

UnicoreCMS

Документация



Table of contents:

- Введение
 - Преимущества
 - Экосистема
 - TechStack
 - Покупая CMS вы получаете
 - Интегрированные компоненты
 - Внешние компоненты
- Установка
 - Docker-установка
 - Подготовка сервера
 - Базовая настройка
 - Развёртывание контейнеров
 - Синхронизация БД
 - Заполнение БД (не обязательно)
 - Manual-установка
 - Системные требования
 - Сборка UnicoreCMS
 - Базовая настройка
 - Синхронизация БД
 - Заполнение БД (не обязательно)
- Подключение к БД
 - При использования Docker
 - При использования Manual
 - Все настройки подключения
 - Установка драйвера базы данных
- Отправка писем
 - Настройка
 - Enviroment-переменные
 - Использование пресета
 - Ручная настройка подключения
- Recaptcha
 - Настройка
 - Производим настройку .env.
- VKontakte LongPoll
 - Подключение Long Polling
 - Создание API-ключа

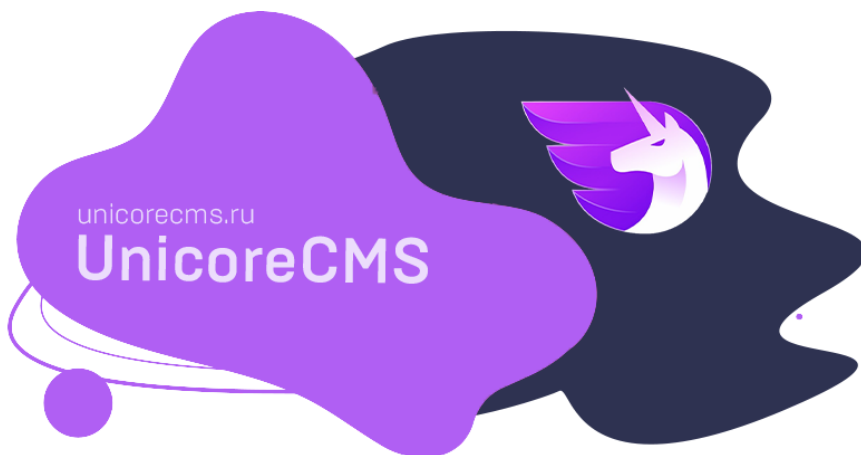
- Производим настройку .env.
- Переменные Enviroment
- Метрика
 - Установка Яндекс.Метрика
 - Установка Google Analytics
- Платёжные системы
 - Настройка платёжных систем
 - AnyPay
 - cent.app
 - Enot.io
 - FreeKassa
 - PayOK
 - Qiwi P2P
 - Unitpay
- Скрипты поощрений
 - Настройка скриптов поощрений
 - MCTop
 - TopCraft
 - MinecraftRating
- UnicoreConnect
 - Установка и настройка
 - Сборка
 - Команды и права
 - Экономика
 - PlayTime
 - Склад и магазин
 - Администрирование
 - Локализация
- UnicoreProvider
 - Установка и настройка
 - Сборка
- Статистика
- Пользователи
 - Основные настройки пользователя
 - Защита на основе прав
 - E-Commerce
- Настройки сайта
 - Список настроек

- Роли и разрешения
 - Обязательные роли
 - Добавление роли
 - Синтаксис разрешений
 - Список разрешений
 - Основной сайт
 - Панель управление
 - Супер-пользователь
- Новости
 - Парсинг новостей из группы VK
 - Копирование новостей в Discord
- Статические страницы
 - Добавление страницы
- Email-сообщения
 - Редактирование сообщений
- Серверы и моды
 - Добавление сервера
 - Добавление мода
- Донат группы и права
 - Создание донат-группы
 - Создание донат-права
 - Создание периода
 - Создание донат-кита
- Магазин
 - Создание товаров
 - Создание китов
 - Создание категорий
- Промо-коды
- Платежи
- Добавление бонуса
- Голсование
 - Добавление призового места
- API-Ключи
 - Создание API-Ключа
- Вебхуки
 - Добавление вебхука
 - Создание Discord-вебхука
- Расширение OAuth

- Фронтэнд
 - Изменение цветов
 - Сборка клиента



Введение



UnicoreCMS - Headless CMS для модовых проектов Minecraft. Современные технологии и профессиональный подход, невероятная производительность и скорость.

Преимущества

- **Современная.** Построен по последним технологиям.
- **Надёжная.** Проверена в производственной среде.
- **Быстрая.** Каждый компонент оптимизирован и обрабатывает сверх-много запросов за сверх-мало времени.
- **Безопасная.** На ряду с актуальными версиями пакетов и современным концептом работы — неуязвима.

- **Не зависима от БД.** Поддерживает MySQL, MariaDB, MongoDB, Postgres, CockroachDB, SQLite, Microsoft SQL Server, Oracle или SAP Hana.
- **Простая установка.** Docker или Manual? В обоих случаях установка довольно проста и описана [тут](#).
- **Легко интегрируема.** Свои решения для простой интеграции с лаунчером и серверами ([UnicoreProvider](#) и [UnicoreConnect](#)).
- **OpenSource.** Нам нечего скрывать и вы можете лично в этом убедиться.

Экосистема

Админ-панель, клиент и сервер разделены на 3 независимых приложения. Система может работать, как одно целое или, как вам угодно.








TechStack

- Клиент и админ-панель разработаны на Nuxt.JS, PrimeVue и Vuesax.
- Сервер разработан на NestJS, Fastify и TypeORM.
- ([UnicoreProvider](#) и [UnicoreConnect](#)) разработаны на Kotlin

Покупая CMS вы получаете

Интегрированные компоненты

- 👤 Система учётных записей пользователей.
- 👤 **Публичные** профили пользователей.
- 📁 Загрузка/Удаление скинов/плащей.
- 👑 Система **ролей и прав** пользователей, принцип работы схож с PEX/LuckPerms. Встроенные группы для default и banned (например можно запретить перевод денег заблокированным на серверах пользователям)
- 🔑 Авторизация на основе JWT- токенов (Access/Refresh).
- 📄 Система сеансов, история авторизаций.
- 📱 **Двухфакторная авторизация.**
- 🔒 Смена/Восстановление пароля подтверждение Email.

-  **Админ-Панель**, охватывающая весь функционал системы (далее ПУ)
-  **Статические страницы**, автоматически генерируемые **статические страницы для описания серверов и донат-групп**.
-  **Логирование действий** в ЛК и магазине.
-  Сбор внутриигровой статистики PlayTime (мультисерверно).
-  **Real-Time мониторинг** на веб-сокетах.
-  **Новости**. Парсинг новостей с помощью **VK Longpoll**, копирование в Discord-канал за счёт Вебхуков.
-  **E-Commerce**
 - Поддержка 7 **платёжных систем**.
 - **Полная мультисерверность** двух следующих компонентов, **пересечения между серверами**.
 - Продажа внутриигровых **товаров и китов**, группирование по **категориям**.
 - Продажа внутриигровых **прав/групп**
 - Продажа **веб-прав** (Например возможность загрузки HD-скина и т. д.)
 - **Вознаграждения при голосовании** в мониторингах (TopCraft, MCTop, Minecraft-Raiting).
 - Ежемесячные подарки для топ-голосующих.
 - **Внутриигровая экономика** (мультисерверно). Перевод валюты между серверами, игроками, обмен валюты.

Внешние компоненты

- **UnicoreConnect - Sponge/Spigot-плагин** для двухнаправленной интеграции экономики, прав, групп, склада-покупок, банов и сбора статистики между сайтом и серверами. [Подробнее.](#)
- **UnicoreProvider** - серверный модуль **GravitLauncher** для интеграции сервисов авторизации. [Подробнее.](#)



Установка

Установка UnicoreCMS производится на VDS/Dedicated-сервер, либо локальный компьютер. Обратите внимания, что shared-хостинги не подойдут для этой роли.

Docker-установка

Этот метод прекрасен, ведь его особенность заключается в том, что вам практически ничего не нужно делать самостоятельно.

! INFO

Docker - программное обеспечение для автоматизации развёртывания и управления приложениями в средах с поддержкой контейнеризации, контейнеризатор приложений. Простыми словами Docker позволяет нам развернуть всё, что так необходимо для работы UnicoreCMS одной командой.

Подготовка сервера

Установка Docker и Docker Compose.

- Установка Docker: [CentOS](#), [Fedora](#), [RHEL](#), [SLES](#), [Ubuntu](#), [Windows](#), [MacOS](#)
- [Установка Docker Compose](#)

Базовая настройка

! НАСТРОЙКА NGINX-СЕРВЕРА

Только если вы используете встроенный nginx-сервер предоставляемый аргументом `--profile nginx`

```
CLIENT_HOST= # Хост клиента (например: example.com) [string]
ADMIN_HOST= # Хост админ-панели (например: admin.example.com) [string]
SERVER_HOST= # Хост сервера (например: api.example.com) [string]
```

Обратите внимание, что вам предварительно необходимо подключить домен и поддомены исключительно к вашему VDS/Dedicated-серверу, либо настроить vhost.

Переменные `CLIENT_PORT`, `ADMIN_PORT`, `SERVER_PORT` передаются в Nginx-сервер автоматически, если вы их измените и перезапустите контейнеры, но в этом нет необходимости, ведь они закрыты и доступны только внутри контейнера.

- Выполните настройку [Подключения к БД](#).
- Выполните настройку [Отправки писем](#).
- Выполните настройку [Recaptcha](#).
- Укажите `BASEURL` и `API_BASEURL` из раздела [Переменные Enviroment](#)

Развёртывание контейнеров

Пропишите в терминале команду:

⚠ ВОЗМОЖНО У ВАС УЖЕ ЕСТЬ УСТАНОВЛЕННЫЙ NGINX НА СЕРВЕРЕ?

В этом случае стоит отключить Nginx-сервер предоставляемый UnicoreCMS, убрав аргумент `--profile nginx` во всех командах, где он используется.

```
docker-compose --profile nginx --profile prod up -d
# Ждем окончания операции и запуска контейнеров
```

Синхронизация БД

UnicoreCMS не использует подготовленные миграции, а генерирует их "на лету" под **используемую базу данных**, в случае *Docker Установки* - это **MariaDB**.

```
docker exec -t -i unicorecms npm run sync

# Останавливаем контейнеры
```

```
docker-compose stop
```

На этом этапе запускаем контейнеры с просмотром вывода консоли, для этого необходимо убрать аргумент "-d".

```
docker-compose --profile nginx --profile prod up
```

Если всё пройдет успешно, то после запуска UnicoreCMS в консоли отобразятся данные подобного характера:

```
[UsersModule] Administrator account has been created +167ms  
[UsersModule] Username: admin +0ms  
[UsersModule] Password: EcUn3lYEA34CzNZV +0ms  
[UsersModule] Save or remember this information +0ms
```

Это означает, что был создан новый аккаунт - суперпользователя.

Останавливаем контейнеры и перезапускаем с выключенным просмотром вывода консоли

```
docker-compose stop
```

```
docker-compose --profile nginx --profile prod up -d
```

Заполнение БД (не обязательно)

Данный пункт заполнит сайт демо-контентом, это может помочь при ознакомлении с сайтом и работе с ПУ.

```
docker exec -t -i unicorecms npm run seed
```

Manual-установка

Системные требования

- NodeJS 16.x, пакетный менеджер Yarn.
- Nginx или Apache веб-сервер в качестве Reverse-proxy.

- База данных: MySQL, MariaDB, MongoDB, Postgres, CockroachDB, SQLite, Microsoft SQL Server, Oracle или SAP Hana.

Сборка UnicoreCMS

Производим установку npm-пакетов

```
npx lerna bootstrap
```

Выполняем сборку UnicoreCMS

```
npm run build
```

Базовая настройка

⚠ НАСТРОЙКА NGINX-СЕРВЕРА

Пример настройки виртуальных хостов для Nginx

```
# conf.d/client.conf
server {
    listen 80 default_server;

    server_name example.com www.example.com;

    location / {
        proxy_pass http://127.0.0.1:3000;
    }
}

# conf.d/admin.conf
server {
    listen 80;

    server_name admin.example.com;

    location / {
        proxy_pass http://127.0.0.1:4000;
    }
}
```

```
}

# conf.d/server.conf
server {
    listen 80;

    server_name api.example.com;

    location / {
        proxy_pass http://127.0.0.1:5000;
    }
}
```

- Выполните настройку [Подключения к БД](#).
- Выполните настройку [Отправки писем](#).
- Выполните настройку [Recaptcha](#).
- Укажите `BASEURL` и `API_BASEURL` из раздела [Переменные Enviroment](#)

Синхронизация БД

```
npm run sync
```

Производим запуск

```
npm run start
```

Если всё пройдет успешно, то после запуска UnicoreCMS в консоли отобразятся данные подобного характера:

```
[UsersModule] Administrator account has been created +167ms
[UsersModule] Username: admin +0ms
[UsersModule] Password: EcUn3lYEA34CzNZV +0ms
[UsersModule] Save or remember this information +0ms
```

Это означает, что был создан новый аккаунт - суперпользователя.

Заполнение БД (не обязательно)

Данный пункт заполнит сайт демо-контентом, это может помочь при ознакомлении с сайтом и работе с ПУ.

```
npm run seed
```

[Настройка](#)[Подключение к БД](#)

Содержание этой страницы



Подключение к БД

Совокупность данных, хранимых UnicoreCMS, манипулирование которыми выполняют в соответствии с правилами средств моделирования базой данной.

При использования Docker

Редактирование следующих параметров производится в файле **.env**.

```
MYSQL_DATABASE= # Генерируемое имя БД Docker (например: unicore) [string]
MYSQL_USER= # Генерируемое имя пользователя БД Docker (например: unicore) [string]
MYSQL_PASSWORD= # Генерируемый пароль пользователя БД Docker [string]
MYSQL_ROOT_PASSWORD= # Генерируемый пароль root пользователя БД Docker [string]

DATABASE_HOST=mariadb
DATABASE_USER= # Должен совпадать с MYSQL_USER
DATABASE_PASSWORD= # Должен совпадать с MYSQL_PASSWORD
DATABASE_NAME= # Должен совпадать с MYSQL_DATABASE
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

CAUTION

Удалите переменные DATABASE_TYPE, DATABASE_PORT из .env при их наличии

При использования Manual

Все настройки подключения

Редактирование следующих параметров производится в файле **.env**.

```
DATABASE_TYPE= # Драйвер подключения к БД [string, по-умолчанию: mysql]
DATABASE_HOST= # Адресс БД [string, по-умолчанию: 127.0.0.1]
DATABASE_PORT= # Порт БД [0 - 65536, по-умолчанию: 3306]
DATABASE_USER= # Имя пользователя БД [string, обязательно в зависимости от драйвера]
DATABASE_PASSWORD= # Пароль пользователя БД [string, обязательно в зависимости от драйвера]
DATABASE_NAME= # Имя БД или путь к файлу БД [string, обязательно]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

Установка драйвера базы данных

Если используемая база-данных не является MySQL/MariaDB, то вам необходимо вручную установить один из следующих драйверов прописав команду в каталоге приложения.

- PostgreSQL или CockroachDB

```
npm install pg -w uncore-server --save
```

- SQLite

```
npm install sqlite3 -w uncore-server --save
```

- Microsoft SQL Server

```
npm install mssql -w uncore-server --save
```

- Oracle

```
npm install oracledb -w uncore-server --save
```

- SAP Hana

```
npm install @sap/hana-client hdb-pool -w uncore-server --save
```


- MongoDB (экспериментальный)

```
npm install mongodb@^3.6.0 -w unicon-server --save
```

[Настройка](#)[Отправка писем](#)

Содержание этой страницы



Отправка писем

Для отправки писем UnicoreCMS использует пакет NodeMailer.

Виды сообщений:

- Подтверждение почты
- Вход с нового устройства
- Восстановление пароля

Настройка

Enviroment-переменные

Редактирование следующих параметров производится в файле **.env**.

```
MAIL_FROM= # Имя ящика с которого будут отправляться письма (например: no-reply@example.com) [string]
SMTP_SERVICE= # Имя сервиса nodemailer [string]
SMTP_HOST= # Хост SMTP-сервера [string]
SMTP_PORT= # Порт SMTP-сервера [0 - 65536]
SMTP_IGNORE_TLS= # Отключает поддержку STARTTLS, если значение true [boolean]
SMTP_SECURE= # Логическое значение, если следует использовать SMTP Secure [boolean]
SMTP_USER= # Пользователь для аутентификации на сервере SMTP [string]
SMTP_PASSWORD= # Пароль для пользователя SMTP
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

Использование пресета

Вы можете использовать сервис NodeMailer, для автоматической настройки параметров подключения к серверу

```
MAIL_FROM= # Имя ящика с которого будут отправляться письма (например: no-reply@example.com) [string]
SMTP_SERVICE= # Имя сервиса nodemailer [string]
SMTP_USER= # Пользователь для аутентификации на сервере SMTP [string]
SMTP_PASSWORD= # Пароль для пользователя SMTP
```

Поддерживаемые сервисы/пресеты

126, 163, 1und1, AOL, DebugMail, DynectEmail, FastMail, GandiMail, Gmail, Godaddy, GodaddyAsia, GodaddyEurope, hot.ee, Hotmail, iCloud, mail.ee, Mail.ru, Maildev, Mailgun, Mailjet, Mailosaur, Mandrill, Naver, OpenMailBox, Outlook365, Postmark, QQ, QQex, SendCloud, SendGrid, SendinBlue, SendPulse, SES, SES-US-EAST-1, SES-US-WEST-2, SES-EU-WEST-1, Sparkpost, Yahoo, Yandex, Zoho, qiye.aliyun

Ручная настройка подключения

```
MAIL_FROM= # Имя ящика с которого будут отправляться письма (например: no-reply@example.com) [string]
SMTP_HOST= # Хост SMTP-сервера [string]
SMTP_PORT= # Порт SMTP-сервера [0 - 65536]
SMTP_IGNORE_TLS= # Отключает поддержку STARTTLS, если значение true [boolean]
SMTP_SECURE= # Логическое значение, если следует использовать SMTP Secure [boolean]
SMTP_USER= # Пользователь для аутентификации на сервере SMTP [string]
SMTP_PASSWORD= # Пароль для пользователя SMTP
```

[Настройка](#)[Recaptcha](#)

Содержание этой страницы



Recaptcha

Для защиты некоторых роутов UnicoreCMS помимо rate-limiter использует фоновую проверку Recapth V3, а именно:

- Вход
- Регистрация
- Восстановление пароля
- Подтверждение Email
- Активация Gift-кода

Настройка

Переходим в [админ-консоль](#) и создаём новый сайт, указав необходимую версию Recaptcha.

Производим настройку .env.

```
RECAPTCHA_PUBLIC= # Публичный ключ Recaptcha v3 [string, обязательно]
RECAPTCHA_SECRET= # Секретный ключ Recaptcha v3 [string, обязательно]
```

[Enviroment-переменные UnicoreCMS](#)

[Настройка](#)[VKontakte LongPoll](#)

Содержание этой страницы



VKontakte LongPoll

Long Polling — это технология, которая позволяет получать данные о новых событиях с помощью «длинных запросов». Сервер получает запрос, но отправляет ответ на него не сразу, а лишь тогда, когда произойдет какое-либо событие (например, придёт новое сообщение), либо истечет заданное время ожидания. В нашем случае мы получаем новые записи со стены сообщества в режиме реального времени и сохраняем её в новость. Ко всему прочему UnicoreCMS трансформирует контент записи, ссылки и хештеги преобразуются в кликабельный вариант.

Подключение Long Polling

Создание API-ключа

Производим настройку .env.

```
VK_LONGPOLL=true  
VK_APIKEY=API-ключ
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS



Настройка



Переменные Enviroment

Переменные Enviroment

На этой странице представлена перечень всех переменных, которые есть в UnicoreCMS и где-либо используются.

! INFO

Файл .env — это перечень переменных окружения UnicoreCMS и UnicoreCMS Docker с присвоенными им определенными значениями.

```
SITENAME= # Имя проекта [string, по-умолчанию: UnicoreCMS]
BASEURL= # Базовый URL-адрес клиента (например: https://example.com) [string, обязательно]
API_BASEURL= # Базовый URL-адрес сервера (например: https://api.example.com) [string, обязательно]

# Настройки подключения к БД
DATABASE_TYPE= # Драйвер подключения к БД [string, по-умолчанию: mysql]
DATABASE_HOST= # адрес БД [string, по-умолчанию: 127.0.0.1]
DATABASE_PORT= # Порт БД [0 - 65536, по-умолчанию: 3306]
DATABASE_USER= # Имя пользователя БД [string, обязательно в зависимости от драйвера]
DATABASE_PASSWORD= # Пароль пользователя БД [string, обязательно в зависимости от драйвера]
DATABASE_NAME= # Имя БД или путь к файлу БД [string, обязательно]

# Подпись JWT-токенов
JWT_KEY= # Секретный ключ для подписи токенов [string, обязательно]
JWT_EXPIRES= # Время истечения AccessToken (например: 5m, 1h, 30d и т.д.) [string, по-умолчанию: 5m]
JWT_EXPIRES= # Время истечения RefreshToken (например: 5m, 1h, 30d и т.д.) [string, по-умолчанию: 30d]

# Настройки Recaptcha v3
RECAPTCHA_PUBLIC= # Публичный ключ Recaptcha v3 [string, обязательно]
RECAPTCHA_SECRET= # Секретный ключ Recaptcha v3 [string, обязательно]

# VK Longpoll
VK_LONGPOLL= # Использовать VK Longpoll для парсинга новостей из группы [boolean]
```

```
VK_APIKEY= # API-ключ VK Longpoll [string]

# SMTP
MAIL_FROM= # Имя ящика с которого будут отправляться письма (например: no-reply@example.com) [string]
SMTP_SERVICE= # Имя сервиса nodemailer [string]
SMTP_HOST= # Хост SMTP-сервера [string]
SMTP_PORT= # Порт SMTP-сервера [0 - 65536]
SMTP_IGNORE_TLS= # Отключает поддержку STARTTLS, если значение true [boolean]
SMTP_SECURE= # Логическое значение, если следует использовать SMTP Secure [boolean]
SMTP_USER= # Пользователь для аутентификации на сервере SMTP [string]
SMTP_PASSWORD= # Пароль для пользователя SMTP

# Платёжные системы
ANYPAY_ENABLED= # Включить пополнение счёта через AnyPay [boolean]
ANYPAY_MERCHANT_ID= # ID магазина AnyPay [string]
ANYPAY_SECRET_KEY= # Секретный ключ AnyPay [string]

CENTAPP_ENABLED= # Включить пополнение счёта через CentApp [boolean]
CENTAPP_SHOP_ID= # ID магазина CentApp [string]
CENTAPP_TOKEN= # Токен авторизации магазина CentApp [string]

ENOTIO_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Enot.io [boolean]
ENOTIO_MERCHANT_ID= # ID магазина Enot.io [string]
ENOTIO_SECRET_KEY= # Секретный ключ Enot.io [string]
ENOTIO_SECRET_KEY_SECOND= # Второй секретный ключ Enot.io [string]

FREEKASSA_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Freekassa [boolean]
FREEKASSA_MERCHANT_ID= # ID магазина Freekassa [string]
FREEKASSA_SECRET_KEY= # Секретный ключ Freekassa [string]
FREEKASSA_SECRET_KEY_SECOND= # Второй секретный ключ Freekassa [string]

PAYOK_ENABLED= # Включить пополнение счёта через PayOk [boolean]
PAYOK_SHOP_ID= # ID магазина PayOk [string]
PAYOK_SECRET_KEY= # Секретный ключ PayOk [string]

QIWI_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Qiwi P2P [boolean]
QIWI_PUBLIC_KEY= # Публичный ключ Qiwi P2P [string]
QIWI_SECRET_KEY= # Секретный ключ Qiwi P2P [string]

UNITPAY_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Unitpay [boolean]
UNITPAY_PUBLIC_KEY= # Публичный ключ Unitpay [string]
UNITPAY_SECRET_KEY= # Секретный ключ Unitpay [string]

# Мониторинги (Скрипты поощрений)
```

MCTOP_ENABLED= # Включить скрипты поощрения McTop [boolean]

MCTOP_SECRET_KEY= # Секретный ключ McTop [boolean]

TOPCRAFT_ENABLED= # Включить скрипты поощрения TopCraft [boolean]

TOPCRAFT_SECRET_KEY= # Секретный ключ TopCraft [boolean]

MINECRAFTRATING_SECRET_KEY= # Включить скрипты поощрения MinecraftRating [boolean]

MINECRAFTRATING_ENABLED= # Секретный ключ MinecraftRating [boolean]

Метрика

GOOGLE_ANALYTICS_ID= # Идентификатор сайта в Google Analytics [string]

YANDEX_METRIKA_ID= # Идентификатор сайта в Яндекс Метрике [string]

Порты

CLIENT_PORT= # Порт клиента [0 - 65536, по-умолчанию: 3000]

ADMIN_PORT= # Порт админ-панели [0 - 65536, по-умолчанию: 4000]

SERVER_PORT= # Порт сервера [0 - 65536, по-умолчанию: 5000]

Следующие переменные обязательны только при использовании Docker

MYSQL_DATABASE= # Генерируемое имя БД Docker (например: uncore) [string]

MYSQL_USER= # Генерируемое имя пользователя БД Docker (например: uncore) [string]

MYSQL_PASSWORD= # Генерируемый пароль пользователя БД Docker [string]

MYSQL_ROOT_PASSWORD= # Генерируемый пароль root пользователя БД Docker [string]

CLIENT_HOST= # Хост клиента (например: example.com) [string]

ADMIN_HOST= # Хост админ-панели (например: admin.example.com) [string]

SERVER_HOST= # Хост сервера (например: api.example.com) [string]

[Настройка](#)[Метрика](#)

Содержание этой страницы



Метрика

Google Analytics и **Яндекс.Метрика** – это бесплатные аналитические сервисы, которые собирают данные о посещаемости ресурса и поведении пользователей. Вы можете использовать любой из этих инструментов в UnicoreCMS.

Установка Яндекс.Метрика

1. Создайте счётчик в **Яндекс.Метрика**
2. Скопируйте номер (ID) счётчика и поместите его в переменную `.env`

```
YANDEX_METRIKA_ID=000000
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

Установка Google Analytics

1. Создайте ресурс в **Google Analytics**
2. Скопируйте идентификатор ресурса и поместите его в переменную `.env`

```
GOOGLE_ANALYTICS_ID=000000
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

[Настройка](#)[Платёжные системы](#)

Содержание этой страницы



Платёжные системы

UnicoreCMS поддерживает довольно большое количество платёжных систем, на текущий момент 7, ниже представлена их перечень, в скобках указано ID платёжной системы.

Поддерживаемые платёжные системы:

- [AnyPay](#) (`anypay`)
- [cent.app](#) (`centapp`)
- [Enot.io](#) (`enotio`)
- [FreeKassa](#) (`freekassa`)
- [PayOK](#) (`payok`)
- [Qiwi P2P](#) (`qiwi`)
- [Unitpay](#) (`unitpay`)

Настройка платёжных систем

- Если платёжная система предлагает несколько методов оповещения скрипта (POST/GET), то **следует всегда выбирать POST**.
- Путь к скрипту оповещения аналогичен для всех платёжных систем - `https://api.example.com/payment/methods/freekassa/[id платёжной системы]/handler`.
- При создании магазина в платёжной системе, вы должны указывать адрес **сервера UnicoreCMS (Rest-API)**, а не ваш основной сайт (<https://api.example.com>).
- Если платёжная система позволяет указать ссылку возврата пользователя в случай успешной/не успешной оплаты, то следует указывать - `https://api.example.com/payment/redirect/success/[id платёжной системы]` и `https://api.example.com/payment/redirect/fail/[id платёжной системы]`

AnyPay

Производим настройку .env.

```
ANYPAY_ENABLED= # Включить пополнение счёта через AnyPay [boolean]
ANYPAY_MERCHANT_ID= # ID магазина AnyPay [string]
ANYPAY_SECRET_KEY= # Секретный ключ AnyPay [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

cent.app

Производим настройку .env.

```
CENTAPP_ENABLED= # Включить пополнение счёта через CentApp [boolean]
CENTAPP_SHOP_ID= # ID магазина CentApp [string]
CENTAPP_TOKEN= # Токен авторизации магазина CentApp [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

Enot.io

Производим настройку .env.

```
ENOTIO_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Enot.io [boolean]
ENOTIO_MERCHANT_ID= # ID магазина Enot.io [string]
ENOTIO_SECRET_KEY= # Секретный ключ Enot.io [string]
ENOTIO_SECRET_KEY_SECOND= # Второй секретный ключ Enot.io [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

FreeKassa

Производим настройку .env.

```
FREEKASSA_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Freekassa [boolean]
FREEKASSA_MERCHANT_ID= # ID магазина Freekassa [string]
FREEKASSA_SECRET_KEY= # Секретный ключ Freekassa [string]
FREEKASSA_SECRET_KEY_SECOND= # Второй секретный ключ Freekassa [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

PayOK

Производим настройку .env.

```
PAYOK_ENABLED= # Включить пополнение счёта через PayOk [boolean]  
PAYOK_SHOP_ID= # ID магазина PayOk [string]  
PAYOK_SECRET_KEY= # Секретный ключ PayOk [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

Qiwi P2P

Производим настройку .env.

```
QIWI_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Qiwi P2P [boolean]  
QIWI_PUBLIC_KEY= # Публичный ключ Qiwi P2P [string]  
QIWI_SECRET_KEY= # Секретный ключ Qiwi P2P [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

Unitpay

Производим настройку .env.

```
UNITPAY_ENABLED= # Включить пополнение счёта через Unitpay [boolean]  
UNITPAY_PUBLIC_KEY= # Публичный ключ Unitpay [string]  
UNITPAY_SECRET_KEY= # Секретный ключ Unitpay [string]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

[Настройка](#)[Скрипты поощрений](#)

Содержание этой страницы



Скрипты поощрений

UnicoreCMS поддерживает 3 наиболее популярных мониторинга серверов, ниже представлена их перечень, в скобках указано ID мониторинга.

Поддерживаемые мониторинги:

- [MCTop](#) (`mctop`)
- [TopCraft](#) (`topcraft`)
- [MinecraftRating](#) (`minecrafrating`)

Настройка скриптов поощрений

- Путь к скрипту оповещения аналогичен для всех мониторингов - `https://api.example.com/monitorings/[id мониторинга]/handler`.

MCTop

```
MCTOP_ENABLED= # Включить скрипты поощрения MCTop [boolean]
MCTOP_SECRET_KEY= # Секретный ключ MCTop [boolean]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

TopCraft

```
TOPCRAFT_ENABLED= # Включить скрипты поощрения TopCraft [boolean]
TOPCRAFT_SECRET_KEY= # Секретный ключ TopCraft [boolean]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

MinecraftRating

```
MINECRAFTRATING_SECRET_KEY= # Включить скрипты поощрения MinecraftRating [boolean]  
MINECRAFTRATING_ENABLED= # Секретный ключ MinecraftRating [boolean]
```

Enviroment-переменные UnicoreCMS

[Настройка](#)[UnicoreConnect](#)

Содержание этой страницы



UnicoreConnect

Плагин **Spigot/Sponge** для интеграции экономики, прав, групп, склада-покупок, банов и сбора статистики между сайтом и серверами.

Поддерживаемые ядра

- Spigot/Bukkit 1.7.10 - 1.18.1, также их форки по типу PaperSpigot.
- Гибридные ядра: Thermos, Mohist, Magma и т. д.
- Sponge Vanilla и Sponge Forge.

❗ КСТАТИ

Модуль склада имеет полную поддержку модовых предметов, включая NBT-теги, а также выдаёт вещи правильным размером стака!

Опциональные зависимости

- **LuckPerms** - включит модуль выдачи донат-прав/групп (Spigot/Sponge)
- **BanManager** - включит модуль двунаправленной интеграции банов с сайтом (Spigot/Sponge)
- **Essentials/EssentialsX/CMI/Nucleus** - проверка на AFK модулем PlayTime (Spigot/Sponge)
- **Vault** - включит модуль внутриигровой экономики (Spigot)

Установка и настройка

1. [Создайте API-ключ](#) с правом `unicore.kernel.connect`.
2. Поместите Jar-файл в папку плагинов.
3. Произведите настройку файла конфигурации UnicoreConnect.

```
server: id сервера
api:
  url: Адрес UnicoreCMS-сервера
  key: API-ключ
```

Сборка

UnicoreConnect использует Gradle для обработки зависимостей и сборки.

Зависимости

- Java 8 JDK или более поздней версии
- Git

Компиляция

```
git clone https://github.com/UnicoreProject/UnicoreConnect.git
cd UnicoreConnect/
./gradlew build
```

Собранный Jar-файл будет лежать в папке build/libs

Команды и права

Экономика

Команды	Пермишен	Описание
/money	unicoreconnect.command.money	Баланс внутриигровой валюты
/money top	unicoreconnect.command.money.top	Топ 10 богачей сервера

Команды	Пермишен	Описание
/money pay [player] [amount]	unicoreconnect.command.money.pay	Перевести монеты игроку

Алиасы: /bal, /balance

PlayTime

Команды	Пермишен	Описание
/playtime	unicoreconnect.command.playtime	Время проведённое на сервере
/playtime top	unicoreconnect.command.playtime.top	Топ 10 по времени онлайн сервера

Алиасы: /pt

Склад и магазин

Команды	Пермишен	Описание
/cart list	unicoreconnect.command.showcase.list	Список товаров на складе
/cart give [id]	unicoreconnect.command.showcase.give	Выдать товар со склада
/cart all	unicoreconnect.command.showcase.all	Выдать все товары со склада

Алиасы: /showcase

Администрирование

Команды	Пермишен	Описание
/cart create [price] [name]	unicoreconnect.admin.showcase.create	Добавить предмет, находящийся в руке в магазин

Команды	Пермишен	Описание
/uc sync или /unicoreconnect sync	unicoreconnect.admin.sync	Переподключится к Unicoreserver и заного синхронизировать донат-группы и донат-права

Локализация

Для редактирования исходных сообщений, откройте файл плагина, как архив. Сообщения хранятся в файле **acf-unicoreconnect_ru.properties**

```
unicoreconnect.command_money=Ваш баланс на сервере {server}: <c2>{money}</c2>
unicoreconnect.command_money_pay=Перевод игроку <c2>{target}</c2> успешно совершён.
Текущий баланс: <c2>{money}</c2>
unicoreconnect.command_money_pay_target=Вам поступил перевод <c2>{amount}</c2> от <c2>
{player}</c2>
unicoreconnect.command_money_pay_fail=При переводе произошла ошибка, возможно на
балансе недостаточно денег!
unicoreconnect.command_money_top=<c2>Топ-богачей {server}:</c2>\n{rows}

unicoreconnect.command_playtime=Время проведённое на сервере {server}: <c2>{time}</c2>
unicoreconnect.command_playtime_top=<c2>Топ-онлайн {server}:</c2>\n{rows}

unicoreconnect.command_showcase_create=<c2>{id}</c2> успешно добавлен в веб-магазин
unicoreconnect.command_showcase=Выдано <c2>{amount}</c2> предметов со склада
unicoreconnect.command_showcase_list=<c2>Предметы на вашем складе:</c2>\n{items}
unicoreconnect.command_showcase_all_fail=Ваш склад пуст!
unicoreconnect.command_showcase_give_fail=Предмет #<c2>{id}</c2> не найден на вашем
складе!

unicoreconnect.event_give_group=Поздравляем вас с покупкой донат-группы - <c2>{name}
</c2>!
unicoreconnect.event_take_group=С вас была снята донат-группа - <c2>{name}</c2>!
unicoreconnect.event_give_permission=Поздравляем вас с покупкой донат-права - <c2>
{name}</c2>!
unicoreconnect.event_take_permission=С вас была снята донат-права - <c2>{name}</c2>!
```

[Настройка](#)[UnicoreProvider](#)

Содержание этой страницы



UnicoreProvider

Модуль для интеграции сервисов авторизации [UnicoreCMS](#) и [GravitLauncher](#)

Установка и настройка

1. [Создайте API-ключ](#) с правом `unicore.kernel.provider`.
2. Поместите Jar-файл в **modules/**.
3. Произведите настройку **LaunchServer.json**.

```
// ...
"core": {
  "type": "unicore",
  "apiUrl": "Адрес UnicoreCMS-сервера",
  "apiKey": "API-ключ"
},
// ...
```

Двухфакторная аутентификация в лаунчере

Сборка

UnicoreProvider использует Gradle для обработки зависимостей и сборки.

Зависимости

- Java 17 JDK или более поздней версии
- Git

Компиляция

```
git clone https://github.com/UnicoreProject/UnicoreProvider.git  
cd UnicoreProvider/  
./gradlew build
```

Собранный Jar-файл будет лежать в папке build/libs



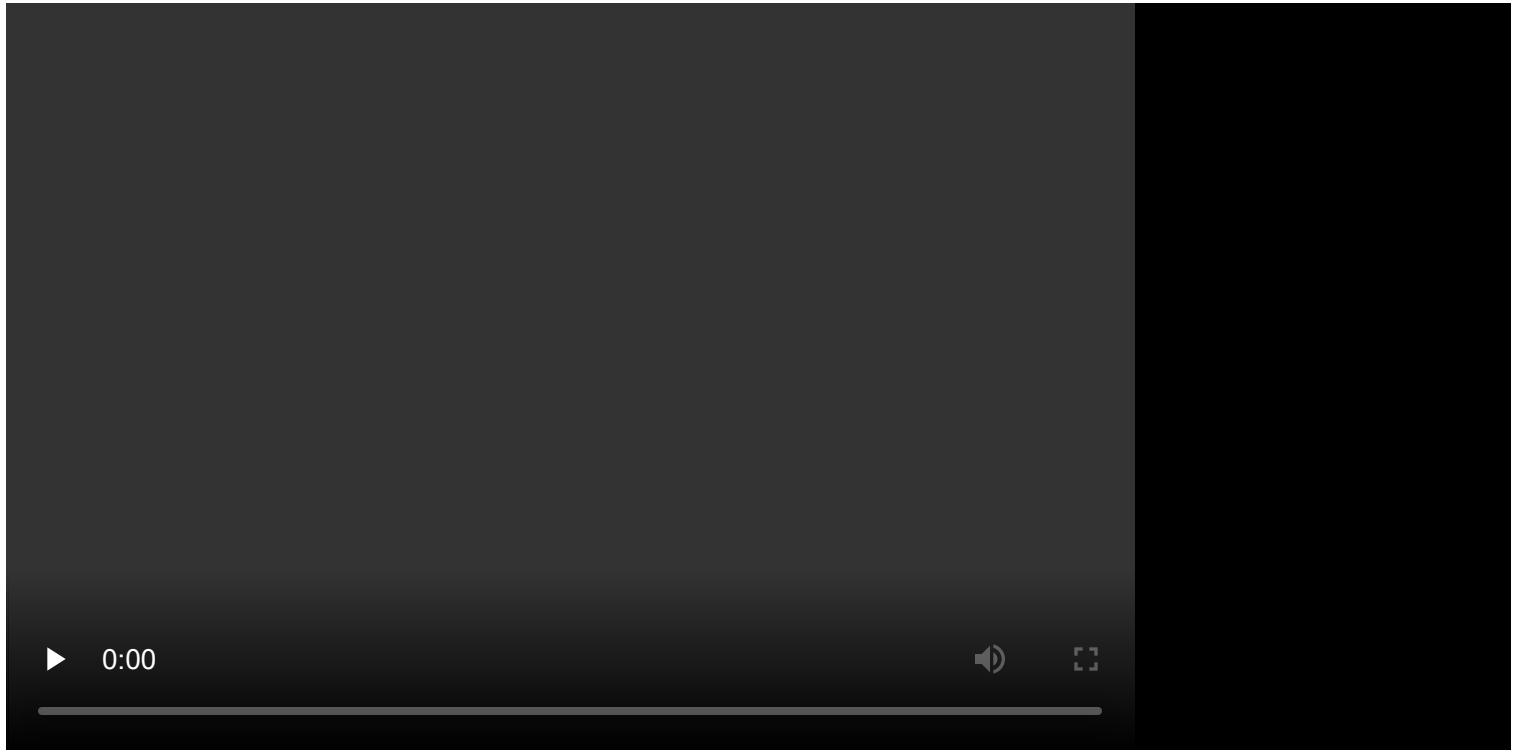
Работа с ПУ



Статистика

Статистика

Начальная страница админ-панели, здесь представлена статистическая информация об сайте, покупках, онлайн, регистрациях и т. д. Вы можете переключать временной диапазон - **день/месяц**.



[Работа с ПУ](#)[Пользователи](#)

Содержание этой страницы



Пользователи

Пользователи - игроки зарегистрированные в системе и хранимые в базе данных. Через данный раздел вы можете управлять существующими пользователями, либо создавать новых. Управление пользователями подразумевает не только редактирование имени пользователя, email, ролей-прав и смену пароля, но и полный контроль на модулями E-Commerce (т. е. донат, магазин и экономику) и смену скина/плаща игрока. Всё это имеет удобный и понятный интерфейс.

Основные настройки пользователя

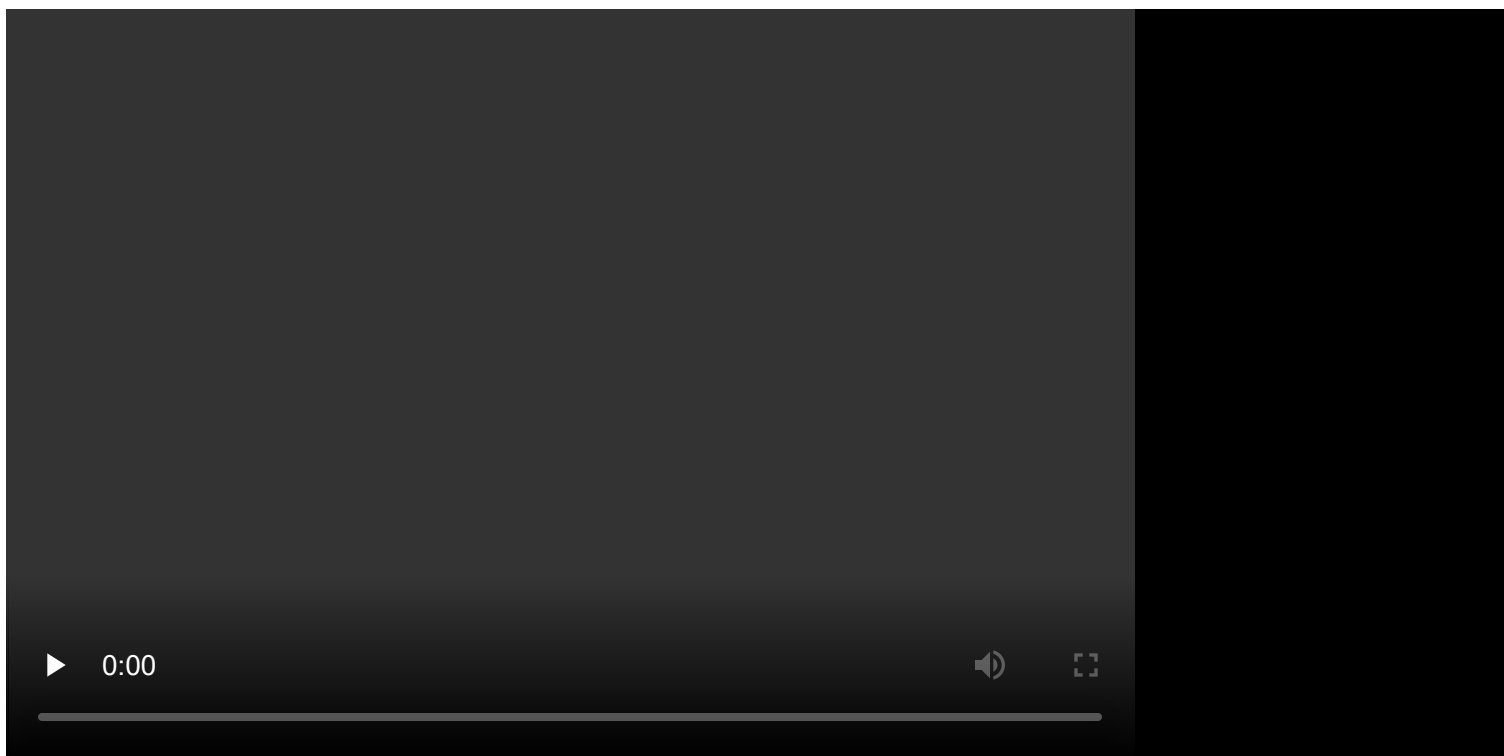
- Внешним видом игрока (скин/плащ)
- Блокировкой на сайте и серверах
- Профилем
- Ролями и правами
- Сменой пароля
- Отключение 2FA

Защита на основе прав

Защита на основе прав - пользователь имеющий доступ к данному разделу не сможет нарушить работу прав принудительно понизив себе роль, либо понизить роль, удалить или обновить настройки другого пользователя имеющего доступ к данному разделу, обладающего большими правами, чем он, а также не сможет повысить роль самому себе. Но тем не менее он может управлять ролями и правами, если его действия не нарушают вышеперечисленных правил. Также он не сможет создать или удалить пользователя соответственно с вышеперечисленными правилами.

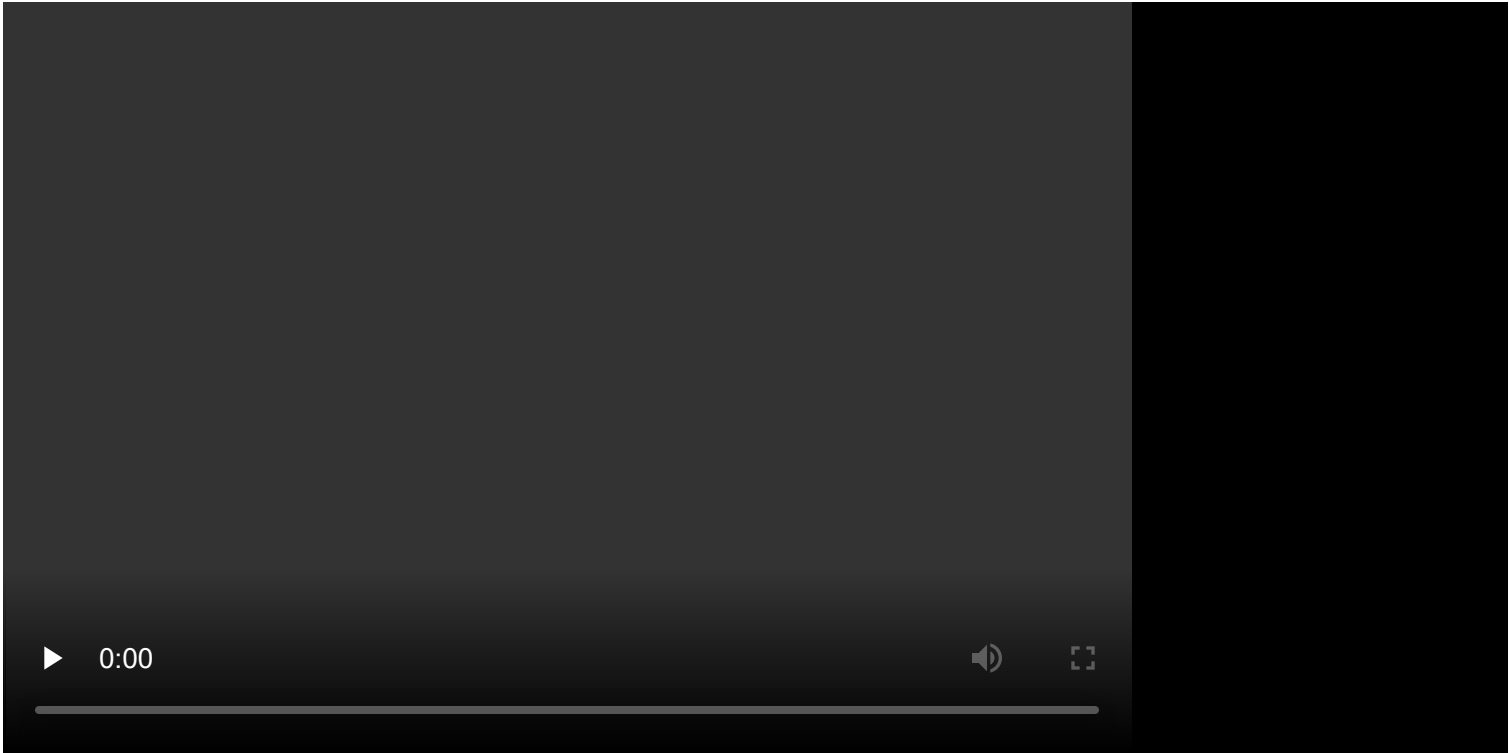
E-Commerce

- Балансами на серверах и сайте
- Выдача/снятие донат-групп
- Выдача/снятие донат-ролей
- Управление складом игрока



Настройки сайта

Некотрые, менее важные настройки UnicoreCMS производятся в интерфейсе ПУ, а не файле [.env](#). Воосномном это ссылки и тому подбное. Также следует учитывать, что доступ к данному разделу имеет только [суперпользователи](#).



Список настроек

Ключ	Описание
public_launcher_exe	Ссылка на скачивание лаунчера (exe-формат)
public_launcher_jar	Ссылка на скачивание лаунчера (jar-формат)
public_economy_rate	Курс обмена реальной валюты на внутриигровую (монетки)

Ключ	Описание
public_referal_trigger	Сколько минут должен отыграть приглашённый игрок для начисления бонуса.
public_referal_reward	Бонус пользователю, который пригласил игрока (рубли)
public_referal_reward_player	Бонус пользователю, который был приглашён (рубли)
public_link_discord	Ссылка на Discord-сервер проекта
public_link_vk	Ссылка на группу VK проекта
public_link_telegram	Ссылка на Telegram-канал проекта
public_link_youtube	Ссылка на YouTube-канал проекта
public_link_mctop	Ссылка на страницу голосования (MCTop)
public_link_topcraft	Ссылка на страницу голосования (TopCraft)
public_link_minecraftraiting	Ссылка на страницу голосования (MinecraftRaiting)
public_monitoring_reward	Бонус за голосование в топе серверов (рубли)
public_unban_price	Цена разбана

[Работа с ПУ](#)[Роли и разрешения](#)

Содержание этой страницы



Роли и разрешения

Обязательные роли

Обязательные роли - системные роли, доступные только для редактирования.

- **default** - автоматически присваивается всем пользователям.
- **banned** - автоматически присваивается заблокированным пользователям.

Добавление роли

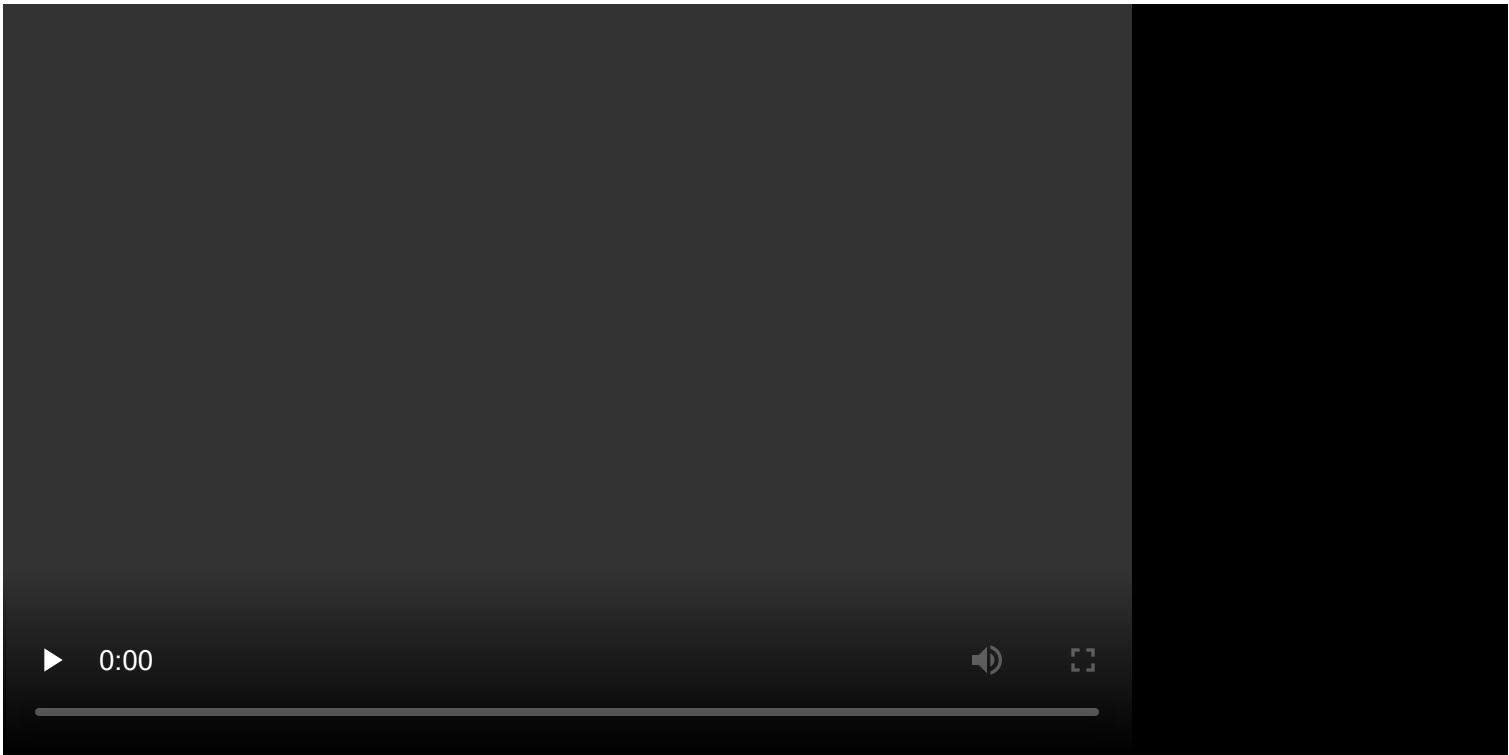
Параметры:

- **ID** - идентификатор роли (неизменяем в будущем).
- **Название** - отображаемое имя роли.
- **Разрешения** - перечень прав роли.

Синтаксис разрешений

При указании разрешений вы можете использовать glob-синтаксис, например:

- `user.cabinet.*` - будут выданы разрешения `user.cabinet.skin`, `user.cabinet.skin.hd`, `user.cabinet.cloak`, `user.cabinet.cloak.hd`.
- `user.cabinet.(skin|cloak)` - будут выданы разрешения `user.cabinet.skin`, `user.cabinet.cloak`.
- Исключать права более приоритетной ролью, добавив `!` перед разрешением.



Список разрешений

Основной сайт

Пермишен	Описание
user.cabinet.skin	Возможность загружать/удалять скин
user.cabinet.skin.hd	Возможность загружать HD скин
user.cabinet.cloak	Возможность загружать/удалять плащ
user.cabinet.cloak.hd	Возможность загружать HD плащ
user.cabinet.unban.buy	Возможность покупки разбана
user.donate.group.buy	Возможность покупки донат-групп
user.donate.permission.buy	Возможность покупки донат-прав

Пермишен	Описание
<code>user.cabinet.2fa.on</code>	Возможность включать 2FA-авторизацию
<code>user.cabinet.2fa.off</code>	Возможность отключать 2FA-авторизацию
<code>user.cabinet.password.change</code>	Возможность производить смену пароля
<code>user.payment</code>	Возможность пополнять баланс
<code>user.cabinet.transfer</code>	Возможность производить перевод валюты другим игрокам
<code>user.cabinet.exchange</code>	Возможность производить валютный обмен
<code>user.cabinet.gift.activate</code>	Возможность активировать Gift-коды

Панель управление

Пермишен	Описание
<code>admin.dashboard</code>	Просмотр статистики (обязательный пермишен для доступа в ПУ)
<code>admin.users.read</code>	Просмотр пользователей
<code>admin.users.create</code>	Создание пользователей
<code>admin.users.update</code>	Редактирование пользователей
<code>admin.users.delete</code>	Удаление пользователей
<code>admin.users.delete.many</code>	Массовое удаление пользователей
<code>admin.servers.create</code>	Создание серверов

Пермишен	Описание
<code>admin.servers.update</code>	Редактирование серверов
<code>admin.servers.delete</code>	Удаление серверов
<code>admin.pages.read</code>	Просмотр статических страниц
<code>admin.pages.create</code>	Создание статических страниц
<code>admin.pages.update</code>	Редактирование статических страниц
<code>admin.pages.delete</code>	Удаление статических страниц
<code>admin.email.read</code>	Просмотр Email-сообщений
<code>admin.email.test</code>	Тестирование SMTP-сервера
<code>admin.email.update</code>	Редактирование Email-сообщений
<code>admin.webhooks.read</code>	Просмотр вебхуков
<code>admin.webhooks.create</code>	Создание вебхуков
<code>admin.webhooks.update</code>	Редактирование вебхуков
<code>admin.webhooks.delete</code>	Удаление вебхуков
<code>admin.webhooks.delete.many</code>	Массовое удаление вебхуков
<code>editor.mods.create</code>	Создание модов
<code>editor.mods.update</code>	Редактирование модов
<code>editor.mods.delete</code>	Удаление модов

Пермишен	Описание
<code>editor.mods.delete.many</code>	Массовое удаление модов
<code>editor.news.read</code>	Просмотр новостей
<code>editor.news.create</code>	Создание новостей
<code>editor.news.update</code>	Редактирование новостей
<code>editor.news.delete</code>	Удаление новостей
<code>editor.news.delete.many</code>	Массовое удаление новостей
<code>editor.donate.read</code>	Просмотр донат-групп, донат-прав, донат-китов
<code>editor.donate.groups.create</code>	Создание донат-групп
<code>editor.donate.groups.update</code>	Редактирование донат-групп
<code>editor.donate.groups.delete</code>	Удаление донат-групп
<code>editor.donate.groups.delete.many</code>	Массовое удаление донат-групп
<code>editor.donate.permissions.create</code>	Создание донат-прав
<code>editor.donate.permissions.update</code>	Редактирование донат-прав
<code>editor.donate.permissions.delete</code>	Удаление донат-прав
<code>editor.donate.permissions.delete.many</code>	Массовое удаление донат-прав
<code>editor.donate.kits.create</code>	Создание донат-китов
<code>editor.donate.kits.update</code>	Редактирование донат-китов

Пермишен	Описание
<code>editor.donate.kits.delete</code>	Удаление донат-китов
<code>editor.donate.kits.delete.many</code>	Массовое удаление донат-китов
<code>editor.donate.periods.create</code>	Создание периодов покупки доната
<code>editor.donate.periods.update</code>	Редактирование периодов покупки доната
<code>editor.donate.periods.delete</code>	Удаление периодов покупки доната
<code>editor.store.read</code>	Просмотр категорий, товаров, китов магазина
<code>editor.store.category.create</code>	Создание категорий магазина
<code>editor.store.category.update</code>	Редактирование категорий магазина
<code>editor.store.category.delete</code>	Удаление категорий магазина
<code>editor.store.category.delete.many</code>	Массовое удаление категорий магазина
<code>editor.store.products.create</code>	Создание товаров магазина
<code>editor.store.products.update</code>	Редактирование товаров магазина
<code>editor.store.products.update.many</code>	Массовое редактирование товаров магазина
<code>editor.store.products.delete</code>	Удаление товаров магазина
<code>editor.store.products.delete.many</code>	Массовое удаление товаров магазина
<code>editor.store.products.import</code>	Импортирование товаров в магазин
<code>editor.store.products.export</code>	Экспортирование товаров из магазина

Пермишен	Описание
<code>editor.store.kits.create</code>	Создание китов магазина
<code>editor.store.kits.update</code>	Редактирование китов магазина
<code>editor.store.kits.delete</code>	Удаление китов магазина
<code>editor.store.kits.delete.many</code>	Массовое удаление китов магазина
<code>editor.cabinet.votesgifts.create</code>	Создание ежемесячных бонусов за голования
<code>editor.cabinet.votesgifts.update</code>	Редактирование ежемесячных бонусов за голования
<code>editor.cabinet.votesgifts.delete</code>	Удаление ежемесячных бонусов за голования
<code>editor.cabinet.paymentbonuses.create</code>	Создание бонусов-пополнения
<code>editor.cabinet.paymentbonuses.update</code>	Редактирование бонусов-пополнения
<code>editor.cabinet.paymentbonuses.delete</code>	Удаление бонусов-пополнения

Супер-пользователь

Супер-пользователь - пользователи с данной опцией обладают всеми вышеперечисленными правами, а также могут управлять конфигурацией сайта, ролями и API-ключами.

[Работа с ПУ](#)[Новости](#)

Содержание этой страницы



Новости

Новости, вашего проекта. Вы можете публиковать их напрямую через админ-панель.

Парсинг новостей из группы VK

Также вы можете подключить парсинг новостей из вашей группы Вконтакте ([VKontakte LongPoll](#)).

Копирование новостей в Discord

Вы можете автоматически публиковать новости в вашем Discord-канале при добавлении на сайт или получении новости из [VKontakte LongPoll](#). Учтите, что при получении новости из VKontakte и добавление её на сайт срабатывает метод `vknews_created`, а при создании новости напрямую через ПУ срабатывает метод `news_created`. Подробнее в разделе [Вебхуки](#).

▶ 0:00





Работа с ПУ



Статические страницы

Содержание этой страницы



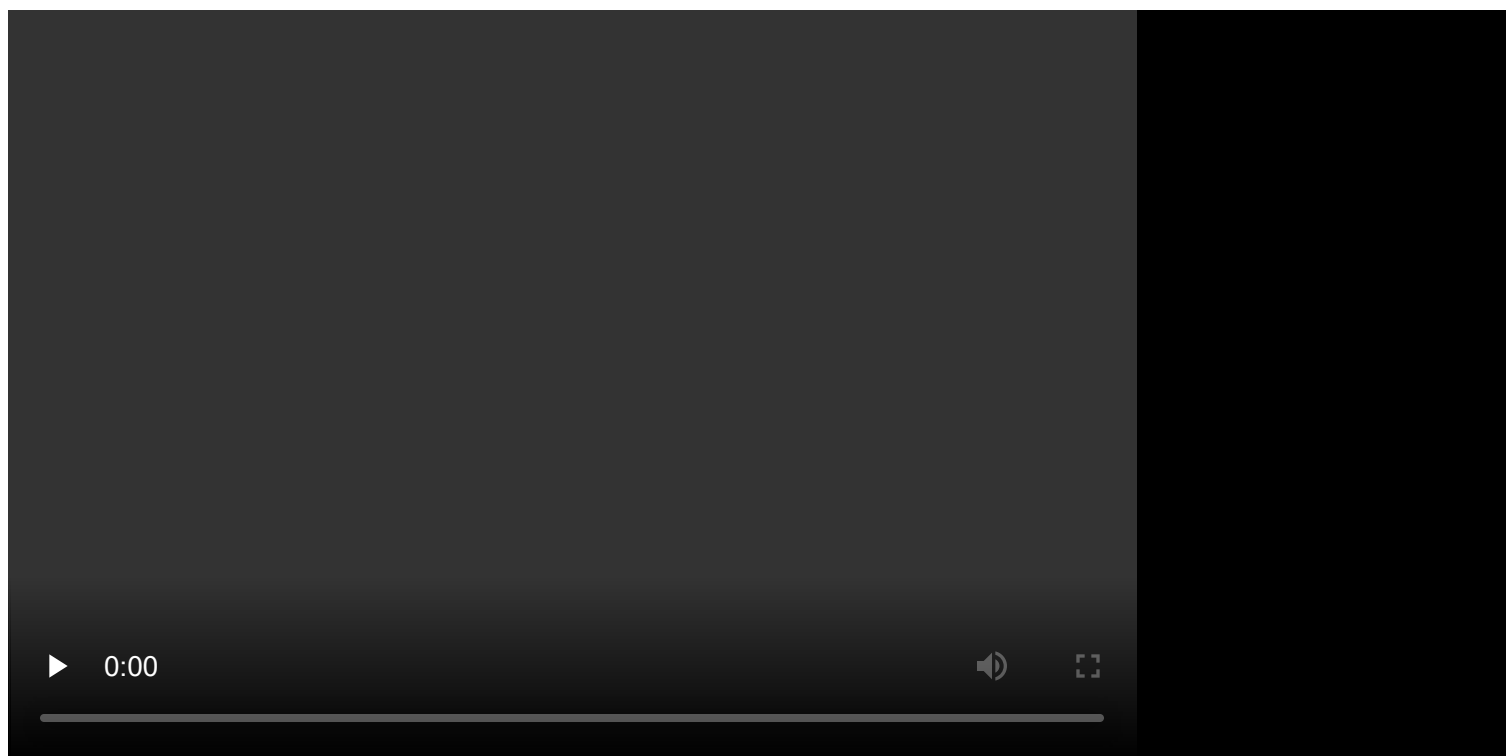
Статические страницы

Добавление страницы

Параметры:

- **Путь** - уникальный путь к странице от корня сайта (например test - yourdomain.ru/test).
- **Заголовок** - заголовок страницы.
- **Содержимое** - весь контент выводимый на странице.
- **Meta-description** - описание используемое для оптимизации в поисковых системах (не обязательно).

Визуальный HTML редактор





Работа с ПУ



Email-сообщения

Содержание этой страницы



Email-сообщения

Редактирование сообщений

Параметры:

- **Заголовок** - Заголовок страницы.
- **Содержимое** - Контент сообщения.

Переменные:

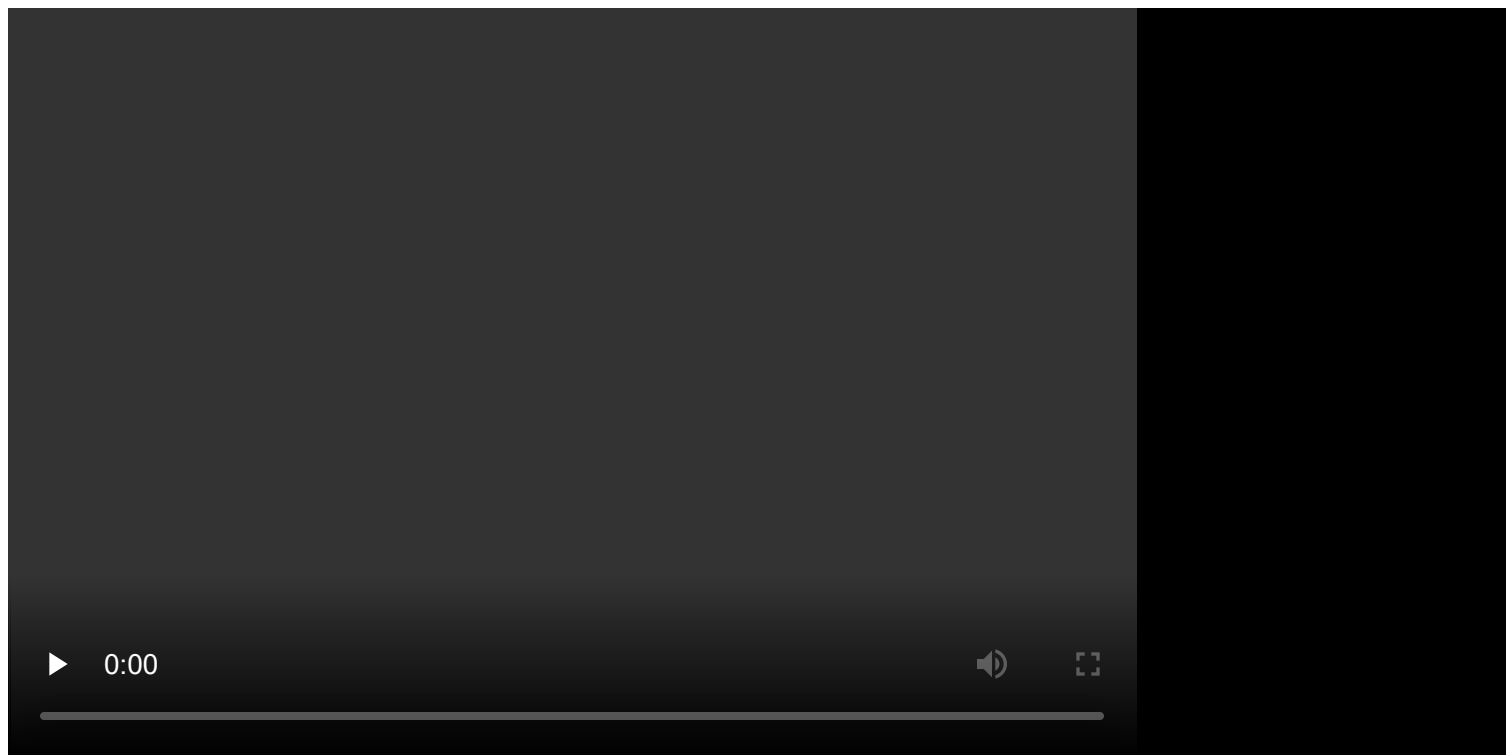
! INFO

Переменные указываются в фигурных скобках, пример: `{USERNAME}`

- **Подтверждение регистрации:**
 - `USERNAME` - имя пользователя.
 - `SITENAME` - имя сайта (env SITENAME)
 - `CODE` - Код активации
- **Вход с нового устройства:**
 - `USERNAME` - имя пользователя.
 - `SITENAME` - имя сайта (env SITENAME)
 - `IP` - ip-адресс с которого был совершён вход
- **Восстановление доступа:**
 - `USERNAME` - имя пользователя.
 - `SITENAME` - имя сайта (env SITENAME)
 - `LINK` - ссылка для смены пароля
 - `IP` - ip-адресс с которого был совершён запрос

Визуальный HTML редактор

Точно такой же, как и в [статических страницах](#)



[Работа с ПУ](#)[Серверы и моды](#)

Содержание этой страницы



Серверы и моды

Добавление сервера

Серверы - это ваши игровые серверы, UnicoreCMS умеет самостоятельно формировать страницы с их описанием, включая таблицу характеристик и блоки модов, а также добавляет их в индексацию поисковыми системами.

Параметры:

- **ID** - уникальный идентификатор сервера (неизменяем в будущем).
- **Название** - отображаемое имя сервера.
- **Версия** - игровая версия Minecraft (фактически любая строка).
- **Слоган** - что-то вроде очень краткого описания...
- **Моды** - перечень **модов** на сервере (не обязательно).
- **Описание** - полное описание сервера, поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).
- **Meta-description** - описание используемое для оптимизации в поисковых системах (не обязательно).

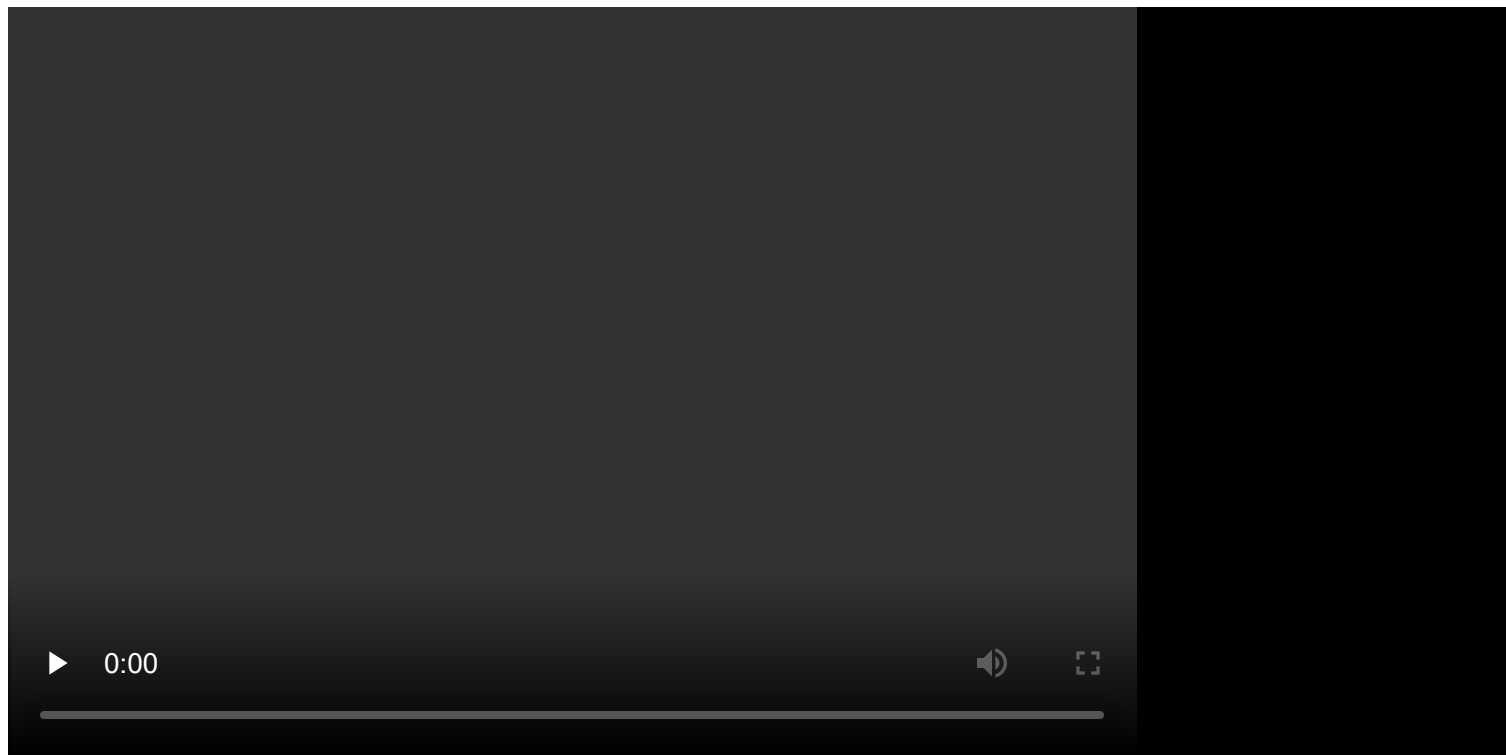
Редактирование иконки и картинки

Построение таблицы характеристик

Мониторинг сервера

Вам необходимо включить Query-протокол на вашем сервере в файле **server.properties**

```
enable-query=true  
query.port=25565
```



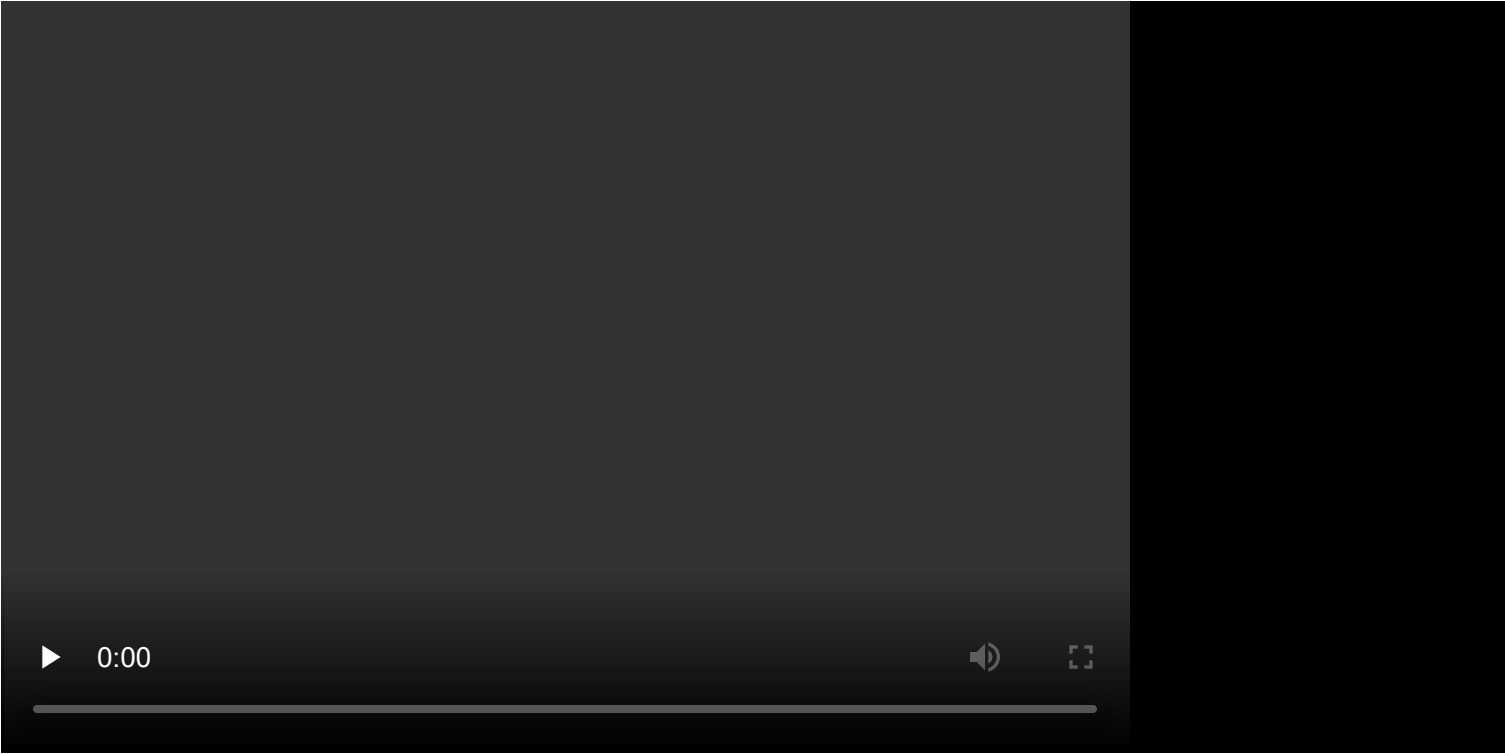
Добавление мода

Моды - формируют блоки с переченью модов на странице описания сервера.

Параметры:

- **Название** - отображаемое имя мода.
- **Описание** - описание мода, поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).

Редактирование иконки



[Работа с ПУ](#)[Донат группы и права](#)

Содержание этой страницы



Донат группы и права

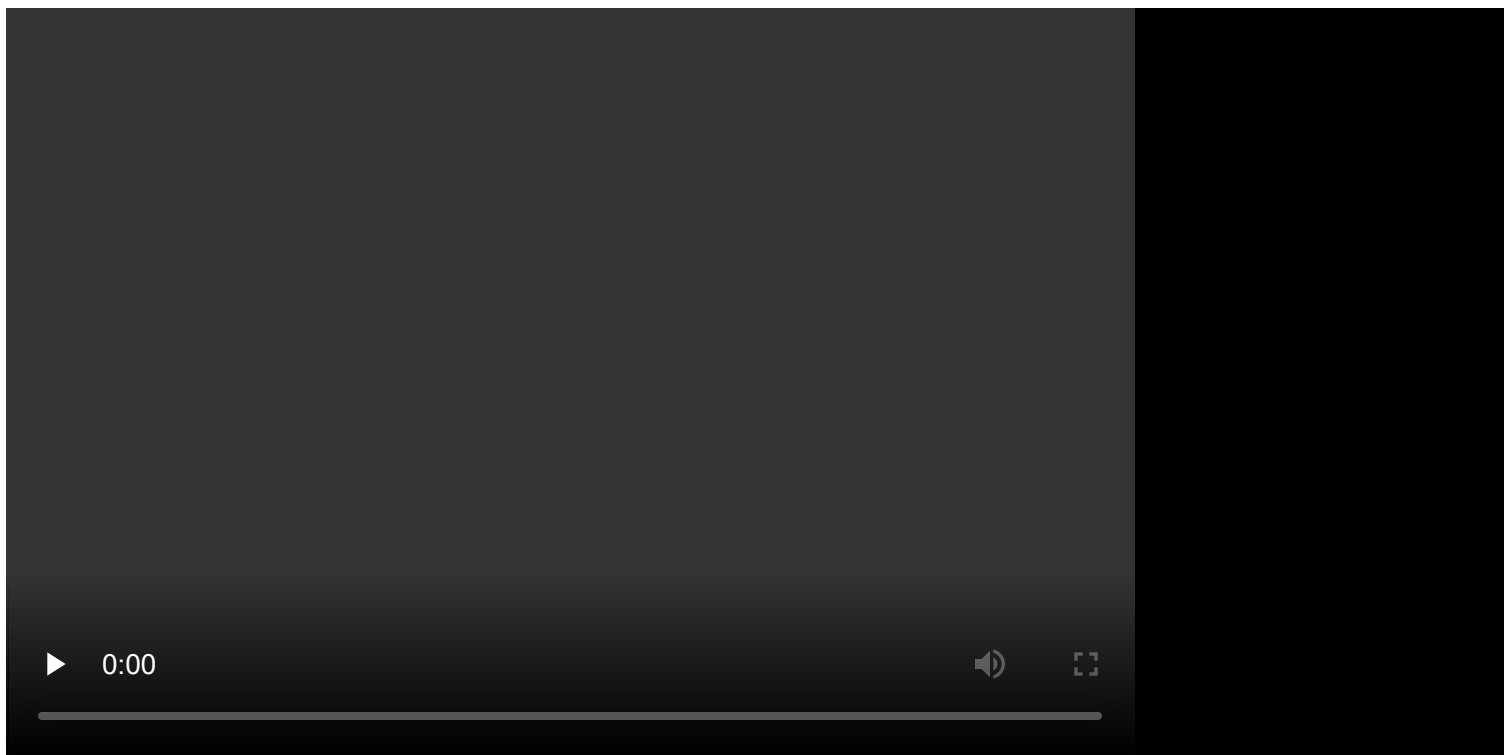
Создание донат-группы

Донат-группы - продаваемые группы вашего сервера (maybe: Vip, Premium и т.д.).

Параметры:

- **Название** - отображаемое имя донат-группы.
- **ID в игре** - ID в плагине LuckPerms.
- **Серверы** - перечень [серверов](#) на которых можно купить данный донат.
- **Доступные периоды** - перечень [периодов](#) доступных для покупки.
- **Киты** - перечень [донат-китов](#).
- **Инжект веб-прав** - наложение [веб-прав](#) (например: `user.cabinet.skin.hd` - возможность загружать HD скин).
- **Описание** - полное описание, поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).
- **Возможности** - построение блока возможностей на странице описания донат-группы.
- **Цена, скидка, иконка**

Построение блока возможностей



Создание донат-права

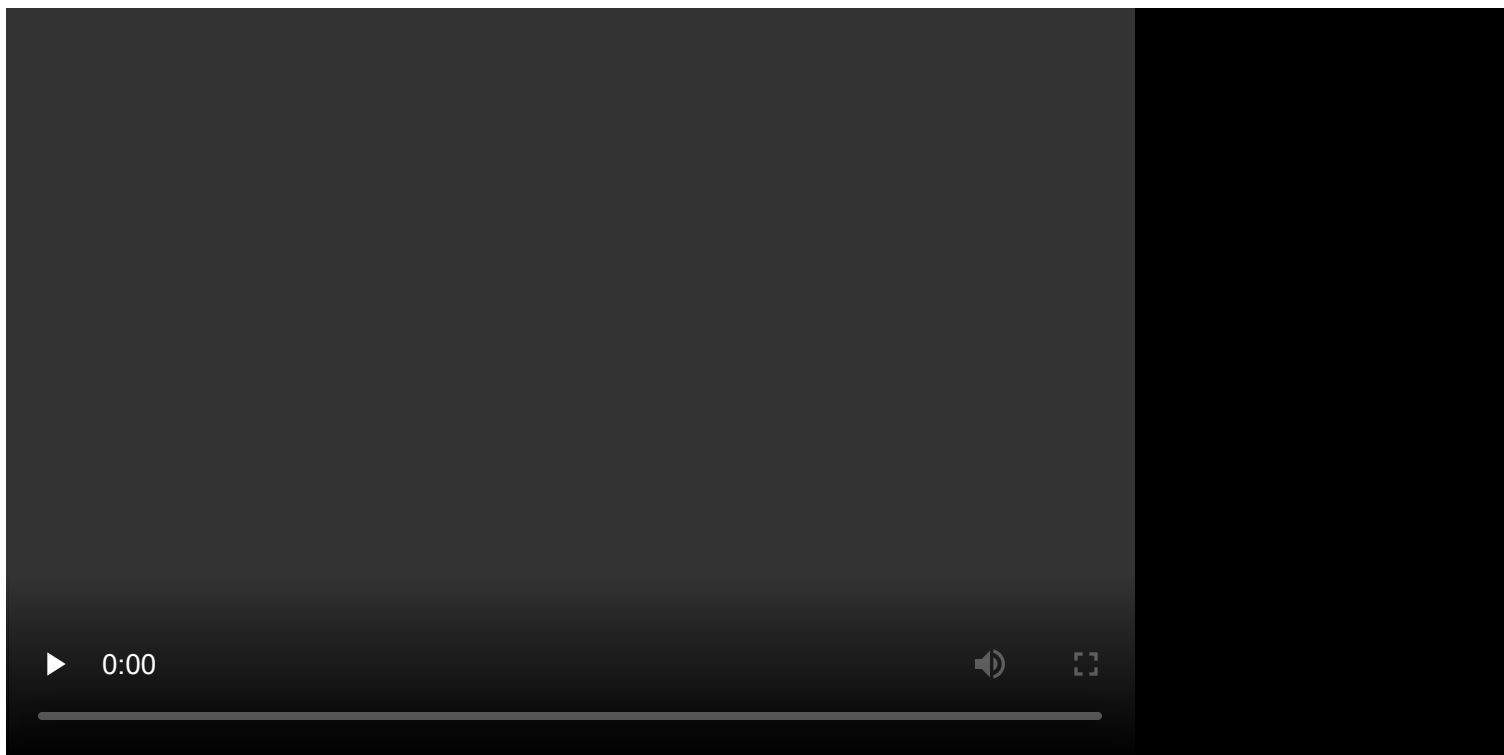
Донат-права - продаваемые отдельные права вашего сервера, либо права сайта, либо права на доступ к донат-китам.

Параметры:

- **Название** - отображаемое имя донат-права.
- **Доступные периоды** - перечень **периодов** доступных для покупки.
- **Описание** - полное описание, поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).
- **Цена, скидка**

Типы донат прав:

- **Игровые пермишены** - внутриигровые права (LuckPerms). Добавляет обязательные параметры:
 - **Серверы** - перечень **серверов** на которых можно купить данное донат-право.
 - **Права** - перечень прав LuckPerms
- **Веб-пермишены** - **веб-права** UnicoreCMS
 - **Права** - перечень прав **прав** UnicoreCMS
- **Киты** - тоже, что и **"Игровые пермишены"**, но добавляет параметр:
 - **Связанные киты** - Киты выводимые при покупке.

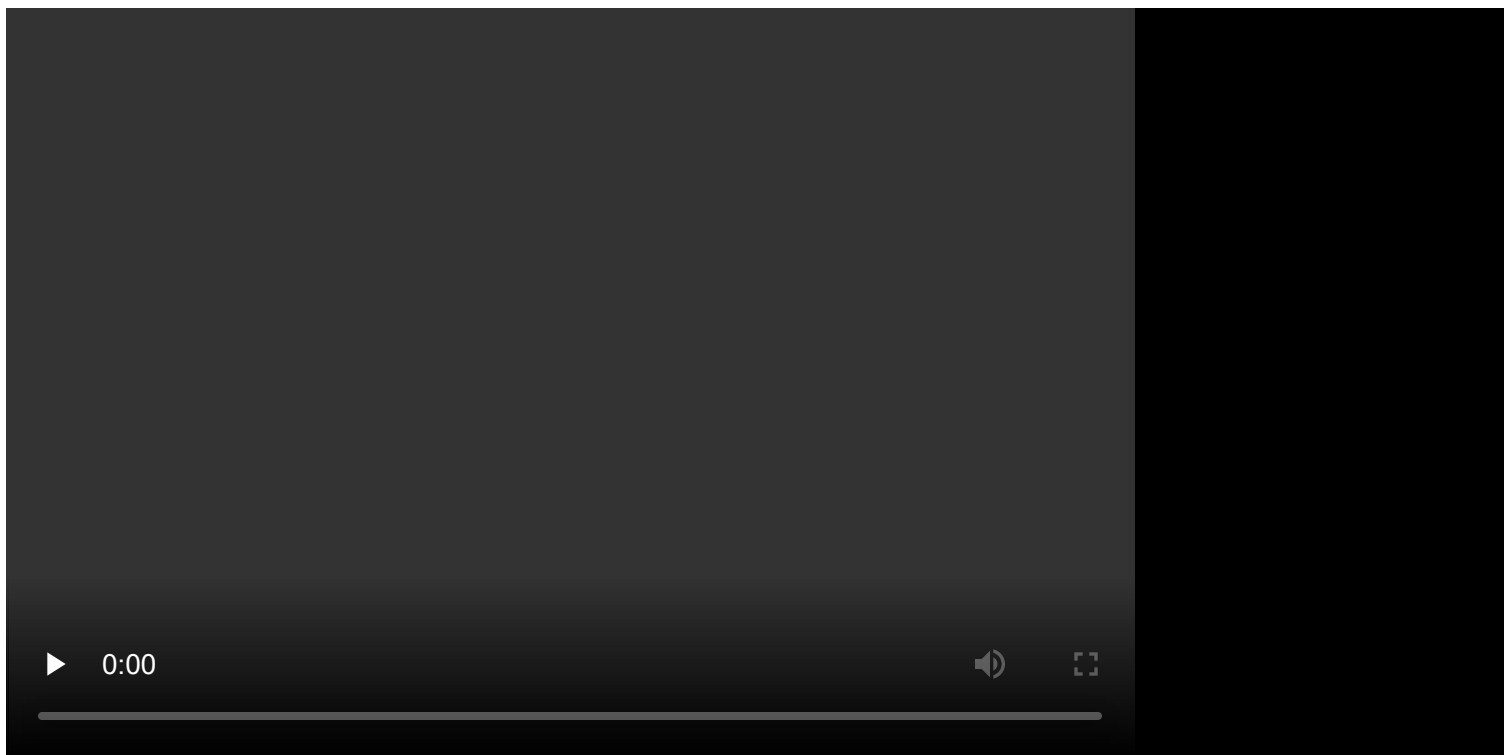


Создание периода

Параметры

Периоды - временные периоды, на которые можно купить определённую донат-группу/право.

- **Название** - отображаемое имя периода
- **Время в секундах** - время на которое будет выдаваться донат-группа/право с момента покупки, 0 - безлимитно
- **Множитель цены**



Создание донат-кита

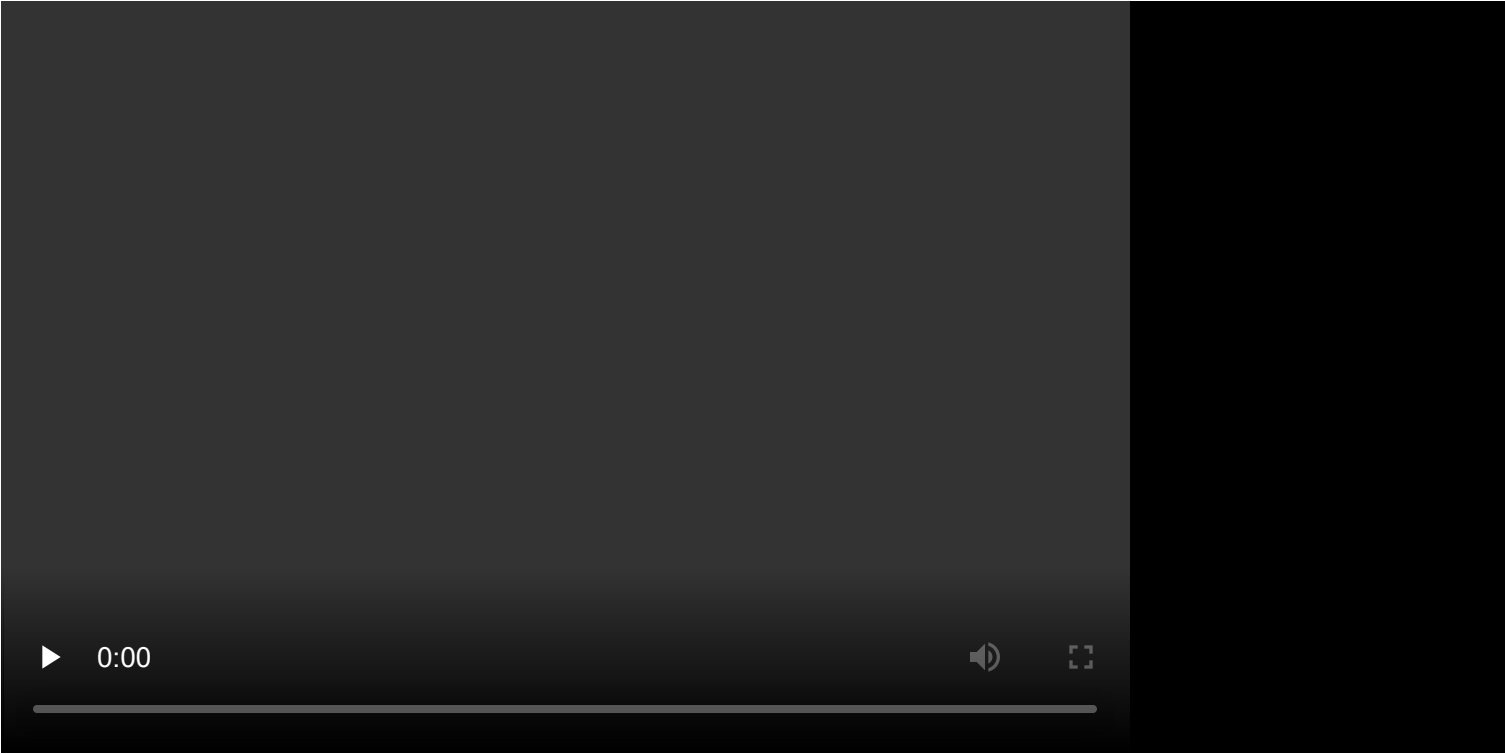
Донат-киты - служат для построения перечни китов на странице с описанием донат-групп или донат-прав, включающих этот кит.

Параметры:

- **Название** - отображаемое имя донат-кита.
- **Описание** - полное описание донат-кита (например время cooldown), поддерживает: **Bold**, *Strike*, *Italic* (не обязательно).

ⓘ ИЗОБРАЖЕНИЕ КИТА

Вы должны загрузить изображение кита под каждый сервер (где используется донат-группа/донат-право с ним) отдельно.



[Работа с ПУ](#)[Магазин](#)

Содержание этой страницы



Магазин

Магазин - интегрированный модуль, который позволяет продавать внутриигровые предметы и наборы.

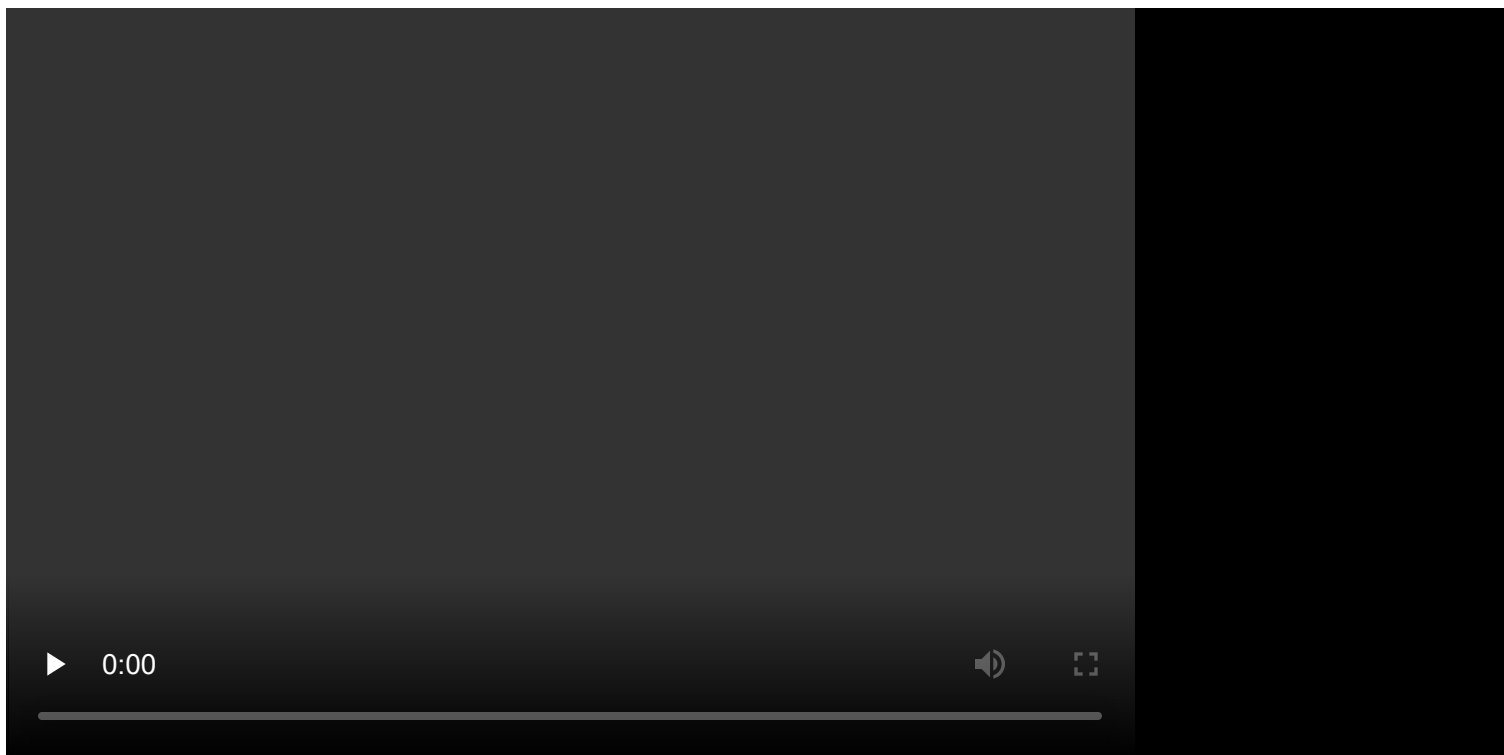
Создание товаров

Параметры:

- **Название** - отображаемое имя.
- **ID предмета** - внутриигровое ID предмета (в подобном формате: `minecraft:redstone_lamp`), вы можете увидеть их включив расширенные подсказки в игре `F3 + H`. Также, если у предмета есть meta, её следует указывать в "*ID предмета*" через @ (например: `minecraft:dye@13`).
- **NBT-теги** - NBT-теги в подобном формате: `{EntityType:{id:"minecraft:villager"}}`.
- **Описание** - поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).
- **Серверы** - перечень [серверов](#) на которых можно купить данный товар.
- **Категории**, **цена**, **скидка**, **иконка**.

Заполнение магазина через UnicornConnect

Возьмите предмет в руку и пропишите `/cart add [price] [name]`. В результате будет создан новый товар, ему присвоится ему сервер, указанный в конфиге плагина, скопируются id в правильном формате, meta и nbt-теги.



Создание китов

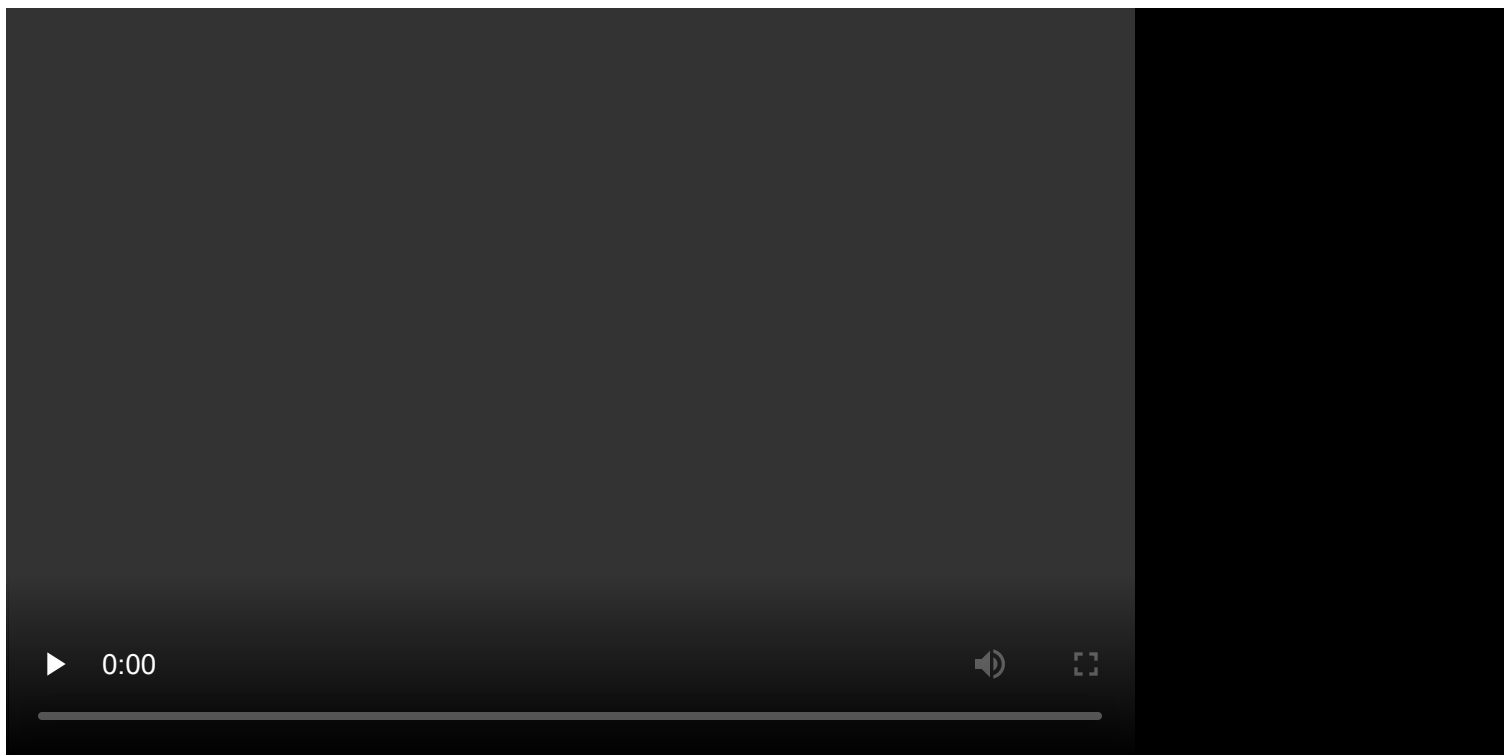
Параметры:

- **Название** - отображаемое имя.
- **Описание** - поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).
- **Серверы** - перечень серверов на которых можно купить данный товар.
- **Категории**, цена, скидка, иконка.

Заполнение кита товарами:

! INFO

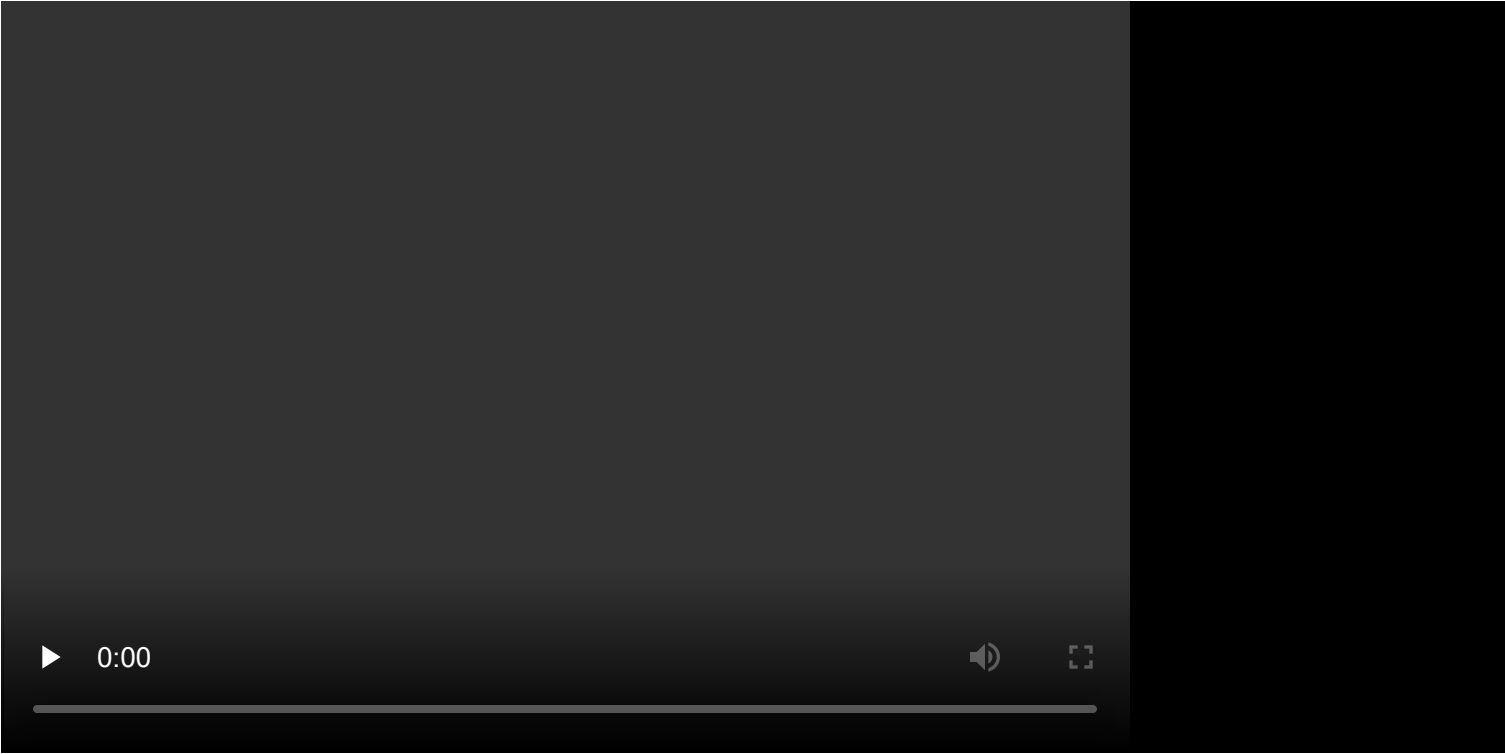
Если вы хотите, чтоб предмет не выводился в магазине, а был доступен только в ките, то просто не заполняйте поле "**Серверы**" у товара.



Создание категорий

Параметры:

- **Название** - отображаемое имя.
- **Описание** - поддерживает: **Bold**, ~~Strike~~, *Italic* (не обязательно).
- **Иконка**



[Работа с ПУ](#)[Промо-коды](#)

Содержание этой страницы



Промо-коды

Промо-коды - купоны при активации которых игроку будет выдаваться подарок.

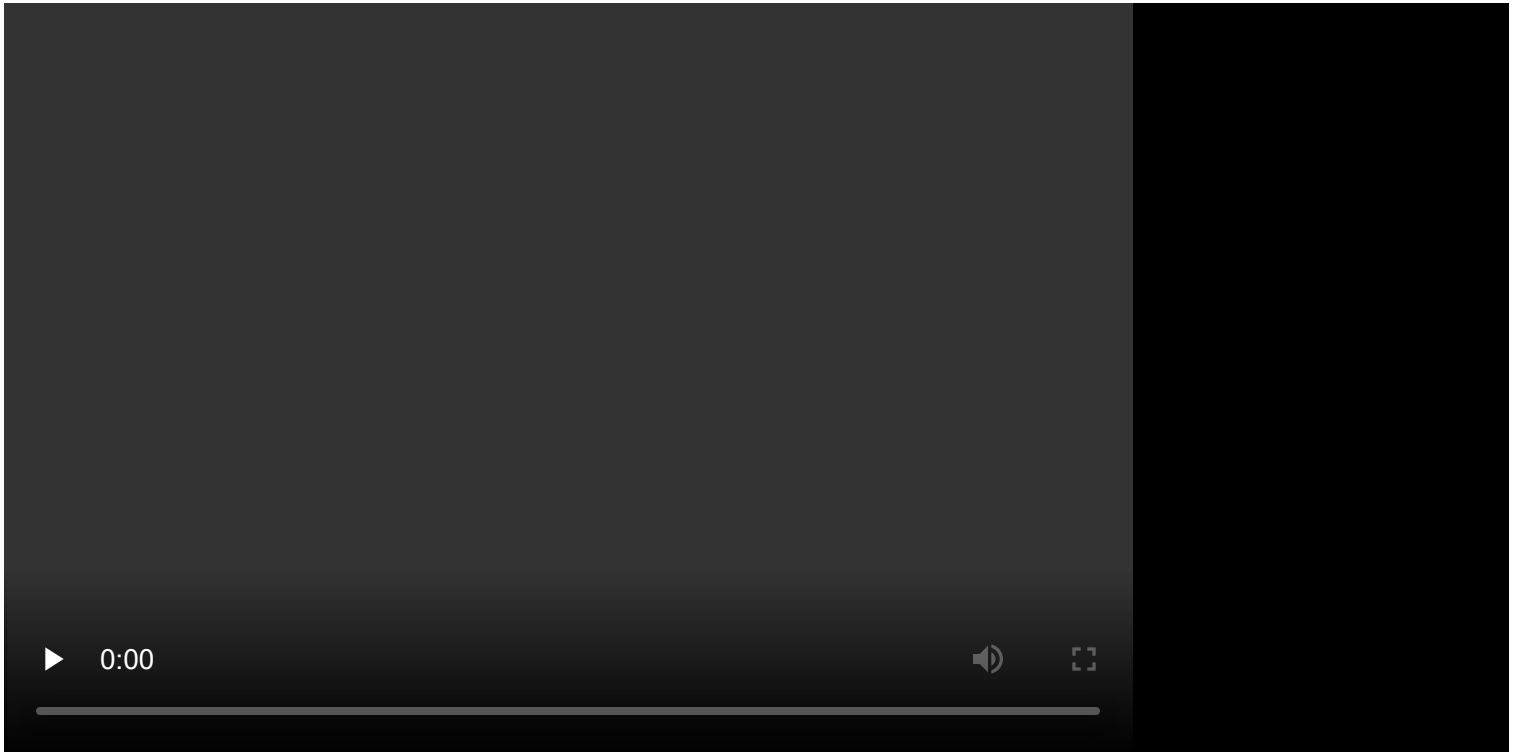
Параметры:

- **Промо-код** - секретное слово купона.
- **Истекает** - дата и время истечение купона (не обязательно).
- **Количество использований** - максимальное количество использований купона.
- **Тип** - тип выдаваемого вознаграждения.

Типы промо-кодов:

- **Реальные деньги** - реальный баланс сайта (рубли). Добавляет обязательные параметры:
 - **Количество** - размер вознаграждения.
- **Игровые деньги** - внутриигровой баланс UnicoreConnect Economy (монетки). Добавляет обязательные параметры:
 - **Количество** - размер вознаграждения.
 - **Сервер** - сервер на котором будет выдаваться вознаграждение.
- **Донат-группа** - добавляет обязательные параметры:
 - **Период** - время на которое будет выдаваться группа.
 - **Сервер** - сервер на котором будет выдаваться группа.
 - **Группа**
- **Донат-право** - добавляет обязательные параметры:
 - **Период** - время на которое будет выдаваться право.
 - **Сервер** - сервер на котором будет выдаваться право.
 - **Донат-право**
- **Товар** - товар из магазина. Добавляет обязательные параметры:

- **Количество** - количество выдаваемого предмета.
- **Сервер** - сервер на котором будет выдаваться товар.
- **Товар**
- **Кит** - кит из магазина. Добавляет обязательные параметры:
 - **Сервер** - сервер на котором будет выдаваться кит.
 - **Кит**



[Работа с ПУ](#)[Платежи](#)

Платежи

Раздел **Платежи** в ПУ подразумевает исключительно создание/редактирование/удаление бонусов пополнения. То есть, когда игрок пополняет свой баланс более чем на определённую сумму, ему возвращается дополнительный бонус на баланс сайта в виде процента от суммы пополнения. Инструкцию по настройке самих способов оплаты и платёжных систем вы можете найти в разделе Платёжные системы.

Добавление бонуса

Параметры:

- **Сумма** - условие при котором будет срабатывать данный бонус, сумма пополнения должна быть больше или равна, указанной в данном параметре.
- **Бонус к пополнению** - на сколько процентов будет увеличиваться сумма пополнения, при срабатывании условия данного бонуса.

▶ 0:00



[Работа с ПУ](#)[Голсование](#)

Содержание этой страницы



Голсование

Раздел **Голосование** в ПУ подразумевает исключительно создание/редактирование/удаление ежемесячных бонусов голосования. То есть это дополнительный вид поощрения, который будет мотивировать ваших игроков голосовать за ваш проект в топах. По результатам каждого месяца будут автоматически награждаться наиболее активные игроки. Инструкцию по настройке самих скриптов вознаграждения вы можете найти в разделе Скрипты поощрения.

Добавление призового места

Параметры:

- **Место** - место на котором должен находится игрок в топе, исходя из количества голосов.
- **Бонус** - сумма вознаграждения.

▶ 0:00



[Работа с ПУ](#)[API-Ключи](#)

Содержание этой страницы



API-Ключи

API-Ключи - это уникальные идентификаторы, который используется для аутентификации запросов, связанных с вашим проектом. Они нужны для работы ([UnicoreProvider](#) и [UnicoreConnect](#)). Также вы можете сделать дополнительную проверку исходя из IP-адресов, с которых будут совершаться запросы.

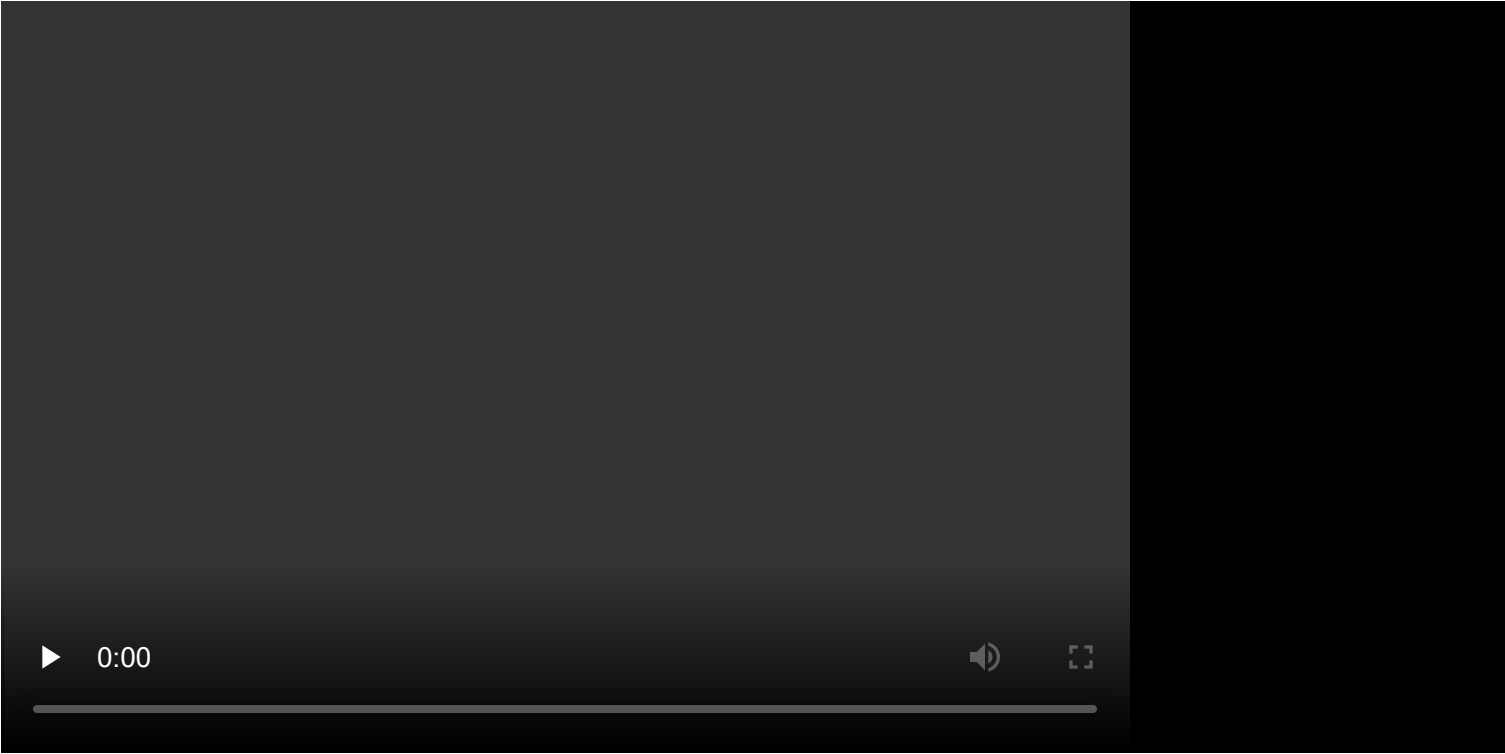
! INFO

Данный раздел доступен только [суперпользователям](#), сам уникальный идентификатор API-ключа генерируется автоматически при создании.

Создание API-Ключа

Параметры:

- **Разрешения** - список [разрешений](#) предоставляемых данным API-ключом
- **Доверенные IP-адреса** - Если запрос будет совершён с IP адреса не указанного в данной перечени, он будет считаться неавторизованным и вернёт ошибку. Вы можете использовать glob-синтаксис или маску подсети.



[Работа с ПУ](#)[Вебхуки](#)

Содержание этой страницы



Вебхуки

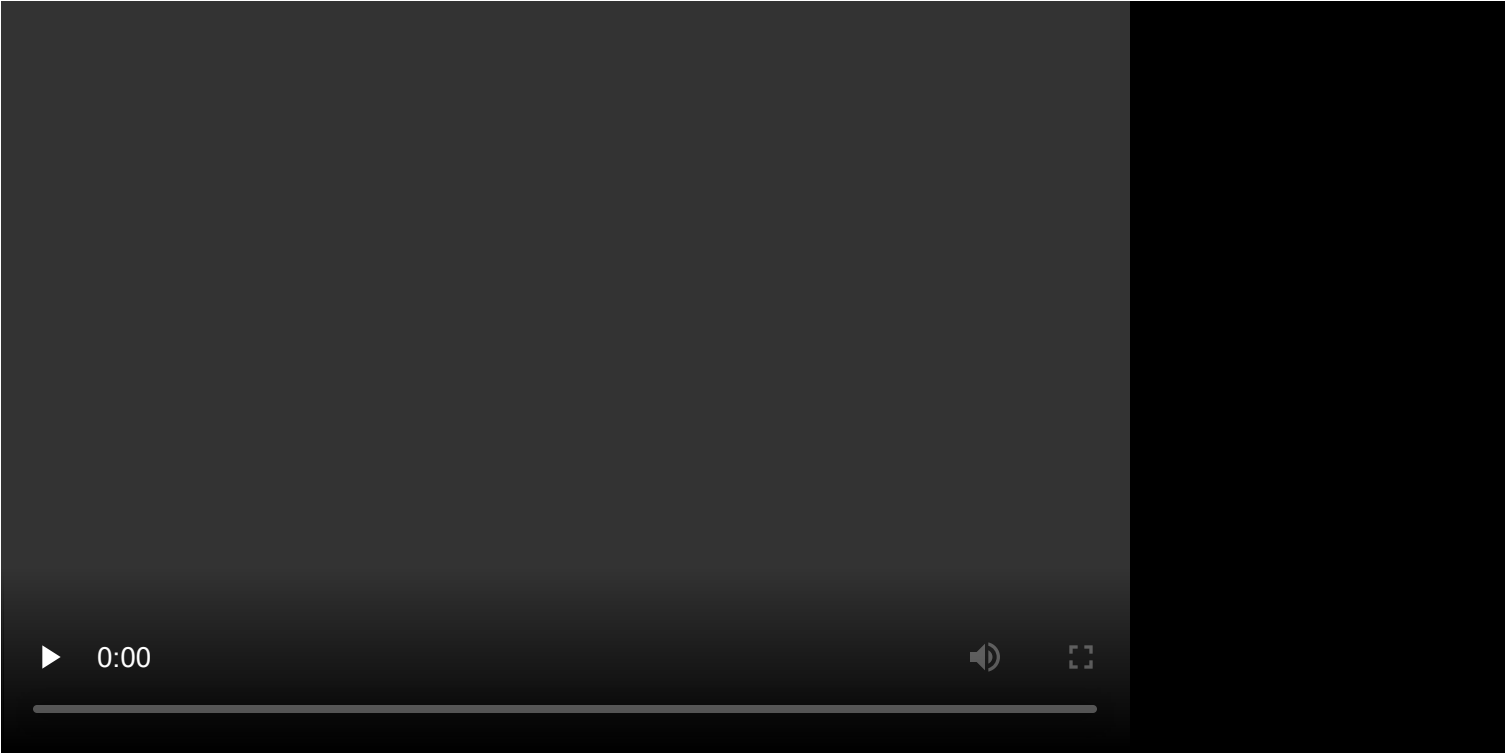
Вебхуки — это «пользовательские обратные вызовы по HTTP». Они запускаются каким-либо событием. Вебхуки UnicoreCMS посылают данные в виде POST-запроса или запроса совместимого с Discord.

Добавление вебхука

Параметры:

- **Название** - имя вебхука, это поле служит в качестве комментария отображаемого в ПУ.
- **URL** - url-адрес на который будет совершён запрос при срабатывании вебхука.
- **Событие** - событие при котором будет срабатывать данный вебхук
- **Формат** - JSON - простой POST-запрос или запрос совместимый с Discord вебхуками.

Создание Discord-вебхука





Разработчикам



Расширение OAuth

Расширение OAuth

Soon... OAuth будет реализована в следующих версиях...

[Разработчикам](#)[Фронтэнд](#)

Содержание этой страницы



Фронтэнд

Фронтэнд - пользовательский интерфейс, видимая пользователям часть сайта. Фронтенд скрывает за собой «начинку» — бэкенд, программно-аппаратную часть сервиса, которая работает на сервере. Проще говоря, фронтенд — это та самая «одежка» IT-сервиса, по которой встречаются.

Фронтэнд UnicoreCMS расположен в папке `workspaces/client`

Материалы, которые могут вам помочь при изменении фронтэнда:

- [NuxtJS, VueJS](#)
- [Vuesax](#)
- [PrimeVue](#)
- [Bootstrap](#)

Изменение цветов

Изменение стандартных цветов проще всего произвести в файле `assets/style/_varriables.scss`

```
$primary: 156, 39, 176;
$second: 238, 242, 245;
$theme-bg: #f4f7f8;
$theme-color: #212529;
$theme-layout: #fff;
$theme-bg2: #eef2f5;
$theme-code: #3f3d56;
$theme-code2: #363449;
$text: 0, 0, 0;

$dark-primary: 186, 104, 200;
$dark-theme-bg: #18191c;
$dark-theme-color: #fff;
$dark-theme-layout: #1e2023;
```

```
$dark-theme-bg2: #141417;  
$dark-theme-code: #141417;  
$dark-theme-code2: #161619;  
$dark-background: 30, 32, 35;  
$dark-text: 255, 255, 255;  
$dark-gray-1: 24, 25, 28;  
$dark-gray-2: 20, 20, 23;  
$dark-gray-3: 15, 16, 19;  
$dark-gray-4: 10, 11, 14;  
$dark-shadow-opacity: 0.3;  
$dark-dark: 0, 0, 0;  
$dark-background-opacity: 0.6;
```

Сборка клиента

При изменении клиента его следует пересобирать, сделать это можно одной из следующих команд.

```
npm run build -w uniconore-client
```

Если вы используете Docker

```
docker exec -t -i uniconorecms npm run build -w uniconore-client
```

Также после сборки не забывайте перезапускать UniconoreCMS.