Надстройку, которая позволяет определить в каком состоянии находится ползунок по - умолчанию для создаваемых игровых серверов. Например предусмотреть атрибут в шаблоне игры (Nests).*

***Примечание****: Создание серверов происходит в ручном режиме.*



*Рисунок 1 – Расположение ползунка «Autoupdate»*

***Плагин на языке SourcePawn – в котором есть информация о сервере на который необходимо обращаться для получения актуальной версии игры:*** <https://forums.alliedmods.net/attachment.php?attachmentid=149269&d=1446230007>

1. **Дизайн пользовательского личного кабинета**

<https://psdrepo.com/free-psd/cs-go-interface-freebie/>

Цветовую гамму брать на основе PSD.

После авторизации:

После выбора сервера:

