

Система організації військово- спортивних ігор



«ComBat Games»

WEB-портал

<http://games.combat.vision>

© 2017 ComBat Vision

ЗМІСТ

Зміст.....	2
1.Введення.....	3
2.Загальний вигляд.....	4
3.Реєстрація.....	5
4.Вхід в систему.....	6
5.Відновлення паролю.....	7
6.Меню користувача.....	8
7.Профіль користувача.....	9
8.Керування командами.....	12
9.Керування мапами.....	16
10.Керування областями мапи.....	18
11.Керування полігонами.....	20
12.Керування іграми.....	24
13.Програвач повторів.....	31
14.Приватні повідомлення.....	35
15.Система коментарів до об'єкту.....	36

1. ВВЕДЕННЯ

Програмний комплекс «КомБат» - це потужний інструмент для попереднього планування військово-польових ігор, швидкого поширення розвіданих та оновлених ортофотопланів між їх учасниками, а також оперативного управління структурними одиницями на місцевості в режимі, максимально наближеному до реального часу.

Основна область застосування - поліпшення взаємодії при виконанні польових завдань командами розміром до батальйону. В останніх оновленнях, на замовлення силових структур, в програмі велику увагу було приділено питанням безпеки, шифрування і аутентифікації користувача, що в комплексі з будь-якою автономною системою польової передачі даних робить систему незамінним інструментом в реальних бойових умовах. Спрощена версія системи може застосовуватися в цивільній сфері для якісної організації тактичних страйкбольних і пейнтбольних ігор, військово-патріотичних навчань, змагань з орієнтування і польових квестів.

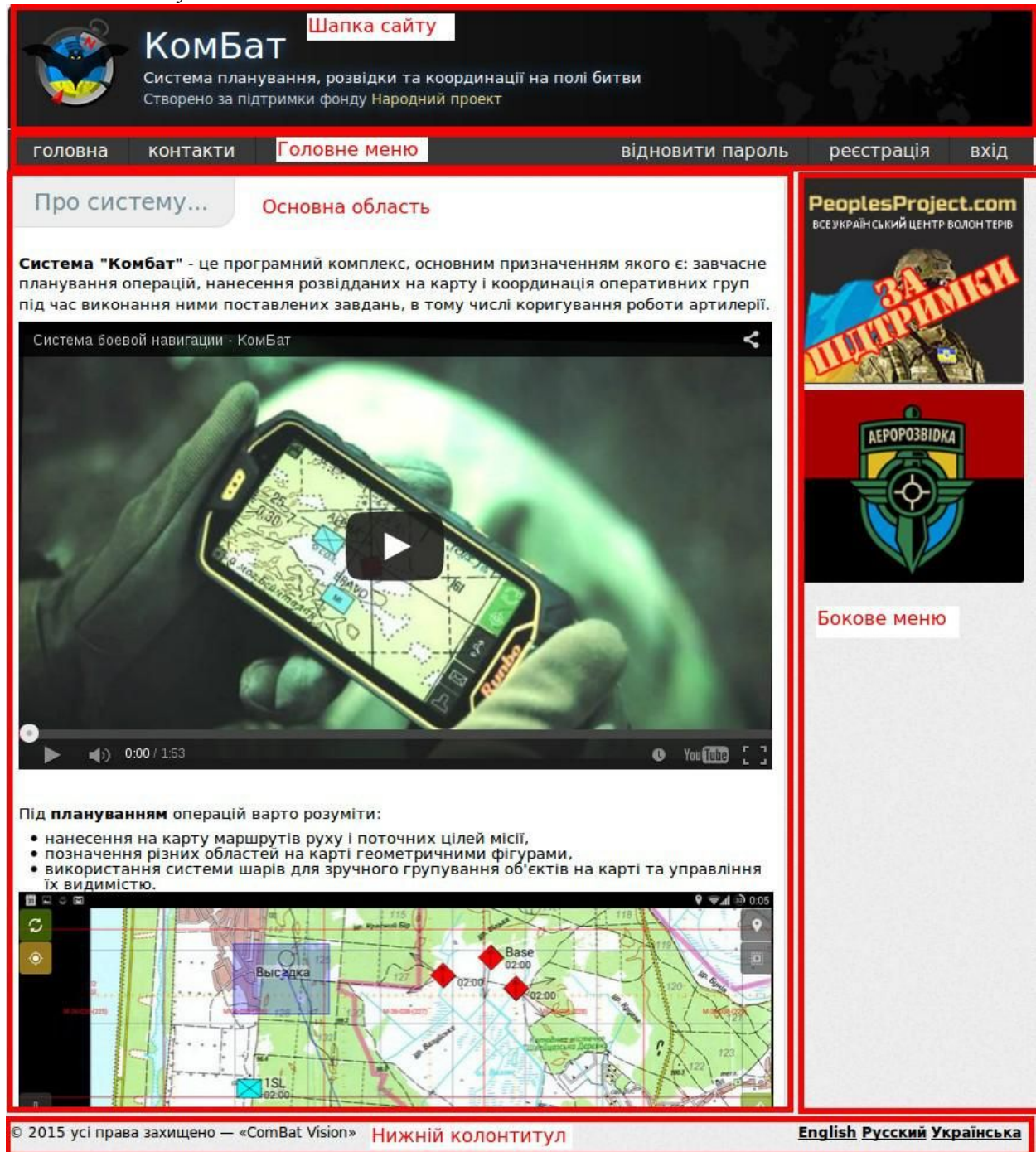
Основна функціональність комплексу - це взаємне відображення користувачів на мапі місцевості, використовуючи систему визначення положення GPS/ГЛОНАСС, автоматична синхронізація між користувачами та нанесеними ними об'єктами (такими як: мітки дружніх, ворожих, нейтральних та інших юнітів; області на мапі, нанесені за допомогою різних геометричних фігур; поточні цілі для кожного з користувачів; маршрути руху та іншої інформації), а також встановлення цілей і віддача оперативних цілеспрямованих вказівок одними користувачами іншим користувачам, розмежовуючи їх права, з управління один одним, і видимість об'єктів на мапі на основі певної ієрархічної структури підрозділів.

Унікальною особливістю комплексу є система шарів, тригерів і скриптова мова, що дозволяють автоматизувати тренувальний процес на програмному рівні, а саме дає можливість: заздалегідь нанести плани різних етапів заходу на різні шари, кожен з яких можна приховувати і відображати окремо в потрібний момент, а також присвоїти їм різні права видимості; автоматично змінювати інформацію на мапі і давати цільові вказівки користувачам на основі інформації про їхнє становище у просторі та взаємодії з об'єктами на мапі за допомогою тригерів і гнучкої скриптової мови. Простими словами система дозволяє заскриптувати захід між реальними людьми в реальному просторі як місію на комп'ютерному тренажері.

Комплекс складається з двох частин: WEB-сервер <http://combat.vision> (далі сервер), що містить і обробляє весь пул даних, і Android-клієнт (далі додаток), використовуваний для відображення і зміни даних на мапі кожним користувачем. Для повноцінної роботи системи необхідно бездротове з'єднання між додатком і сервером. Однак додаток може працювати і автономно, як звичайний офлайн навігатор без синхронізації даних між користувачами, або ж в режимі прямого обміну даними між клієнтськими пристроями (P2P), але з обмеженими можливостями. Бездротове з'єднання з сервером в автономному або P2P режимі необхідно тільки для первинного завантаження мапи місцевості. Для роботи системи підійде будь-яке IP з'єднання, починаючи з високошвидкісного OFDM (WiFi, WiMax, LTE), закінчуючи низькошвидкісними GPRS, Trunking Radio (DMR, TETRA). Додаток оптимізовано для роботи на низькошвидкісних і нестабільних з'єднаннях.

2. ЗАГАЛЬНИЙ ВИГЛЯД

Інтерфейс WEB- сервера системи (далі «сайт») виглядає наступним чином і складається з: шапки сайту, головного меню, основної області, бокового меню (що включає рекламні банери) і нижнього колонтитула.



Шапка сайту має декоративний характер. Натиснувши на логотип, можливо повернутися на головну сторінку.

Головне меню містить посилання на основні розділи сайту: реєстрація, вхід, відновлення пароля, головна, всі статті, команди, ігри, мапи, статистика і завантаження. Видимість пунктів залежить від того, увійшли Ви до системи як гість чи під своїм користувачем. Кнопки «Головна» і «Всі статті» доступні всім відвідувачам сайту і відкривають останні і всі корисні інформаційні статті.

Основна область призначена для відображення даних всіх можливих сторінок сайту. У верхній частині основної області при деяких діях система виводить повідомлення про результат користувачу.

Бокове меню для зареєстрованих користувачів містить меню користувача, а також для всіх відвідувачів сайту в ньому відображаються рекламні банери інформаційних та інших спонсорів проекту.

Нижній колонтитул містить назву групи розробників і перемикання мови.

3. РЕЄСТРАЦІЯ

Для початку роботи з системою необхідно зареєструвати унікального користувача. Для цього в головному меню сайту необхідно натиснути кнопку «Реєстрація». В результаті перед Вами відкриється наступне вікно:



КомБат
Система планування, розвідки та координації на полі битви
Створено за підтримки фонду Народний проект

ГОЛОВНА

КОНТАКТИ

ВІДНОВИТИ ПАРОЛЬ

РЕЄСТРАЦІЯ

ВХІД

Логін

Пароль

Повторити пароль

E-mail

Країна

Україна

Часовий пояс

Europe/Kiev

Місто

Ім'я

Прізвище

Фото(<5Mb)

Обзор... Файл не выбран.

ЗАРЕЄСТРУВАТИСЯ

PeoplesProject.com
ВСЕ УКРАЇНСЬКИЙ ЦЕНТР ВОЛОНТЕРІВ



© 2015 усі права захищено — «ComBat Vision»

English Русский Українська

Обов'язковими для заповнення являються тільки поля «Логін», «Пароль», «Підтвердження паролю», «E-mail» і «Країна». Дані поля визначають Ваші реквізити для входу в систему і пошту, на яку, в разі необхідності, буде надсилатися інструкція з відновлення паролю.

Поле «Країна» необхідно для фільтрації всіх об'єктів системи (ігор, команд) по Вашій країні за замовчуванням.

Поле «Часовий пояс» використовується для корекції серверного часу всіх дат на сервері з урахуванням пояса користувача.

Поле «Місто» використовується для підстановки в створені користувачами команди за замовчуванням і пошуку команд новими користувачами для вступу за місцем проживання.

Поля «Ім'я» і «Прізвище» опціональні і використовуються для можливості звернення до Вас у повідомленнях.

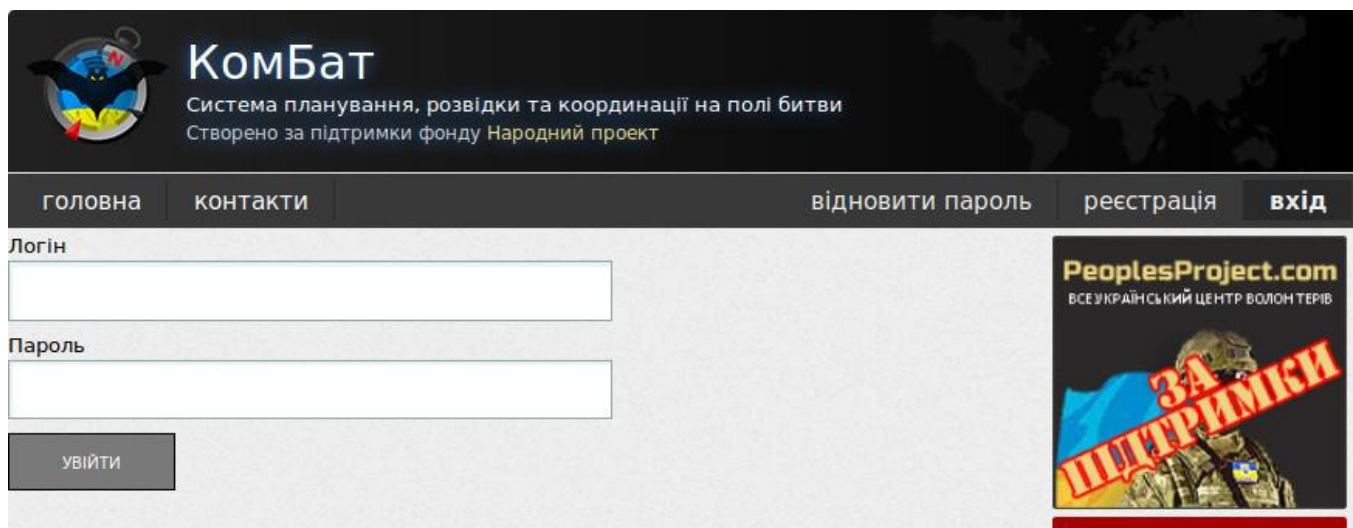
Так само у користувача є можливість прикріпити до профілю свою фотографію, натиснувши кнопку вибору файлу.

Після заповнення полів для створення користувача необхідно натиснути кнопку «Зареєструватися».

Примітка: Враховуйте, що «Логін» і «Електронна пошта» повинні бути унікальними в рамках всієї системи, тобто система не дасть зареєструвати другого користувача з таким же самим ім'ям або поштою. У разі виникнення проблеми з поштовою адресою при реєстрації переконайтеся, що Ви раніше не реєстрували іншого користувача під цією ж поштовою адресою (спробуйте відновити пароль, ввівши Вашу електронну пошту, детальніше див. розділ «Відновлення пароля»). Якщо ви намагаєтесь зареєструвати користувача з існуючим в системі «Логіном», то, будь-ласка, спробуйте інший логін, наприклад, додайте до логіну Ваш рік народження.

4. ВХІД В СИСТЕМУ

Для входу в систему натисніть на кнопку «Вхід» в головному меню сайту. На вікні введіть Ваш «Логін» і «Пароль», потім натисніть кнопку «Вхід». Після входу в систему перед Вами з'явиться основний екран користувача, а в області бокового меню з'явиться меню користувача (див. розділ «Меню користувача»). Якщо ви забули пароль входу в систему, то його можна відновити (див. розділ «Відновлення паролю»).



5. ВІДНОВЛЕННЯ ПАРОЛЮ

Якщо ви забули свій пароль для входу в систему, то натисніть на кнопку «Відновити пароль» в головному меню сайту і введіть адресу Вашої електронної пошти, на який ви раніше реєстрували користувача в полі «Електронна пошта». Потім натисніть кнопку «Відправити». Лист з інструкціями для відновлення пароля буде відправлено на Вашу пошту. Дотримуйтесь інструкцій, написаних в листі.



КомБат

Система планування, розвідки та координації на полі битви
Створено за підтримки фонду Народний проект

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



PeoplesProject.com
ВСЕ УКРАЇНСЬКИЙ ЦЕНТР ВОЛОНТЕРІВ



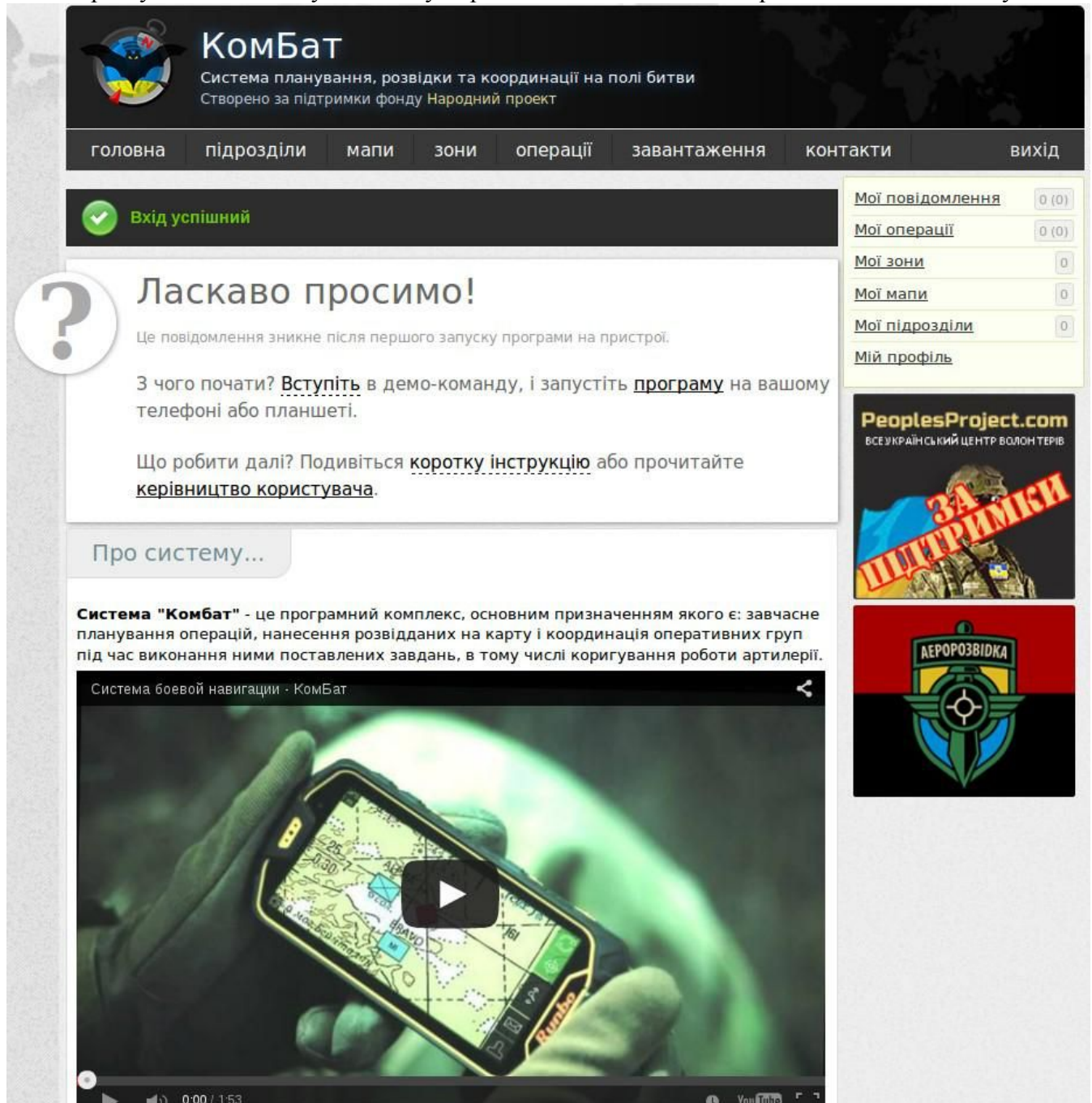
АЕРОРОЗВІДКА

© 2015 усі права захищено — «ComBat Vision»

English Русский Українська

6. МЕНЮ КОРИСТУВАЧА

У разі успішного входу в систему перед вами з'явиться вікно приблизно такого змісту:



Зареєстрованому користувачу стають доступні наступні пункти основного меню сайту:

Кнопка «Команди» - відкриває список команд у Вашому регіоні і дозволяє подати заявку на вступ до їх складу (див. розділ «Вступ до команди»).

Кнопка «Мапи» - відкриває бібліотеку існуючих на сервері публічних і Ваших мап, які можна використовувати в полігонах.

Кнопка «Полігони» - відкриває бібліотеку створених раніше публічних і Ваших полігонів. Дозволяє створити ігрову територію на основі обраного полігону (див. Розділ «Створення гри»).

Кнопка «Ігри» - відкриває список запланованих на найближчий час ігор у Вашому регіоні і дозволяє надіслати запит на доступ Вашій команді для участі у грі (див. розділ «Запит на участь у грі»).

Кнопка «Завантаження» - відкриває сторінку завантаження Android програми, а також даної інструкції.

Зареєстрований користувач отримує доступ до меню користувача, яке містить кнопки:

«**Мої повідомлення**» - відкриває вікно обміну приватними повідомленнями (див. розділ «Приватні повідомлення»).

«**Мої ігри**» - відкриває вікно управління Вашими іграми (див. розділ «Управління іграми»).

«**Мої мапи**» - відкриває вікно управління особистими мапами (див. розділ «Управління мапами»).

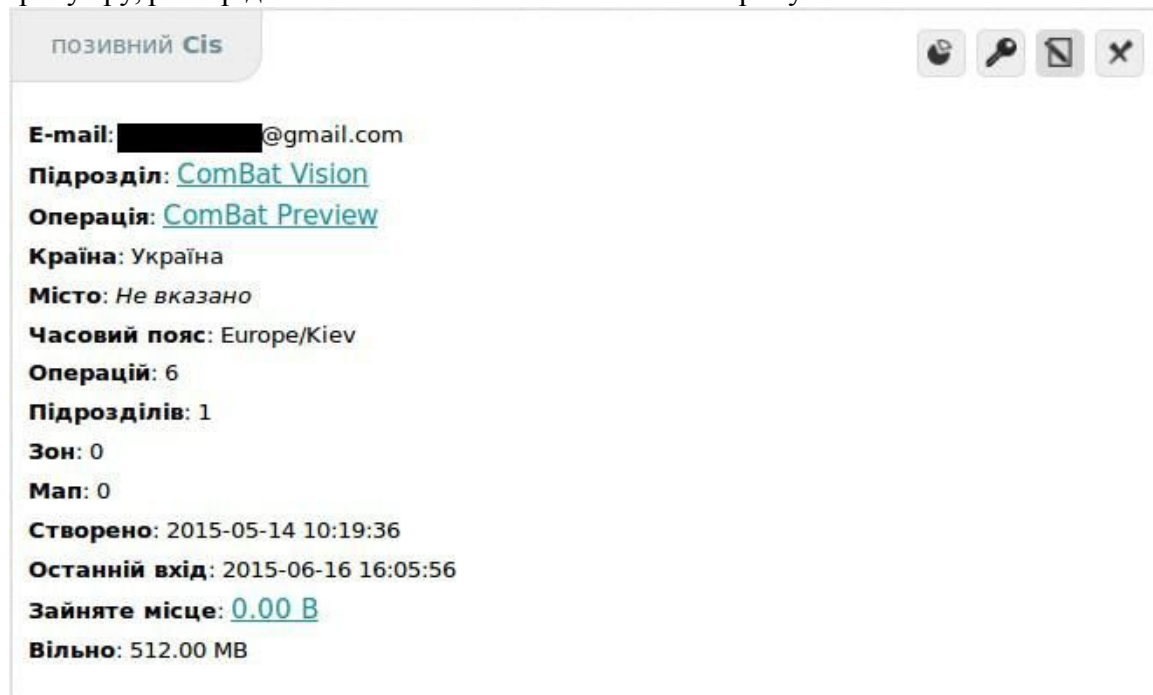
«**Мої полігони**» відкриває вікно управління особистими полігонами (див. розділ «Управління полігонами»).

«**Мої команди**» - відкриває вікно управління власними командами (див. розділ «Управління командами»).

«**Мій профіль**» - відкриває вікно зміни атрибутів користувача (див. розділ «Профіль користувача»).

7. ПРОФІЛЬ КОРИСТУВАЧА

Екран профілю користувача доступний тільки зареєстрованим користувачам (див. розділ «Реєстрація») і відкривається з меню користувача пунктом «**Мій профіль**». На цьому екрані можна переглянути параметри, що вводяться користувачем при реєстрації, такі як «Ім'я», «Прізвище», «Логін», «E-mail», «Країна», «Місто», «Часовий пояс», а також посилання на поточну команду, поточну вибрану гру, розмір дискової квоти та інші аналітичні атрибути.



позивний Cis

E-mail: [redacted]@gmail.com

Підрозділ: [ComBat Vision](#)

Операція: [ComBat Preview](#)

Країна: Україна

Місто: Не вказано

Часовий пояс: Europe/Kiev

Операцій: 6

Підрозділів: 1

Зон: 0

Мап: 0

Створено: 2015-05-14 10:19:36

Останній вхід: 2015-06-16 16:05:56

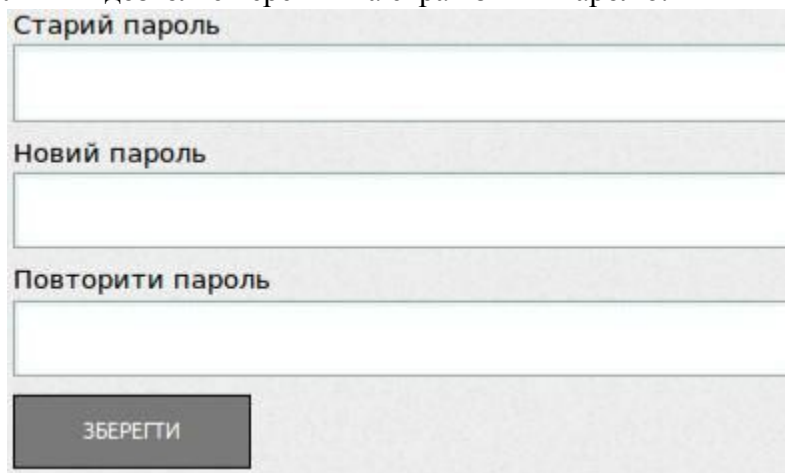
Зайняте місце: [0.00 B](#)

Вільно: 512.00 MB

На екрані профілю користувача доступні наступні дії:

Переглянути дискову квоту  - дозволяє користувачеві проаналізувати місце, що залишилося на сервері для створення нових мап і завантаження логотипів команд (див. Нижче).

Змінити пароль  - дозволяє перейти на екран зміни паролю.



Старий пароль

Новий пароль

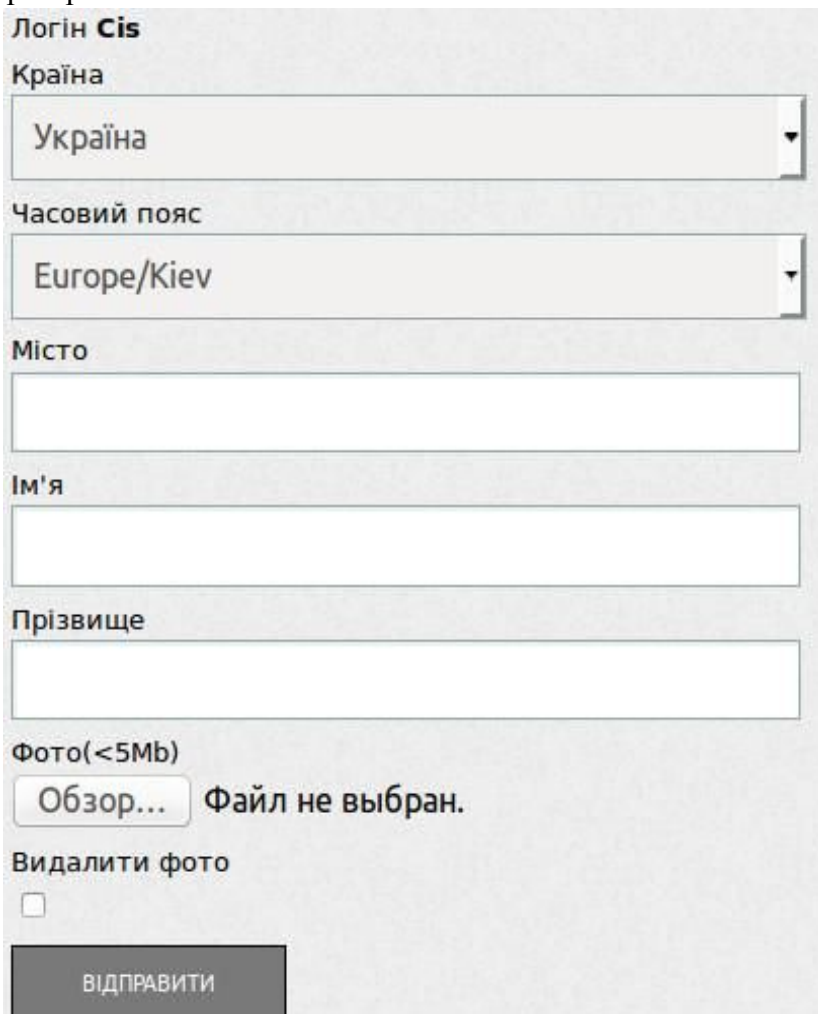
Повторити пароль

ЗБЕРЕГТИ

Для зміни пароля, введіть Ваш старий пароль, новий пароль і підтвердження нового пароля, а потім, натисніть кнопку «Зберегти».

Відредагувати профіль  - дозволяє змінити введені при реєстрації атрибути користувача.

Екран редагування профілю виглядає наступним чином. Для застосування налаштувань натисніть кнопку «Відправити». Логін не можна відредагувати. Якщо Ви хочете змінити логін - зв'яжіться з адміністратором.



Логін **Cis**

Країна

Україна

Часовий пояс

Europe/Kiev

Місто

Ім'я

Прізвище

Фото(<5Mb)

Обзор... Файл не выбран.

Видалити фото

ВІДПРАВИТИ

Для того щоб замінити фото, виберіть нову картинку натиснувши кнопку вибору файлу. Щоб видалити фото, поставте галочку «Видалити фото» і воно буде видалено при збереженні налаштувань.

Видалити профіль  - дозволяє безповоротно видалити профіль користувача і всі його ігри, команди і мапи, за винятком мап, помічених як публічні.

Для видалення користувача, введіть Ваш поточний пароль і натисніть «Видалити».

Увага! Дана операція незворотна !!!

 Ця операція невідворотно видалить ваш акаунт зі всіма створеними вами даними, окрім публічних мап та підрозділів, що містять бійців!!!

Пароль

ВИДАЛИТИ

Екран перегляду дискової квоти користувача виглядає наступним чином.

Дискова квота

Ви маєте **512.00 MB** вільних на диску

Зайняте місце:

Профіль: 0.00 B

Зони: 0.00 B

Мапи: 0.00 B

Команди: 0.00 B

На екрані видно доступне для користувача місце і зайняте місце за категоріями: фото в профілі, мапи та логотипи команд.

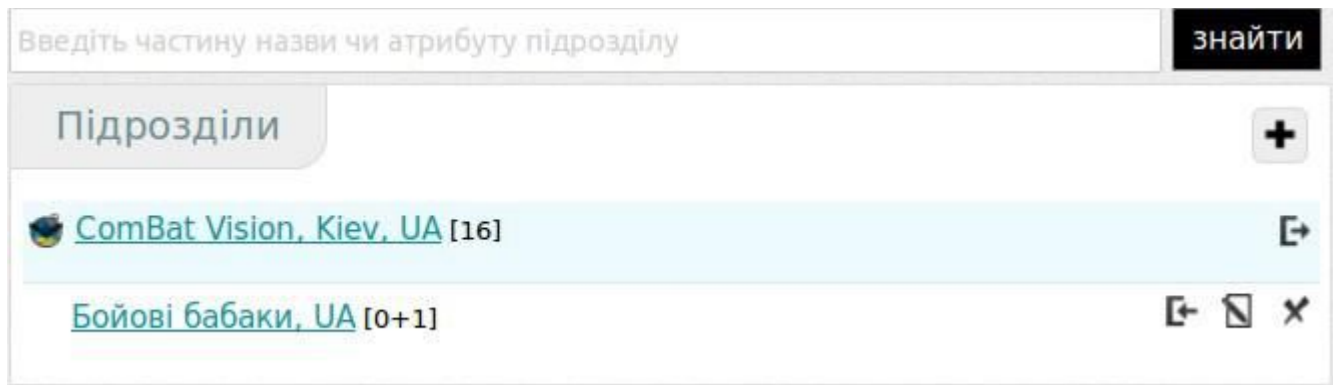
Для того щоб створити нові об'єкти при закінченні місця необхідно видалити якісь старі або зв'язатися з адміністратором і попросити збільшити квоту.

8. КЕРУВАННЯ КОМАНДАМИ

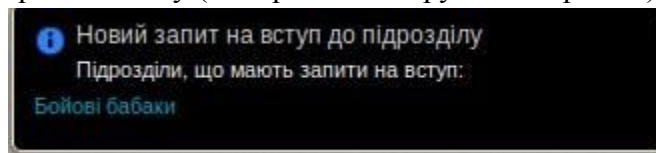
Для початку використання Android програми Вам обов'язково необхідно входити до певної команди, щоб отримати можливість завантаження мапу гри доступну даній команді на пристрій (див. розділ «Керування іграми»).

Якщо ви бажаєте **вступити в існуючу команду**, необхідно в головному меню сайту натиснути кнопку «Команди», знайти на екрані, який з'явився, необхідний Вам зі списку команду або ввести декілька символів його назви в пошукове поле і натиснути кнопку «Знайти». Потім необхідно натиснути кнопку «Вступити»  праворуч від назви команди.

Примітка! Кнопка «Всі країни» дозволяє відключити фільтр по країні, зазначений у Вашому профілі.



У відповідь на Вашу заявку, творець команди отримає повідомлення про нового користувача. Якщо він схвалить Вашу заявку (див. нижче), то Ви отримаєте доступ до мап і ігор даної команди і зможете завантажити ці ігри в додатку (див. розділ «Керування іграми»).



Якщо Ви хочете **створити свою команду**, то натисніть в меню користувача пункт «Мої команди», або в головному меню сайту пункт «Команди» і натисніть на кнопці «Створити» . В результаті відкриється вікно створення нової команди, до якої згодом можна включити інших користувачів.

Примітка! Екран «Команди» і «Мої команди» відрізняються тільки тим, що на першому відображені всі команди, існуючі в системі, і їх не можна редагувати іншим користувачам, а на другому виводяться тільки створені Вами команди і їх можна редагувати , або видалити .

Примітка! Користувач може входити тільки в одну команду, тому якщо у Вас є команда, в якій Ви перебуваєте як учасник, або Ви вже вступили в існуючу команду, то повторний вступ в іншу команду буде неможливий, поки Вас не виключать зі складу поточної.

Екран створення команди виглядає наступним чином:

Назва підрозділу

Опис

File Edit Insert View Format Table

Formats B I

р

Шеврон(<1Mb)

Обзор... Файл не выбран.

Країна

Україна

Місто

Камуфляж

Не вказано

Моделювання

Не моделюємо

Дата створення

РРРР-ММ-ДД

Прихований підрозділ (не видно в списку підрозділів)

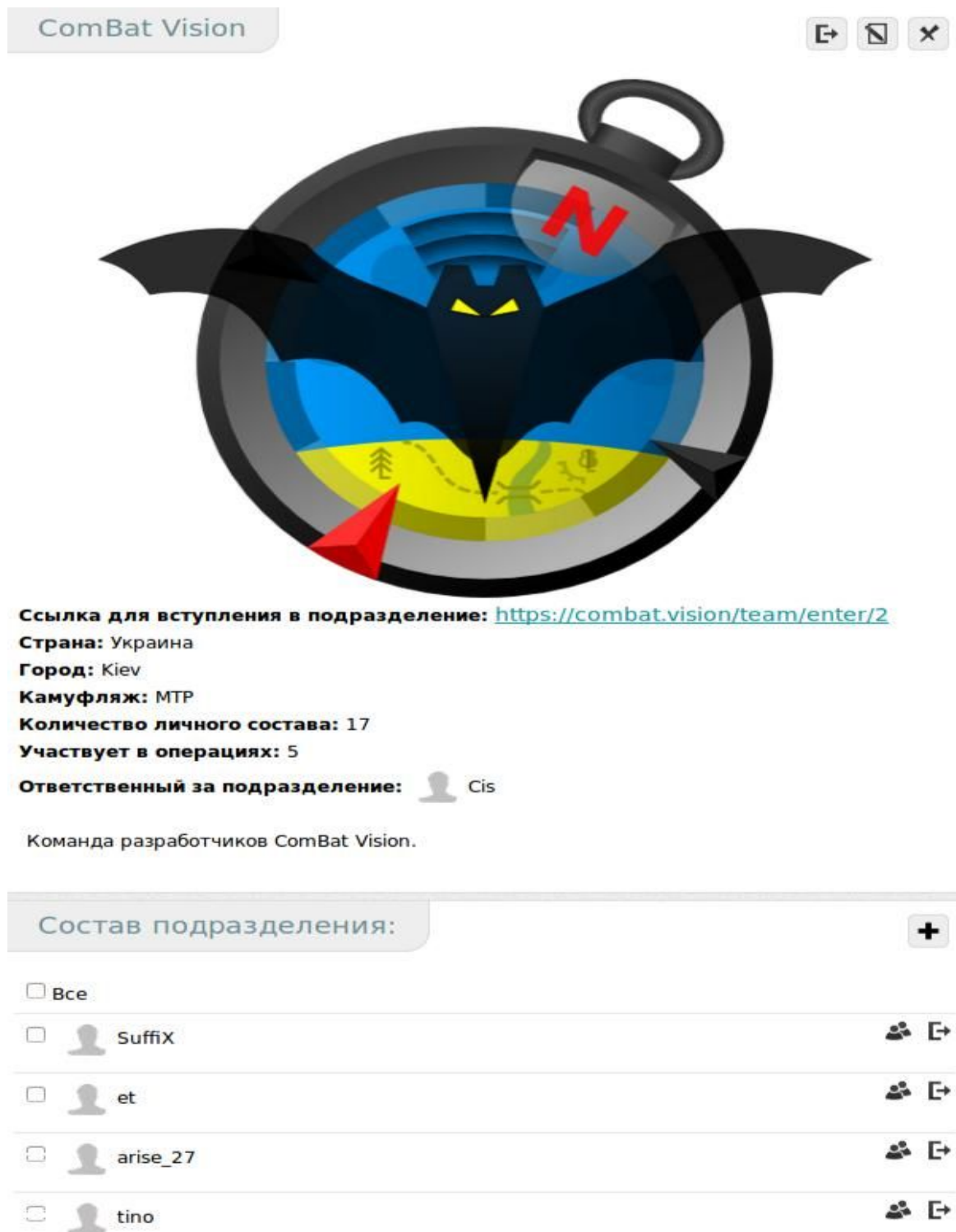
☐

ВІДПРАВИТИ

На цьому екрані необхідно заповнити «**Назва команди**», короткий «**Опис**», використовуваний «**Камуфляж**» і напрям «**Моделювання**» (при використанні системи для військової реконструкції), а також «**Дату заснування**» команди. У цьому списку обов'язковим є тільки поле «**Назва команди**». Ще до команди можна прикріпити «**Шеврон**», натиснувши «Вибрати файл». Поля «**Країна**» і «**Місто**» копіюються за замовчуванням з профілю користувача і можуть бути змінені. Вони використовуються для більш зручного пошуку команд потенційними учасниками.

Для підтвердження створення команди необхідно натиснути кнопку «Надіслати».

Для **перегляду інформації про будь-яку команду** в системі, а також для управління особовим складом, необхідно натиснути на назві команди в списку на вище описаному екрані «Команди». В результаті відкриється екран перегляду вибраної команди:



У правому верхньому куті даного екрану так само знаходяться кнопки **залишити команду** , **редагування**  і **видалення**  поточної команди, якщо Ви є його творцем або адміністратором системи.

На цьому екрані, крім вище згаданої інформації можна :

Відрахувати користувача з команди, натиснувши кнопку .

Передати управління командою іншому користувачу, натиснувши кнопку . Власник команди відзначається в списку значком .

У функції **управління особовим складом** входить:

Масова зміна гри для обраних у списку приватників. Для цього виділіть необхідних учасників прапорцями та виберіть гру зі списку :

Задіяти зазначених бійців в операції

Переведення учасників між своїми командами. Для цього виділіть необхідних учасників прапорцями та виберіть команду зі списку:

Перевести зазначених бійців в інший підрозділ

Запит на переведення в чужу команду. Для цього введіть частину назви будь-якої існуючої в системі команди і натисніть на назві, що з'явилася нижче поля пошуку:

Запит на переведення зазначених бійців в підрозділ з іншим відповідальним

Введіть частину назви підрозділу

Примітка! В результаті даної операції, творець обраної Вами команди отримає заявку на переведення зазначених учасників. Зміна команди відбудеться тільки за фактом схвалення заявки.

Підтвердження заявок на вступ. Всі користувачі, які подали заявки на вступ або переведення в дану команду відображатимуться в окремому списку на екрані перегляду команди: Творець команди може:

Нові заявки:

[dima_dobr](#) ()



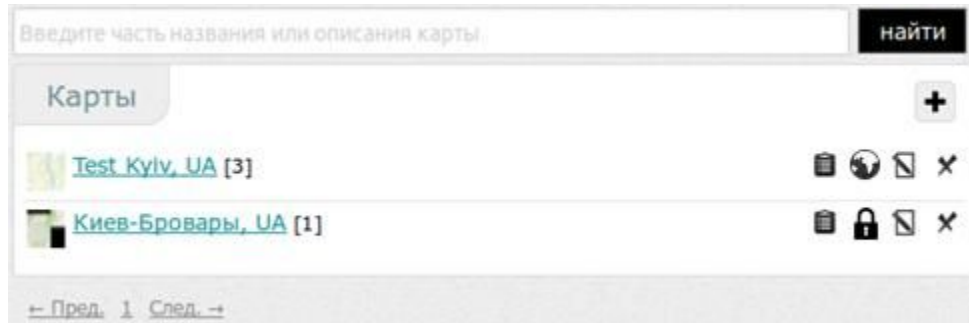
Прийняти заявку на вступ, натиснувши кнопку «Прийняти ✓» навпроти обраного користувача.

Відхилити заявку на вступ, натиснувши на посилання «Відхилити ✗» навпроти обраного користувача.

Після прийняття заявки, користувач переноситься в основний список команди. У разі відхилення заявки, користувач зникає зі списку нових заявок.

9. КЕРУВАННЯ МАПАМИ

Базою для створення будь-якої гри є мапа місцевості. Одна і та ж мапа може бути використана для створення необмеженої кількості ігор на її основі. Для перегляду списку своїх мап і створення нових, натисніть пункт **«Мої мапи»** в меню користувача. Для перегляду публічних мап, створених іншими користувачами, натисніть кнопку **«Мапи»** в головному меню сайту. В результаті відкриється екран **«Мапи»**:



На цьому екрані відображається список поточних створених користувачем мап, натиснувши на які можна переглянути їхні атрибути (див. Нижче).

Також натиснувши навпроти кожної мапи кнопку **«Редагувати»** можна відредагувати атрибути мапи (див. створення мапи нижче), кнопку **«Видалити»**, щоб видалити мапу, або кнопку **«Створити гру»**, щоб створити на основі обраної мапи нову гру.

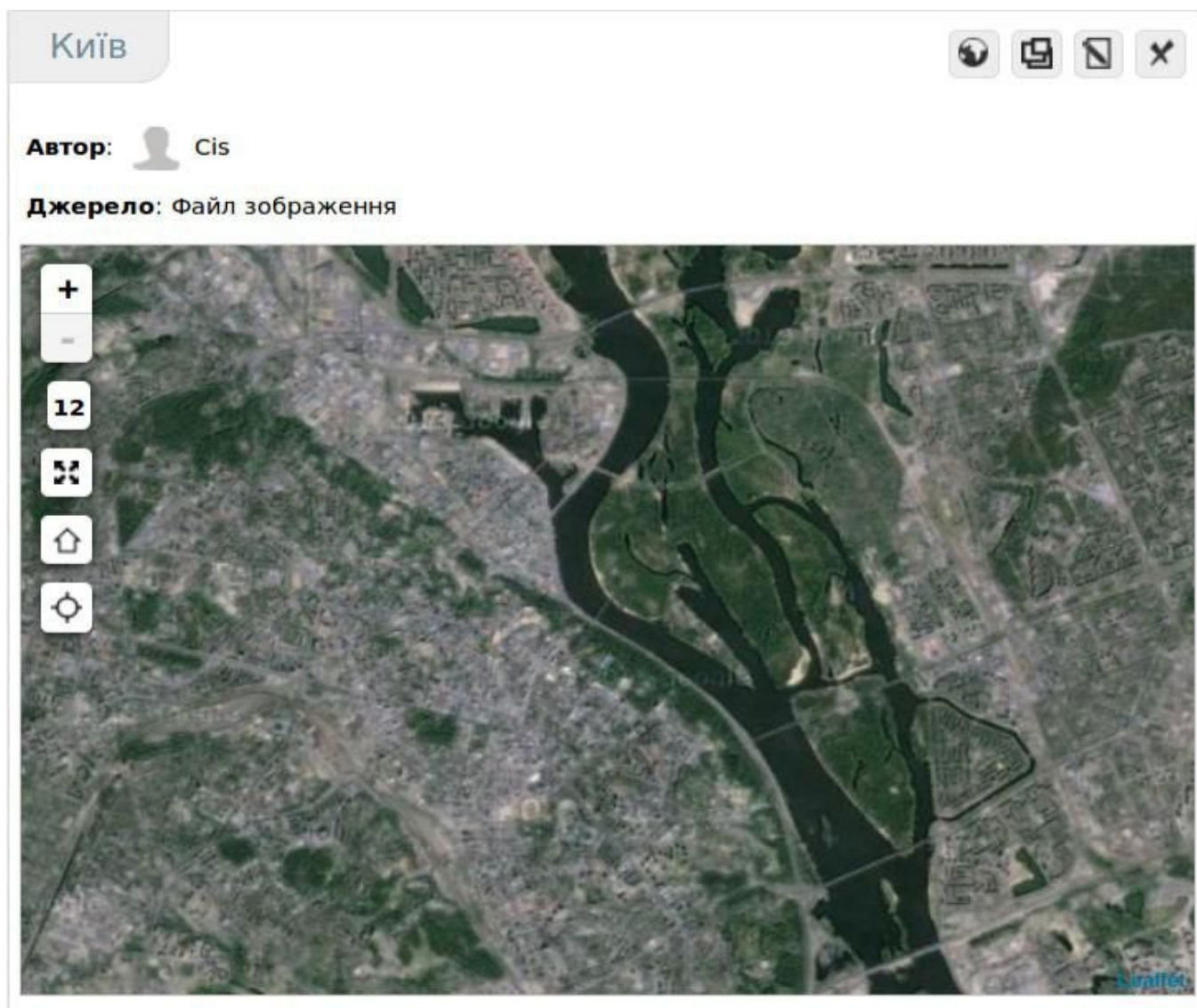
Мапи бувають приватні та публічні. На основі публічних мап інші користувачі можуть створювати свої ігри. Публічні мапи видно на сайті в меню **«Мапи»**. Щоб зробити мапу публічною, натисніть кнопку **«Опублікувати»**. Щоб зробити її знову приватною, натисніть кнопку **«Закрити доступ»**.

Для створення нової мапи необхідно на даному екрані натиснути кнопку **«Створити»**. При цьому відкриється вікно, аналогічне вікну редагування атрибутів мапи, з наступними елементами:

The form is titled 'Назва' (Name) and has a text input field. Below the input field are two checkboxes: 'Публічна' (Public) and 'Накладення' (Overlay). At the bottom of the form is a button labeled 'ВІДПРАВИТИ' (SEND).

Тут вноситься основна інформація про мапу, що містить **«Назву мапи»**, яка відображається у списку мап, галочка **“Публічність”**, відповідає за те чи буде видно Вашу мапу в загальному списку мап і **“Накладення”**, дає можливість накладати одну мапу на інші.

Відразу після створення мапи, або якщо в подальшому натиснути на мапу в списку на екрані **«Мапи»** (див. вище), відкриється екран з переглядом атрибутів мапи і саме зображення тайлів мапи:



Примітка ! Сама по собі сутність мапи не містить в собі ніякої графічної інформації. Це тільки контейнер для тайлів (дрібних сегментів мапи), які утворюються при нарізці так званих «Областей мапи».

Щоб створити графічний вміст мапи, натисніть кнопку «Керування областями» . Деталі з керування областями дивіться у наступному розділі.

На екрані, під час перегляду мапи користувачеві доступні також наступні функції:

Опублікувати для всіх  - відображає мапу в загальному списку.

Редагувати  атрибути мапи, задані при її створенні.

Видалити мапу  і всі її області. **Увага!** Дана операція необоротна і призведе до видалення всіх тайлів мапи на сервері. Неможливо видалити мапу, по якій існують чужі ігри.

Зображення мапи є інтерактивним і підтримує зміна масштабу і прокручування за допомогою перетягування. Також можна розгорнути його на весь екран кнопкою «Розгорнути» . Щоб повернутися в початкову позицію на мапі, натисніть кнопку «Додому» .

Області мапи можуть існувати в розрізі кількох «Видів» (див. наступний розділ). Для перемикання видів необхідно натиснути кнопку «Види»  - це дозволить побачити одну і ту ж місцевість на зображеннях з різних джерел. Система підтримує не тільки створені вручну види, але і онлайн мапи OpenStreetMap, Google, Yandex та Генштаб.

10. КЕРУВАННЯ ОБЛАСТЯМИ МАПИ

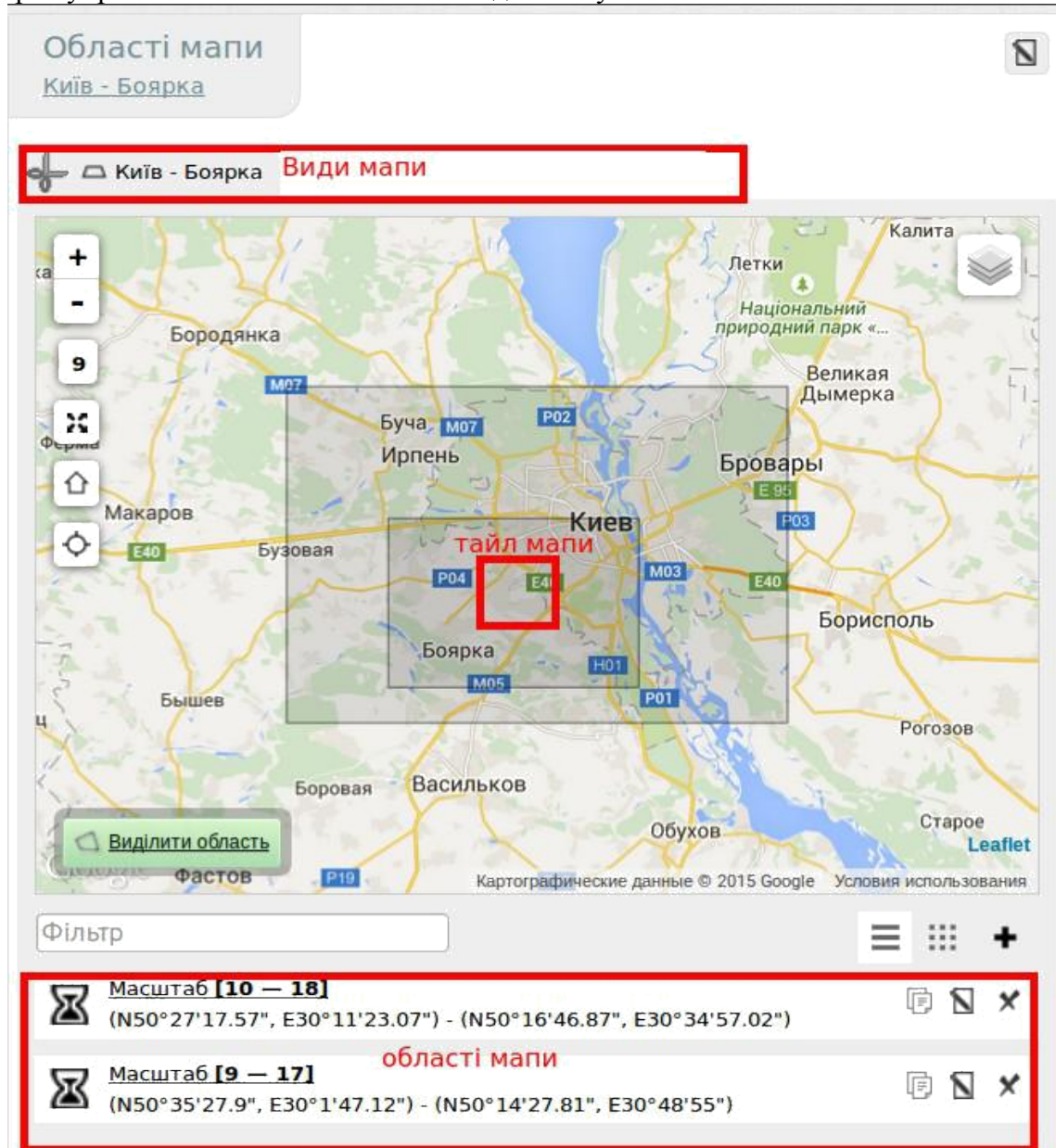
Будь-яка мапа в системі складається з тайлів - шматочків мапи розміром 256x256 пікселів.

Тайли утворюються методом нарізки областей мапи - растрових малюнків в проекції Google Web Mercator з вказаними координатами лівого верхнього і правого нижнього кутів в системі WGS84. Области можуть бути завантажені з файлу, або закешовані з підтримуваних системою онлайн сервісів (див. Нижче).

Примітка! Інші проекції та системи координат для створення областей мапи в системі не підходять. Скористайтеся сторонніми додатками, щоб привести області мапи до необхідної проекції.

У свою чергу, області мапи можуть бути розділені за так званими видам мапи — логічними сутностями, які групують області мапи в єдиний шар перегляду: мапа, супутник, висоти і т.п. Вид мапи може складатися з однієї і більше областей мапи. Кількість областей обмежено тільки доступною користувачеві дисковою квотою. За замовчуванням у кожної мапи створюється один вид з назвою « Мапа».

Екран управління областями мапи виглядає наступним чином:

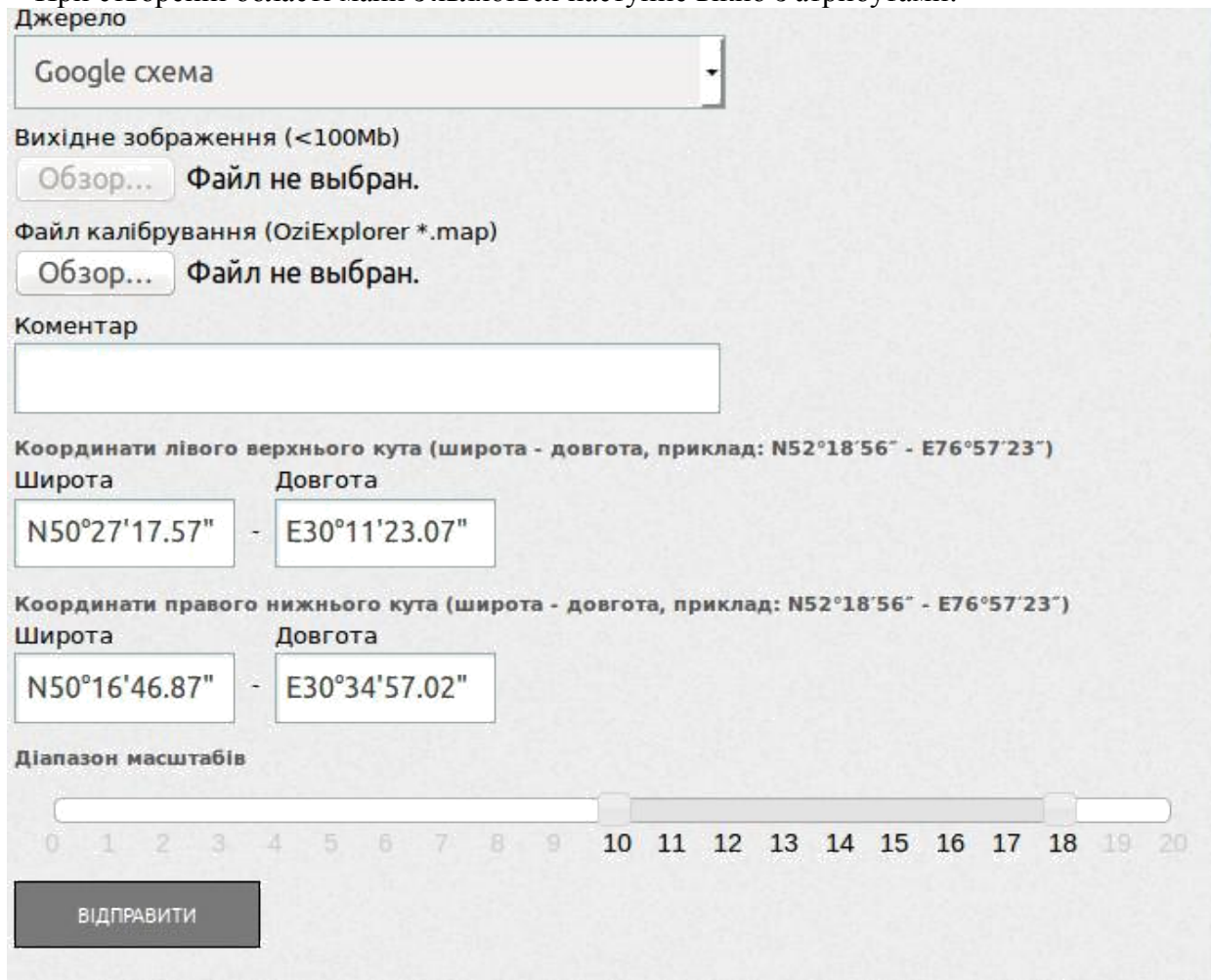


Щоб створити область мапи з файлу, натисніть кнопку «Додати+». В результаті перед Вами з'явиться екран з атрибутами області (див. Нижче).

Щоб закешувати область мапи з онлайн сервісу, виберіть джерело сервісу кнопкою перемикання видів мапи , натисніть кнопку «Виділити область» на екрані мапи, обведіть квадратною рамкою потрібний Вам шматок і натисніть «Збережіть обрану область». В результаті перед Вами з'явиться аналогічний екран з атрибутами області, як і у випадку створення області з файлу (див. Нижче).

Примітка! Кнопка «Скасувати виділення» відключає режим спроби кешування області мапи, а кнопка «Виділити поточну видиму область» ставить рамки області у весь розмір вікна перегляду мапи.

При створенні області мапи з'являється наступне вікно з атрибутами:



Джерело

Google схема

Вихідне зображення (<100Mb)

Обзор... Файл не выбран.

Файл калібрування (OziExplorer *.map)

Обзор... Файл не выбран.

Коментар

Координати лівого верхнього кута (широта - довгота, приклад: N52°18'56" - E76°57'23")

Широта: N50°27'17.57" - Довгота: E30°11'23.07"

Координати правого нижнього кута (широта - довгота, приклад: N52°18'56" - E76°57'23")

Широта: N50°16'46.87" - Довгота: E30°34'57.02"

Діапазон масштабів

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

ВІДПРАВИТИ

Джерело - визначає, з чого буде створена область: файл або один з підтримуваних онлайн сервісів.

Вихідне зображення - визначає шлях до растрового зображення області, у разі її створення з файлу.

Файл калібрування - дозволяє вказати файл прив'язки OziExplorer замість ручного введення координат кутів.

Коментар - вільний текст, для зручності керування і пошуку областей.

Координати лівого верхнього і правого нижнього кутів для прив'язки растрового малюнку до місцевості.

Діапазон масштабів — вказує, в яких масштабах потрібно нарізати тайли з цієї області.

Для створення області необхідно натиснути кнопку «Відправити» після чого автоматично розпочнеться нарізування тайлів.

Якщо з якихось причин відбудеться збій нарізки мапи, можна викликати примусову нарізку всіх областей мапи у всіх видах, натиснувши кнопку «Нарізати все ».

11. КЕРУВАННЯ ПОЛІГОНАМИ

Для того щоб не завантажувати великі за об'ємом мапи для кожної гри, мапи поділяються на полігони, котрі будуть відображатись в програмі, в вигляді растрового підкладання, після прив'язки їх до конкретної гри. Полігон — це частина мапи котра покриває площу гри та може мати відмінне від мапи масштабування.

Для того щоб створити або знайти вже існуючий полігон необхідно зайти в Мої полігони (бокове меню) або в розділ Полігони в головному меню.



Фільтр “Усі країни” відповідає за відображення полігонів з інших країн. У разі, якщо фільтр не активовано, то відображаються полігони тої країни котра зазначена в профайлі користувача.

«Створити гру» — на базі обраного полігону відчиняється вікно створення гри.

«Опублікувати для всіх» — відображає полігон в загальному переліку.

«Редагувати» атрибути полігону, зазначені при його створенні.

Видалити полігон та всі його області. **УВАГА!** Ця операція безповоротна і призведе до видалення всіх тайлів мапи на сервері. Неможливо видалити полігон, на якому існують чужі ігри.

Примітка Зображення мапи поряд з назвою позначає, що полігон готовий до використання, зображення ножиць означає, що відбувається нарізка тайлів, розірваний сірий листок означає, що до полігону не приєднана жодна мапа.

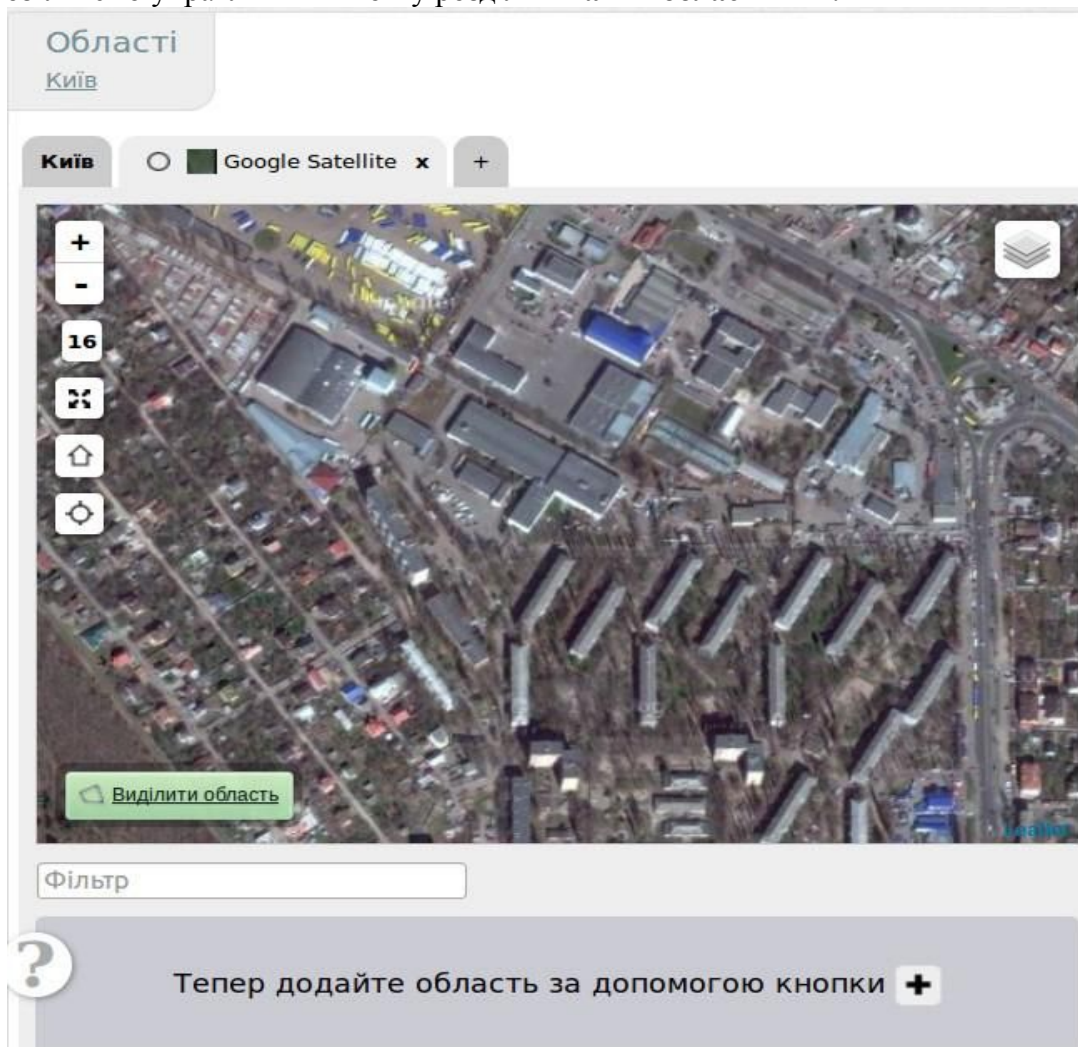
Для створення полігону необхідно натиснути «Створити» після чого заповнити поле «Назва», вибрати країну і заповнити «Опис», після чого зберегти зміни натиснувши «Відправити».

Опублікувати за посиланням  - дає доступ до використання полігону тільки для тих кому Ви дали посилання на полігон.

Редагувати  атрибути полігону, задані при його створенні.

Видалити полігон  і всі її області. **Увага!** Дана операція незворотна і призведе до видалення всіх тайлів полігону на сервері. Неможливо видалити полігон, на якому існують ігри.

Розглянемо управління вікном у розділі «**Мапи і області** »:



Кнопки «+» та «-» - відповідають за збільшення/зменшення масштабу. **Цифра** нижче означає поточний масштаб.

Кнопка «**На весь екран** » - збільшує зображення мапи на все вікно браузера, щоб повернути початковий розмір, необхідно натиснути «На весь екран » повторно.

«**До початкового стану** » - повертає екран мапи на початкові координати.

До поточного положення  - центрує мапу на місце Вашої геолокації: якщо на пристрої включений GPS-приймач, то мапа відцентрується на Вашому місці положенні; якщо на пристрої відсутній GPS-приймач, але є підключення до інтернету, тоді центровка відбудеться за присвоєною IP-адресою, якщо ж в пристрої відключений або відсутній GPS-приймач і немає підключення до інтернету, тоді центрування не відбудеться.

Для вибору меж полігону необхідно натиснути «Виділити область»», після визначення меж полігону необхідно натиснути «Зберегти обрану область», заповнити поле коментарів (опціонально) і встановити мінімальні/максимальні параметри діапазону масштабів:

Коментар

Координати лівого верхнього кута (широта - довгота, приклад: N52°18'56" - E76°57'23")

Широта: N50°29'17.09" - Довгота: E30°23'4.25"

Координати правого нижнього кута (широта - довгота, приклад: N52°18'56" - E76°57'23")

Широта: N50°28'57.43" - Довгота: E30°23'48.44"

Діапазон масштабів: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

ВІДПРАВИТИ

Чим більше діапазон масштабів, тим довше відбувається нарізка тайлів. Після натискання кнопки «Відправити» ви повертаєтесь до перегляду створеного полігону, тепер тут з'явилися закладення з назвою мап та переліком усіх створених областей:

Області

Київ

Київ Google Satellite x Генштаб x + Закладення

Виділити область

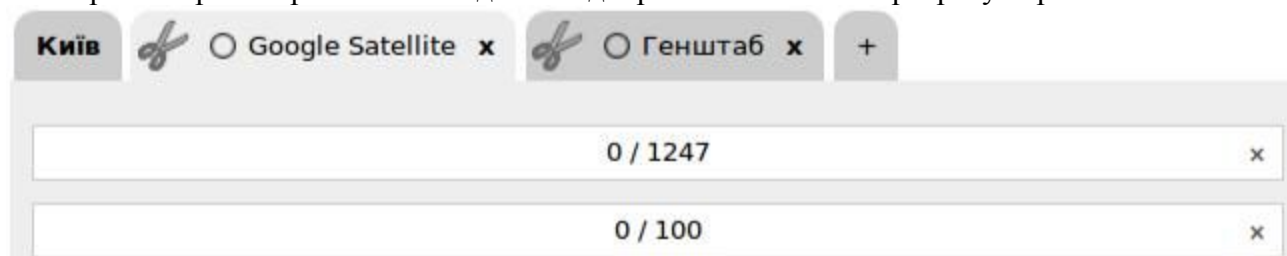
Фільтр

Масштаб [16 — 20]
(N50°29'17.09", E30°23'4.25") - (N50°28'57.43", E30°23'48.44")

Перелік створених областей

Масштаб [16 — 18]
(N50°29'16.65", E30°23'3.56") - (N50°28'56.99", E30°23'47.74")

При виборі конкретного закладання відображається шкала прогресу нарізки тайлів:

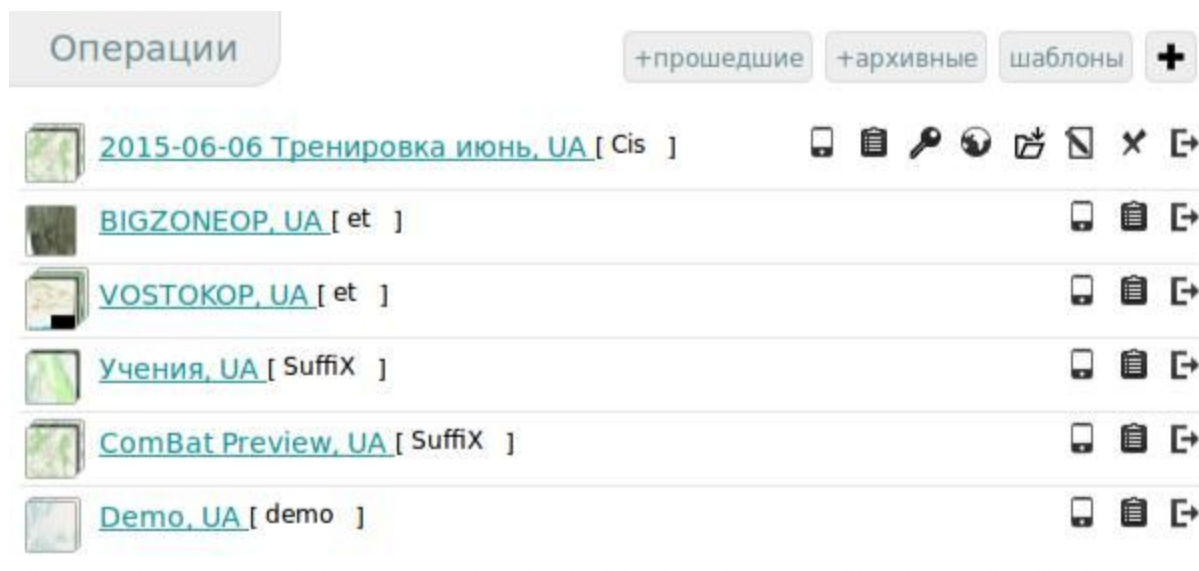


12. КЕРУВАННЯ ІГРАМИ

Якщо Ваш користувач вже зарахований до команди (див. розділ «Керування командами») і Вам доступна створена Вами або публічна мапа (див. розділ «Керування мапами»), то можна приступати до створення гри.

По суті, **гра** - це закінчена сутність, яку можна завантажити на пристрої в Android додатку, що об'єднує в собі мапу, на якій буде відбуватися захід, набір команд, об'єднаних в так звані «сторони конфлікту», а також налаштування прав кожного користувача з цих команд на виконання певних дій у додатку. Всі об'єкти на мапі зберігаються в рамках гри, тобто на одній і тій же мапі можуть існувати різні множини міток, невидимі учасникам різних ігор.

Щоб відкрити список наявних у користувача ігор, необхідно в меню користувача вибрати пункт «Мої ігри». Для перегляду повного списку публічних ігор, необхідно вибрати пункт «Ігри» із головного меню сайту. В результаті обох дій відкриється наступне вікно:



У списку можуть відображатися як ігри, створені безпосередньо користувачем, так і ті, в які творцем ігри було додано команду користувача. Від цієї приналежності гри буде залежати набір можливих кнопок навпроти кожної з них.

Натиснувши на гру зі списку відкриється вікно з її описом і можливістю перегляду і створення сторін (див. нижче).

Навпроти кожної гри в списку можуть бути наступні кнопки:

Кнопка «**Вибрати гру** » - визначає, яка з ігор буде завантажена на пристрій при подальшому вході в Android додаток. Обрана може бути тільки одна гра, і вона позначена символом «**Обрана** » замість кнопки вибору.

Кнопка «**Ролі** » - дозволяє відкрити сторінку управління ролями користувачів, які перебували у командах, підключених до вибраної гри (див. нижче задачу ролей). Ролі визначають права на використання різних функцій в Android додатку. Кнопка доступна тільки для ігор, створених поточним користувачем.

Кнопка «**Редагувати** » - відкриває на редагування обрану гру (див. нижче створення гри). Кнопка доступна тільки для ігор, створених поточним користувачем.

Кнопка «**Видалити** » - видаляє обрану гру. Кнопка доступна тільки для **ігор**, створених поточним користувачем. **Увага!** Операція незворотна.

Кнопка «**Вийти** » - дозволяє видалити команду, в який зараховано поточного користувача, з обраної гри, якщо користувач творець даної команди

Ігри бувають приватні та публічні. Публічні ігри видно на сайті в меню «Ігри» і на участь в них може подати заявку будь-який користувач. Для того щоб зробити гру публічною, натисніть кнопку «**Опублікувати** ». Щоб зробити її назад приватній, натисніть - «**Закрити доступ** ».

Щоб не перевантажувати список минулими іграми, їх можна архівувати, тим самим ховати зі списку ігор. Для того щоб заархівувати певну гру натисніть навпроти неї кнопку «**Архівувати** ». Щоб зняти дану позначку з гри, натисніть «**Розархівувати** ».

Щоб тимчасово відображати приховані ігри, натисніть кнопку «**+Минулі**» або «**+Архівні**», тим самим в список будуть додані ігри з датою більш ніж тиждень в минулому або архівні ігри, відповідно.

Ігри можуть бути з ознакою «Шаблон» (див. нижче створення гри), це означає, що на базі даної гри передбачається створення аналогічних ігор в майбутньому. Шаблони не відображаються в списку за замовчуванням. Для переходу на перегляд шаблонів, натисніть кнопку «**Шаблони**» зверху над списком ігор. Для переходу назад в режим перегляду ігор натисніть кнопку «**Ігри**».

При перегляді списку публічних ігор користувачеві так само доступна кнопка **«Всі країни»**, яка знімає фільтр ігор по країні користувача. Кнопка **«Моя країна»** повертає даний фільтр. Для **створення нової гри**, необхідно натиснути на кнопку **«Створити+»** над списком ігор, або натиснути кнопку **«Створити гру»** над списком мап (див. розділ «Керування мапами») або шаблонів, в результаті чого відкриється наступне вікно (аналогічне вікно відкривається при редагуванні гри):

Зона

Назва операції

Дата операції

РРРР-ММ-ДД

Опис

File Edit Insert View Format Table

Formats B I

р

Це шаблон операції (шаблони можна копіювати)

☐

ВІДПРАВИТИ

Основними атрибутами гри є:

Створений заздалегідь **«Полігон»**, на базі якого буде відбуватися захід (див. розділ «Керування мапами»). Гра може не містити мапи, тоді на клієнтському пристрої не буде видно растрової підкладки, або замість користувацької мапи можна буде скористатись публічними сервісами.

«Назва» гри, виведене в списку ігор, як на сайті, так і в настройках Android програми.

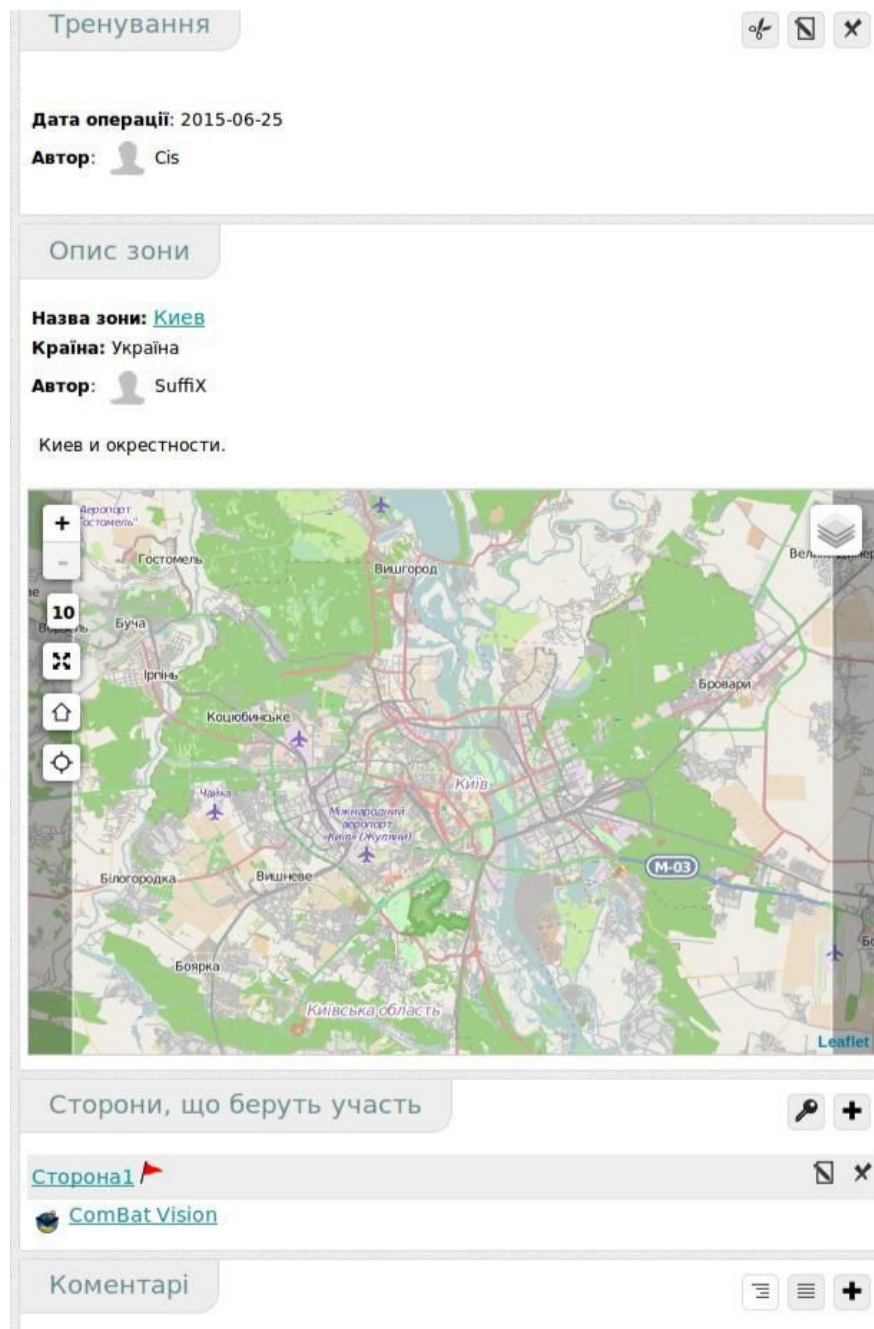
«Дата проведення» для прив'язки гри до часу і автоматичної фільтрації минулих ігор.

«Опис» гри, так би мовити - анонс заходу.

Прапорець «**Шаблон**» вказує на те, що дана гра буде служити в якості макета для подальших ігор і буде відображатися в окремому списку «Шаблонів» (див. Вище).

Після заповнення необхідних полів треба натиснути «**Відправити**» для створення або зміни гри.

Примітка! Створена гра сама по собі ще не може бути використана на пристрої. Для того щоб мати можливість вибрати її на пристрої, потрібно підключити до неї хоча б одну команду з користувачами. Команда підключається до гри в рамках так званої «сторони конфлікту» учасниці гри. Під стороною може матися на увазі протиборча сторона на тренуванні або сторона союзник в зоні бойових дій. Мітки різних сторін однієї гри не відображаються користувачам чужих сторін. Для перегляду атрибутів гри і створення сторін, необхідно натиснути на бажану гру в списку ігор, при цьому відкривається наступне вікно перегляду гри:



У шапці з назвою гри є можливість швидкого її редагування (кнопка «Редагувати» )», швидкого видалення (кнопка «Видалити» ) і швидкого очищення лога програвача повторів (кнопка «Очистити» )», див. розділ «Програвач повторів»).

Для того щоб **створити сторону**, необхідно натиснути кнопку «Додати»  в блоці зі списком сторін на вищевказаному екрані. В результаті з'явиться вікно для введення «**Назви**

сторони», «Брифінг» для даної сторони, доступного на перегляд з програми (див. розділ «Брифінг»), «Початкової широти» і «Початкової довготи» для позиціювання екрану при першому вході в гру і виборі команд, що входять до складу даної сторони.

Для вибору необхідних команд потрібно набрати декілька символів із назви і вибрати необхідну команду прапорцем в списку, який з'явився нижче. Операцію можна повторювати стільки

Назва сторони

Введіть назву сторони

Брифінг

File Edit Insert View Format Table

Formats B I [List Bulleted] [List Numbered] [List Disc] [List Circle]

р

Початкова широта (наприклад: N52°18'56")

N0°0'0

Початкова довгота (наприклад: E76°57'23")

E0°0'0

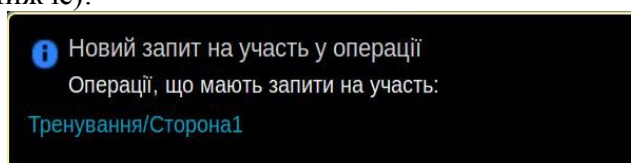
Команди:

Введіть частину назви підрозділу

ВІДПРАВИТИ

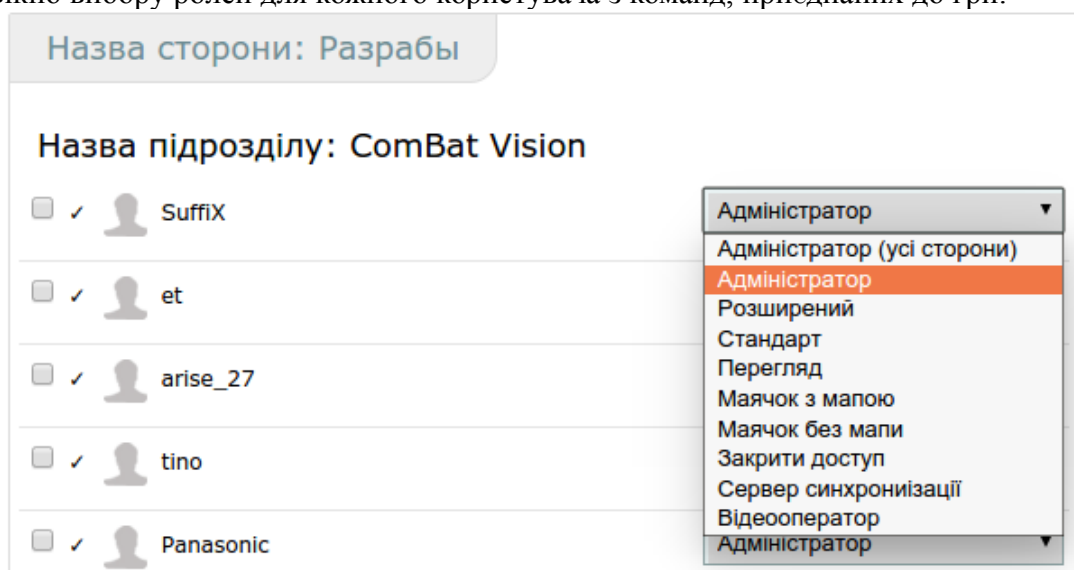
разів, скільки команд необхідно додати в сторону. Всі вибрані команди залишаються над полем пошуку. Для збереження сторони необхідно натиснути кнопку «Надіслати».

Альтернативним способом підключення команд до гри може бути запит на участь у грі від учасника команди. Для того щоб відправити запит на участь Вашої команди в певній грі, натисніть кнопку «Відправити запит» навпроти однієї із сторін гри. В результаті даної дії творець гри отримає запит на вступ команди за сторону у грі, і зможе схвалити або відхилити його на екрані перегляду сторони (див. Нижче):



Щоб виключити свою команду з гри, власник команди може натиснути кнопку «Вийти» навпроти назви своєї команди в реєстрі сторони у грі, або в списку ігор.

Для того щоб задати права користувачам, що приймають участь у грі, необхідно натиснути кнопку «Ролі» навпроти вибраної гри, або в шапці списку сторін гри. У підсумку відкриється наступне вікно вибору ролей для кожного користувача з команд, приєднаних до гри:



Ролі можуть бути наступні (дана настройка може бути змінена в панелі адміністратора сайту):

Роль Функціонал	Адміністратор	Розширений	Стандарт	Перегляд	Маячок з мапою	Маячок без мапи	Закрити доступ
Вхід у додаток	+	+	+	+	+	+	-
Адміністрування	+	-	-	-	-	-	-
Історія	+	+	-	-	-	-	-
Юніти	+	+	+	Тільки перегляд	-	-	-
Підрозділи	+	Тільки перегляд	Тільки перегляд	Тільки перегляд	-	-	-
Шляхи	+	+	+	Тільки перегляд	-	-	-
Цілі	+	+	+	Тільки перегляд	-	-	-
Мапа	+	+	+	+	+	-	-
Налаштування	+	+	+	+	+	+	-
Фігури	+	+	+	Тільки перегляд	-	-	-
Синхронізація	+	+	+	+	+	+	-
Зберігання кеша	+	+	+	+	-	-	-
Статус	+	+	+	+	+	-	-
Повідомлення	+	+	+	+	-	-	-
Повідомлення усім	+	-	-	-	-	-	-
Брифінг	+	+	+	+	-	-	-
Шари	+	+	-	-	-	-	-
Накази	+	+	+	-	-	-	-

Для перегляду брифінгу та реєстру команд сторони, а також обробки заявок на підключення до гри та перегляду програвача повторів, натисніть на назві сторони в списку сторін на екрані перегляду гри. В результаті відкриється вікно перегляду атрибутів сторони:

ComBat Kiev/ComBat

Начальная позиция: *автоматически*
 Это пример брифинга...

Наша задача захватить блокпост в квадрате X:

Позывные такието...
 Каналы связи такието...
 Возле поста вас будет ждать связной, и т.д.

Подразделения

[ComBat PHP](#)

Новые запросы на участие:

ComBat Team

На цьому екрані користувач може:

Відредагувати або **видалити** сторону кнопками «Редагувати » і «Видалити ».

Вивантажити тактичні обставини у форматі KML, кнопкою «Експорт ».

Відкрити доступ до перегляду програвача та брифінгу стороннім учасникам, за допомогою кнопки «Опублікувати ». В результаті публікації брифінгу сторони на екрані з'явиться посилання, по якій інші користувачі, не підключені до гри, зможуть дивитися брифінг або запис гри.

Переглянути брифінг сторони, введений творцем гри.

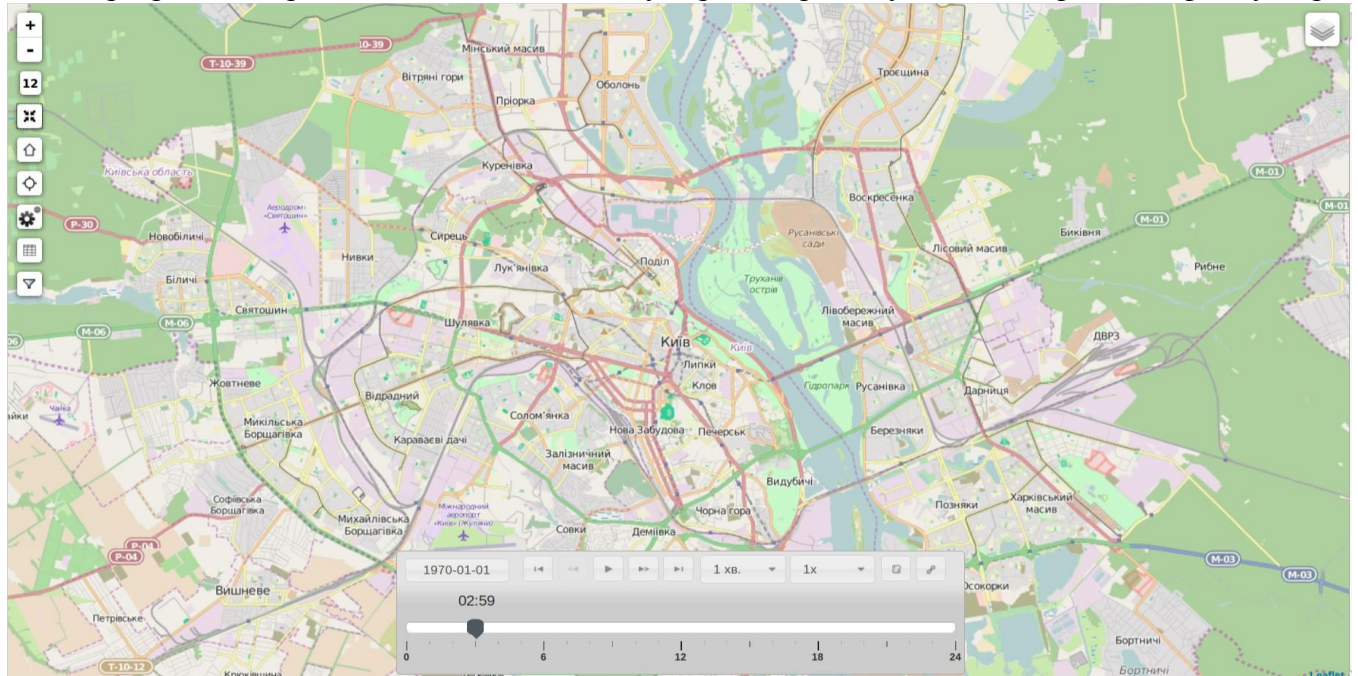
Переглянути список команд, які виступають за дану сторону в поточній грі.

Прийняти або відхилити заявки на підключення команд до даної сторони, якщо користувач є її творцем, за допомогою кнопок «Прийняти » або «Відхилити » відповідно.

13. ПРОГРАВАЧ ПОВТОРІВ

У системі передбачений запис всіх дій і переговорів користувачів — «історія подій».

Програвач історії подій знаходиться внизу екрана перегляду кожної сторони конфлікту в грі:



Даний блок дозволяє відобразити на мапі минулі події заднім числом за будь-яку дату з різною швидкістю відтворення і періодом агрегації.

На екрані видно наступні компоненти:

Кнопка швидкого **переходу на необхідну дату** , що викликає календар, на якому відмічені дні, що мають події:

December 2014							January 2015						
Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
1	2	3	4	5	6	7							
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30	31					26	27	28	29	30	31	

Панель **керування відтворенням**

2015-06-17			
Час	Від	Кому	Повідомлення
Фільтр			
11:27:47	altomch		Всім, Нова ціль "Зайняти"
18:19:55	SuffiX[B1]	SuffiX	SuffiX, двигайтесь к точке Танк
19:33:14	Cis[Bravo3]	Bravo3	Bravo3, мой статус: мало боеприпасов;
19:45:58	Cis[Bravo3]	Bravo3	Bravo3, новый командир Cis
19:58:47	Cis[Bravo3]	SuffiX	SuffiX, на связь
20:27:23	Cis[Bravo3]	Cis, 1SL, Bravo3	Cis, 1SL, Bravo3, Новая цель "Уничтожить"

Кнопка отримання посилання на поточне місце в програвачі . Дозволяє скопіювати і передати іншому користувачеві посилання на поточний кадр історії подій з поточними налаштуваннями відтворення:



Екран мапи містить ті ж елементи управління оглядом і масштабом, як і звичайний екран перегляду мапи (див. розділ «Керування мапами»). А також різні інструменти взаємодії з внесеною інформацією:

Зміна **режиму перегляду**  дозволяє перемикатись між різними варіантами відображення міток: з рамкою  чи без рамки .

Журнал подій  відкриває вікно перегляду відбувшися подій з усіма атрибутами:

События			Подробности	
Тип	Объект			
→	↑	16:32:40	SuffiX	
→	↑	16:06:59	Cis	
→	↑	16:02:37	SuffiX	
→	↑	15:36:58	Cis	
→	↑	15:32:35	SuffiX	
→	↑	15:06:57	Cis	
→	↑	15:02:33	SuffiX	
✓	↑	14:36:56	Cis	
→	↑	14:32:31	SuffiX	
→	↑	14:02:29	SuffiX	
→	↑	13:42:10	Cis	
✓	↑	13:32:27	SuffiX	
→	↑	13:12:09	Cis	
→	↑	12:42:08	Cis	
→	↑	12:12:07	Cis	



Для **фільтрації** внесеної інформації під час гри використовуйте відповідну кнопку. На мапі відображаються всі елементи, які можливо створити в Android додатку. При наведенні мишки на елемент можна подивитися його назву.

Фильтрация карты

Фильтр: **выключен**

Класс объекта

Выберите из списка

Принадлежность

Выберите из списка

Тип, вид

Выберите из списка

Период модификации

любой

Слой

все слои

Пользователи "Комбат"

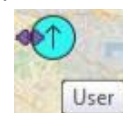
все пользователи

Установить правила фильтрации

Очистить

Отмена

На мапі відображаються всі елементи, які можливо створити в Android додатку. При наведенні мишки на елемент можна подивитися його назву.



При кліці на будь-якому елементі відображається вікно детальної інформації. Вміст цього вікна свій для кожного типу мітки:



(БПЛА)



Час оновлення 2015-04-16 11:27:39

Координати N50° 28'14.86"
E30° 35'25.33"
СК42: x=5596094, y=6329073
Висота: 0.0 м

Діяльність стоїть

Опис

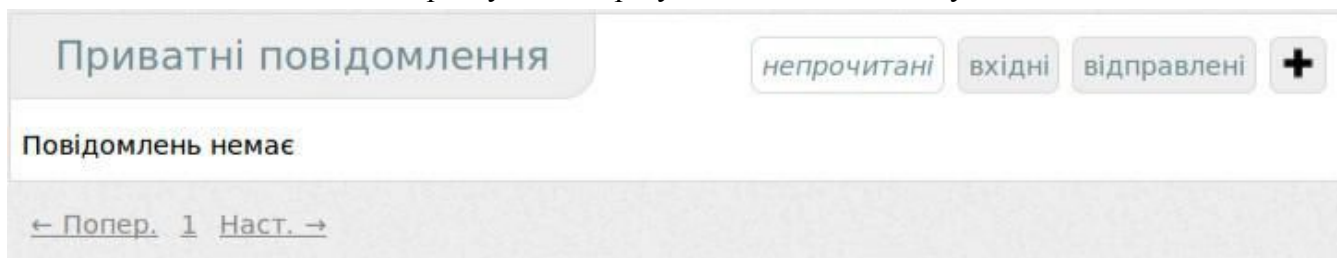
Хто створив hq

Видимість всім користувачам

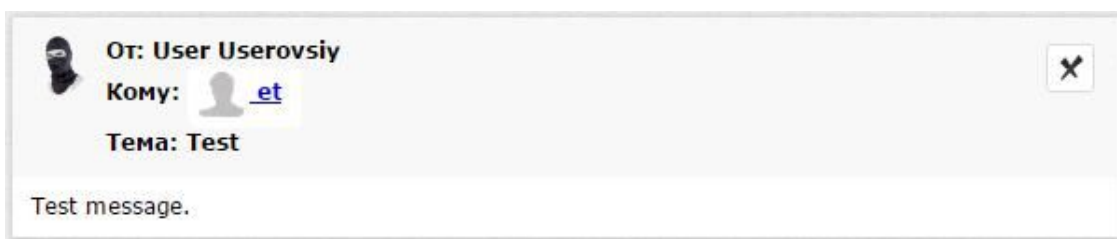


14. ПРИВАТНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

Для зручності спілкування всередині системи перед виходом на гру користувачам доступна система приватних повідомлень на сервері. Для перегляду приватних повідомлень натисніть пункт **«Мої повідомлення»** в меню користувача. В результаті з'явиться наступне вікно:



У цьому вікні можна переключатися між «непрочитаними», «вхідними» і «відправленими» повідомленнями, які будуть відображатися нижче у списку. Для перегляду повідомлення натисніть на темі.



Для створення нового повідомлення натисніть кнопку «Додати +». В результаті відкриється вікно для введення одержувачів **«Кому»**, **«Темі»** повідомлення і самого **«Тексту»** повідомлення.

Примітка! Для визначення адресата достатньо ввести декілька букв з його логіна або інших

атрибутів і система запропонує список можливих користувачів. Можна вказувати кілька одержувачів через « , ».

Для надсилання повідомлення натисніть кнопку **«Надіслати»**.

15. СИСТЕМА КОМЕНТАРІВ ДО ОБ'ЄКТУ

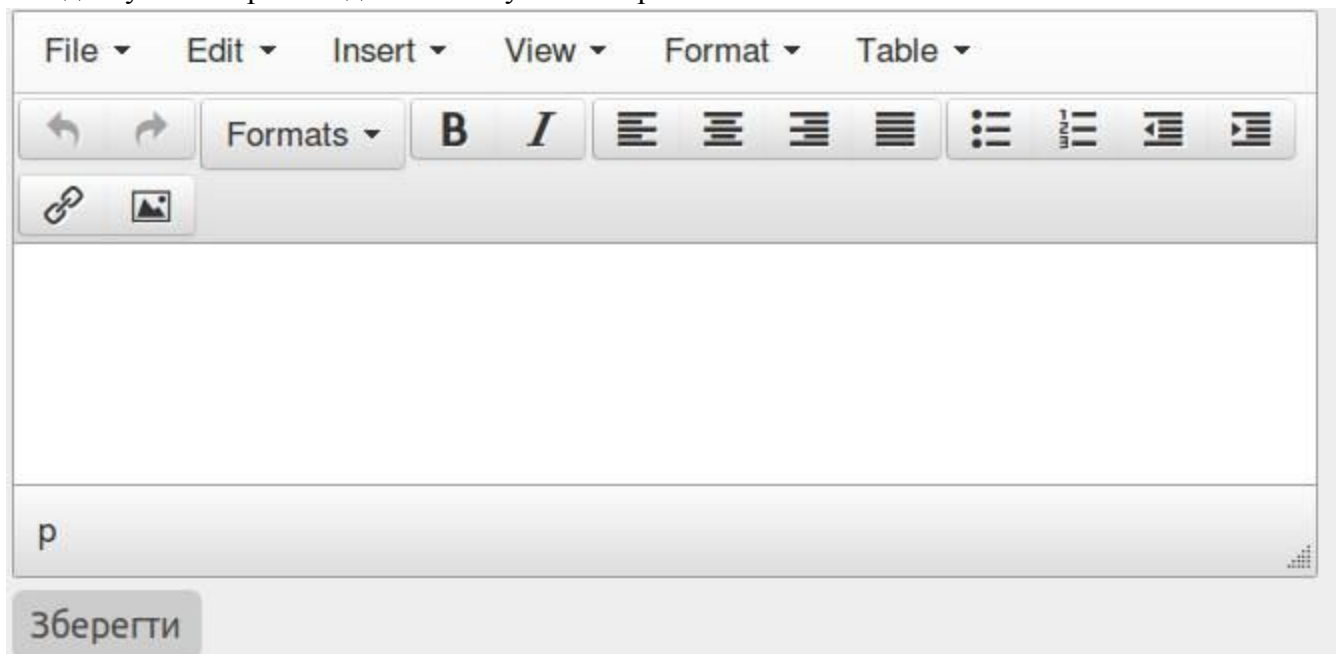
Для зручності обговорення майбутніх ігор, планування брифінгу, обговорення питань, що стосуються команд і т.п. на сервері передбачена система коментарів практично до всіх об'єктів.

Внизу екрану перегляду команд, мап, ігор, сторін і новин відображається блок коментарів:



Коментарі можна переглядати як дерево і в списку. Для перемикання режимів перегляду натисніть кнопки «Дерево ≡» або «Список ≡».

Щоб додати коментар до об'єкта натисніть кнопку «Додати +». В результаті користувачеві стане доступний екран введення тексту коментар:



Крім додавання коментарів, можна відповісти на наявні коментарі інших користувачів, натиснувши кнопку «Відповісти».

Власник коментаря і адміністратор сайту можуть «Сховати», «Видалити» коментар, або «Видалити гілку» від обраного коментаря і нижче, використовуючи відповідні кнопки.