

Система організації військово- спортивних ігор



«ComBat Games»

Навігатор

<http://games.combat.vision>

© 2017 ComBat Vision

ЗМІСТ

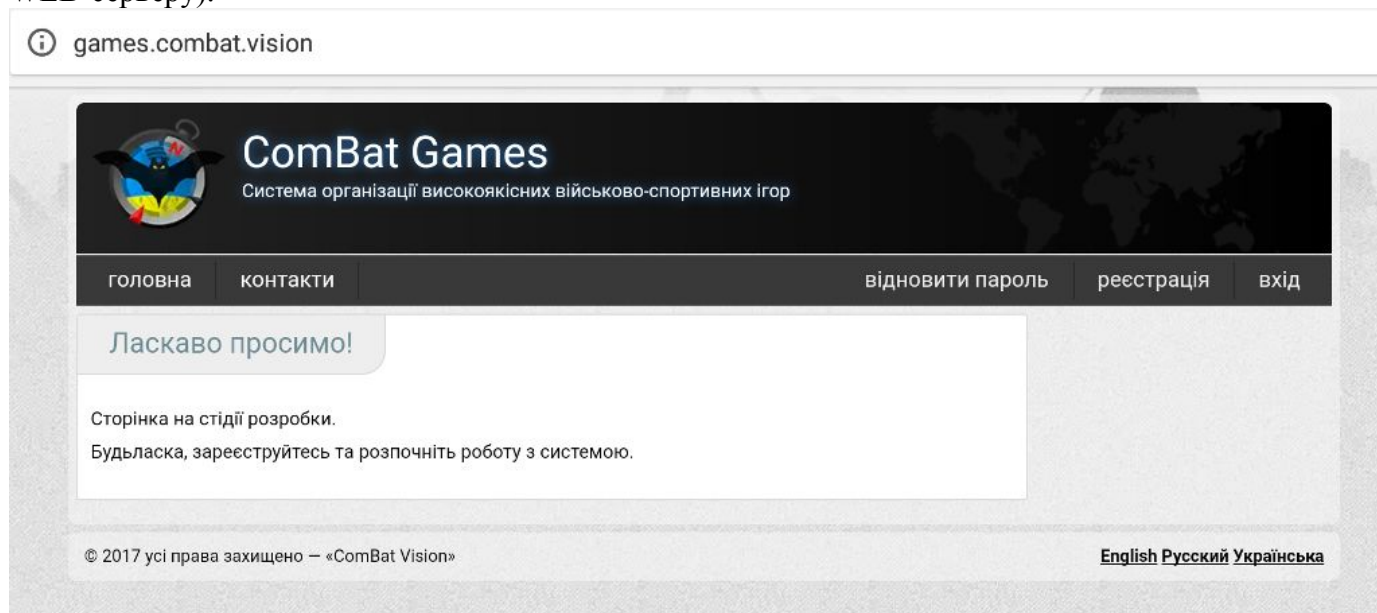
Зміст.....	2
1. Вхід у додаток.....	3
2. Головний екран.....	6
2.1. Компас.....	12
2.2. Лінійка.....	14
2.3. Сітка.....	15
2.4. Статуси користувача та групи.....	15
2.5. Меню додаткових екранів.....	17
2.6. Меню швидких налаштувань.....	18
3. Налаштування програми.....	19
4. Взаємодія з мітками.....	23
4.1. Глобальний режим.....	25
5. Додавання міток.....	26
5.1. Юніти.....	27
5.2. Цілі.....	31
5.3. Маршрути.....	36
5.4. Фігури.....	39
5.5. Шари.....	41
6. Брифінг.....	44
7. Ієрархія користувачів.....	45
7.1. Вибір користувачів і груп.....	49
7.2. Віддача наказів.....	50
7.3. Надсилання повідомлень.....	53
7.4. Керування доступом.....	56
8. Прикріплення.....	58
9. Треки.....	60
10. Тригери і скриптова мова.....	61

1. ВХІД У ДОДАТОК

На екрані входу в додаток можна побачити наступні елементи:



Логотип, натиснувши на який, користувач може перейти на сервер системи (див. розділ по WEB-серверу).



Поля для введення **логіна**, **пароля** і кнопку **входу**. Для роботи в системі кожен користувач повинен мати унікальне ім'я «логін», за допомогою якого система буде ідентифікувати власника кожного конкретного Android- пристрою. Так само для успішного входу в систему організатор заходу повинен попередньо завантажити мапу, створити гру на її основі, підключити до гри як мінімум одну команду, яку попередньо має бути створено так само на сервері. Процедура створення

користувача, команди, мапи та гри детально описана в розділі керівництва по WEB-серверу системи.

Кнопку «**Реєстрація**» - дозволяє швидко перейти на екран реєстрації нового користувача.

games.combat.vision/join



ComBat Games

Система організації високоякісних військово-спортивних ігор

головна контакти відновити пароль **реєстрація** вхід

Логін

Пароль

Повторити пароль

E-mail

Країна
США ▼

Часовий пояс
America/New_York ▼

Кнопку «**Забули пароль**» - дає можливість швидко перейти на екран відновлення пароля.

games.combat.vision/forgot



ComBat Games

Система організації високоякісних військово-спортивних ігор

головна контакти **відновити пароль** реєстрація вхід

 Якщо ви забули або не вказали при реєстрації свій e-mail, зверніться до адміністратора за адресою support@combat.vision

E-mail

ВІДПРАВИТИ

© 2017 усі права захищено — «ComBat Vision» [English](#) [Русский](#) [Українська](#)

Вхід в систему може відбуватися в **онлайн** та **офлайн** режимі. При вході в онлайн режимі додаток звертається на сервер з вказаним логіном і паролем, натомість отримуючи налаштування поточної гри для зазначеного користувача. Вхід в офлайн режимі можливий тільки за умови, що користувач хоча б раз успішно увійшов в систему в онлайн режимі. При офлайн вході користувач потрапляє на мапу останньої гри, може створювати на ній будь-які мітки, але вони не синхронізуються на сервері доти, поки не з'явиться можливість онлайн доступу до серверу. При

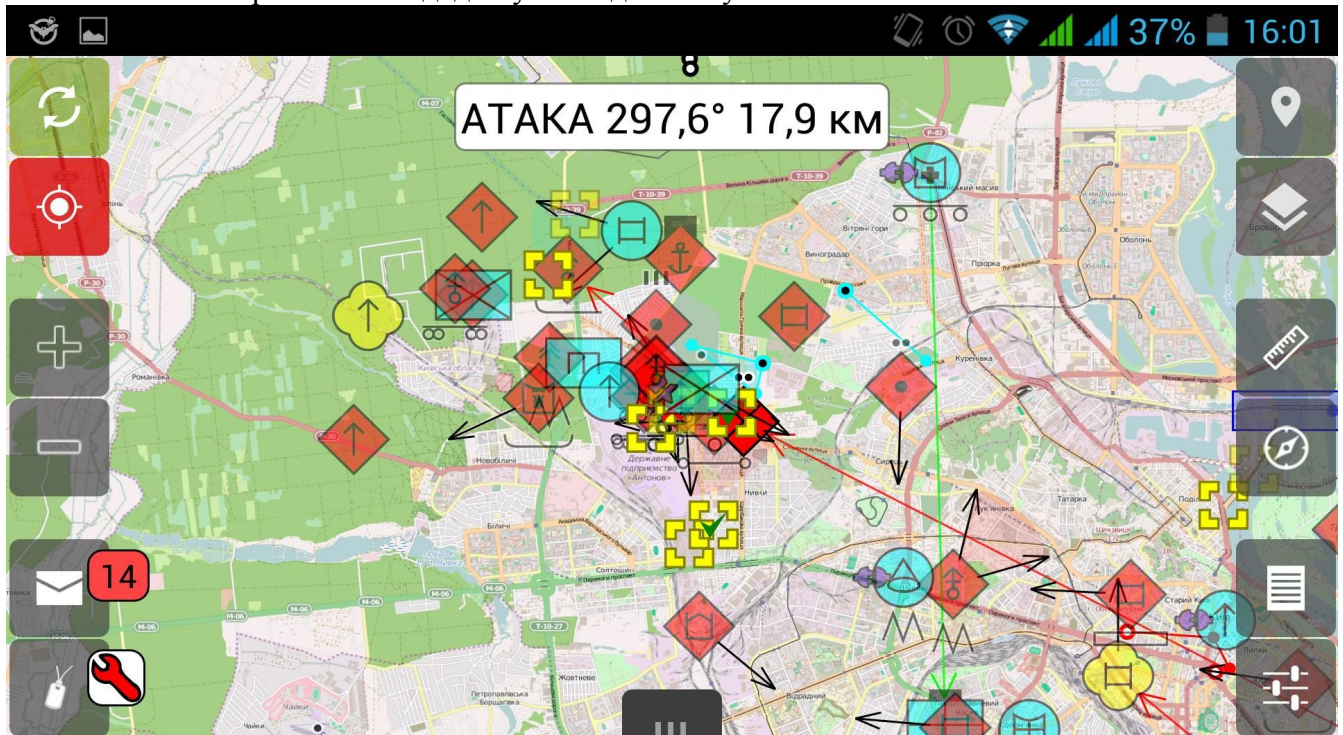
появі онлайн доступу додаток автоматично в тлі авторизується на сервері з зазначеним раніше паролем і переходить в онлайн режим з можливістю синхронізації.

В процесі авторизації в систему можуть виникнути такі проблеми, супроводжувані відповідними повідомленнями про помилку:

- 1) **Немає з'єднання з сервером** - офлайн вхід неможливий, оскільки користувач заходить в систему вперше, а онлайн вхід не вдалося через відсутність зв'язку з сервером. Перевірте налаштування з'єднання з мережею передачі даних.
- 2) **Неправильний логін або пароль** - користувач намагається авторизуватися під неіснуючим ім'ям або пароль не відповідає заданому. Перевірте правильність пароля або зареєструйтесь на сервері (натисніть кнопку «Реєстрація»).
- 3) **Ви не перебуваєте в команді** - зазначений користувач не приєднаний до жодної з команд на сервері, що унеможлиблює вхід в систему, так як до гри підключаються не окремі користувачі, а цілі команди. Зайдіть на сервер системи і надішліть запит на вхід в одну з команд, або створіть свою власну команду (див. Керівництво з серверу).
- 4) **Не обрана поточна гра** - користувач входить до команди, але на сервері не вибрана поточна гра, в результаті клієнт не знає в яку гру здійснювати вхід. Зайдіть на сервер і виберіть одну з ігор у списку «Мої ігри» (див. Керівництво з серверу).
- 5) **Вийшла нова версія додатку** - Ви використовуєте не останню версію програми. Бажано оновити додаток до останньої версії, так як в ній можуть бути виправлення помилок або додані корисні функції. Для цього натисніть кнопку «Оновити» в діалозі.
- 6) **Версія додатку застаріла** - Ви не можете увійти в систему з поточною версією програми, так як вона більше не підтримується. Необхідно обов'язково оновити додаток, натиснувши кнопку «Оновити» в діалозі.
- 7) **Невідома помилка** - при спробі входу виникла непередбачена помилка, яку неможливо вирішити без звернення в службу підтримки. Зверніться до адміністратора системи і опишіть за яких обставин виникає ця помилка. Контакти адміністратора можна знайти на сервері системи або в поточному повідомленні.
- 8) **Роль змінена** - дана помилка може з'явитися тільки при авторизації з офлайн режимі або в процесі онлайн роботи в системі й означає, що в процесі роботи Вашому користувачеві були змінені налаштування прав доступу, або підрозділ Вашого користувача було переміщено за іншу ігрову сторону і потрібно ще раз авторизуватися. Ніяких дій від користувача не потрібно, система сама проведе повторний вхід.
- 9) **Користувач заблокований адміністратором** - означає що адміністратор сервера примусово заблокував вхід Вашому користувачеві. Зверніться до адміністратора сервера або організатора гри.
- 10) **Закінчився час сесії** - помилка виникає тільки в процесі роботи і означає, що користувач давно не синхронізуватися і перевищив дозволений інтервал. Ніяких дій від користувача не потрібно, додаток сам проведе автоматичний перелогін.

2. ГОЛОВНИЙ ЕКРАН

Основний екран Android додатку виглядає наступним чином:



На екрані ми бачимо:

Кнопка синхронізації — дозволяє користувачеві викликати примусово механізм синхронізації даних, щоб передати на сервер завдані їм на мапі зміни і отримати з сервера зміни, зроблені іншими користувачами. Зазвичай система автоматично викликає синхронізацію, через інтервал від 10 сек до 30 хв., вказаний в налаштуваннях програми (див. розділ «Налаштування програми»).



Чорний колір кнопки означає, що ще не було жодної синхронізації.



Жовтий колір кнопки означає, що йде процес передачі даних. Кнопка стає жовтою на час передачі даних при натисканні на неї користувачем, або при настанні періоду автоматичної синхронізації, зазначеного в налаштуваннях програми (див. розділ «Налаштування програми»).



Зелений колір кнопки означає, що попередня синхронізація завершилася успішно.



Червоний колір кнопки означає, що попередня спроба синхронізації завершилася невдачею. Це означає, що в момент останньої синхронізації з'єднання з сервером було відсутнє або було відключено на пристрої. У такому випадку змінені дані будуть повторно відправлені на сервер при настанні наступного моменту синхронізації, зазначеного в налаштуваннях, або при наступному натисканні користувачем на цю кнопку.

Примітка: Всі елементи на мапі буферизуються в пам'яті програми, що запобігає втраті змін навіть у разі виходу з програми без попередньої синхронізації. Винятком є тільки ситуація, коли у ролі користувача відсутні права на локальне збереження даних.



Лічильник змін відображає кількість змін що зробив користувач з моменту останньої синхронізації. Лічильник обнуляється після кожної вдалої синхронізації.

Кнопка визначення положення — яка дозволяє автоматично пересувати мітку користувача в потрібне місце на мапі, згідно з положенням Android пристрою в просторі, використовуючи систему визначення положення GPS/ГЛОНАСС. Зазвичай система автоматично викликає оновлення позиції користувача, через інтервал від 30 сек. до 30 хв., вказаний в налаштуваннях програми, або безперервно (див. розділ «Налаштування програми»).

Примітка: Зверніть увагу, що в періодичному режимі позиція мітки користувача змінюється не постійно, а дискретно через вказаний інтервал часу.



Чорний колір кнопки означає, що автоматичне переміщення мітки користувача на мапі на даний момент не проводиться. Ймовірно, увімкнутий ручний режим поновлення координат в налаштуваннях.



Жовтий колір кнопки означає, що відбувається процес установки зв'язку з GPS супутниками. Кнопка залишається жовтою до тих пір, поки точність позиціонування не стане задовільною. При цьому точність позиціонування відображається в правому верхньому куті поверх кнопки. У цей час у періодичному режимі роботи GPS мітка користувача на мапі не пересувається.



Жовтий напис з точністю GPS означає, що точність ще не достатня для повноцінної роботи.



Зелений напис з точністю GPS означає, що точність достатня для роботи. У періодичному режимі напис зникає через деякий час після успішного встановлення з'єднання з супутниками, так як дані про точність стають не актуальні у часі.



Зелений колір кнопки означає, що з'єднання з супутниками успішно встановлено, точність позиціонування достатня і йде процес автоматичного переміщення мітки користувача (для безперервного режиму), або процес пошуку положення успішно закінчений (для періодичного режиму).



Червоний колір кнопки означає, що GPS відключений в налаштуваннях пристрою, або в періодичному режимі пошук супутників закінчився з поганою точністю, або не одержав зовсім ніяких даних, оскільки з'єднання з супутниками встановити не вдалося з причини відсутності їх видимості.

Примітка: Процес відстеження положення може бути відключений (в цьому випадку кнопка буде майже прозорою на екрані).

Кнопки зміни масштабу мапи, натиснувши на які можна наблизити або віддалити растрову підкладку, або перейти на інший рівень деталізації підкладки. Лічильник відображає рівень деталізації на якому знаходиться користувач



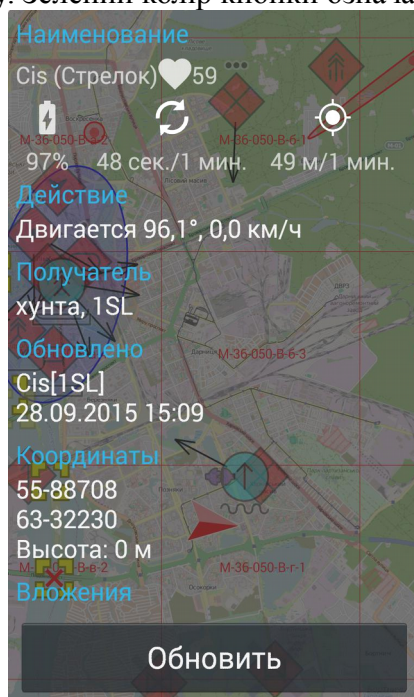
Кнопка повідомлень — викликає екран швидкого обміну повідомленнями з іншими користувачами (див. розділ «Повідомлення»). Число в червоній області справа вгорі кнопки означає кількість непрочитаних повідомлень.



Кнопка статусів — викликає меню зміни статусів користувача або його групи, якщо користувач є командиром однієї з груп (див. розділ «Статуси користувача і групи»). У правому верхньому куті кнопки відображається поточний статус користувача або його підлеглої групи.

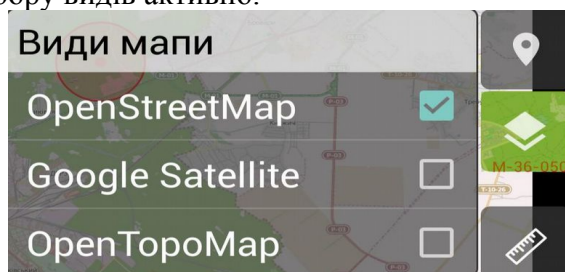


Кнопка панелі детальної інформації — дозволяє відкрити додаткову панель з описом всіх атрибутів, обраної мітки на мапі. Якщо ніяка мітка не вибрана, то за замовчуванням виводиться інформація про положення курсору. Зелений колір кнопки означає, що панель активна.

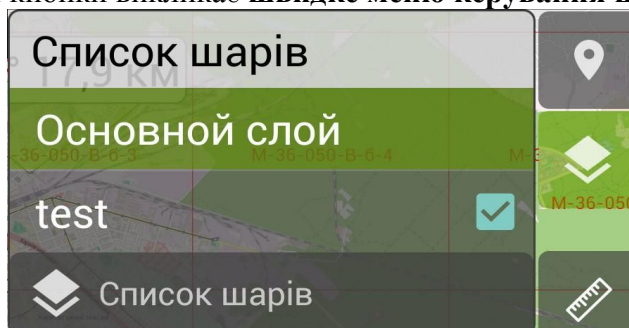


При довгому натисканні кнопки на місці курсору створюється тимчасова мітка, яку згодом можна трансформувати у будь-який об'єкт. Ця функція зручна, якщо треба швидко зафіксувати координати, але немає часу класифікувати знайдений об'єкт.

Кнопка перемикавання видів мапи — за допомогою якої можна змінювати растрову підкладку мапи з доступного в поточній грі (заданого на сервері) спектра підкладок. Зелений колір кнопки означає, що меню вибору видів активно.



Тривале натискання кнопки викликає **швидке меню керування шарами**:



Довге натискання на назву шару обирає поточний шар для створення об'єктів.

Щоб приховати усі об'єкти на обраному шарі та його вкладених шарах, зніміть галочку справа від назви обраного шару.

Вибравши пункт **Список шарів** унизу, система відкриє перелік доступних користувачу шарів в поточній грі і дозволить створити нові.

Кнопка активації лінійки — включає інструмент вимірювання відстаней та азимутів між двома точками на місцевості. Інструкцію з його використання дивіться в розділі «Лінійка».



Кнопка активації компаса — включає режим навігації по мапі і дозволяє бачити свій поточний курс, азимут на ціль і азимут на командира. Детальний опис дивіться в розділі «Компас».



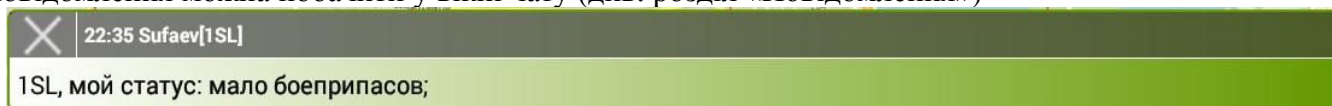
Кнопка виклику основного меню — викликає меню «Завдання» для доступу до вікон перегляду брифінгу, поточних цілей, списку користувачів, управління шарами, системної консолі, а також самоблокування доступу до системи (див. розділ «Основне меню»). Зелений колір кнопки означає, що меню активне.



Кнопка швидких налаштувань — що викликає «Меню» управління основними режимами програми, яке також містить кнопку переходу на екран налаштувань (див. розділ «Меню швидких налаштувань»). Зелений колір кнопки означає, що меню активне.



Область повідомлень — знизу екрану відображає спливаюче вікно з останніми отриманими повідомленнями (на синьому фоні) або останніми автоматично згенерованими повідомленнями від дій користувача (на зеленому фоні). Область зникає через деякий час, однак, всі непрочитані повідомлення можна побачити у вікні чату (див. розділ «Повідомлення»)



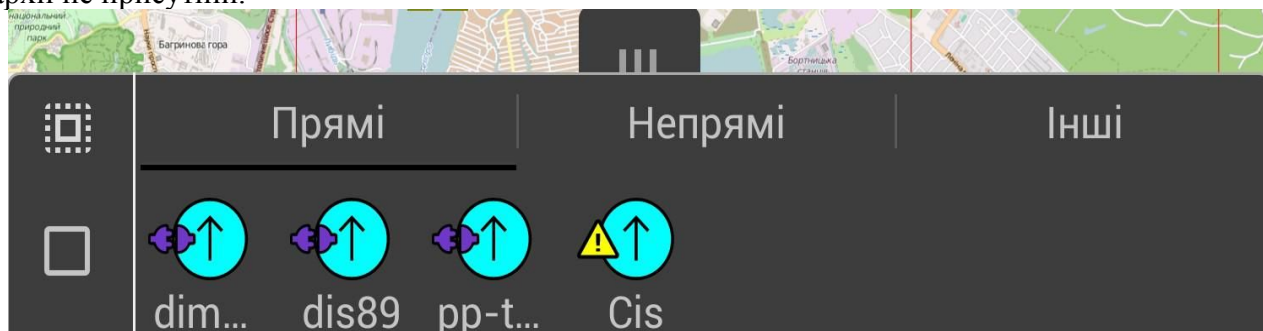
Поточний наказ — вгорі по центру екрану відображається тип поточного наказу, азимут і відстань до цілі, а також напрямок на ціль в годинах у випадку руху. Детальніше дивіться розділ «Віддача наказів».

ЗАНЯТЬ 102° 2,03 км

При короткому натискуванні на означку, відкривається меню швидких відповідей.

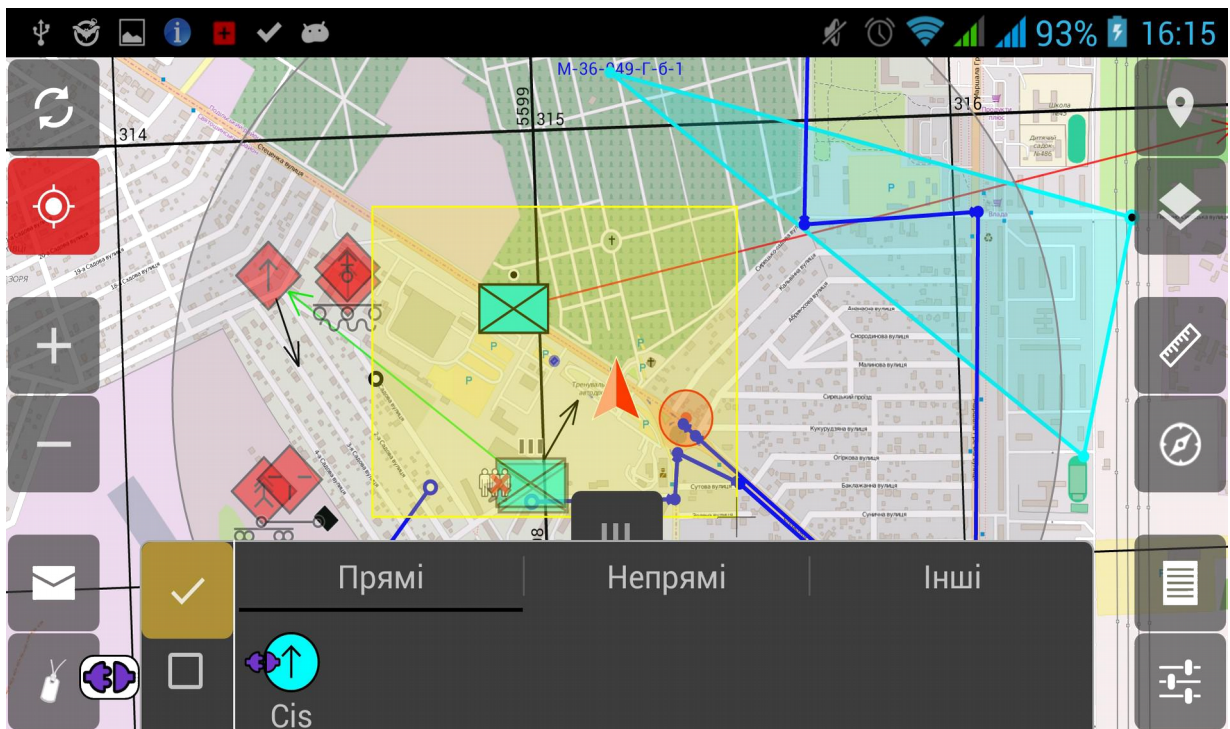
При довгому натисканні на позначку, відбувається центрування мапи по цілі.

Закладка командира  дозволяє оперативно взаємодіяти з іншими користувачами у грі, не тільки з тими що перебувають у прямому підпорядкуванні, а й з непрямыми, і з тими хто в ієрархії не присутній.

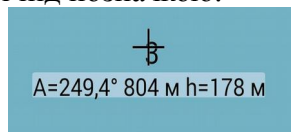


За допомогою кнопки Вибрати всіх у зазначеній зоні  активується функція вибору всіх користувачів що потрапляють в прямокутну зону вибору. Для цього необхідно вибрати місце на карті звідки почнеться виділення зони (натисніть на екрані так щоб на ній з'явився курсор), активуйте функцію вибору користувачів  і виберіть точку на мапі де буде діагональний кут обираємої зони.

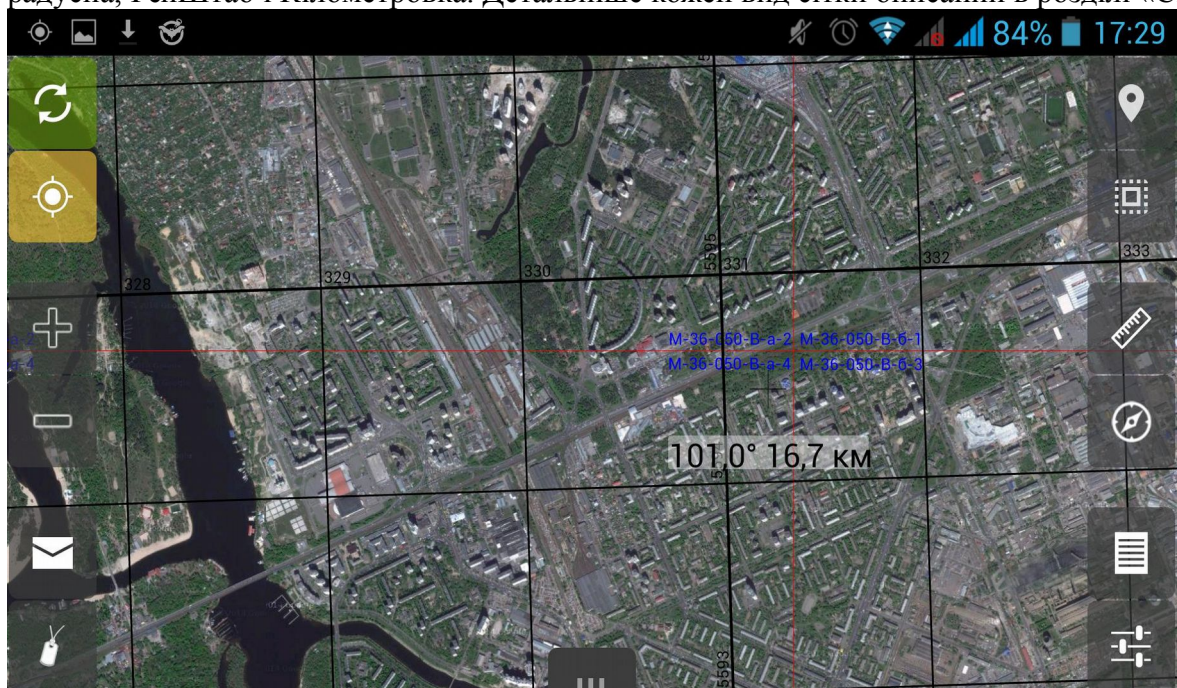
Для підтвердження вибору натискаємо на зображення галочки на жовтому фоні або утримуємо натискання вибору другої точки.



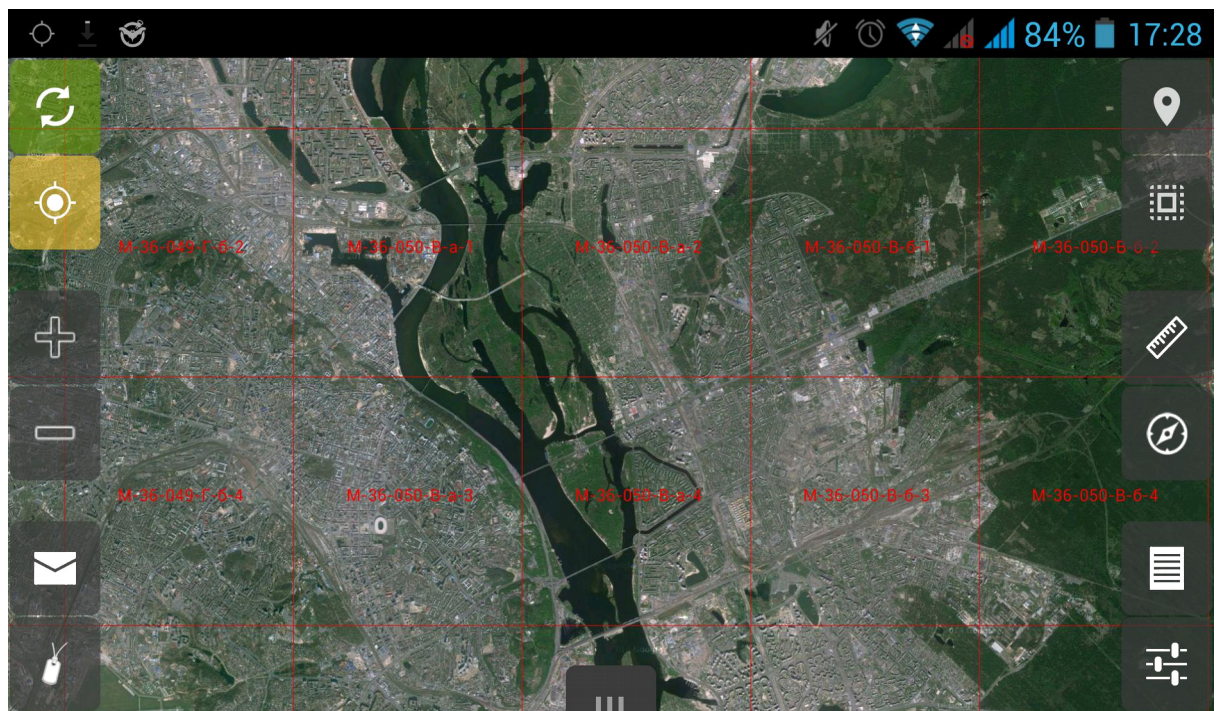
Курсор — хрестик на мапі, який означає місце поточного кліка по екрану. Підпис під курсором відображає азимут і відстань до даного місця від останнього певного положення користувача. Якщо клікнути по якій-небудь позначці, то хрестик не виводиться, проте азимут на місце розташування мітки залишається під позначкою.



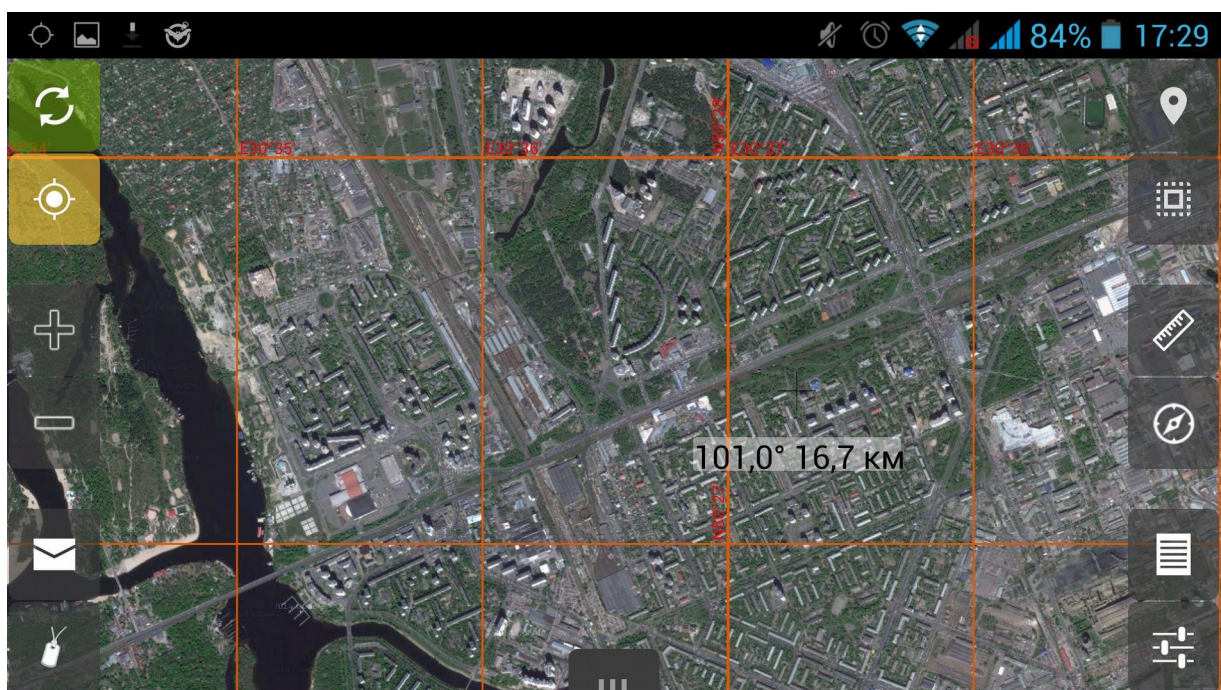
Екранна сітка — дозволяє визначати і називати області мапи. У програмі доступно три види сітки: Градусна, ГенШтаб і Кілометровка. Детальніше кожен вид сітки описаний в розділі «Сітка».



Генштаб кілометрова



Генштаб листи



Градусна

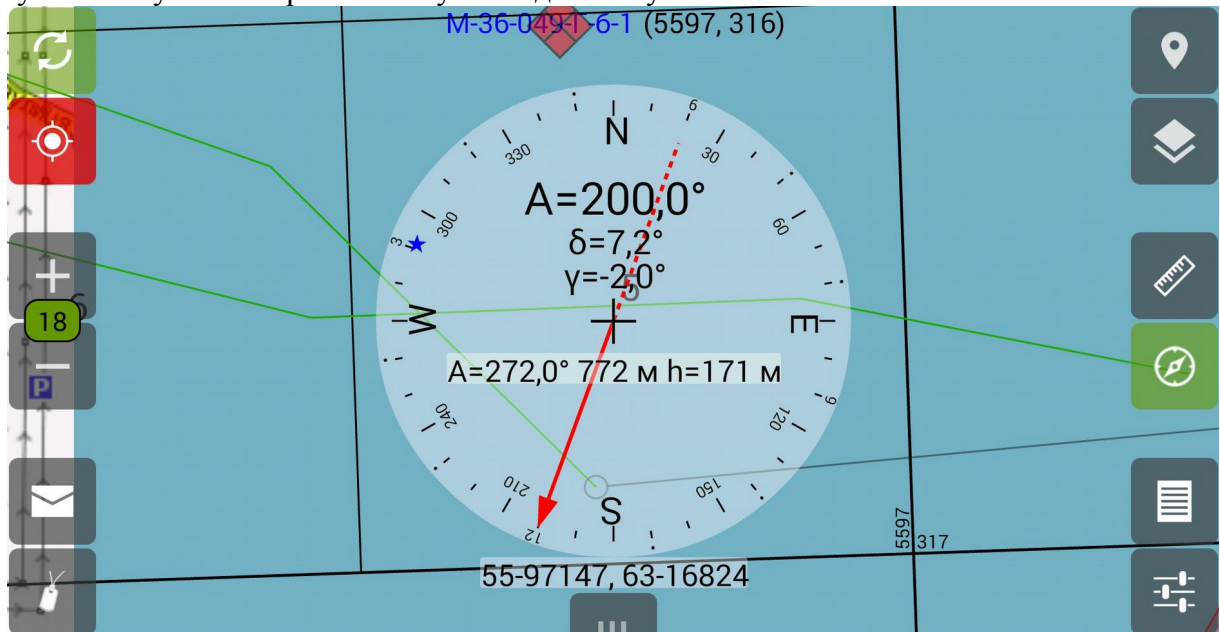
Мітка користувача — червона стрілочка на мапі позначає положення і напрямок останнього руху поточного користувача.



Примітка ! При натисканні на мітку поточного користувача або виділенні його для віддачі наказу, мітка перетворюється на стандартну мітку юніта, таку ж як у інших користувачів, що описує озброєння і статус поточного користувача (див. розділ «Юніти»).

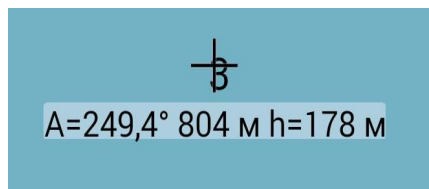
2.1. Компас

Для того щоб зорієнтуватися в просторі, подивитися азимут на поточну ціль або на командира групи існує екран компасу. Щоб його викликати, необхідно збоку на основному вікні натиснути кнопку . Екран компасу виглядає наступним чином:



На екрані компасу, крім стандартних елементів головного екрану, ми бачимо наступні елементи:

Курсор - в режимі компасу курсор завжди слідує за центром екрана і не реагує на торкання екрана. Створення міток і всі операції, що вимагають координати курсора, відбуваються за координатами центру екрана.



Під курсором виводиться наступна інформація:

- Істинний азимут від пристрою до точки (значення A) або магнітний азимут (значення A_m), або дирекційний кут (значення α);
- Дистанція від пристрою до точки (друге значення);
- Висота над рівнем моря в місці, де встановлена точка (параметр h).

Примітка! Компас працює в будь-якому положенні пристрою, але найточніші свідчення можна отримати, тримаючи компас максимально горизонтально.

Примітка! Перед першим використанням компаса на пристрої зазвичай необхідно відкалібрувати компас, повернувши пристрій по всіх трьох осях в просторі кілька разів. Інакше може спостерігатися ефект залипання (некоректна робота) компасу в певному секторі значень.

Кругова розмітка азимута - для візуального визначення азимуту на ціль, азимута на командира і свого напрямку, існує стандартна в звичайних компасах насічка градусів.

Червона стрілка на круговій розмітці азимута вказує кут Вашого поточного напрямку огляду. Кут в режимі компасу «магнітний» розраховується між «верхом» Вашого пристрою і істинною північчю (з урахуванням магнітного схилення), а в режимі «курс GPS» - кут розраховується від лінії між двома останніми точками простору, в процесі руху користувача. Режим «курс GPS» показує не

актуальні дані при зупинці, однак на нього в русі не впливає розташування пристрою і магнітні перешкоди, тому він більш точно показує азимут руху.

Кут напрямку огляду - окрім червоного трикутника всередині компасу у верхній частині відображається числовий азимута від 0 до 359 градусів.

Магнітне відхилення мапи - відображається під числовим значенням азимута у вигляді “ $\delta=7,2^{\circ}$ ”, де «-» позначає західне схилення, «+» позначає східне схилення, а число означає кількість градусів заданого схилення в цій точці простору. Схилення розраховується за формулою на основі матриці схилянь і необхідно для того, щоб поєднати свідчення звичайного магнітного та програмного компасів. Реальний компас відображає азимут на магнітну північ (тобто бреше на розмір магнітного відхилення), а програма показує точний азимут від істинної географічної півночі.

Зближення меридіанів. Перехід від геодезичного азимуту до дирекційного кута відображається під числовим значенням азимуту у вигляді “ $Y=-2,0^{\circ}$ ” - це кут в даній точці між її меридіаном і лінією, паралельною осі абсцис чи осьовому меридіану. Рахунок зближення меридіанів ведеться від геодезичного меридіану. Зближення меридіанів вважається позитивним, якщо північний напрямок осі абсцис відхилено до сходу від геодезичного меридіану, і негативним, якщо цей напрямок відхилено до заходу. Величина зближення меридіанів, вказана на топографічній мапі в лівому нижньому куті, відноситься до центру листа мапи.

Синя зірочка  - показує азимут на безпосереднього командира користувача, якщо у користувача є командир (див. розділ «Ієрархія користувачів»).

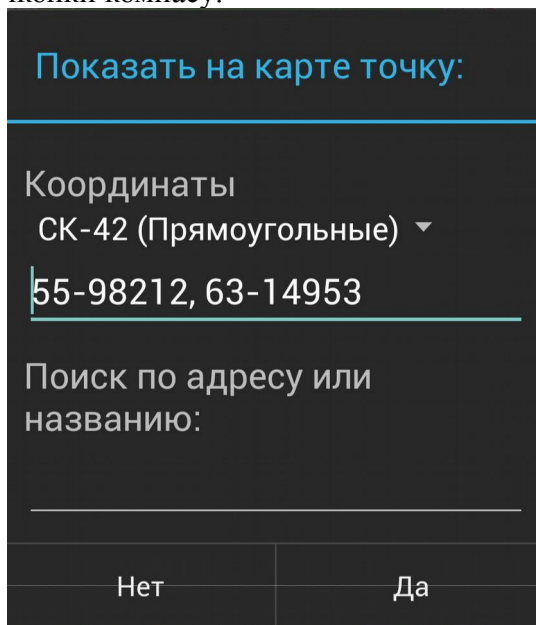
Зелений кружечок  - показує азимут на поточну оперативну ціль користувача, задану за допомогою механізму віддачі наказів вищестоящим командиром (див. розділ «Віддача наказів»).

Примітка: Цей же азимут і відстань до цілі виводиться на екрані компасу і на головному вікні зверху на білому фоні у вигляді тексту «НАКАЗ 000* (99ч) 999.99км», що містить азимут на ціль в градусах, напрямком у годинах відносно поточного руху і відстань до цілі (див. розділ «Віддача наказів»).

Примітка: Вибір будь-якої мітки на мапі коротким кліком переміщує екран таким чином, що обрана мітка потрапляє в центр екрану, де розташований курсор.

Координати курсора - під розміткою компаса виводяться координати положення курсора (центру екрану).

Пошук точки за координатами відбувається за допомогою виклику вікна пошуку координат шляхом затиснення іконки компасу:



Показать на карте точку:

Координаты
СК-42 (Прямоугольные) ▾

55-98212, 63-14953

Поиск по адресу или названию:

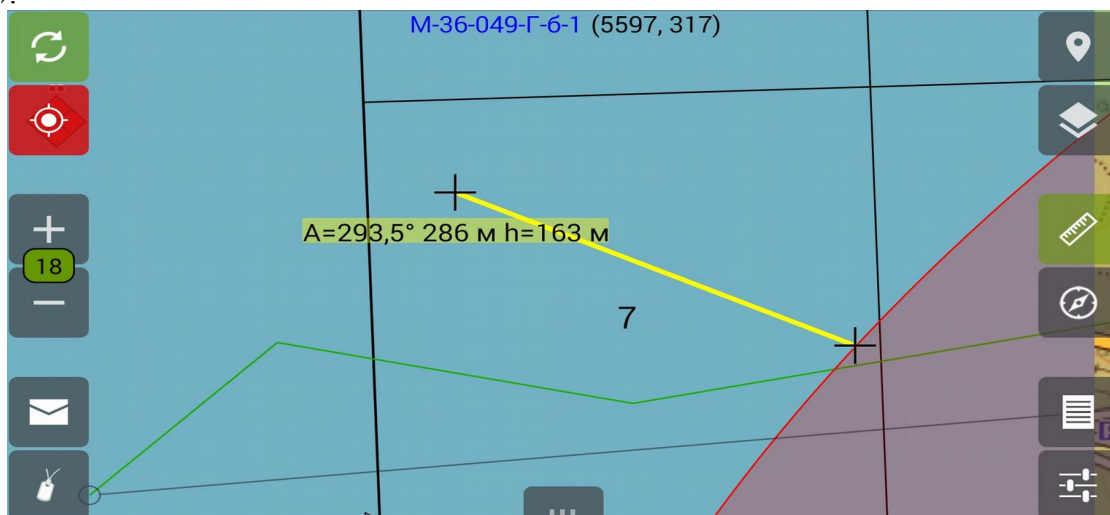
Нет Да

У випадіаючому списку "Координати можна вибрати систему координат, а в полі введення ввести власне самі координати.

Примітка: Пошук за адресою або назвою працює тільки за умови підключення до інтернету.

2.2. Лінійка

Для вимірювання відстаней і азимутів між двома точками або об'єктами на мапі існує інструмент - «Лінійка».



Щоб почати вимірювання відстані, клікніть по мапі в початковій точці, потім натисніть на кнопку , в результаті підпис азимута під хрестиком стане жовтим, а обрана точка стане «якірною» точкою для вимірювання.

Щоб подивитися відстань і азимут на обрану Вами точку або об'єкт, клікніть по потрібних Вам місцях в режимі включеної лінійки. В результаті між «якірною» точкою та обраною Вами другою точкою буде намальована жовта лінія, а азимут і відстань під точкою або міткою на жовтому фоні буде обчислюватися не з поточного положення користувача, як зазвичай, а від «якірної» точки.

Значення h вказує на висоту над рівнем моря в даному місці.

Щоб вийти з режиму лінійки і повернути висновок азимутів на вибрані об'єкти від останнього положення користувача, натисніть на зелену кнопку лінійки повторно.

Примітка! Одиниці виміру кута і дистанції залежать від налаштувань одиниць вимірювань додатку (див. розділ «Налаштування програми»).

Для **пошуку точки зі зміщенням** необхідно затиснути іконку  після чого ввести параметри зсуву. Одиниці вимірювань змінюються в Налаштуваннях:

Показати точку зі зміщенням:

Азимут(°)

Дистанція(м)

Ні Так

В випадяючому списку можна вибрати тип азимуту (магнітний, істинний, дирекційний кут) і систему розрахунку (градус, тисячна, mil (NATO)).

2.3. Сітка

У програмі передбачено два види сітки: «Градусна» і «ГенШтаб». Для перемикання виду сітки перейдіть в розділ «Одиниці вимірювання» екрана «Налаштування» (див. розділ «Налаштування програми»).

Градусна сітка малює поверх мапи лінії меридіанів і паралелей з деталізацією до градусів, хвилин і секунд в залежності від поточного масштабу мапи. Крок сітки змінюється між наступними значеннями: раз на 6 градусів, кожен градус, градуси і десятки хвилин, градуси і хвилини, градуси, хвилини і десятки секунд, градуси, хвилини і секунди.

Сітка Генерального Штабу СРСР являє собою розподіл простору на зони, що позначаються літерою і квадрати всередині цієї зони, що позначаються цифрами та літерами, розділеними через дефіс. Детальний опис роботи з даною сіткою читайте в підручниках з картографії та навігації СРСР та країн СНД.

Примітка! Лінії сітки спочатку кратні 3 градусам за широтою і 4 градусам по довготі і виводяться в системі координат СК -42.

2.4. Статуси користувача та групи

Кожен користувач і група в системі мають певний набір статусів. Статуси необхідні, щоб відобразити поточний стан і ступінь готовності до бою конкретного підрозділу або бійця. Статуси можуть відображати фізичний стан, рівень забезпечення витратними матеріалами, описувати навколишнє оточення або технічні аспекти.

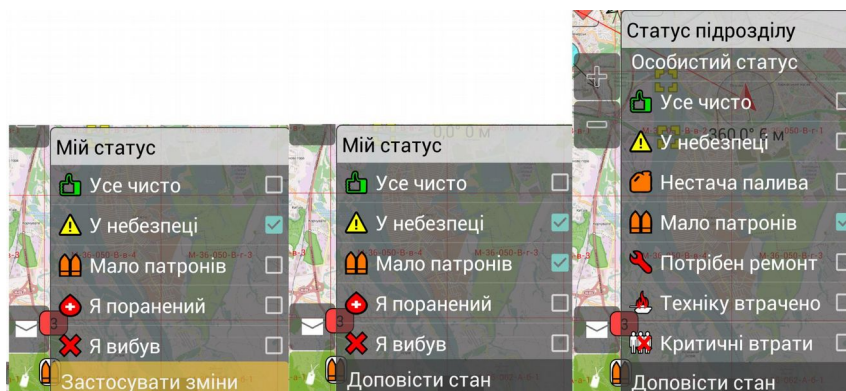
Для того щоб змінити статус, необхідно на головному екрані програми натиснути кнопку зміни статусу , відзначити прапорцями необхідні статуси зі списку в меню і натиснути жовтий пункт «Застосувати зміни». В результаті, окрім самого факту зміни статусу, члени Вашої групи і командир вищестоящої групи отримають автоматичне повідомлення зі списком Ваших статусів. На кнопці зміни статусів відобразиться старша за важливістю іконка статусів з переліку.

Щоб доповісти повторно поточні статуси без змін, необхідно в меню зміни статусів вибрати пункт «Доповісти».

На мапі статуси відображаються на лівій стороні мітки користувача і групи у вигляді іконок.



В системі передбачено наступні статуси користувача:



Для виклику меню статусу користувача, користувачу, який не є командиром групи необхідно один раз натиснути на іконку статусів.

Для виклику меню статусу групи необхідно лідеру підрозділу один раз натиснути на іконку, для виклику меню власного статусу - командирі необхідно затиснути іконку статусу.

Усе чисто - означає, що в області видимості ворожої активності більш не виявлено.

Примітка! Статус «Усе чисто» автоматично скидається через 5 хвилин при зміщенні більш ніж на 500 м. від місця установки статусу і у випадку пере заходу в систему.

У небезпеці - означає, що користувач потрапив в область візуального або вогневого контакту з противником.

Мало боєприпасів - означає, що користувачеві потрібно поповнення боезапасу.

Поранений - означає, що користувачеві потрібна термінова медична допомога.

Я вибув - означає, що користувач більш не може продовжувати активну діяльність у зв'язку з отриманими травмами, або користувач вибув із зони тренувального процесу.

Примітка! У разі активації статусу «Я вибув» на місці мітки користувача з'являється значок у вигляді червоної літери «X», який залишається нерухомим, при цьому мітка користувача продовжує переміщатися (згідно GPS координатам), але її не бачать інші користувачі, крім поточного, до тих пір, поки статус користувача «Я вибув» не буде знята. Якщо користувач був командиром групи, то командування переходить до наступного в групі користувача в міру спадання звання (див. розділ «Ієрархія користувачів»).

В системі передбачені наступні статуси користувача:

Усе чисто і В безпеці - аналогічно статусам користувача.

Мало палива - означає, що ввірена підрозділу техніка має обмежений запас ходу.

Мало боєприпасів - означає, що ввірена підрозділу техніка потребує поповнення боезапасу.

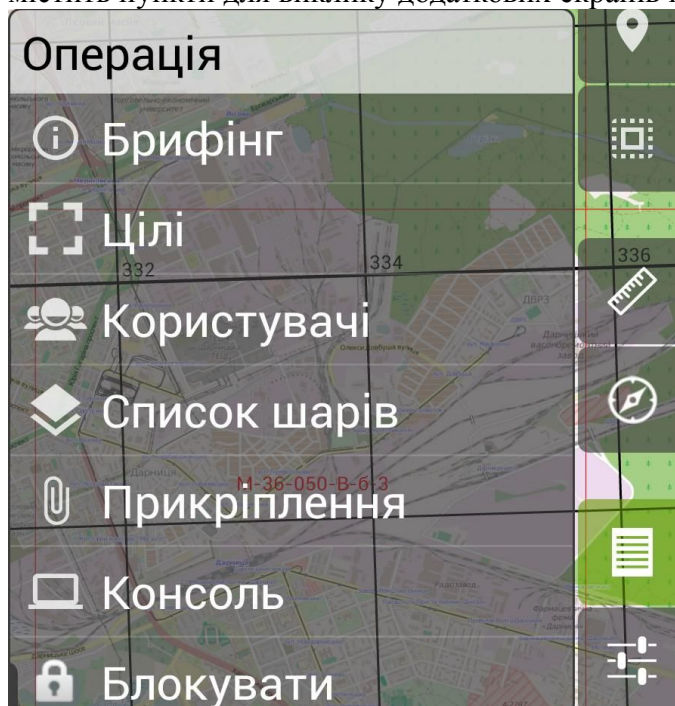
Потрібен ремонт - означає, що ввірена підрозділу техніка має проблеми з функціонуванням.

Техніка втрачена - означає, що ввірена підрозділу техніка знищена або захоплена ворогом.

Критичні втрати - означає, що підрозділ не здатний продовжувати поставлене завдання через численні втрати живої сили.

2.5. Меню додаткових екранів

Меню «Завдання» містить пункти для виклику додаткових екранів програми.



Пункт «Брифінг» - відкриває екран перегляду брифінгу поточної гри для сторони поточного користувача (див. розділ «Брифінг»).

Пункт «Цілі» - відкриває екран перегляду переліку поточних цілей користувача (див. розділ «Цілі»).

Пункт «Користувачі» - відкриває екран перегляду ієрархічної структури користувачів, який служить для вибору учасників перед віддачею наказу, відправленням повідомлення, постановкою мети і т.п., а також для управління ієрархією груп (див. розділ «Ієрархія користувачів»).

Пункт «Список шарів» - відкриває екран перегляду і управління логічними шарами мапи. Шари служать для групування міток на мапі, колективного управління їх видимістю і поділу прав на видимість груп міток по ієрархії користувачів (див. розділ «Шари»).

Пункт «Вкладення» - відкриває екран статусів і управління вкладеннями.

Пункт «Треки» - відкриває екран перегляду списку треків з можливістю керування ними, перероблення їх в маршрути та зміна атрибутів (див. розділ «Треки»);

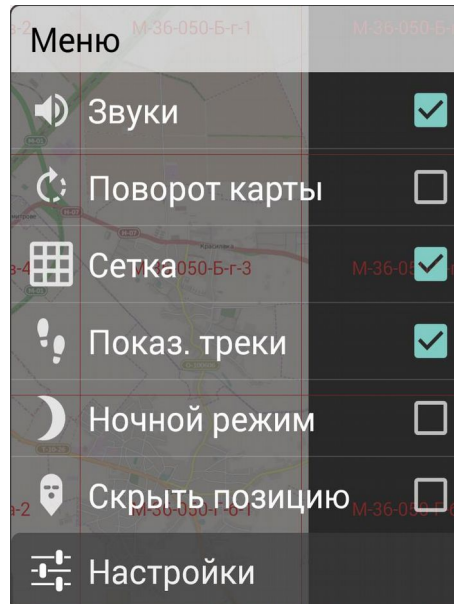
Пункт «Консоль» - доступний тільки організатору гри і відкриває екран перегляду результатів виконання скриптів та іншої налагоджувальної інформації (див. розділ «Тригери і скриптова мова»).

Пункт «Блокування» - викликає функцію самоблокування користувача. При першому натисканні дозволяє перевести свій аккаунт в режим «Маячок без мапи» (див. розділ «Управління іграми» в інструкції по серверу). При повторному виклику блокує користувачеві доступ до поточної гри. Ця функція потрібна для запобігання не санкційованого доступу до інформації у разі загрози захоплення пристрою сторонніми особами.

Примітка! Повернути доступ до гри після самоблокування може тільки *організатор* гри. Зв'язок з організатором буде можливий тільки сторонніми засобами зв'язку.

2.6. Меню швидких налаштувань

Меню налаштувань містить основні перемикачі режимів роботи програми і пункт виклику екрану налаштувань.



Пункт «Звуки» - дозволяє включати сигнал, що повідомляє про отримання повідомлення, отримання нових ціле вказівок, звукову ідентифікацію таймера та інші звуки. Якщо опція відключена, то пристрій буде подавати сигнал вібрації, замість звукового сигналу.

Пункт «Поворот мапи» - включає режим повороту підкладки мапи по напрямку руху користувача. Цей режим дозволяє простіше орієнтуватися в просторі при нанесенні розвіданих.

Примітка! Відкриття будь-якого меню в додатку відключає режим повороту мапи до моменту його закриття. Це дозволяє зручно оперувати об'єктами мапи.

Пункт «Сітка» - включає відображення екранної сітки відповідно до обраного виду (див. розділ «Сітка»).

Пункт «Показати треки» - вмикає відображення всіх треків створених в меню додаткових екранів.

Пункт «Нічний режим» - включає режим пониження яскравості підкладки мапи, щоб збільшити комфорт для очей і зменшити демаскування від екрану при роботі в темний час доби.

Пункт «Налаштування» - відкриває екран основних налаштувань програми (див. розділ «Налаштування програми»).

3. НАЛАШТУВАННЯ ПРОГРАМИ

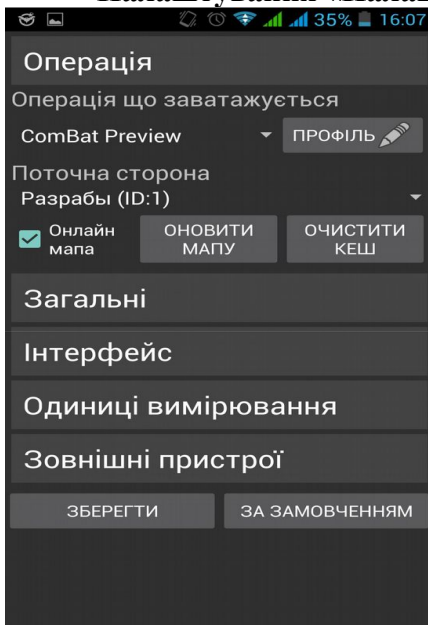
Для того щоб відкрити налаштування програми, необхідно натиснути кнопку меню швидких налаштувань  і вибрати пункт «Налаштування».

Налаштування діляться на чотири категорії: «Налаштування гри», «Загальні» і «Інтерфейс», «Одиниці виміру» і «Зовнішні пристрої».

Внизу екрана розташовані кнопки «Зберегти» і «За замовчуванням», перша застосовує налаштування і закриває вікно, а друга скидає всі налаштування на значення задані розробниками за замовчуванням.

Примітка! Деякі налаштування, такі як зміна мови і робочої руки, можуть вимагати перезавантаження програми, про що користувач буде повідомлений спеціальним спливаючим повідомленням.

Налаштування «Налаштування гри» мають наступний вигляд:



Пункт «Гра що завантажується» - дозволяє вибрати одну із створених на сервері системи ігор за допомогою списку. Після вибору гри і натиснення кнопки «Зберегти» система самостійно здійснить вхід на мапу з новою грою.

Примітка! У списку не відображаються архівні ігри, а також ігри, створені після входу користувача в додаток. Для оновлення списку ігор, необхідно здійснити вхід в додаток вручну.

Кнопка «Профіль» - відкриває вікно редагування атрибутів поточного користувача і дозволяє задати назву, опис, озброєння, звання та інші атрибути користувача (див. розділ «Юніти»).

Пункт «Поточна сторона» - дозволяє користувачеві з правами організатора (див. розділ «Права користувачів» керівництва по серверу) змінити сторону для того, щоб бачити об'єкти мапи, створені користувачами іншої сторони у грі.

Прапорець «Онлайн мапа» - перемикає режим роботи з тайлами мапи між завантаженням тайлів з серверу на льоту і попереднім завантаженням мапи при вході в гру.

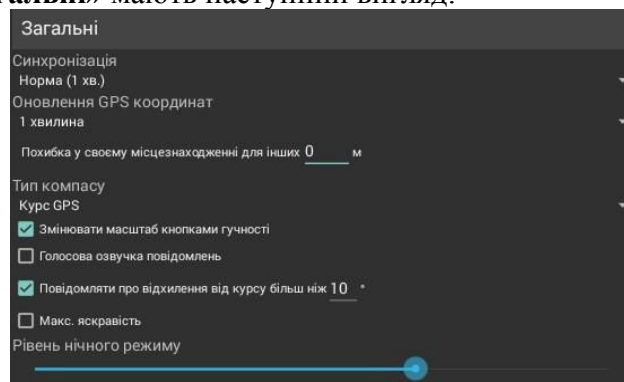
Кнопка «Оновити мапу» - здійснює примусовий запуск завантаження всіх тайлів поточної мапи на пристрій у фоновому режимі.

Примітка! Зазвичай, якщо мапа оновлюється на сервері, то система запропонує завантажити її при наступному вході у гру, якщо не включений онлайн режим роботи з мапою.

Кнопка «Звільнити кеш» - повністю видаляє всі растрові зображення мап із пам'яті пристрою. Це дозволяє оптимізувати використання пам'яті в пристрої. ”

Кнопка «Обновить ландшафт» - осуществляет принудительный запуск загрузки карты высот.

Налаштування «Загальні» мають наступний вигляд:



Пункт «Синхронізація» - дозволяє встановити періодичність автоматичної синхронізації даних в наступному діапазоні: ручна, 10сек, 30сек, 1хв, 5хв, 15хв і 30хв.

Пункт «Оновлення GPS координат» - дозволяє встановити періодичність автоматичного переміщення мітки користувача, у відповідності з поточними GPS координатами пристрою, в діапазоні: ручне, 15сек, 30сек, 1хв, 5хв, 15хв, 30хв і безперервне, або відключити позиціонування вибравши пункт «Не використовувати».

Примітка! У разі відключення поновлення GPS координат, відповідна кнопка зникає з головного екрана програми (див. розділ «Головний екран»).

Похибка у своєму місцезнаходженні для інших значення що використовується для відображення хибного місця розташування користувача в програмному комплексі. Максимальне значення складає 15000 метрів.

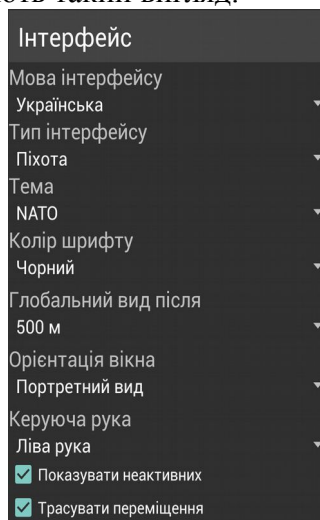
Пункт «Тип компаса» - перемикає джерело поточного азимута користувача (курс GPS або магнітний). Компас в режимі «курс GPS» відображає азимут на основі поточного напрямку руху користувача, розраховуючи кут між північчю і лінією, утвореної двома точками розташування користувача в просторі, лічених з певною періодичністю. Компас в режимі «магнітний» використовує вбудований магнітний датчик пристрою для визначення напрямку користувача в просторі.

Пункт «Повідомляти про відхилення від курсу більш ніж» - встановлюється поріг при якому програма подає звуковий сигнал, що свідчить про відхилення від курсу.

Пункт «Максимальна яскравість» - активує режим підвищення яскравості підсвічування екрану до максимуму в момент кліка по екрану на 5 секунд. Опцію зручно використовувати в сонячну погоду на вулиці, щоб підвищувати читаність екрану тільки в момент взаємодії з ним і економити батарею.

Повзунок «Рівень нічного режиму» - дозволяє вказати рівень зниження яскравості підкладки мапи при включенні нічного режиму з меню швидких налаштувань головного екрану мапи (див. розділ «Головний екран»).

Налаштування «Інтерфейс» мають такий вигляд:



Пункт «Мова інтерфейсу» - дозволяє вибрати локалізацію програми, відмінну від встановленої в налаштуваннях Android. Опція вимагає перезавантаження програми. Опція корисна, якщо на пристрої в Android немає необхідної Вам локалізації, яка є у додатку.

Пункт «Тип інтерфейсу» - дозволяє змінити інтерфейс програми залежно від особливостей роду військ підрозділу.

Пункт «Тема» - дозволяє змінити види міток, на даний момент реалізовано відображення міток в стандартах НАТО в рамках і без них:



Пункт «Колір шрифту» - дозволяє вибрати колір за замовчуванням для основних елементів інтерфейсу, таких як колір шрифту основних написів на мапі (наприклад, назва міток), колір ліній між структурними елементами ієрархії груп і т.п.

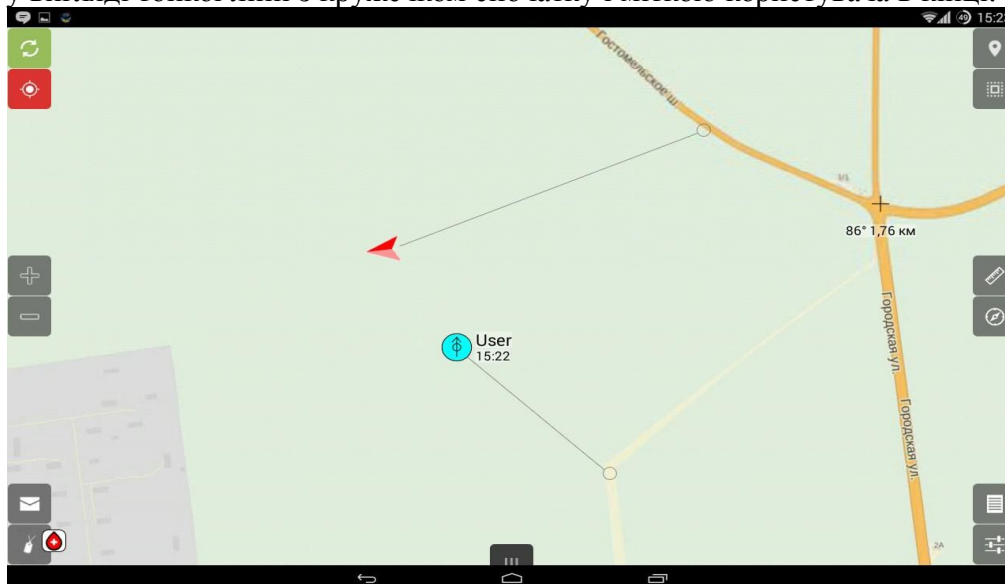
Пункт «Глобальний вигляд після» - дозволяє встановити значення масштабу, після якого вмикається «глобальний режим» мапи. Глобальний режим передбачає скорочення обсягів виведеної на екран інформації, щоб виключити ефект накладення маси непотрібних написів і позначок один на одного. Наприклад, в глобальному режимі не показуються підписи міток і користувачі, що входять до групи. Виберіть зручний для Вас поріг переходу мапи в глобальний режим. Детальніше див. розділ «Глобальний режим».

Пункт «Орієнтація вікна» - додаток підтримує висновок інтерфейсу в альбомній, портретній і перевернутій альбомній орієнтації. Автоматичний розворот не підтримується у зв'язку зі специфікою використання системи. Встановіть зручну для Вас орієнтацію.

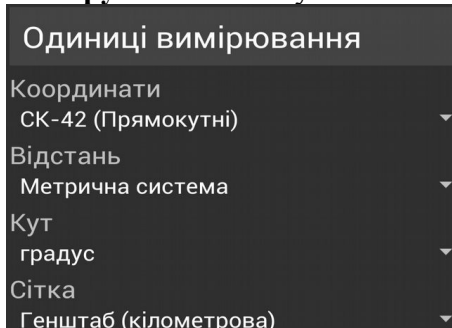
Пункт «Керуюча рука» - дозволяє вибрати сторону розташування основних кнопок на головному вікні програми: по ліву сторону екрану (ліва рука), або по праву (права рука). Програма розроблена для реалізації максимуму функцій одним великим пальцем однієї руки, щоб другою рукою можна було тримати зброю.

Пункт «Показувати неактивних учасників» - відображає мітки інших користувачів, зв'язку з якими не було більше години. Рекомендовано відключати цю опцію, щоб не засмічувати екран користувачами, що вийшли з гри.

Пункт «Трасувати переміщення» - включає відображення попереднього положення міток користувачів у вигляді тонкої лінії з кружечком спочатку і міткою користувача в кінці:



Налаштування «Одиниці виміру» мають наступний вигляд:



Пункт «Координати» - дозволяє перемикає формат виведення координат між WGS - 84, СК- 42 і UTM.

Пункт «Відстань» - дозволяє вибрати систему числення дистанцій і висот («Метрична» або «Англійська»).

Пункт «Кут» - дозволяє вибрати систему розрахунків напрямку (градус,тисячні, mil (NATO)).

Пункт «Тип кута» - дозволяє вибрати тип вимірюваного кута (магнітний, істинний, дирекційний).

Пункт «Сітка» - ставить вид сітки на екрані мапи («Градусная» або «ГенШтаб»). Детальніше див. «Сітка».

Настройка «Пульсометр» - дозволяє підключити до Bluetooth будь-який пульсометр, який підтримує цю технологію:

Пульсометр

Не найден поиск

☐ Включить мониторинг пульса

Минимальный пульс здорового бойца 40 ударов

Максимальный пульс здорового бойца 160 ударов

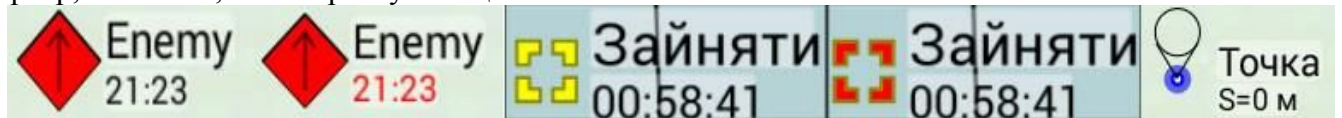
Пункт “Ввімкнути моніторинг пульсу” дозволяє відображати стан користувача в його статусі і списку користувачів.

Пункти «Мінімальний/Максимальний пульс здорового бійця» дозволяє налаштувати проміжок серцевого ритму, при якому у користувача буде статус “Готовий”, якщо показники будуть виходити за встановлені межі, тоді користувачу автоматично буде присвоєно статус «Я вибув». При необхідності облікові записи користувача можуть блокуватися.

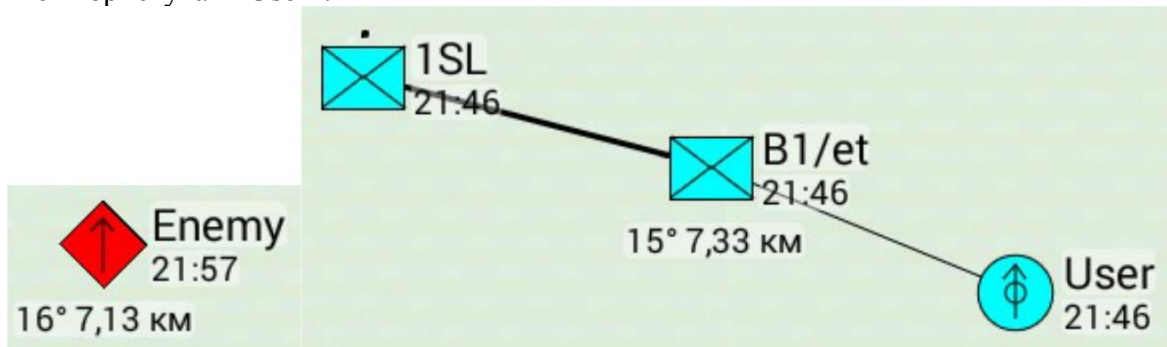
4. ВЗАЄМОДІЯ З МІТКАМИ

В процесі експлуатації програми користувач може взаємодіяти з мітками на мапі наступним чином:

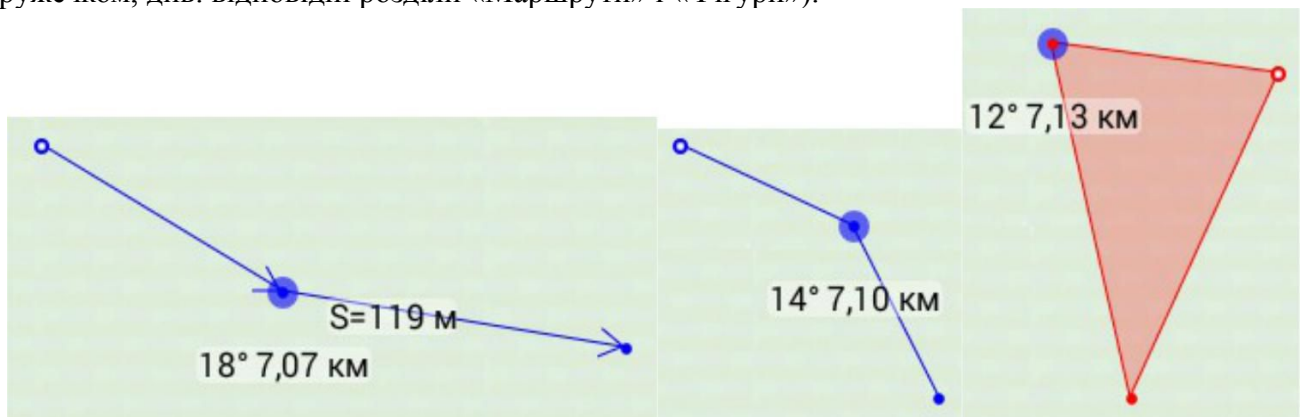
При звичайному перегляді міток на мапі в глобальному режимі (див. розділ «Глобальний режим») виводиться тільки значок мітки, а в локальному, праворуч від значка, додатково виводиться назва мітки (якщо вона задана) та додаткова інформація, така як: час останньої зміни атрибутів юніта, таймер цілі, дистанція до точки маршруту і т.п. Час і контур цілі можуть виводитися червоним кольором - це означає, що зміни атрибутів мітки ще не синхронізовані на сервер, а значить, інші користувачі ще не бачать зміни.



При короткому натисканні на будь-яку мітку її додаткова інформація виводиться на екран навіть у глобальному режимі. На додаток до цього під міткою виводиться азимут і відстань до мітки від поточного користувача. Якщо мітка є міткою користувача або групи, то при короткому натисканні на неї також відображаються тонкі лінії на підлеглих обраної групи і товста лінія на вищу групу, згідно ієрархії користувачів (див. розділ «Ієрархія користувачів»). На зображенні нижче група «1SL» є вище стоячою для виділеної групи «B1/et», в підпорядкуванні у якій знаходиться користувач «User».

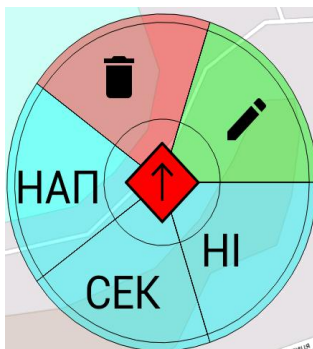


При короткому натисканні на точки маршруту/лінії/полігону відбувається вибір актуальної точки, від якої триватиме малювання лінії до нової точки (при цьому точка виділяється синім кружечком, див. відповідні розділи «Маршрути» і «Фігури»).



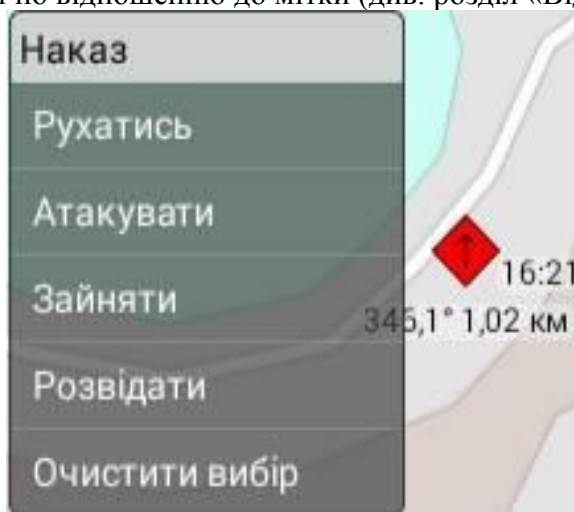
Примітка! Щоб зняти виділення коротким кліком з мітки або точки, необхідно виділити коротким кліком іншу мітку/точку, або здійснити короткий клік по порожньому місці на мапі, тим самим поставивши в тому місці курсор.

При довгому натисненні - відбувається відкриття секторного меню мітки. У кожного типу мітки можуть бути свої пункти секторного меню на блакитному тлі, однак, опція на червоному і зеленому тлі у всіх типів міток означає видалення («X») та редагування (зображення олівця), відповідно.



Примітка! Для переміщення мітки необхідно натиснути в центр секторного меню і, не відпускаючи палець від екрану, пересунути мітку в потрібне місце на мапі.

При подвійному натисканні - відкривається меню «Наказ» зі списком дій, які можна наказати вчинити іншим користувачам по відношенню до мітки (див. розділ «Віддача наказів»).



Примітка: Віддача наказів («Дії») буде працювати тільки для підлеглих користувачів і груп.

4.1. Глобальний режим

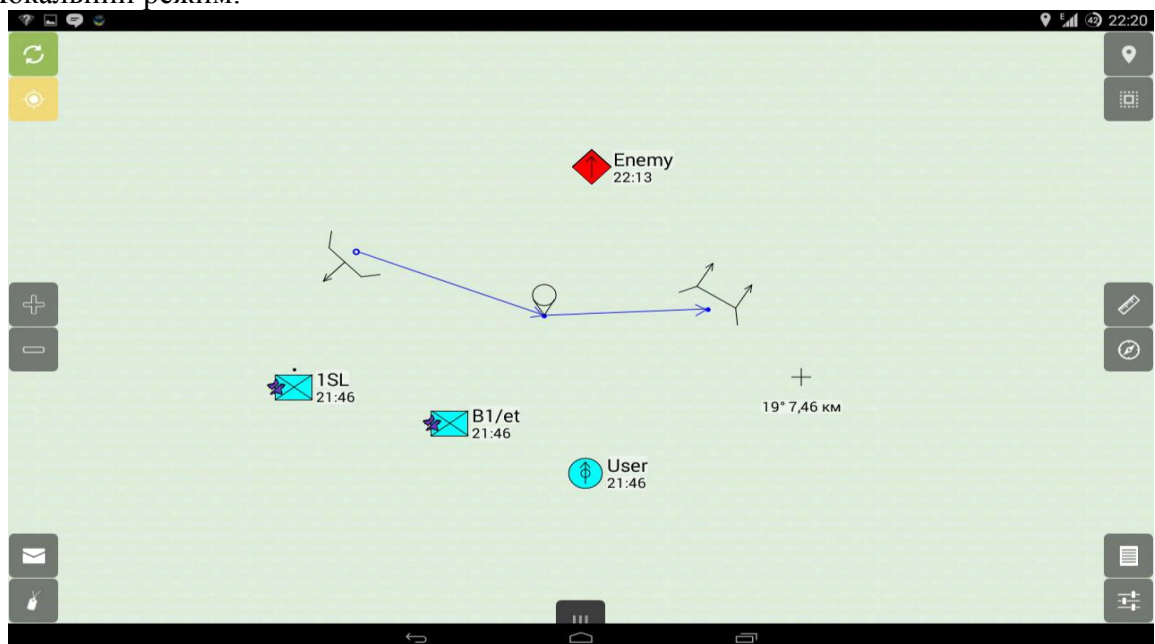
Для спрощення перегляду даних на мапі реалізований так званий «Глобальний режим».

Даний режим активується при досягненні масштабом мапи (в процесі віддалення масштабу користувачем) певного порогу, вказаного в налаштуваннях програми (див. розділ «Налаштування програми»).

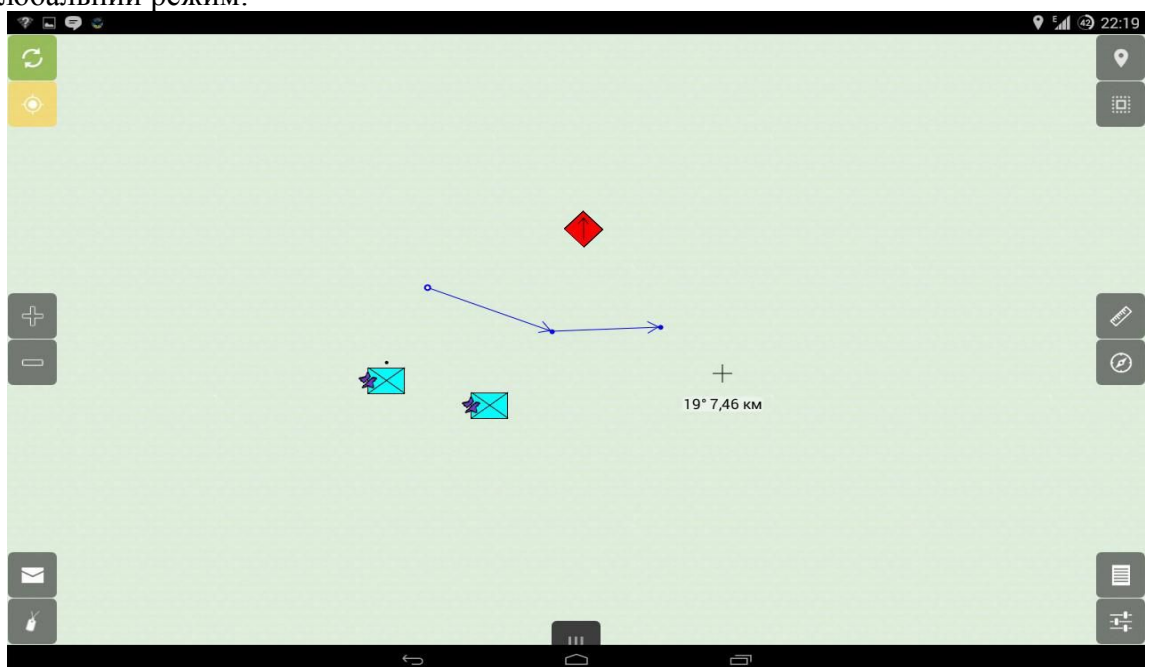
У цьому режимі ховаються деякі елементи інтерфейсу, такі як назва міток і інша детальна інформація, іконки маршрутних точок, а також не показуються мітки окремих користувачів, включених до групи.

Дана технологія дозволяє не захащувати екран непотрібною інформацією при загальному перегляді мапи. Тобто на мапі видно тільки мітки без будь-якої додаткової інформації, а також тільки групи, без вхідних у них підлеглих користувачів.

Локальний режим:



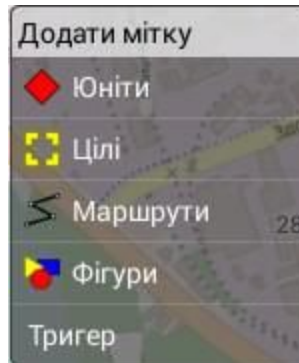
Глобальний режим:



5. ДОДАВАННЯ МІТОК

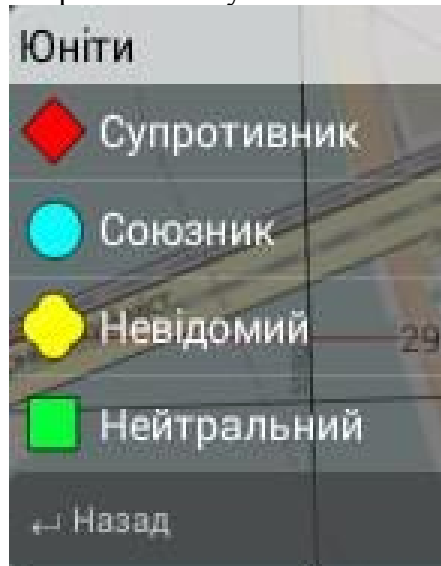
Мітки на мапі бувають наступних видів: юніти, цілі, маршрути і фігури.

Для ручного додавання міток будь-якого виду необхідно здійснити довге натискання в необхідній порожній точці мапи, де згодом буде створена мітка. При цьому відкриється меню «Додати» :



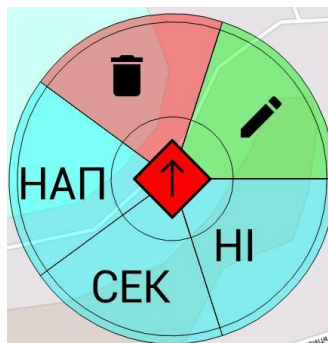
5.1. Юніти

Для створення юнітів необхідно у вищевказаному меню «Додати» вибрати пункт «Юніти». При цьому в меню відобразиться вибір типів юніту:



Примітка! Для повернення в основне меню «Додати» необхідно натиснути на пункт «Назад».

Після вибору типу юніту на мапі з'явиться мітка відповідного типу, наприклад, противник, і її секторне меню:



Примітка! Мітку не буде додано на мапу доти, поки користувач не закриє секторне меню, натиснувши на будь-якому місці мапи. Перед створенням мітки юніту можна відредагувати її властивості (РЕД), задати напрямок руху (НАП), сектор огляду (СЕК) або скасувати сектор і напрям (НІ).



У мітки юніту є наступні властивості:

набір додаткових параметрів, таких як розмір підрозділу, звання і т.п. До спорядження відносяться всі види озброєння, включаючи стрілецьку зброю. Тобто користувачі відносяться до типу - спорядження. До підрозділу відносяться всі адміністративні групи користувачів. Будівля - це статичний не переміщує об'єкт на мапі.

Мітка - визначає сутність юніту, що в свою чергу змінює вміст мітки в залежності від типу наступним чином ...Для спорядження :

Позначення	Значення
	Гвинтівка
	Кулемет
	Гранатомет
	Противотанковий комплекс
	Міномет
	Снайперська гвинтівка

Для підрозділу:

Позначення	Значення		
	Піхота		
	Кавелерія		
	Бронетехніка		Воєнна розвідка
	Артилерія		Воєнна поліція
	Інженерні війська		ПВО
	Авіація		Радіозв'язок
	Спеціальні сили		Підтримка

Розмір підрозділу – визначає кількісний еквівалент юніту: ланка, відділення, секція, взвод, рота, батальйон, полк, що в свою чергу доповнює її зовнішній вигляд відповідними позначками:

Позначення	Значення
	Ланка (2...5 чол.)
	Відділення (до 10 чол.)
	Секція (до 20 чол.)
	Взвод (до 30 чол.)
	Рота (до 100 чол.)
	Батальйон (до 100 чол.)
	Полк (до 2000 чол.)

Звання юніта - у мітки користувача можна вибрати так само «звання», для того щоб додаток міг визначати пріоритет передачі командування в групі в разі втрати командира, а також просто для довідки (див. розділ «Ієрархія користувачів»).

Мобільність — вказує тип транспортного засобу за допомогою якого, на даний момент, переміщується юніт.

Пошкодження - вказує поточний статус здатності юніту до дій. Юніт може бути знищений, нейтралізований або пошкодження можуть бути відсутні. Даний пункт впливає на висновок мітки. Знищена мітка виводиться у вигляді червоного хрестика.

Шар - поточний шар, на якому створюється мітка (див. розділ «Шари»). Параметр доступний тільки користувачам з правами «Організатор гри», «Командир сторони» та «Командир команди» (див. розділ посібника з WEB -серверу).

Координати - поточні координати розташування мітки. Праворуч від поля виведення координат можна вибрати систему координат, в якій виводиться і вводиться значення.

Висота - висота розташування мітки над рівнем моря. Реалізовано для сумісності з майбутніми версіями програми.

Швидкість - швидкість руху об'єкту позначається міткою. Для користувачів береться по GPS, а для розвіданих може вибиратися вручну.

Видимий всім сторонам - якщо прапорець встановлений, то юніт буде видно користувачам усіх боків. Опція доступна тільки користувачеві з правами «Організатор гри» або «Командир сторони». Застосовується, наприклад, для відображення загальних даних союзників або зливу розташування об'єктів протиборчої сторони на тренуванні.

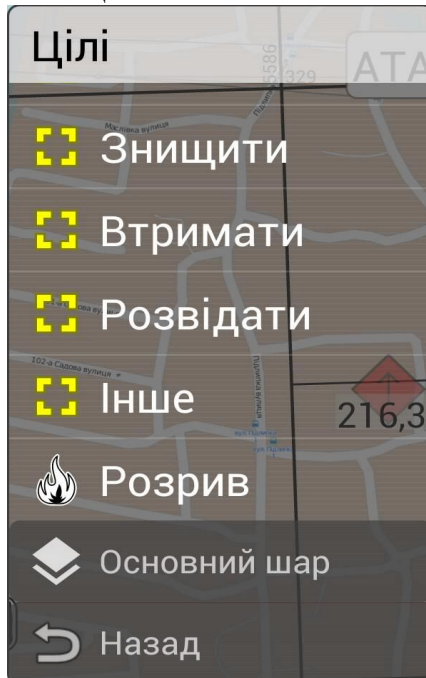
Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який додав мітку і дозволяє захистити мітку від зміни іншими користувачами, окрім організатора або командира сторони.

Кнопка «Зберегти» - зберігає зміну атрибутів і закриває вікно.

Кнопка «Права доступу» - відкриває вікно управління правами видимості мітки (див. розділ «Керування правами»).

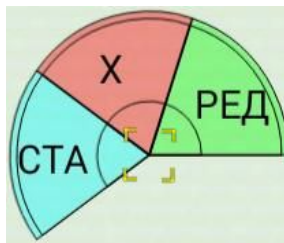
5.2. Цілі

Для створення цілей необхідно у вищевказаному меню «Додати» вибрати пункт «Цілі». При цьому в меню відобразиться вибір типів цілі:



Примітка: Для повернення в основне меню «Додати» необхідно натиснути на пункт «Назад».

Після вибору типу цілі на мапі з'явиться мітка з відповідною назвою, наприклад, «Захопити», і відкриється її секторне меню:



Примітка: У разі вибору типу цілі «Інша» відразу ж відкриється меню редагування параметрів.

Опція СТА - дозволяє швидко змінити статус своєї цілі на «Виконано» або «Не виконано», навіть не маючи доступу на редагування атрибутів цілі (при блокуванні мітки). Опція доступна тільки якщо у властивостях цілі стоїть прапорець «Статус змінюється користувачем» і поточний статус цілі — Актуально.



Ціль, яка відноситься конкретно до користувача, відображається на мапі яскраво жовтим кольором, а ціль іншому користувачеві, в якій поточний користувач є творцем або членом групи, для якої поставили мету, але не її командиром, відображається тьмяно-жовтим кольором:



Зовсім чужі цілі, в яких користувач не є ні одержувачем, ні творцем, ні членом групи, не відображається на мапі і на екрані списку цілей (див. нижче).

Пункт Розрив слугує інструментом фіксації фактичного влучання пострілу з метою коригування вогню.

Екран атрибутів розриву виглядає наступним чином:

Найменування - текст, який виводиться на мапі праворуч від мітки.

Примітка - додатковий текст, який виводиться в інформаційній панелі, а також на екрані списку цілей під назвою.

Системне ім'я - ідентифікатор мітки, використовуваний в скриптах. Доступно тільки користувачам з правами «Організатор гри» та «Командир сторони».

Координати - поточні координати розташування мітки. Праворуч від поля виведення координат можна вибрати систему координат, в якій виводиться і вводиться значення.

Висота - висота розташування мітки над рівнем моря. Реалізовано для сумісності з майбутніми версіями програми.

Видимий всім сторонам - якщо прапорець встановлений, то юніт буде видно користувачам усіх боків. Опція доступна тільки користувачеві з правами «Організатор гри» та «Командир сторони». Застосовується, наприклад, для відображення загальних даних союзників або зливу розташування об'єктів ворожої сторони на тренуванні.

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який додав мітку і дозволяє захистити мітку від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри. Інші користувачі зможуть змінювати статус цілі через секторне меню (СТА) або екран «Цілі місії», якщо стоїть прапорець «Статус змінюється гравцем».

Екран атрибутів цілі виглядає наступним чином:

Найменування
Зайняти

Примітка

Системне ім'я
1574959076

Статус цілі
Актуально
☒ Статус змінюється користувачем

Секретний код зміни статусу
не встановлений

Час сигналу
17:33:00 ...
2015/06/28 ...

Статус після відліку
Провалено
☐ Відлік вкл. ☒ Нагадування

Шар
✓ Основний шар

Координати
55-85886, 63 СК-42 (Прямокутні)

Висота(м) 0.0

☐ Видимий усім сторонам

Додано: Сіс Блок Немає

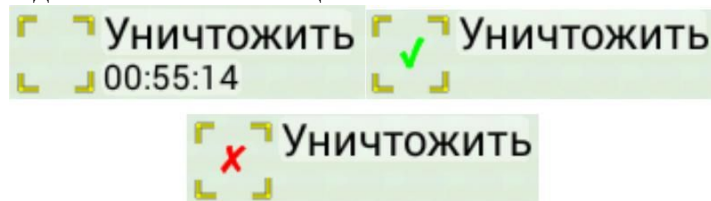
ЗБЕРЕГТИ  ПРАВА ДОСТУПУ

Найменування - текст, який виводиться на мапі праворуч від мітки.

Примітка - додатковий текст, який виводиться в інформаційній панелі, а також на екрані списку цілей під назвою.

Системне ім'я - ідентифікатор мітки, використовуваний в скриптах. Доступно тільки користувачам з правами «Організатор гри» або «Командир сторони».

Статус цілі - поточний статус цілі, може мати значення «Актуально», «Виконано» і «Не виконано», змінює відповідним чином значок цілі:



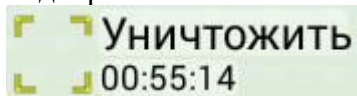
Статус змінюється користувачем - активує опцію СТА в секторному меню і списку цілей, дозволяє користувачам змінювати ціль, навіть якщо мітку заблоковано творцем (див. нижче).

Секретний код зміни статусу - якщо код встановлений, користувач не може змінити статус з секторного меню або екрану списку цілей, не знаючи цей код. Функція використовується для

розміщення коду підтвердження виконання або провалу цілі на фізичних об'єктах в просторі під час тренувального заходу.

Час сигналу і Статус після відліку - дозволяють задати дату і час закінчення виконання цілі і статус, який буде автоматично встановлений по закінченню таймера.

Примітка! Залишок часу, буде відображено на мапі після найменування цілі:



Відлік вкл. і Нагадування - включає сам таймер на зазначену вище дату і час, а також дозволяє включити, або відключити періодичні текстові і звукові нагадування про закінчення таймеру.

Шар - поточний шар, на якому створюється мітка (див. розділ «Шари»). Параметр доступний тільки користувачам з правами «Організатор гри», «Командир сторони» і «Командир команди» (див. розділ посібника з WEB -серверу).

Координати - поточні координати розташування мітки. Праворуч від поля виведення координат можна вибрати систему координат, в якій виводиться і вводиться значення.

Висота - висота розташування мітки над рівнем моря. Реалізовано для сумісності з майбутніми версіями програми.

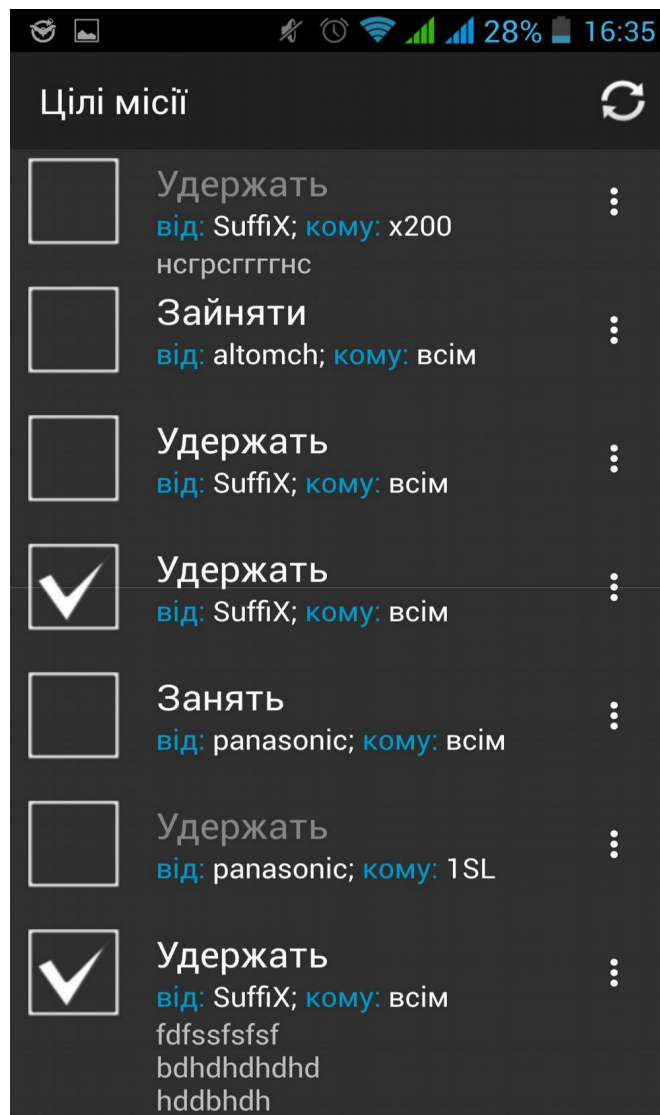
Видимий всім сторонам - якщо прапорець встановлений, то юніт буде видно користувачам усіх боків. Опція доступна тільки користувачеві з правами «Організатор гри» або «Командир сторони». Застосовується, наприклад, для відображення загальних даних союзників або зливу розташування об'єктів ворожої сторони на тренуванні.

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який додав мітку і дозволяє захистити мітку від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри або командира сторони. Інші користувачі зможуть змінювати статус цілі через секторне меню (СТА) або екран «Цілі місії», якщо стоїть прапорець «Статус змінюється гравцем».

Кнопка «Зберегти» - зберігає зміна атрибутів і закриває вікно.

Кнопка «Права доступу» - відкриває вікно управління одержувачами цілі (див. розділ «Керування правами»).

Для швидкого перегляду своїх цілей існує екран «Цілі місії», який викликається з основного меню програми  пунктом «Цілі»:



Даний екран дозволяє переглянути всі цілі встановлені Вам, Вашій групі або поставлені Вами комусь, статуси їх виконання, а також швидко змінити статус своїх цілей, зайти в екран редагування атрибутів або видалити ціль.

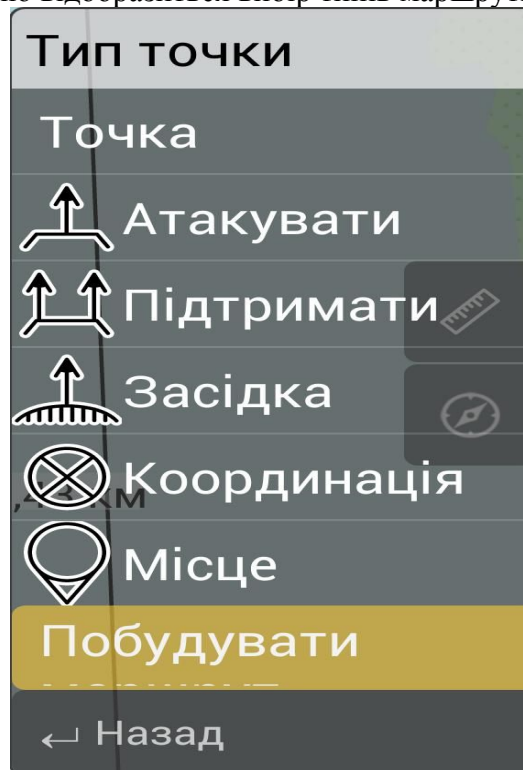
Свої цілі відображаються в списку білим кольором, а чужі — сірим. Виконані або провалені цілі не мають списку для швидкої зміни статусу, як і пункту в секторному меню.

Зліва іконка відображає поточний статус цілі, аналогічно значку на мапі.

Кнопка «Оновити» - необхідна для актуалізації списку цілей примусово до настання періоду синхронізації.

5.3. Маршрути

Для створення маршрутів необхідно у вищевказаному меню «Додати» вибрати пункт «Маршрути». При цьому в меню відобразиться вибір типів маршрутних точок:

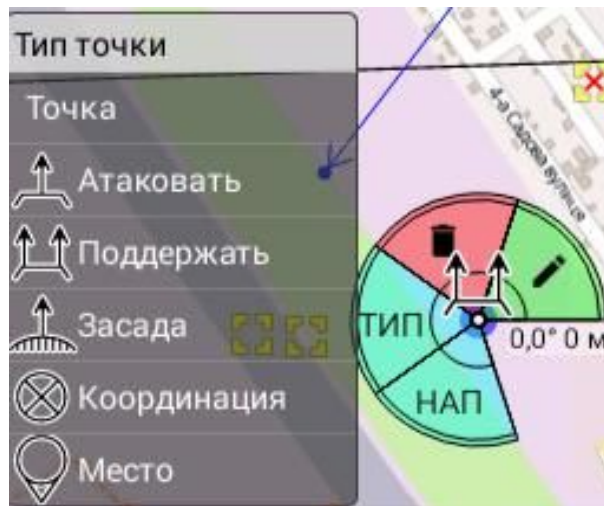


Примітка: Для повернення в основне меню «Додати» необхідно натиснути на пункт «Назад».

Кожен тип маршрутної точки має своє символічне відображення на мапі, якому можна задавати напрямок:

Позначення	Значення
	Рух
	Сектор огню
	Атака
	Підтримати вогнем
	Засідка
	Точка координації
	Місце

Після вибору типу маршрутної точки на мапі з'явиться мітка з відповідним символом, і її секторне меню. У секторному меню можна швидко поміняти тип точки (ТИП) або задати напрямок символу (НАП).



Вікно властивостей маршрутної точки виглядає наступним чином:

Найменування - текст, який виводиться на мапі праворуч від маршрутної точки.

Примітка - додатковий текст, який виводиться в інформаційній панелі.

Системне ім'я - ідентифікатор мітки, використовуваний в скриптах. Доступно тільки користувачам з правами «Організатор гри» або «Командир сторони».

Колір - задає колір маршрутної точки і лінії. Колір усіх точок і ліній одного маршруту повинен бути однаковий. Тому при зміні кольору будь-якої точки змінюється колір всього маршруту.

Тип точки - у вікні властивостей також можна вибрати тип виведеного символу точки, за аналогією з пунктом секторного меню (ТИП).

Шар - поточний шар, на якому створюється мітка (див. розділ «Шари»). Параметр доступний тільки користувачам з правами «Організатор гри», «Командир сторони» і «Командир підрозділу» (див. розділ посібника з WEB -серверу).

Примітка! Всі точки одного маршруту повинні належати однаковому шару, при цьому при зміні шару одній з точок, відповідний шар встановлюється у всіх точок маршруту.

Координати - поточні координати розташування мітки. Праворуч від поля виведення координат можна вибрати систему координат, в якій виводиться і вводиться значення.

Висота - висота розташування мітки над рівнем моря.

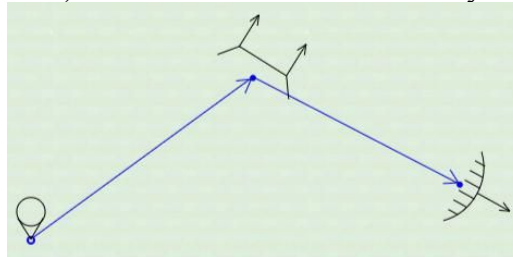
Видимий всім сторонам - якщо прапорець встановлений, то юніт буде видно користувачам усіх боків. Опція доступна тільки користувачеві з правами «Організатор гри» або «Командир сторони». Застосовується, наприклад, для відображення загальних даних союзників або зливу розташування об'єктів ворожої сторони на тренуванні.

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який додав мітку і дозволяє захистити мітку від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри або командира сторони.

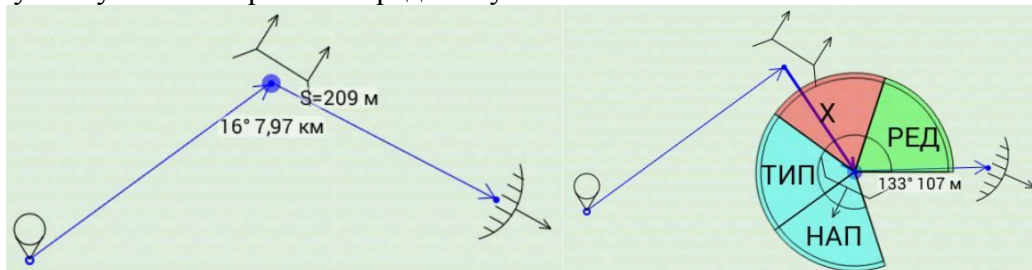
Кнопка «Зберегти» - зберігає зміна атрибутів і закриває вікно.

Кнопка «Права доступу» - відкриває вікно керування правами видимості мітки (див. розділ «Керування правами»).

Щоб намалювати маршрут (а також лінію і полігон, див. нижче), необхідно нанести ланцюжок маршрутних точок. Кожна нова точка автоматично з'єднується лінією з поточною активною точкою (виділеної синім кружечком). Кожна нова точка за замовчуванням стає поточною активною.



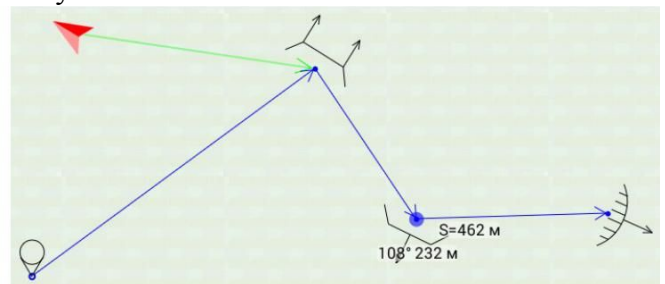
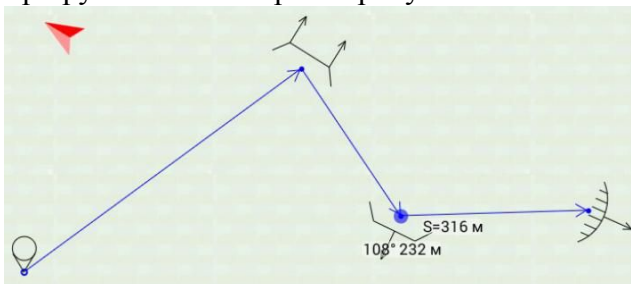
Примітка: Якщо Вам потрібно вставити проміжну точку маршруту, то можна змінити поточну активну точку, натиснувши на необхідній проміжній точці коротким кліком, а потім створити нову точку після вибраної і перед наступною за нею.



Примітка: Якщо Вам потрібно намалювати новий маршрут, необхідно зняти виділення з поточної активної точки. Для цього потрібно клікнути на порожньому місці мапи.

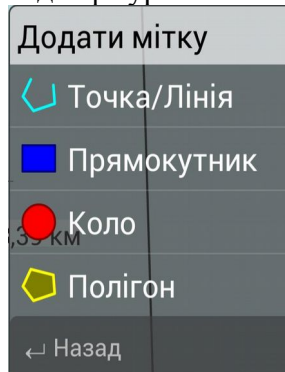
Примітка: Щоб видалити весь маршрут цілком, достатньо видалити першу точку маршруту. Видалення проміжних точок призводить до того, що лінією з'єднуються попередня і наступна точки.

Примітка: Праворуч від назви у маршрутних точок при їх виділенні коротким кліком, виводиться довжина маршруту до цієї точки. За замовчуванням виводиться довжина всіх відрізків маршруту від першої маршрутної точки до виділеної точки. Однак якщо у користувача встановлена навігація на одну з точок маршруту, то виводиться відстань від мітки користувача до виділеної маршрутної точки через обрану в якості навігації точку.



5.4. Фігури

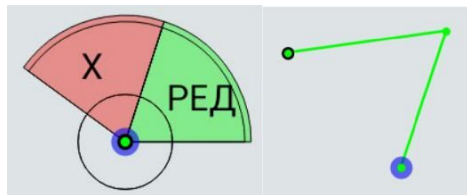
Для створення фігур необхідно у вищевказаному меню «Додати» вибрати пункт «Фігури». При цьому в меню відобразиться вибір видів фігур:



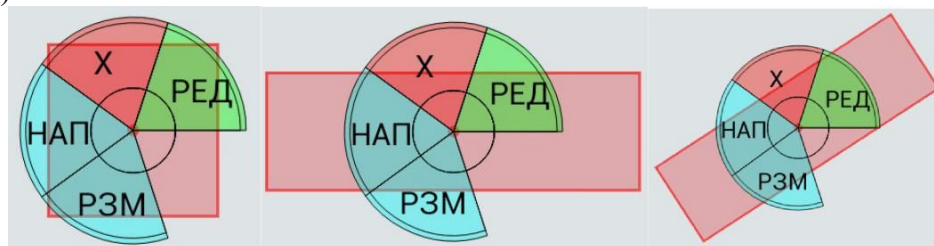
Примітка: Для повернення в основне меню «Додати» необхідно натиснути на пункт «Назад».

Як видно з меню, фігури бувають чотирьох типів: точка/лінія, прямокутник, круг і полігон.

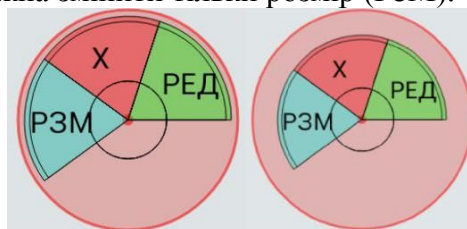
При виборі виду «Точка/лінія» - на мапі з'явиться точка, аналогічна маршрутній, за винятком того, що лінія між точками фігури не має стрілочки напрямки, а сама точка не має ні яких типів і додаткових значків. Дана фігура використовується для обведення певних областей на мапі. Створення та видалення лінії аналогічно маршрутної лінії (див. вище). Лінія не має додаткових кнопок в секторному меню.



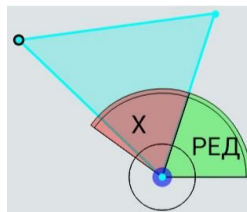
При виборі виду «Прямокутник» на мапі з'явиться квадратна область, залита напівпрозорим фоном. У секторному меню цієї фігури можна змінити її розмір (РЗМ) і кут повороту (НАП).



При виборі виду «Круг» на мапі з'явиться кругла область, залита напівпрозорим фоном. У секторному меню цієї фігури можна змінити тільки розмір (РЗМ).



При виборі виду «Полігон» - на мапі з'явиться точка, аналогічна фігурі «точка/лінія», за винятком того, що перша і остання точки лінії завжди будуть замкнуті, а область всередині полігону буде залита напівпрозорим кольором. Фігура використовується для позначення певних зон неправильної форми.



Вікно властивостей у всіх фігур однакове:

📺
🔍
📷
🔊
🕒
📶
📶
26%
16:41

Найменування

Примітка

Системне ім'я
2143288319

Колір
Червоний

Шар
✓ Основний шар

Координати
55-85908, 63 СК-42 (Прямокутні)

Висота(м) 0.0

☐ Видимий усім сторонам

Додано: Cіs
Блок Немає

ЗБЕРЕГТИ

📎

ПРАВА ДОСТУПУ

Найменування - текст, який виводиться на мапі праворуч від точки або всередині по центру фігури.

Примітка - додатковий текст, який виводиться в інформаційній панелі.

Системне ім'я - ідентифікатор мітки, використовуваний в скриптах. Доступно тільки користувачам з правами «Організатор гри» або «Командир сторони».

Колір - задає колір точки, лінії і фону напівпрозорої області всередині фігури. Колір усіх точок однієї фігури повинен бути однаковий. Тому при зміні кольору будь-якої точки змінюється колір всієї лінії.

Шар - поточний шар, на якому створюється мітка (див. розділ «Шари»). Параметр доступний тільки користувачам з правами «Організатор гри», «Командир сторони» і «Командир команди» (див. розділ посібника з WEB-серверу).

Примітка! Всі точки одного маршруту повинні належати одному шару, при цьому при зміні шару одній з точок, відповідний шар встановлюється у всіх точок маршруту.

Координати - поточні координати розташування мітки. Праворуч від поля виведення координат можна вибрати систему координат, в якій виводиться і вводиться значення.

Висота - висота розташування мітки над рівнем моря.

Видимий всім сторонам - якщо прапорець встановлений, то юніт буде видно користувачам усіх боків. Опція доступна тільки користувачеві з правами «Організатор гри» або «Командир сторони». Застосовується, наприклад, для відображення загальних даних союзників або зливу розташування об'єктів протиборчої сторони на тренуванні.

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який додав мітку і дозволяє захистити мітку від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри або командира сторони.

Кнопка «Зберегти» - зберігає зміни атрибутів і закриває вікно.

Кнопка «Права доступу» - відкриває управління правами видимості (див. розділ «Керування правами»).

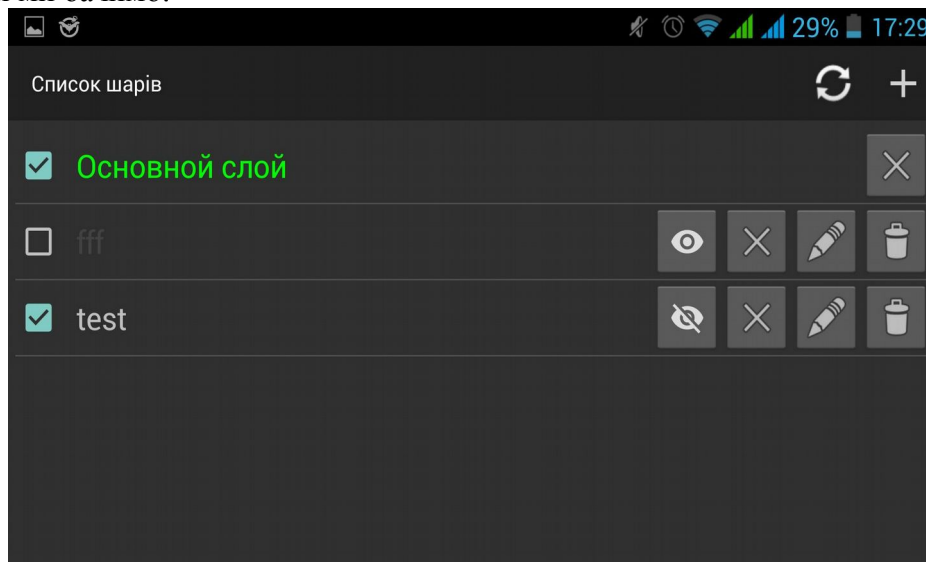
5.5. Шари

Для зручності організації міток в додатку передбачена така функція як «Шари». Шари дозволяють групувати мітки і керувати централізовано їх видимістю як вручну на інтерфейсі, так і через скрипти (див. розділ «Тригери і скриптова мова»). Так само при видаленні шару автоматично видаляються всі мітки, які були на ньому.

Один з безлічі випадків, коли зручно застосовувати шари - це поділ планів різних місій одного заходу щодо шарів і потім ручне або програмне відображення вмісту потрібної місії користувачам в потрібний момент.

Для управління шарами передбачений спеціальний екран, який викликається з основного меню  пункт «Список шарів».

На екрані ми бачимо:



Кнопка «Новий»  - дозволяє створити новий шар і відкриває екран його властивостей (див. нижче).

Кнопка «Оновити»  - актуалізує список шарів до настання періоду синхронізації. Список найменувань шарів з наступними елементами для кожного шару: Прапорець видимості шару - включає видимість шару на мапі.

Кнопка «Вибрати»  - робить шар поточним і відкриває головний екран програми. Всі нові мітки на мапі створюються в поточному шарі. Поточний шар в списку виділено зеленим кольором і словом «(поточний)».

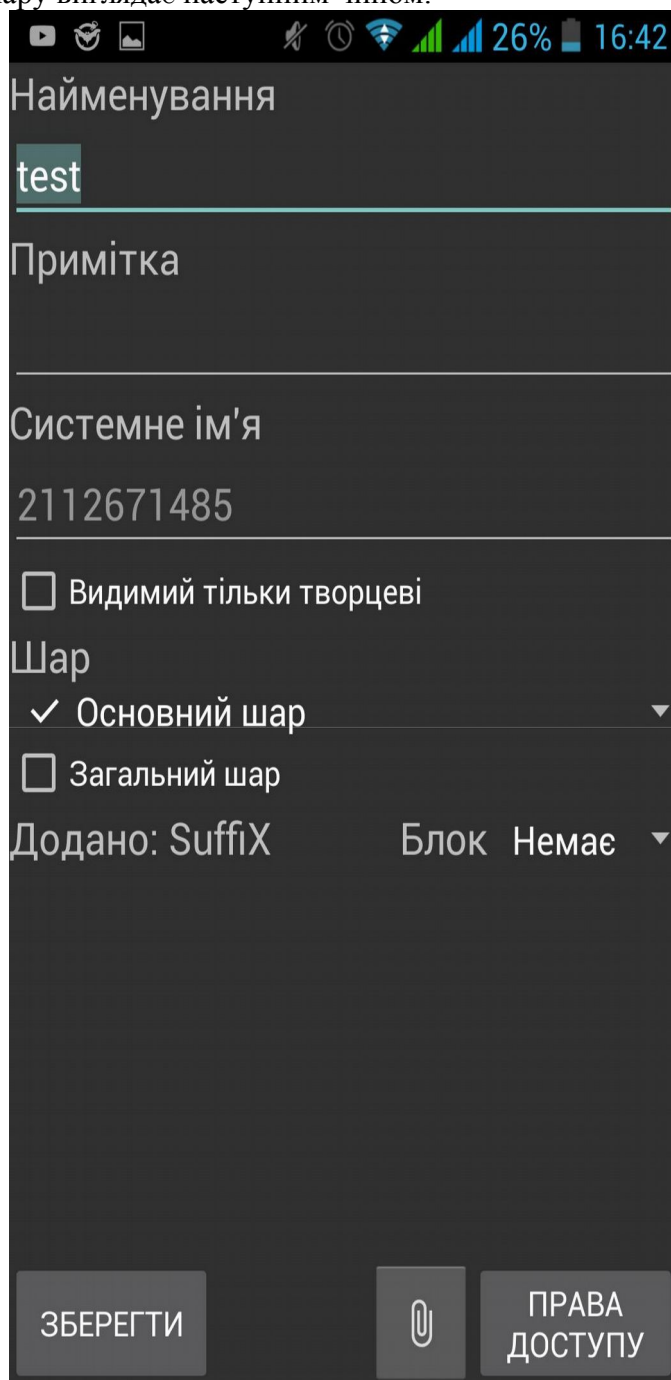
Кнопка «Редагувати»  - Відкриває екран властивостей існуючого шару і дозволяє змінювати його атрибути (див. нижче).

Кнопка «Очистити»  - видаляє всі мітки зі шару. **Будьте уважні!**

Кнопка «Видалити»  - видаляє шар і весь його вміст. **Будьте обережні** при видаленні шару!

Примітка: Основний шар не можна редагувати або видалити, він існує за замовчуванням в кожній грі.

Екран атрибутів шару виглядає наступним чином:



Найменування - ім'я шару, що відображається у списку шарів.

Примітка - додаткова інформація про шари.

Системне ім'я - ідентифікатор шару, який використовується в скриптах. Доступно тільки користувачам з правами «Організатор гри» або «Командир сторони».

Видимий тільки творцеві - прапорець дозволяє створювати шари і мітки на них, видимі тільки творцеві шару. Зручно використовувати організатор гри або командиру сторони при

підготовці наступної місії під час заходу, щоб не відображати чернетку місії всім користувачам, а також для нанесення заміток на мапі користувачем лише для себе.

Загальний шар - якщо прапорець встановлений, то шар буде видно в списку всім сторонам. Зручно для одночасного відображення відповідних місій всім сторонам. При цьому приналежність і видимість міток на шарі управляється їх власними атрибутами. Тобто на одному загальному шарі можуть бути мітки, видимі різним сторонам, при цьому не обов'язково видимі всім сторонам відразу.

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який додав шар і дозволяє захистити шар від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри або командира сторони.

Кнопка «Зберегти» - зберігає зміну атрибутів шару і повертає екран списку шарів.

Кнопка «Права доступу» - відкриває керування правами видимості шару (див. розділ «Керування правами»).

Примітка! Права видимості шару можуть успадковані його мітками, якщо в них встановлено прапорець «Успадковувати права шару» (див. розділ «Управління доступом»).

У властивостях кожної мітки є **параметр «Шар»**, змінивши який можна переміщати мітку між шарами. Тобто мітку не фіксується жорстко за визначеним поточним шаром при створенні, а може бути переміщена між шарами скільки завгодно разів в будь-який час.

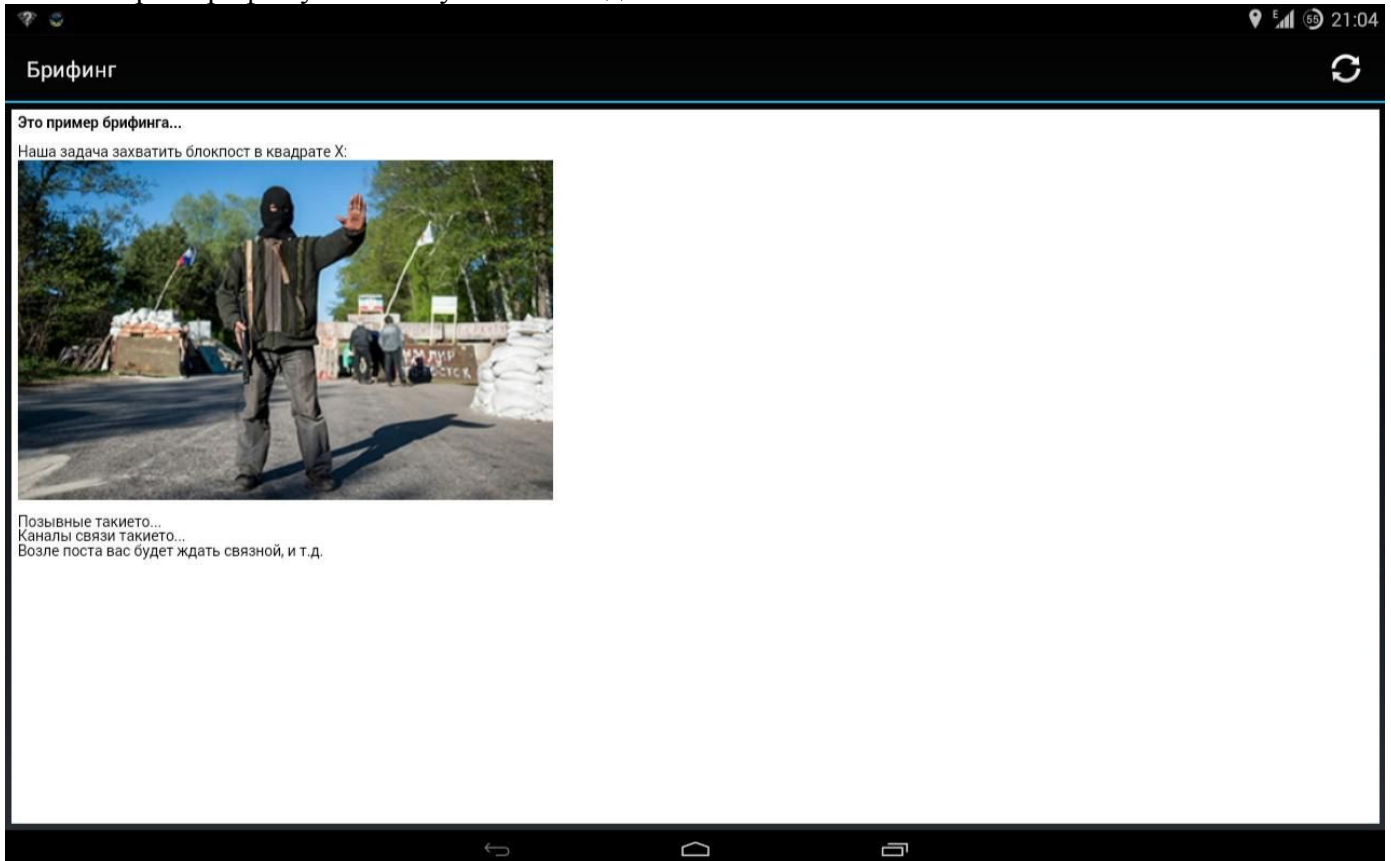
Примітка: Якщо перемістити мітку на прихований шар, то вона зникне з мапи. Щоб її побачити заново, необхідно відобразити шар.

6. БРИФІНГ

Система дозволяє створювати на сервері HTML сторінку для кожної сторони в грі, щоб описати основні моменти гри - скласти так званий «Брифінг» (див. розділ інструкції по серверу «Керування іграми»).

Щоб переглянути створену раніше організатором гри сторінку брифінгу Вашого боку, виберіть пункт «Брифінг» в меню «Завдання»  на головному вікні.

Екран брифінгу має наступний вигляд:



На екрані ми бачимо область виведення HTML сторінки з прикладом брифінгу та кнопку «Оновити» для актуалізації інформації на екрані.

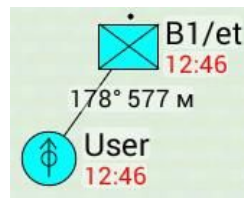
Примітка! Брифінг кешується в додатку і не вимагає наявності з'єднання з сервером при повторному відкритті вікна брифінгу.

Примітка! Брифінг автоматично оновлюється після повторного заходу в програму, якщо він був змінений на сервері. Кнопка «Оновити», необхідна, тільки якщо брифінг був змінений в процесі роботи з системою.

7. ІЄРАРХІЯ КОРИСТУВАЧІВ

Спочатку, кожен користувач системи належить до певної команди, створеної на WEB-сервері системи і доданої до поточної гри організатором. Підрозділи на WEB- сервері дозволяють задати загальний список учасників сторони і їх ролі у грі (див. розділ посібника з WEB-сервера системи), проте при старті гри учасники всіх команд за замовчуванням представлені у вигляді плоского списку не підпорядкованих один одному користувачів. Це пов'язано з тим, що підрозділ на сервері не завжди в грі є однією структурною одиницею. Кілька команд у грі можуть входити в одну групу, або навпаки - команда може складатися з декількох груп. Так само в процесі заходу у склад сторони може динамічно змінюватися в зв'язку із втратами і т.п.

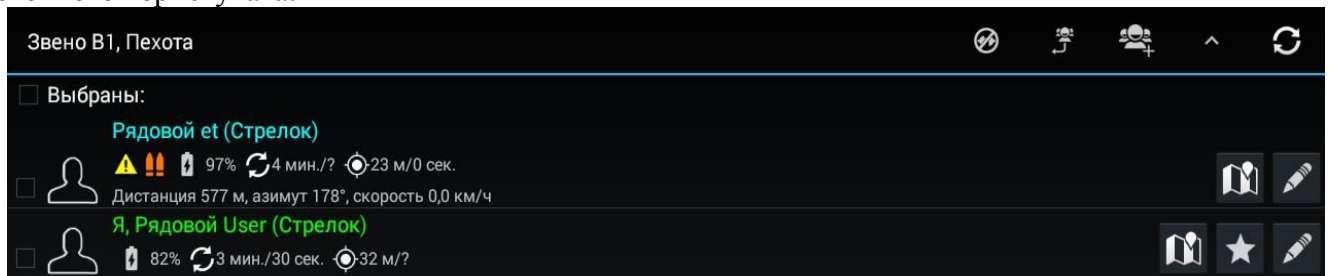
Безпосередньо в процесі заходу в кожній конкретній грі, користувачі системи можуть не входити ні в яку групу і нікому не підкорятися або входити в певну групу і підкорятися її командирі. При чому, групи між собою теж можуть бути підпорядковані один одному. У цьому випадку командир нижчої групи є прямим підлеглим командира вищестоящої групи. Дане підпорядкування визначає повноваження на віддачу наказів одними користувачами іншим і їх право на зміну структури груп нижче по ієрархії, а також бере участь у визначенні прав на перегляд об'єктів.



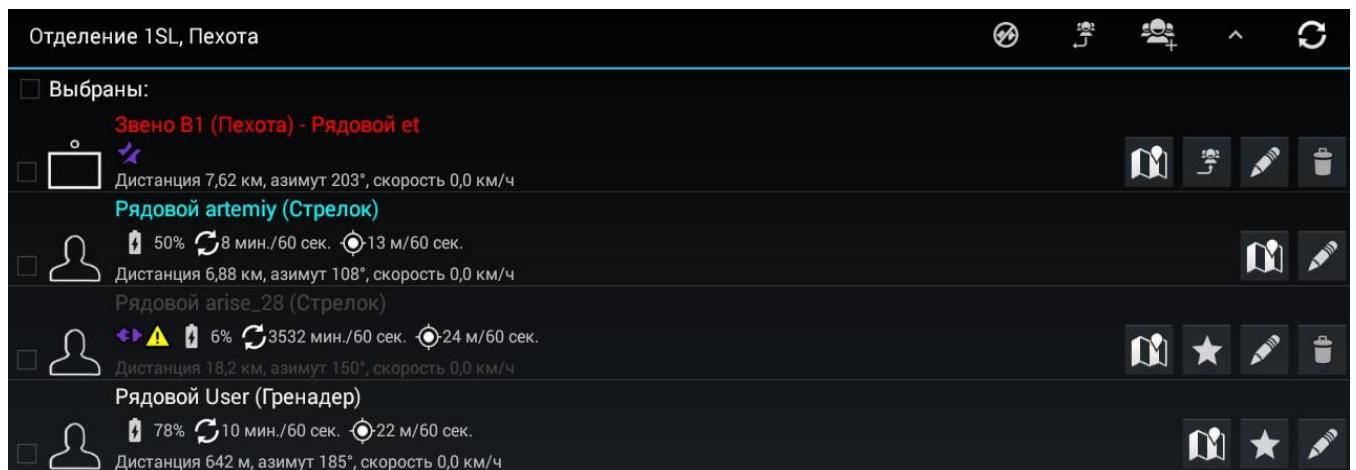
Для реалізації ієрархії в програму було введено поняття «Група». По суті це контейнер для користувачів та інших підгруп, в кожній з яких є свій командир. На мапі група відображається прямокутною міткою, а користувачі круглою. У мітки групи, на відміну від користувача, може задаватися чисельність (значки над міткою) і рід військ, замість озброєння (всередині мітки).

Мітка групи замінює собою на мапі мітку командира даної групи. Назва командира групи при цьому пишеться після назви груп через символ «/». Зліва наведено приклад, група «B1», командиром якої є користувач «et» і в підпорядкуванні у якої є користувач «User». На зображенні видно лінія між групою і підлеглим користувачем, тому що група виділена коротким кліком.

Для управління ієрархією користувачів і груп, а також для вибору користувачів і груп одержувачів наказу чи повідомлення в програмі існує спеціальний екран, що викликається з основного меню  пункт «Учасники». За замовчуванням відкривається список учасників групи поточного користувача.



Для прикладу так само наведемо екран зі списком учасників вищестоящої групи:



На екрані ми бачимо наступні елементи:

Найменування поточної групи - у лівому кутку заголовка вікна пишеться найменування групи, список якої відображається на екрані, а так само її чисельність і рід військ. Перебуваючи в корені ієрархії, замість назви виводиться текст «Вибір підрозділів».

Кнопка «Оновити» - дозволяє актуалізувати список користувачів і груп примусово раніше, ніж настане період синхронізації.

Кнопка «Вгору» - дозволяє перейти до відображення вмісту вищестоящої по ієрархії групи. Коли на екрані відображається кореневий вузол ієрархії, кнопка перетворюється на кнопку «Закрити» і дозволяє вийти на головний екран програми.

Кнопка «Нова група» - дозволяє створити нову групу в підпорядкуванні у поточній, яка відображається на екрані. Спочатку, коли всі учасники, не перебувають ні в якій групі, додавання відбувається в кореневий вузол. Групи, додані в кореневий вузол ієрархії і користувачі, що знаходяться в ньому, не підкоряються нікому, крім організатора гри.

Кнопка «Вилучити» - переносить виділених користувачів і групи в кореневий вузол, роблячи їх, не підпорядковувальними нікому, однак, всі користувачі, що знаходяться в кореновому вузлі, є «загальними» і можуть бути включені будь-яким командиром в свою групу (див. нижче механізм додавання в групу).

Кнопка «Показати» **/Приховати** **офлайнових»** - дозволяє фільтрувати в списку на екрані учасників і на мапі висновок учасників, що вийшли на деякий час із системи (що знаходяться не на зв'язку).

Прапорець «Виділити всіх» **Выбраны:** - виділяє всіх користувачів і групи в даній підгрупі. Якщо натиснути повторно, то він знімає виділення з усіх користувачів і груп на всіх рівнях ієрархії і робить список виділення порожнім.

Праворуч від прапорця виділення всіх після слова «Обрано: » йде рядок зі **списком обраних** на даний момент користувачів і груп.

Нижче на екрані відображається список користувачів і підгруп, що входять в поточну групу. У кожного елементу списку є свої компоненти.

У рядку з користувачем, відображається:

1. Його звання, найменування та озброєння в дужках. **Рядовой User (Гренадер)** **Зеленим** кольором виділено поточного користувача, **блакитним** - командир групи, а **сірим** - неактивний користувач, який вийшов з системи або втратив зв'язок.
2. Бойовий і технічний статуси користувача.



Серед технічних статусів інформація про рівень заряду батареї пристрою, час з моменту останньої синхронізації з користувачем, період синхронізації даних, точності позиціонування і період оновлення GPS координат.

3. Дистанція і азимут на користувача від власника пристрою, а також швидкість руху

Дистанція 8,84 км, азимут 302,5°, швидкість 0,0 км/год

користувача.

4.  Прапорець вибору користувача в списку і іконка, що позначає тип мітки «Користувач».
5. Кнопка «Показати на мапі»  - відкриває головний екран програми і центрує його на обраному користувачі, при цьому виділяючи користувача в фокус.
6. Кнопка «Передачі командування»  - дозволяє передати командування поточною групою даному користувачеві. Доступна вищестоящим командирам, організатору гри, командирів сторони, або всім, якщо поточний командир не на зв'язку.
7. Кнопка «Редагувати»  - дозволяє користувачеві відредагувати свої атрибути (аналогічно кнопці «Профіль» на екрані налаштувань програми), або зробити це організатору гри.
1. Кнопка «Видалити»  - дозволяє організатору гри, командирів сторони або вищим командирам видалити мітку офлайн користувача, який з високою вірогідністю більше не повернеться в систему, щоб не засмічувати мапу.

У рядку з групою відображаються наступні елементи:

1. Чисельність групи, її найменування і рід військ в дужках, потім через дефіс звання та найменування командира групи.

Ланка Bravo3
(Зв'язок) - Рядовий Сіс

Червоним кольором виділені групи без командира або групи, в яких командир не на зв'язку.

2. Бойові статуси групи, якщо такі є.
3. Дистанція і азимут на групу від власника поточного пристрою, а також швидкість командира групи.
4.  Прапорець для вибору групи зі списку для віддачі наказу або надсилання повідомлення і іконка, що відображає чисельність групи.
5. Кнопка «Показати на мапі»  - відкриває головний екран програми і центрує його на обраній групі, при цьому виділяючи групу в фокус.
6. Кнопка «Вставити в групу»  - дозволяє вставити обраних користувачів і підгрупи в підпорядкування даної групи. Опція активна тільки для командирів вищестоящих груп, організатор гри та командира тсорони. Звичайний користувач не може змінювати структуру ієрархії, а командир групи може міняти тільки структуру нижчої гілки. Вставити в групу можна тільки користувачів, що знаходяться в кореневому вузлі ієрархії або користувачів і групи, що перебувають у підпорядкуванні нижче по ієрархії.
7. Кнопка «Редагувати»  - дозволяє відредагувати атрибути групи.
8. Кнопка «Видалити»  - дозволяє видалити вибрану групу, при цьому всі безпосередні підлеглі переходять під командування батьківської групи, показаної на екрані.
- Примітка!* Для перегляду підлеглих якої-небудь групи, клікніть на її назві. Щоб повернутись назад, скористайтеся кнопкою «Вгору» (див. вище).

Екран редагування властивостей групи - виглядає наступним чином:

Найменування
Bravo3

Примітка

Системне ім'я
2105945590

Приналежність
Союзник

Мітка
Зв'язок

Розмір підрозділу
Ланка (5)

Пошкодження
Відсутнє

Координати
55-88908, 63

СК-42 (Прямокутні)

Висота(м) 0.0 Швидкість(км/

☐ Видимий усім сторонам

Додано: Cіs Блок Немає

ЗБЕРЕГТИ ПРАВА ДОСТУПУ

Найменування - текст, який виводиться на мапі і в списку на екрані «Учасники».

Примітка - додатковий текст, який виводиться в інфо-панелі у разі виділення групи.

Системне ім'я - ідентифікатор мітки, використовуваний в скриптах. Доступно тільки користувачам з правами «Організатор гри» або «Командир сторони».

Мітка - визначає рід військ юніту, що в свою чергу змінює вміст мітки (див. розділ «Юніти»).

Розмір підрозділу - визначає розмір групи: ланка, відділення, секція, взвод, рота, батальйон, полк, що в свою чергу доповнює її зовнішній вигляд відповідними позначеннями (див. розділ «Юніти»).

Пошкодження - позначає ступінь готовності групи до виконання завдань. Не плутати зі статусом. **Статус групи** - це динамічна характеристика, а пошкодження вказує на факт виходу поточної групи з ладу остаточно.

Координати - поточні координати розташування мітки групи. Праворуч у випадяючому списку можливо вибрати систему координат для виведення і введення значень.

Висота - висота розташування групи над рівнем моря.

Швидкість - швидкість руху командира групи.

Видимий всім сторонам - якщо прапорець встановлений, то групу буде видно користувачам усіх боків. Опція доступна тільки користувачеві з правами «Організатор гри» або «Командир сторони».

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який створив групу і дозволяє захистити властивості групи від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри або командира сторони.

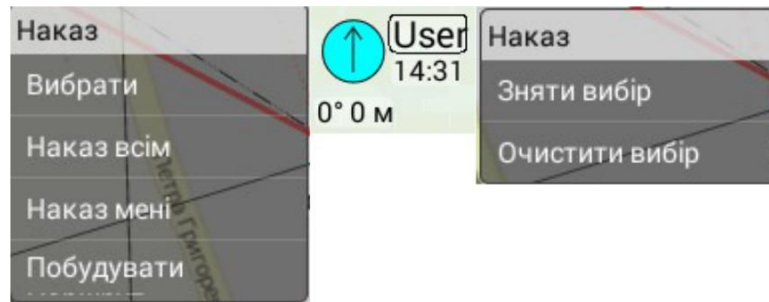
Кнопка «Зберегти» - зберігає зміна атрибутів і закриває вікно.

Кнопка «Права доступу» - відкриває керування правами видимості (див. розділ «Керування правами»).

7.1. Вибір користувачів і груп

Існує три способи вибору користувачів і груп для надсилання їм повідомлень або віддачі наказів:

- 1) Викликати подвійним кліком по мітці користувача/групи на мапі меню наказів і натиснути пункт «Вибрати». При цьому ім'я обраного користувача або групи обводиться рамочкою. Для зняття виділення вибрати в тому самому меню пункт, що з'явився «Зняти вибір» для зняття виділення з поточною мітки або «Очистити вибір» для очищення всіх обраних користувачів і груп.



- 2) Встановивши галочку напроти потрібного користувача/групи на екрані «Учасники» (викликається з основного меню програми , пункт «Учасники»). При цьому перелік обраних користувачів і груп виводиться на екрані зверху після слова «Обрано: »



- 3) Клацнути по мітці користувача або групи в закладці командира.



Примітка! Всі три способи доповнюють один одного. Можна частину користувачів або груп вибрати на мапі, а частину через екран «Учасники» або на панелі підлеглих, при цьому всі вони будуть виділені на мапі і в панелі підлеглих рамочкою, а також будуть відображатися на екрані - учасниками та галочками в списку, і в переліку після слова «Обрано: ».

Примітка! Якщо жодна група чи користувач не обрані, то для швидкого вибору всіх своїх підлеглих можна двічі клікнути по будь-якій мітці на мапі і в меню «Накази» вибрати пункт «Наказ всім». При цьому імена всіх підлеглих міток будуть обведені рамочкою і додані в список обраних, після чого відкриється список дій над цією міткою. Аналогічно, для швидкої віддачі наказу самому собі, можна вибрати пункт «Наказ мені», тоді список обраних буде очищений і виділиться тільки одна мітка поточного користувача.

7.2. Віддача наказів

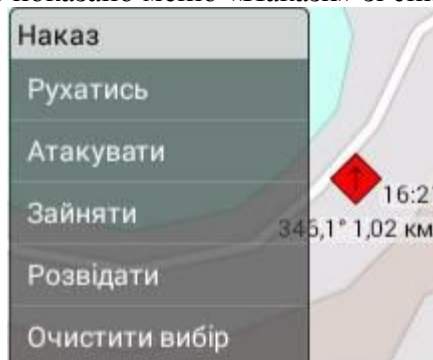
Додаток дозволяє одним користувачам віддавати накази, іншим ставити цілі.

Віддавати накази можна тільки підлеглим користувачам і групам згідно ієрархії (див. розділ «Ієрархія користувачів»), або маючи права організатора гри.

У разі віддачі наказу групі, його отримує поточний командир групи. При зміні командира з якої-небудь причини старий командир втратить наказ, а новий командир отримає його заново.

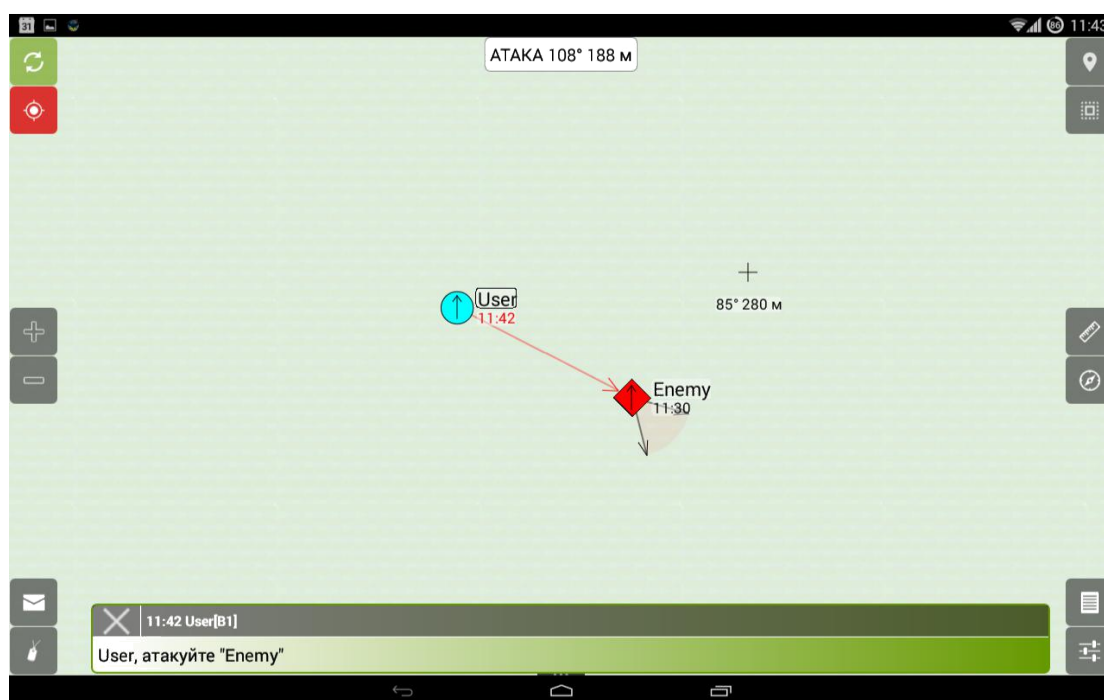
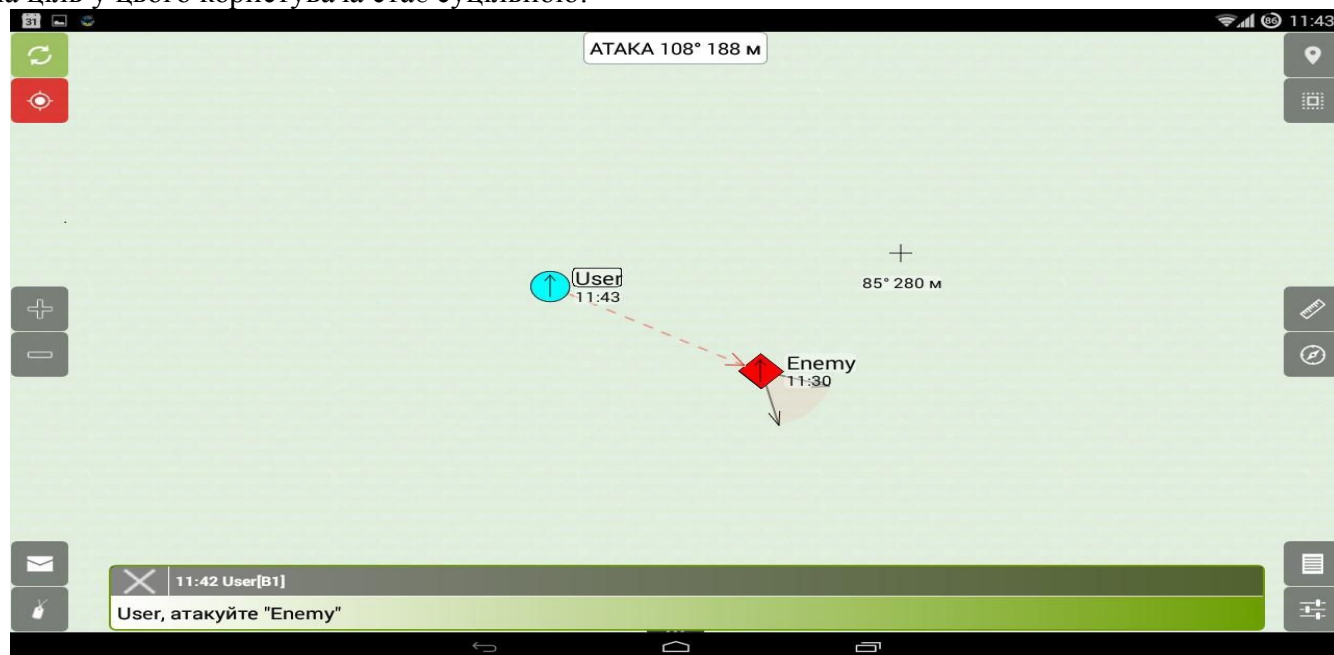
Накази бувають двох типів: над конкретною міткою і загальні.

Під **дією над міткою** розуміється віддача наказу на: рух, атаку, заняття, розвідку певної позначки. Для того щоб віддати такий наказ, необхідно вибрати необхідних одержувачів наказу (див. розділ «Вибір користувачів і груп»), а потім два рази клікнути по мітці, над якою має виконуватися дія. У підсумку буде показано меню «Накази» зі списком дій:



Після вибору однієї з дій між одержувачами наказу і ціллю з'являться пунктирні лінії зі стрілочками певного кольору (залежно від типу наказу), а зверху екрану у одержувачів з'явиться текст виду «НАКАЗ 000* (00ч) 99.9м», де НАКАЗ - це слово з типом наказу (див. нижче); 000* - це азимут від користувача на ціль; 00ч - це напрямом на ціль в годинах, щодо вектора поточного руху користувача; 99.9м - це дистанція від користувача до цілі. При відкритті екрану компаса на ньому з'явиться зелений кружечок з азимутом на ціль (див. розділ «Компас»). Після отримання наказу

користувачий пристрій автоматично надішле підтвердження отримання відправнику, а стрілочка на ціль у цього користувача стає суцільною:



Накази над мітками бувають таких видів:

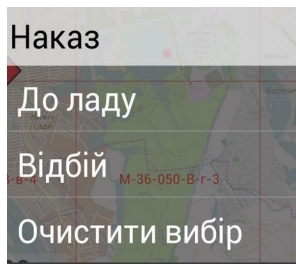
Рухатися - короткий текст зверху «ЙТИ», **колір стрілочки зелений**, використовується для віддачі наказу на переміщення до мітки.

Атакувати - короткий текст зверху «АТАКА», **колір стрілочки червоний**, використовується для віддачі наказу на атаку зазначеної мітки.

Зайняти - короткий текст зверху «ЗАЙНЯТИ», **колір стрілочки синій**, використовується для віддачі наказу по заняттю і утриманню позицій в будівлі або техніці.

Розвідати - короткий текст зверху «РОЗВІД», **колір стрілочки жовтий**, використовується для віддачі наказу про розвідку околиць зазначеної мітки чи області, заданої фігурою.

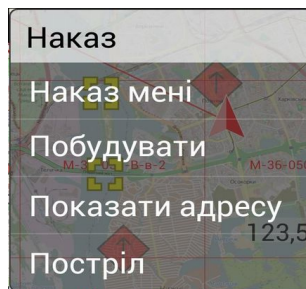
Під **загальними наказами** маються на увазі накази, які не мають конкретної мітки в якості мети, такі як: відбій і в стрій. Щоб віддати наказ такого типу, необхідно вибрати одержувачів (див. розділ «Вибір користувачів і груп»), потім двічі клікнути на порожньому місці мапи і в меню наказів вибрати потрібний пункт:



До ладу - означає рухатися до свого безпосереднього командира. Командир кожного користувача читається автоматично і на нього малюється сіра стрілочка, при цьому короткий текст зверху має значення «КОМАНДИР», використовується для швидкого повернення всіх обраних юнітів в похідне положення.

Відбій - скасування попереднього наказу одержувачам. Після отримання даного наказу стрілочка на ціль і текст вгорі екрану зникають, і користувач переходить в режим без мети.

Для того щоб експортувати координати цілі в балістичний калькулятор досить двічі швидко натиснути на потрібне місце на мапі та обрати пункт Постріл, після чого пристрій перейде в режим роботи в балістичному калькуляторі



Примітка Для роботи даної функції необхідно щоб був встановлений та активований калькулятор Шерстюка.

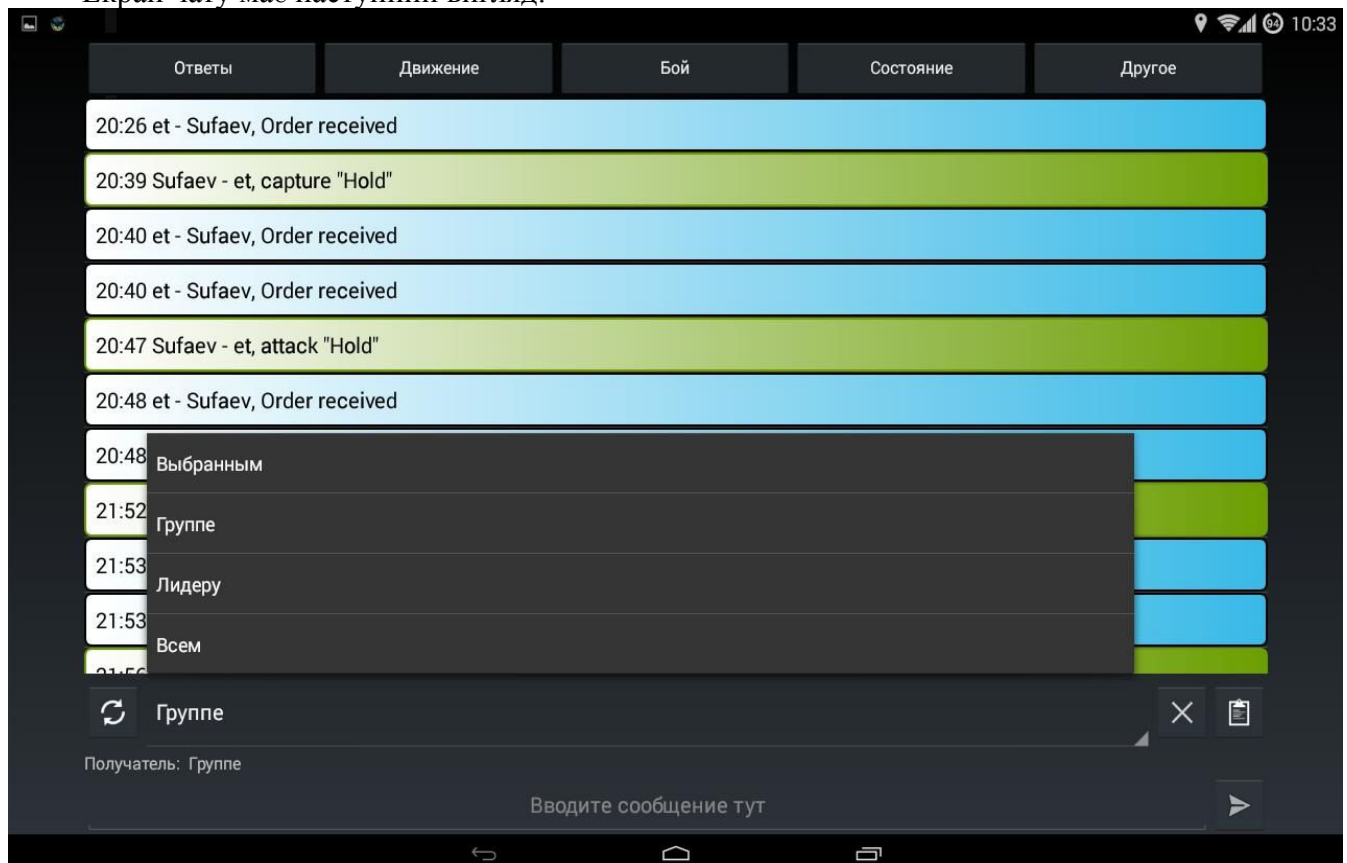
7.3. Надсилання повідомлень

Програма дозволяє користувачам обмінюватися між собою текстовими повідомленнями. Повідомлення можуть відправлятися з ініціативи користувача або автоматично. Автоматичні повідомлення створюються при виконанні користувачем певних дій, наприклад, відправлення свого статусу, зміна командира підрозділу, створення або зміна цілі, віддача наказу і т. п.

Для відкриття вікна чату натисніть на кнопку  в головному вікні.

Примітка! Число на червоному тлі в кутку кнопки означає кількість непрочитаних повідомлень. Всі повідомлення, переглянуті на екрані чату, автоматично стають прочитаними.

Екран чату має наступний вигляд:



У верхній частині екрану знаходяться п'ять кнопок виклику меню швидких повідомлень, згрупованих за тематикою. П'ята категорія містить набір користувацьких повідомлень (див. деталі нижче).

Відповіді	Рух	Бій	Стан	додавайте, редагуйте, вишійте повідомлення
Готовий	Повернутись в стрій	Вогонь!	Доповісти ситуацію	команда1
Прийнято	Вільно!	Припинити вогонь!	Увага, небезпека!	команда2
Я не могу	Чекай мене	Атакувати!	Потрібна допомога!	
Виконую	В укриття	Відхід!	Потрібна евакуація!	
Очікую	Зайняти позиції	Вільний вогонь!	Рухатись приховано!	
На позиції		Оглянути обрій!	Бути готовим!	

Примітка! Якщо просто клікнути на швидкому повідомленні в меню, то воно відразу відправляється, а якщо затримати палець на обраному повідомленні більше 2 секунд, то воно вставляється в область введення повідомлень і програма дозволяє відредагувати текст перед відправленням.

У середній частині екрану знаходиться основна область виведення повідомлень. Сині повідомлення - вхідні, а зелені - вихідні.

Примітка! Спробуйте прокрутити список повідомлень вище першого повідомлення, щоб довантажити додатково 10 старих повідомлень з сервера. Операцію можна повторювати до тих пір, поки не закінчатся старі повідомлення.

Повідомлення мають вигляд «00:00 User[Group]: Target1, Target2 - text», де 00:00 - це час відправлення повідомлення; User - ім'я користувача, що відправив повідомлення; [Group] - назва групи, в яку входить відправник, якщо така є; Target1, Target2 це перелік отримувачів повідомлення; text - це власне текст повідомлення.

У нижній частині екрана знаходиться:

Поле для введення тексту повідомлення, де можна ввести нове повідомлення або відредагувати повідомлення з меню швидких повідомлень.

Кнопка відправлення повідомлення  - виконує відправлення на сервер повідомлення введеного в полі.

Примітка! Якщо затримати кнопку відправлення повідомлення на 2 секунди, то програма запропонує зберегти це повідомлення у меню швидких користувацьких повідомлень.

Випадаючий **список вибору режиму відправлень**. Існує чотири режими відправлення повідомлень:

1. **Обраним** - означає, що повідомлення буде відправлено обраним на мапі або в списку учасників користувачам або групам (див. розділ «Вибір користувачів»)
2. **Групі** - означає, що повідомлення буде відправлено всім учасникам Вашої поточної групи і командирам підгруп (див. розділ «Ієрархія користувачів»)
3. **Командиру** - означає, що повідомлення буде відправлено поточним командиром Вашої групи.
4. **Усім** - означає, що повідомлення буде відправлено всім учасникам гри на Вашому боці

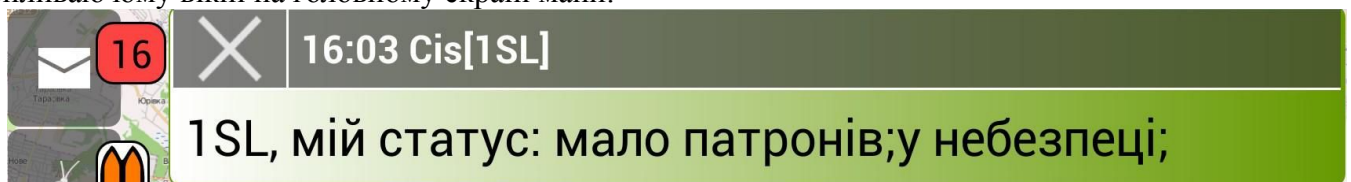
Примітка! Режими «Групі» і «Командиру» доступні, тільки якщо ви перебуваєте в групі, а режим «Всім» доступний тільки організатору гри.

Кнопка очищення обраних адресатів  і **кнопка переходу на екран контактів**  для вибору адресатів. Деталі за вибором адресатів дивіться в розділі «Вибір користувачів».

Кнопка примусової синхронізації , яку можна використовувати для перевірки нових повідомлень раніше, ніж настане період автоматичної синхронізації.

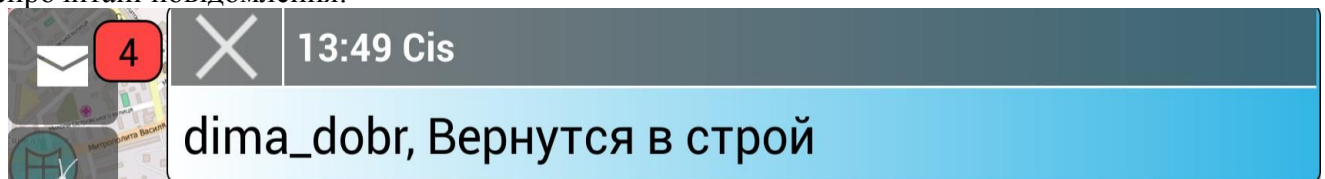
Поле «Одержувач» - відображає фактично обраних одержувачів повідомлення.

Крім вікна чату, всі вхідні і автоматичні вихідні повідомлення можна побачити у спливаючому вікні на головному екрані мапи:



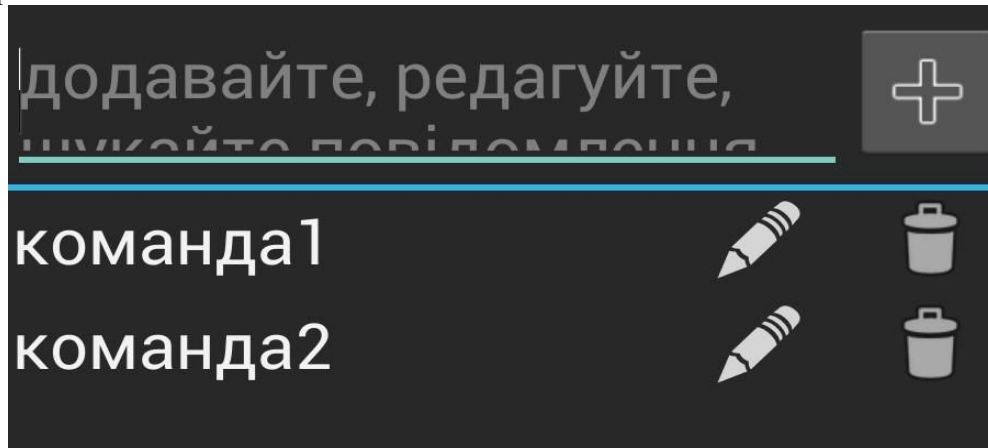
Спливаюче вікно з'являється при отриманні повідомлень, показує кожне повідомлення 5 секунд, а потім через 30 секунд зникає. Всі непрочитані повідомлення можна подивитися на екрані чату. Щоб пропустити поточне повідомлення, клікніть на спливаюче вікно. Щоб закрити спливаюче вікно і пропустити тим самим всі повідомлення в черзі, натисніть на хрестик у лівому кутку.

При довгому натисканні на іконку повідомлень програми повторно показуються всі непрочитані повідомлення:



Примітка: Повідомлення будуть вважатися прочитаними тільки після того як Ви *перейдете* в екран чату і там їх переглянете.

Для введення власних швидких повідомлень існує п'ята кнопка меню «Інше», що відкриває наступний екран:



На цьому екрані можна :

- 1) Ввести частину повідомлення в полі введення і тим самим відфільтрувати список збережених раніше повідомлень, щоб вибрати потрібне.
- 2) Ввести нове повідомлення в полі введення і натиснути на кнопку «Додати », щоб зберегти його у списку.
- 3) Натиснути на кнопку «Редагувати », щоб відредагувати наявне повідомлення в поле введення. Для збереження змін натисніть на таку ж кнопку напроти поля введення.
- 4) Натиснути кнопку «Видалити », щоб видалити збережене раніше повідомлення.

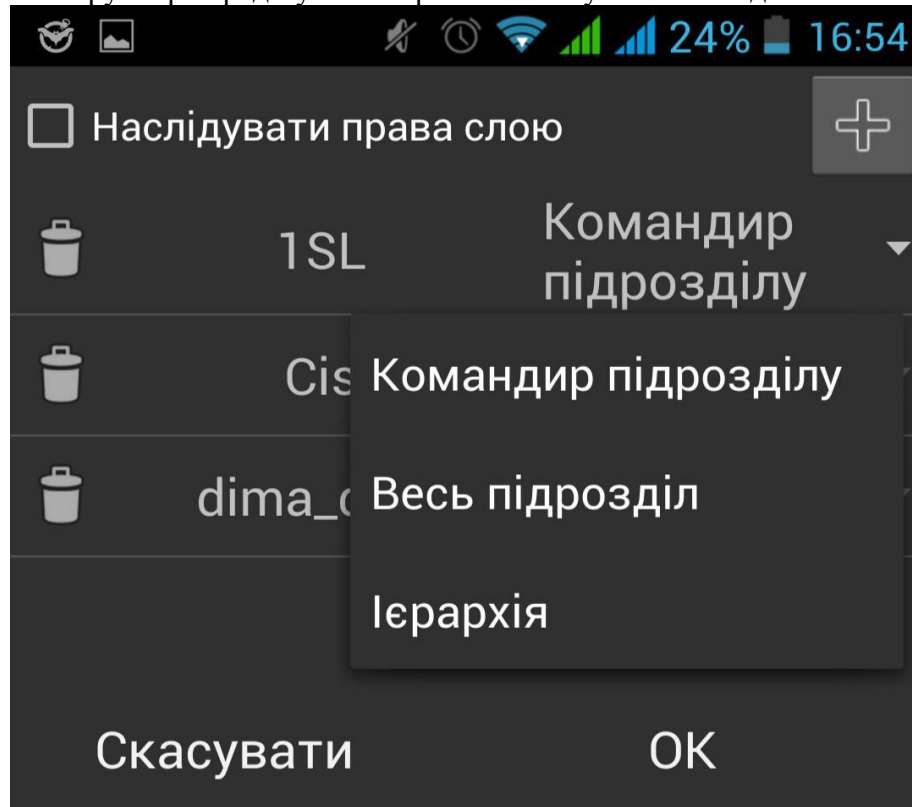
7.4. Керування доступом

Для розмежування доступу до даних на мапі в додаток була введена система редагування прав.

Кожна мітка на мапі або шар можуть мати перелік користувачів або груп, яким вона видно, при цьому інші користувачі не будуть отримувати її з сервера зовсім.

Будь-яка мітка належить до певного прошарку і може успадковувати його права видимості, щоб не потрібно було проставляти одні й ті ж права кожної мітці індивідуально.

Для управління правами доступу натисніть кнопку «Права доступу» на екрані редагування будь-якої мітки або шару. Екран редагування прав має наступний вигляд:



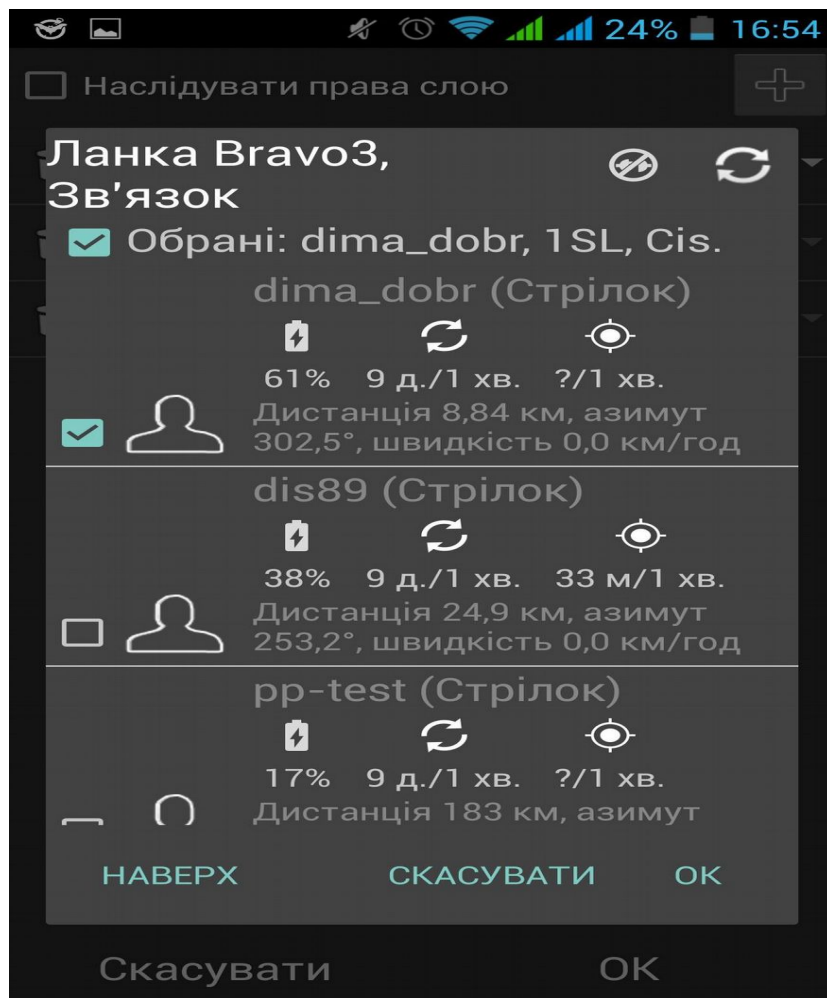
Зверху екрану знаходиться:

- 1) **Прапорець «успадкування прав шару»** - при установці якого права об'єкту підміняються на права шару і не можуть бути змінені. Якщо зняти прапорець, то права шару копіюються в права мітки і можна їх відредагувати
- 2) **Кнопка «Додати»** - додає вибраних користувачів та групи в перелік доступу.
- 3) **Список «Вже вибрані одиниці»** - показує, які користувачі та групи були обрані для додавання в перелік доступу.

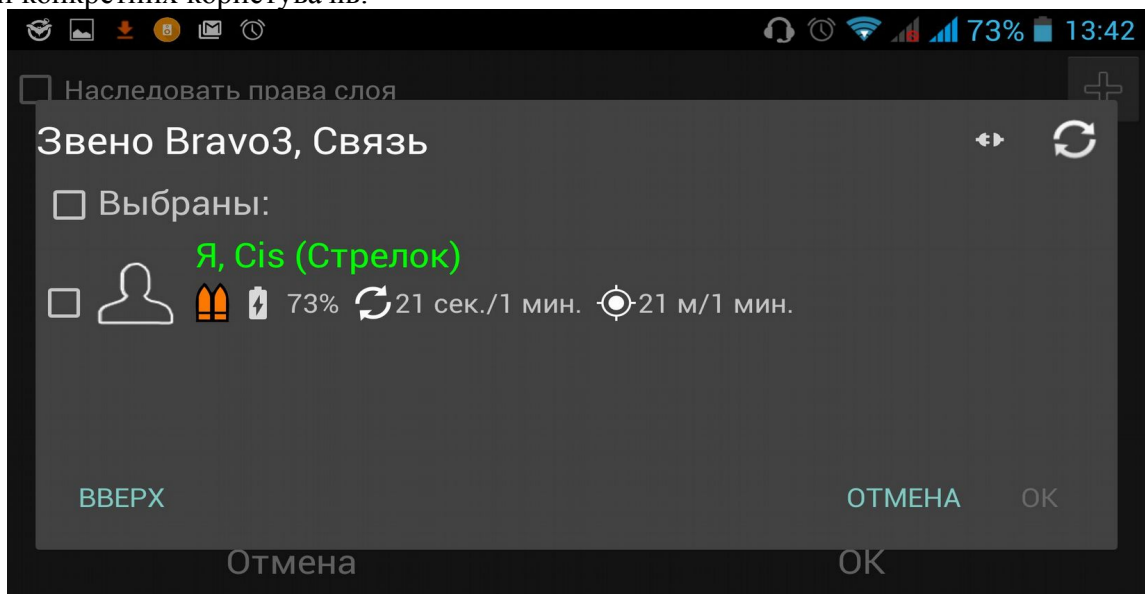
У центральній області екрану знаходиться список користувачів і груп, яким дозволено доступ на перегляд поточного об'єкту. Якщо список порожній, значить доступ дозволений всім користувачам. Щоб забрати права на перегляд у конкретного користувача або групи натисніть кнопку «Видалити» навпроти необхідного рядка.

Права можуть бути дані як користувачу персонально, так і посередньо командиру зазначеної групи, всім учасникам групи або всім учасникам ієрархії підлеглих груп. Це регламентується значенням у випадяючому списку навпроти груп у списку («Командир», «Увесь підрозділ», «Ієрархія»).

Щоб додати користувача і підрозділ необхідно натиснути кнопку «Додати» , відкриваються вікна вибору підрозділу та / або користувача:



Кнопка «Вгору» повертає в меню підрозділів, натискання на підрозділ дає можливість вибирати конкретних користувачів.

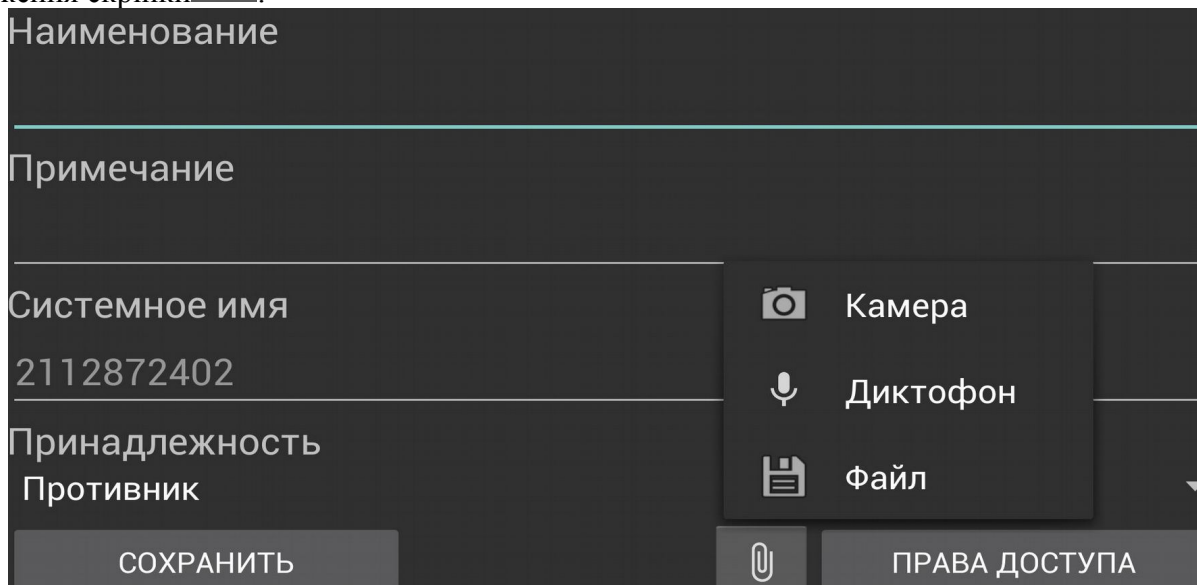


Щоб застосувати зміни натисніть кнопку «Ок». Для скасування змін натисніть кнопку «Скасувати».

8. ПРИКРІПЛЕННЯ

До кожної мітки можна додати файл, це може бути як зображення, як аудіофайл, так і будь-який інший файл з будь-яким розширенням. Файли завантажуються на сервер і там зберігаються. Маючи зв'язок з сервером користувач може завантажити файл на свій пристрій і працювати з ним.

Для того щоб додати файл до мітки необхідно зайти в налаштування мітки і натиснути на зображення скріпки :

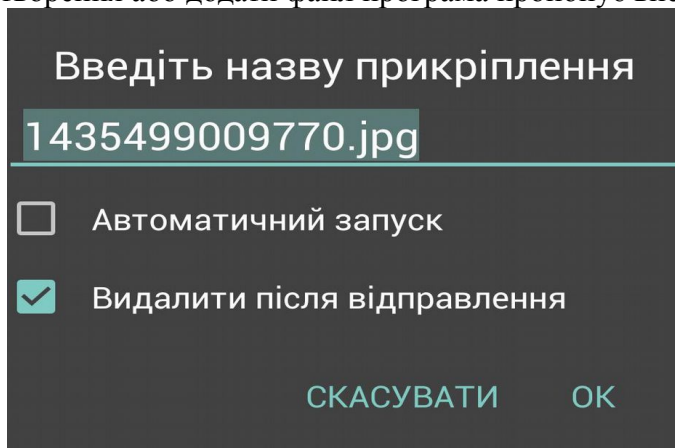


Пункт **Камера** дозволяє перейти в режим фотозйомки і зробивши знімок відправити його на сервер.

Пункт **Диктофон** активує диктофон вбудований в пристрій.

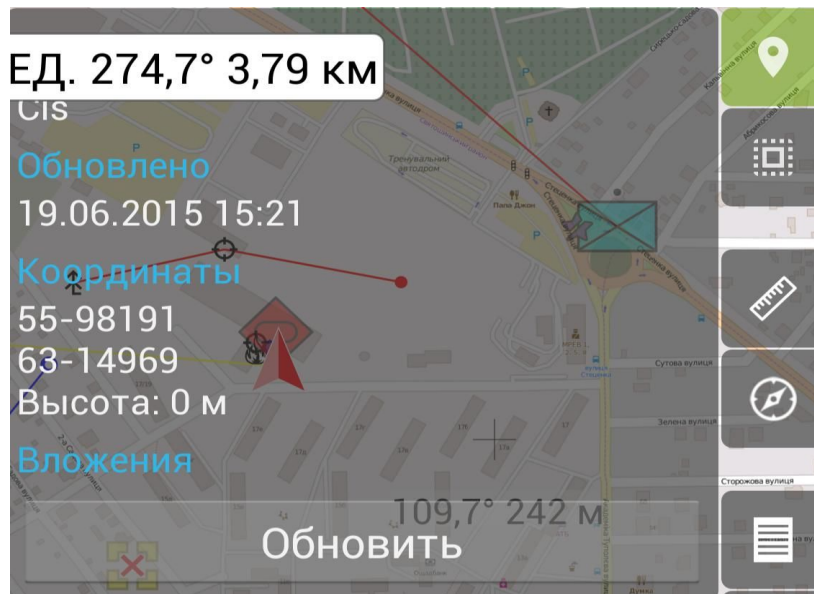
Пункт **Файл** відкриває перелік файлових менеджерів за допомогою яких можна вибрати файл зберігається на пристрої.

Після додавання створення або додати файл програма пропонує внести наступні параметри:



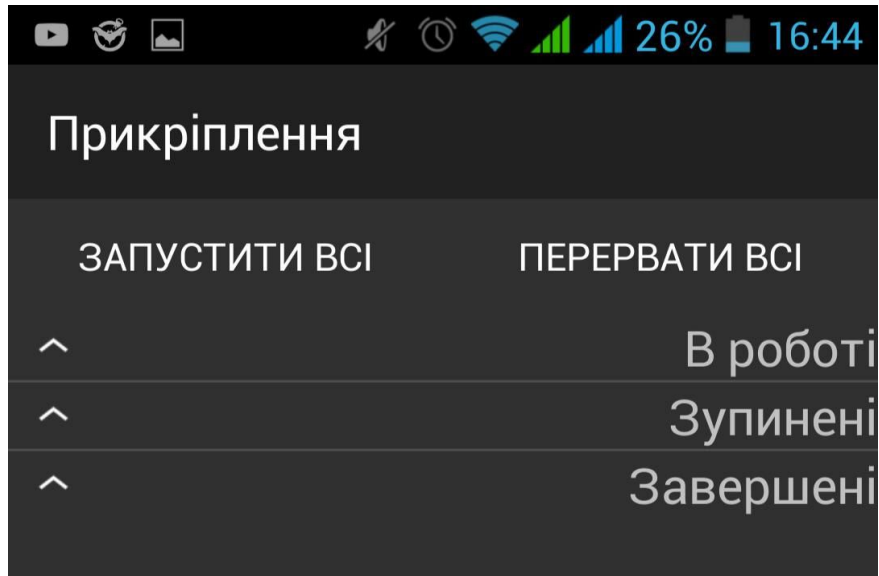
- **Назва вкладки** - його унікальне ім'я для швидкого пошуку серед інших вкладень;
- **Автоматичний запуск** - відразу ж відправляє вкладення на сервер;
- **Видалити після відправлення** - видаляє файл вкладки з Вашого пристрою, для подальшого доступу до вкладки необхідно буде звернутися за ним на сервер.

Для перегляду існуючих вкладень для конкретної мітки потрібно натиснути на кнопку виклику детальної інформації про мітку і натиснути оновити, після чого почнеться завантаження вкладки з сервера



Примітка: важливо щоб використовуваний тип зв'язку мав можливість передачі мультимедійний файлів.

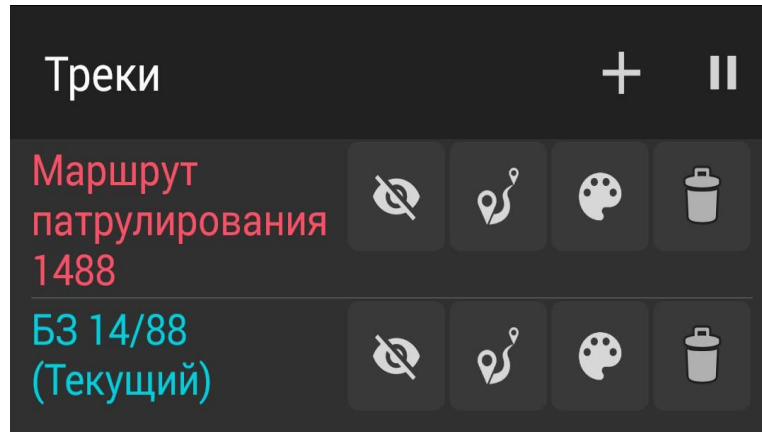
Для перегляду всіх вкладень і їх статусів потрібно увійти в меню Додаткових вікон і вибрати підменю Прикріплення



Вкладення знаходяться в **роботі** означає що йде процес обробки файлу пристроєм, **зупинені** означає, що обробка файлу пристроєм не була завершена, а **завершені** означають, що файли готові до використання.

9. ТРЕКИ

При включенні GPS-приймача і активації функції «Оновлення GPS-координат» у користувача є можливість записувати трек свого пересування. Трек формується послідовно із місць на мапі в яких програма отримала від пристрою GPS-координати.



Додавання треків відбувається шляхом натискання на кнопки «+» чи «REC» (в цьому випадку шар відразу стає поточним). Поточний трек - це трек в який, на даний момент відбувається

запис координат. Кнопка паузи  зупиняє запис координат в трек. Для того щоб не відображати

трек активуючи функцію «Показати треки» необхідно натиснути кнопку сховати трек . Для конвертації треку в маршрут (інші користувачі не бачать Ваші треки, якщо Ви хочете показати його, необхідно зконвертувати трек в маршрут і синхронізуватися з сервером або надіслати за допомогою

P2P) необхідно натиснути на кнопку конвертації .

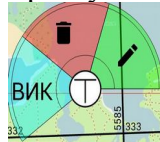
Для зміни відображуваного кольору треку необхідно натиснути на палітру  і вибрати необхідний колір. Для видалення треку натисніть на кошик .

Примітка! Якщо користувач зупинив запис треку, створив наступний і почав записувати координати в новий трек, то в попередні треки почати запис координат користувач не зможе.

10. ТРИГЕРИ І СКРИПТОВА МОВА

Для програмної автоматизації процесу тренування в додатку передбачені так звані тригери і скриптова мова. Даний механізм дозволяє обробляти характеристики міток на мапі, факти їх взаємодії між собою та з користувачами, з метою зміни необхідних характеристик інших міток на основі різних логічних конструкцій. Наприклад, автоматично відображати шар з наступною місією при переході статусу певної попередньої цілі в значення «Виконано», або автоматичне повідомлення користувача при заході в зону «мінного поля», позначену якою-небудь фігурою. Детальні можливості скриптового мови і приклади використання тригерів див. в окремому посібнику з скриптової мови.

Щоб додати тригер на мапу, необхідно в меню «Додати» (див. розділ «Додавання міток») вибрати пункт «Тригер». Мітка тригера не має додаткових пунктів в секторному меню. Тригери видно тільки користувачам з правами «Організатор гри» або «Командир сторони», їх розташування на мапі носить суто організаційний характер і не впливає на роботу тригера жодним чином. Тригер для активації використовує факти взаємодії користувачів з іншими мітками.



Екран властивостей тригера виглядає наступним чином:

Найменування	
Примітка	
Системне ім'я	
4153906303	
Умова	
При активації	
При деактивації	
☒ Повторюваний, затримка (сек) 0	
☐ Глобальний тригер	☒ Тригер ВКЛ.
Шар	
✓ Основний шар	
Координати	
55-85337, 63 СК-42 (Прямокутні)	
Висота(м) 0.0	
Додано: Cis	
Блок Немає	
ЗБЕРЕГТИ	
ПРАВА ДОСТУПУ	

Найменування - текст, виведений над міткою тригера.

Примітка - докладний опис призначення тригера.

Системне ім'я - ідентифікатор мітки, використовуваний в скриптах.

Умова - логічне умова активації триггеру. Список можливих логічних конструкцій див. посібник зі скриптової мови.

При активації - скрипт, що виконується при настанні умови активації триггеру. Список можливих скриптових команд (див. посібник зі скриптової мови).

При деактивації - скрипт, що виконується при припиненні дії умови активації триггеру. Список можливих скриптових команд (див. посібник зі скриптової мови).

Повторюваний, затримка (сек) - означає, що умова при активації і деактивації буде повторюватися постійно при настанні і припиненні дії умови. Якщо прапорець не встановлено, то умова по активації і деактивації виконається тільки один раз. Число затримки в секундах означає, що повторна активація можлива не раніше ніж через вказаний проміжок часу.

Глобальний тригер - означає, що факт активації триггера фіксується на сервері і, у разі настання умови активації на одному з пристроїв користувачів, всі наступні пристрої не виконують скрипт з активації та дезактивації. Тобто код з активації та дезактивації виконується тільки на пристрої, тригер на якому спрацював перший за часом.

Тригер вкл. - Означає, що тригер включений і відстежує умова активації. Якщо прапорець не встановлено, то умова активації не відслідковується і скрипт по активації і деактивації ніколи не виконається. Даний пункт можна міняти програмно з скрипту, що дозволяє створювати залежні тригери - активація одних тригерів включається при виконанні скрипту інших.

Координати - поточні координати розташування мітки.

Шар - поточний шар, на якому знаходиться мітка (див. розділ «Шари»). Параметр доступний тільки користувачам з правами «Організатор гри», «Командир сторони» і «Командир команди» (див. посібник з WEB-серверу).

Додано і Блок - відображає ім'я користувача, який створив групу і дозволяє захистити властивості групи від зміни іншими користувачами, окрім організатора гри та командира сторони.

Кнопка «Зберегти» - зберігає зміна атрибутів і закриває вікно.