

Добавление/обновление плагина

1. Вытянуть мастер

- Получить актуальную версию исходного проекта из репозитория.
- Мастер содержит исходный код, конфигурации и структуру всех плагинов для разных версий Целевой программы.

2. Проверить состав решения перед сборкой

- Проекты **adm_Core** и **adm_CoreCommon** должны быть обязательно загружены в решение и участвовать в сборке.

3. Если в рамках выполнения задачи вносились изменения в **adm_Core** или **adm_CoreCommon**, то перед публикацией новой версии плагина необходимо выполнить сборку и публикацию обновлённой версии плагина **adm_MarksDigital**. Алгоритм обновления плагина **adm_MarksDigital** аналогичен обновлению других плагинов см. далее.

4. Собрать проект под все версии Целевой программы

- Выполнить сборку проекта для каждой версии Целевой программы.
- Результатом сборки являются:
 - .addin-манифесты для каждой версии;
 - бинарные файлы плагинов;
 - сопутствующие ресурсы.
- Проверить успешность сборки и отсутствие ошибок для каждой версии локально на компьютере разработчика.

5. Скопировать содержимое папок в эталон с заменой

- Для каждой версии Целевой программы скопировать скомпилированные файлы и манифесты в эталонную папку:

Z:\ВИМ\7. Дополнения\1. Внутренние\{ЦЕЛЕВАЯ ПРОГРАММА}\{ВЕРСИЯ}

- Если это обновление существующего плагина, то просто заменяем файлы в папке плагина.

- Если это новый плагин, то:

1. Создаём файл конфигурации .fst для нового плагина;
2. Кладём .addin-манифест и папку плагина в эталон;
3. Добавляем запись **AddinInfo** эталонные реестр плагинов для

версии Целевой программы **{ЦЕЛЕВАЯ ПРОГРАММА}_{ВЕРСИЯ}.dat**.

6. Поднять версию во всех версиях эталонных реестра плагинов Целевой программы **{ЦЕЛЕВАЯ ПРОГРАММА}_{ВЕРСИЯ}.dat**.

- Обновление версии выполняется одновременно для всех версий Целевой программы.
- Итоговые номера версий плагинов должны различаться только частью, соответствующей версии Целевой программы.

7. Особые условия при обновлении у пользователей

- Обновление файлов плагина происходит только если файлы не заняты процессом Целевой программы.