

Kortex Mod Manager – руководство пользователя

Итак, вы решили воспользоваться менеджером модов Kortex. Это руководство призвано помочь вам в его использовании, хотя я и считаю, что в этом нет необходимости – программа достаточно проста и понятна. Данное руководство предполагает, что вы знаете, что представляет собой мод для выбранной вами игры.

Руководство написано для версии **1.1**.

Оглавление

Часть 1. Установка, обновление и удаление	4
Установка	4
Удаление	7
Обновление	8
Часть 2. Главное окно	9
Панель меню	9
Главное меню (Кнопка Kortex)	9
Конфигурация игры	9
Управление модами	10
Кнопка с названием игры (Меню игры)	10
Кнопка с шестерней (QSM, Меню быстрых настроек)	10
Кнопка со стрелками (Обновление окна)	10
Кнопка со знаком вопроса (Вызов справки)	10
Рабочее пространство	10
Строка состояния	10
Часть 3. Конфигуратор	11
Настройка	11
Игра	12
ENB	12
Неизвестные параметры	12
Добавление нового параметра	12
Типы параметров	13
bool	13
int8, uint8, int16, uint16, int32, uint32, int64, uint64	13
float32, float64	13
string	13
Часть 4. Управление модами	14
Виртуальная файловая система (VFS)	14
Список модов	15
Свойства мода	16
Теги	17
Редактор сайтов	17
Изменение описания	18
Смена идентификатора (ID)	19
Удаление модов	19
Часть 5. Установка модов	20
Установка копированием из папки	20
Установка из установочного пакета	20
Мастер установки	21
Информация	21
Требования	22
Компоненты	23

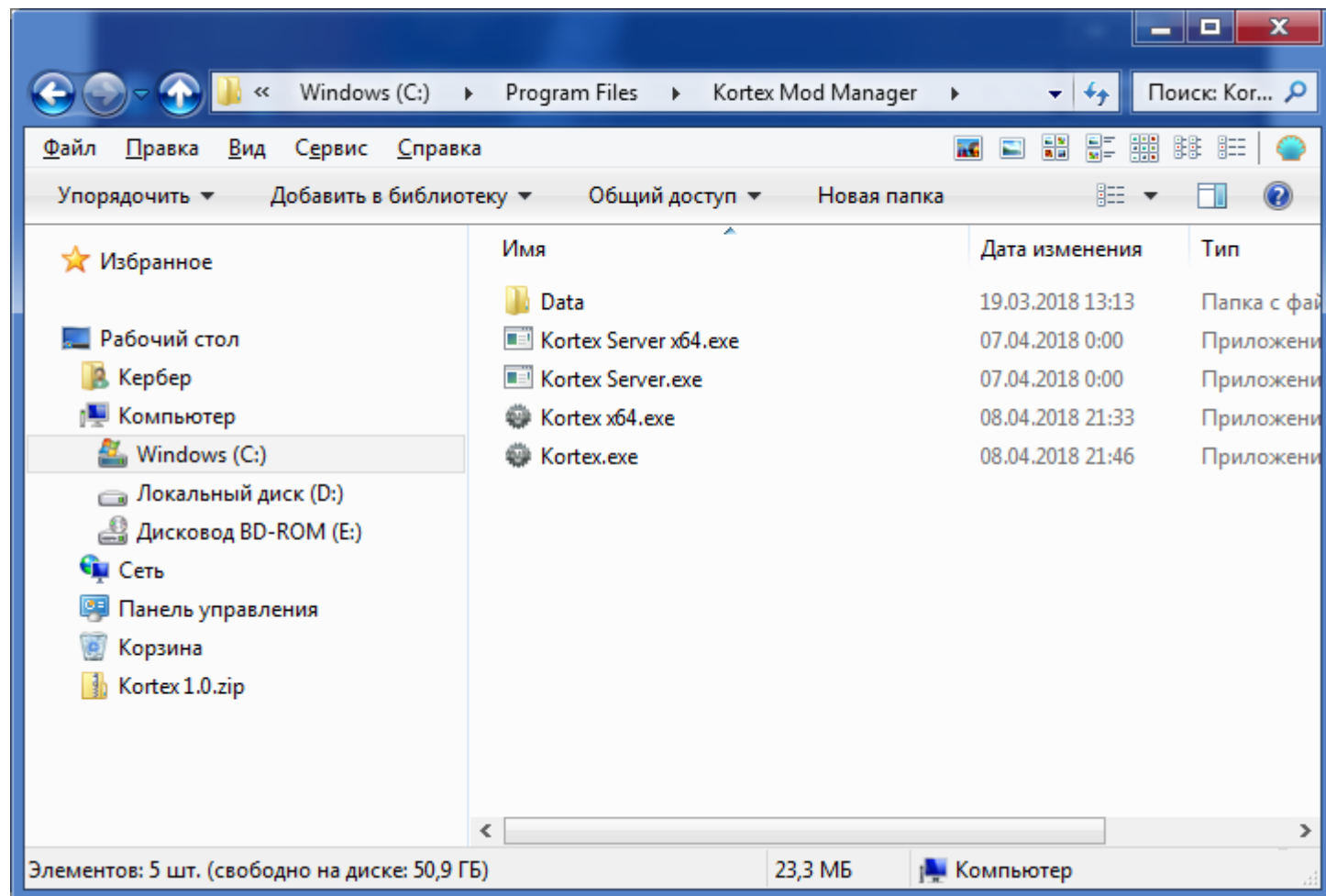
Установка	24
Завершение	25
Часть 5. Подключение плагинов	26
Часть 6. Запуск программ.....	27
Часть 7. Галерея скриншотов	28
Часть 8. Управление сохранениями	29

Часть 1. Установка, обновление и удаление

Установка

Для начала вам нужно убедиться, что ваша операционная система соответствует требованиям программы. В данный момент требуется, чтобы операционная система была Windows 7 (32- или 64-битная) или новее. В будущем требования могут поменяться, так что обязательно читайте раздел **Требования** на странице загрузки программы.

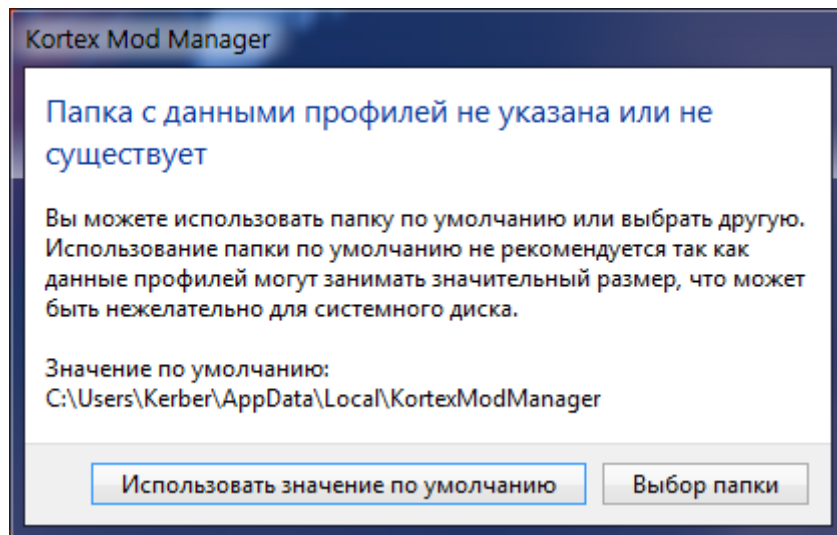
Первым делом вам нужно скачать архив с программой на странице загрузки на TESALL.RU (<http://tesall.ru/files/file/9540-kortex-mod-manager>) или другом одобренном сайте. Распакуйте скачанный архив в папку, куда вы хотите установить программу. Это не должна быть папка игры (так можно, но лучше не надо), скажем в папку "C:\Program Files\Kortex Mod Manager". После распаковки файлов ваша папка будет выглядеть так:



Вы увидите в ней четыре файла – два варианта сервера и два варианта самой программы. Не трогайте файлы со словом **Server** в названии, они вам не нужны. Это вспомогательная программа для управления виртуальной файловой системой. Kortex сам запустит сервер и сам выключит его. Файлы с суффиксом **x64** в названии предназначены для 64-битной версии системы, файлы без этого суффикса для 32-битной. Разрядность вашей системы можно узнать в свойствах системы (ПКМ на иконке **Компьютер** -> **Свойства**) или просто попробуйте запустить версию для 64-битной системы. Если запустится, то у вас 64-битная система и используйте этот файл, иначе используйте файл для 32-битной системы. Для удобства запуска можно создать ярлык (ПКМ на нужном файле **Создать** -> **Ярлык**) и поместить его на рабочий стол или в любое другое удобное место.

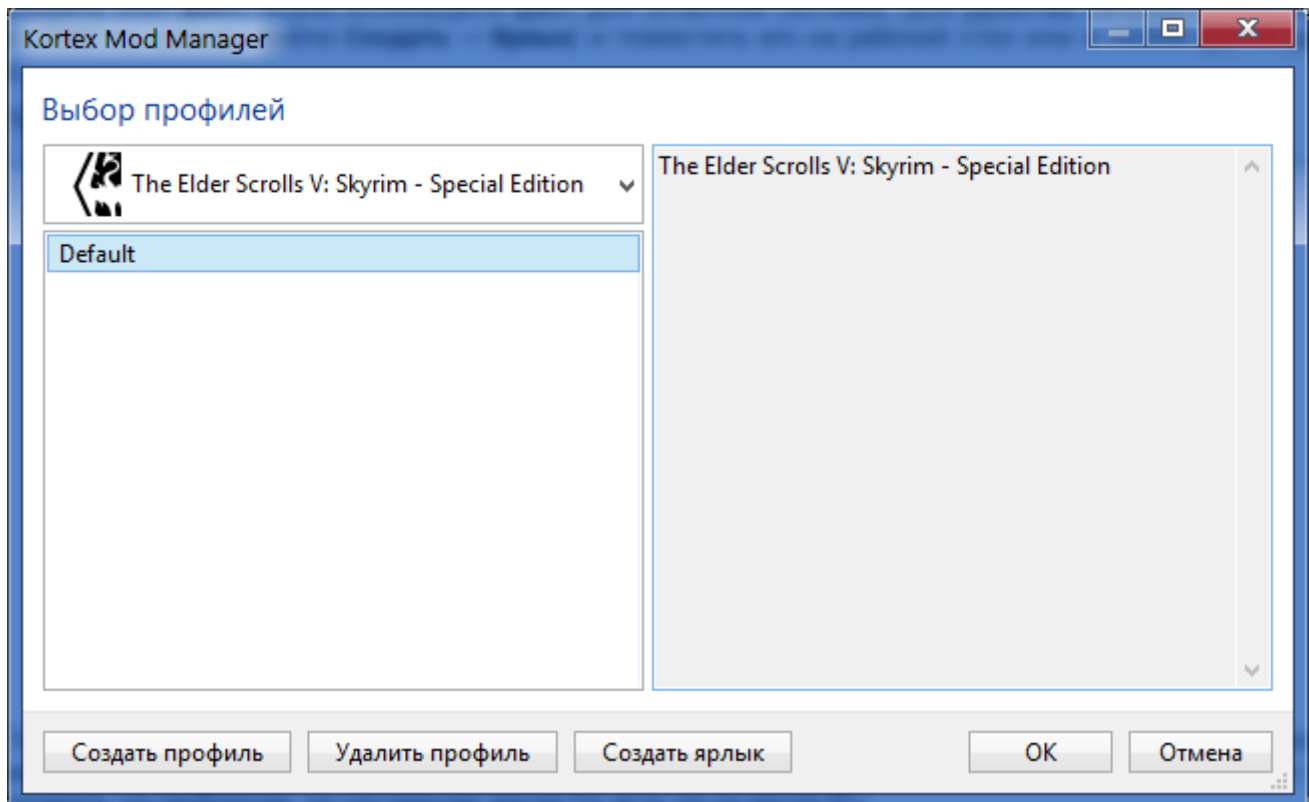
Важное замечание: программу следует запускать от имени администратора.

При первом запуске программы появится следующее окно.



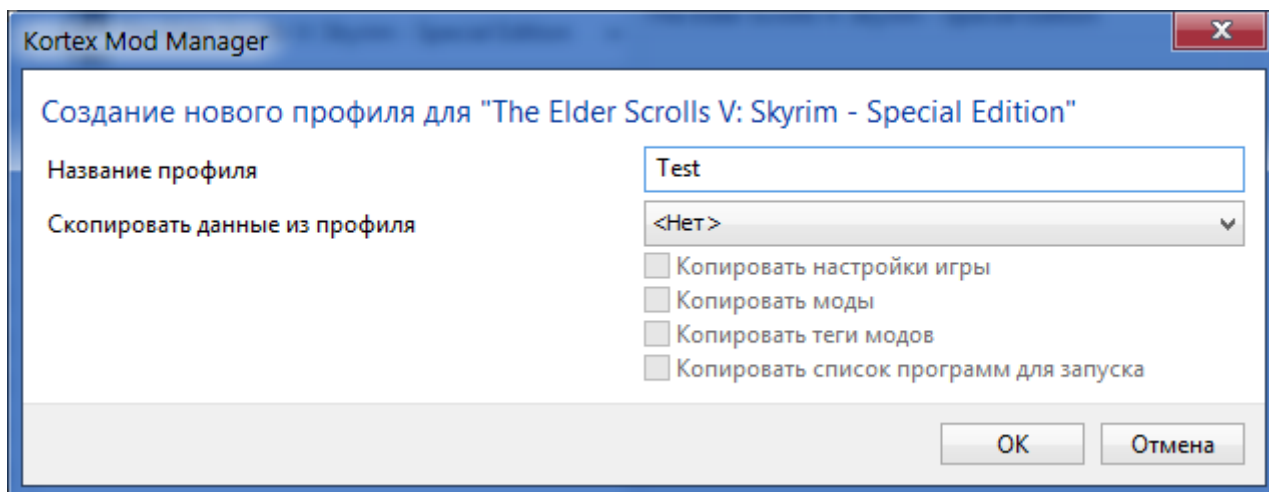
Текст сообщения достаточно явно указывает, что нужно выбрать папку для хранения профилей, в которых в свою очередь будут храниться моды. И поскольку моды могут занимать много места их папку с ними лучше расположить на свободном не системном диске (то есть не на диске C:).

Далее появится окно выбора профилей.



Выберите из выпадающего списка игру, для которой вы хотите использовать менеджер. В окне ниже будет список профилей созданных для указанной игры. При первой установке этот список будет пуст так что вам придётся создать новый профиль нажав на кнопку **Создать профиль**.

Нажав эту кнопку вы увидите окно создания профиля.

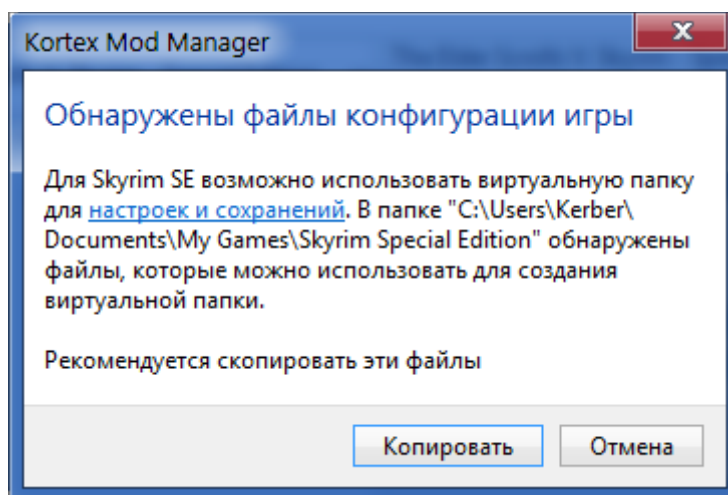


Введите название профиля и нажмите кнопку **ОК**. Название может быть любым, но не должно совпадать с названием уже имеющихся профилей (программа проверит это) и желательно, чтобы в нём не было специальных символов и само название не было слишком длинным.

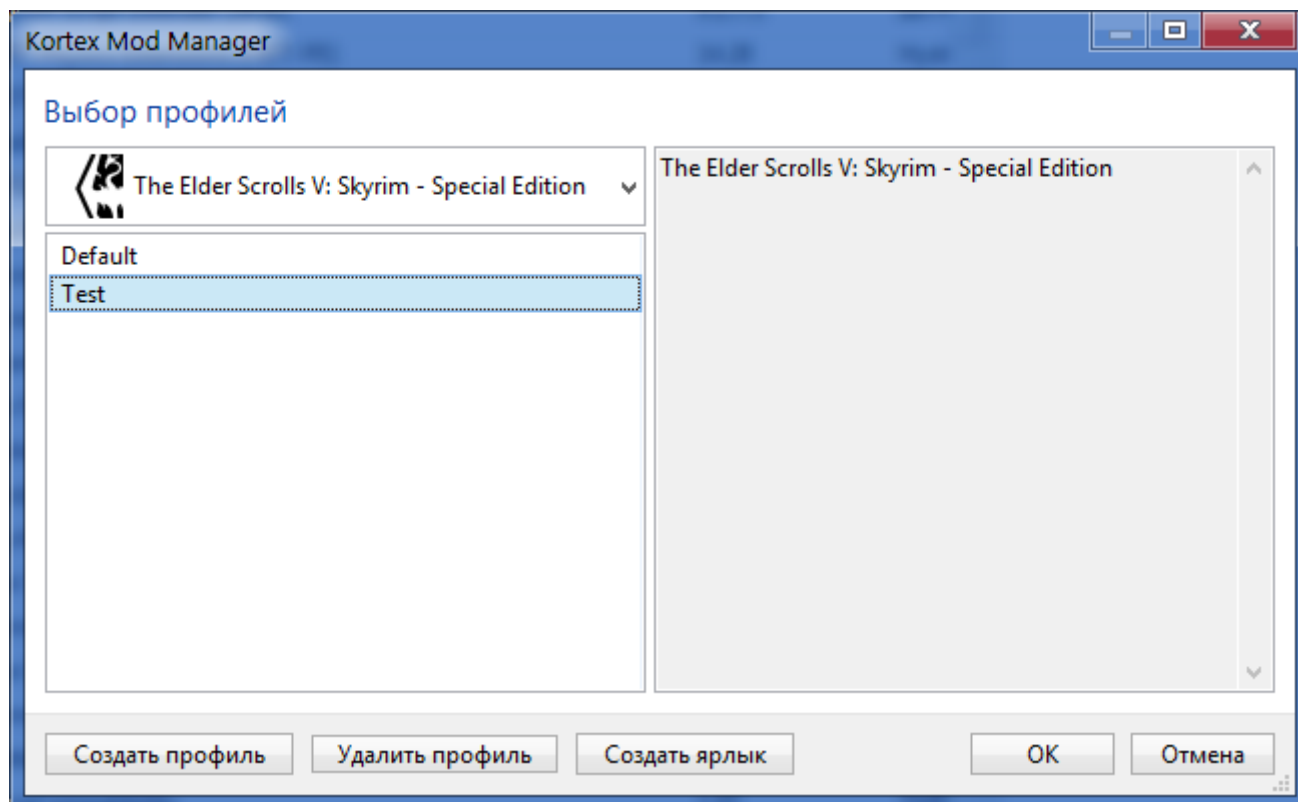
Группа опций **Скопировать данные из профиля** позволяет выбрать существующий профиль и скопировать некоторые его данные.

- Настройки игры и файлы сохранений. См. [Часть 3](#).
- Все моды. См. [Часть 4](#).
- Пользовательские теги для модов. См. [Часть 4::Теги](#).
- Пользовательский список программ.

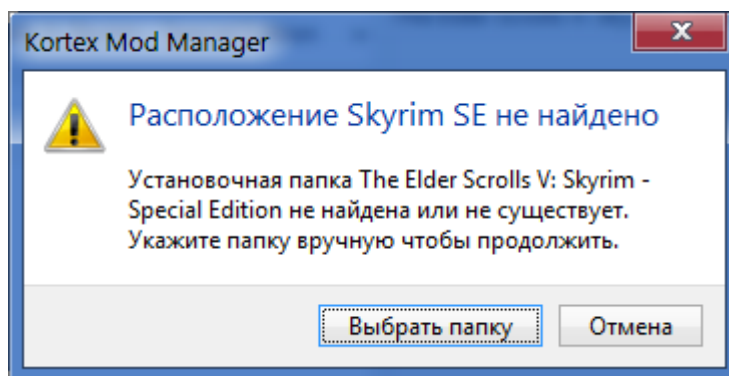
После нажатия кнопки **ОК** программа создаст профиль. Если в процессе будет обнаружена папка с настройками и сохранениями игры, то вам будет предложено скопировать её в папку профиля. Исходная папка с настройками будет переименована, так что ваши файлы никуда не исчезнут, в случае если что-нибудь пойдёт не так.



Только что созданный профиль появится в списке, и вы сможете выбрать его.



Кнопка **Создать ярлык** позволяет создать ярлык для быстрого запуска мод-менеджера с указанным профилем. Выберите нужный профиль и нажмите **OK**, чтобы загрузит его. Если программа не сможет определить установочную папку игры, она покажет следующее сообщение:



Выберите папку игры, чтобы продолжить. Нужно выбрать именно корневую папку игры, то есть папку куда игра была установлена. Например **D:\Games\SkyrimSE**, а не **D:\Games\SkyrimSE\Data**. Далее программа запомнит выбранную папку и не будет спрашивать вас об этом снова.

После этого откроется главное окно программы и можно приступить к полноценному использованию возможностей мод-менеджера. Об этом читайте далее.

Удаление

Процедура удаления достаточно проста.

1. Закройте программу.
2. Запустите командный интерпретатор Windows (cmd.exe). Это можно сделать разными способами, но пожалуй самый простой это через меню "Пуск" -> кнопка **Выполнить** -> набрать cmd.exe в текстовое поле и нажать **OK**.
3. Наберите команду **sc delete KortexVFS** и нажмите клавишу **Enter**.
4. Перезагрузите компьютер.
5. Удалите файлы программы.

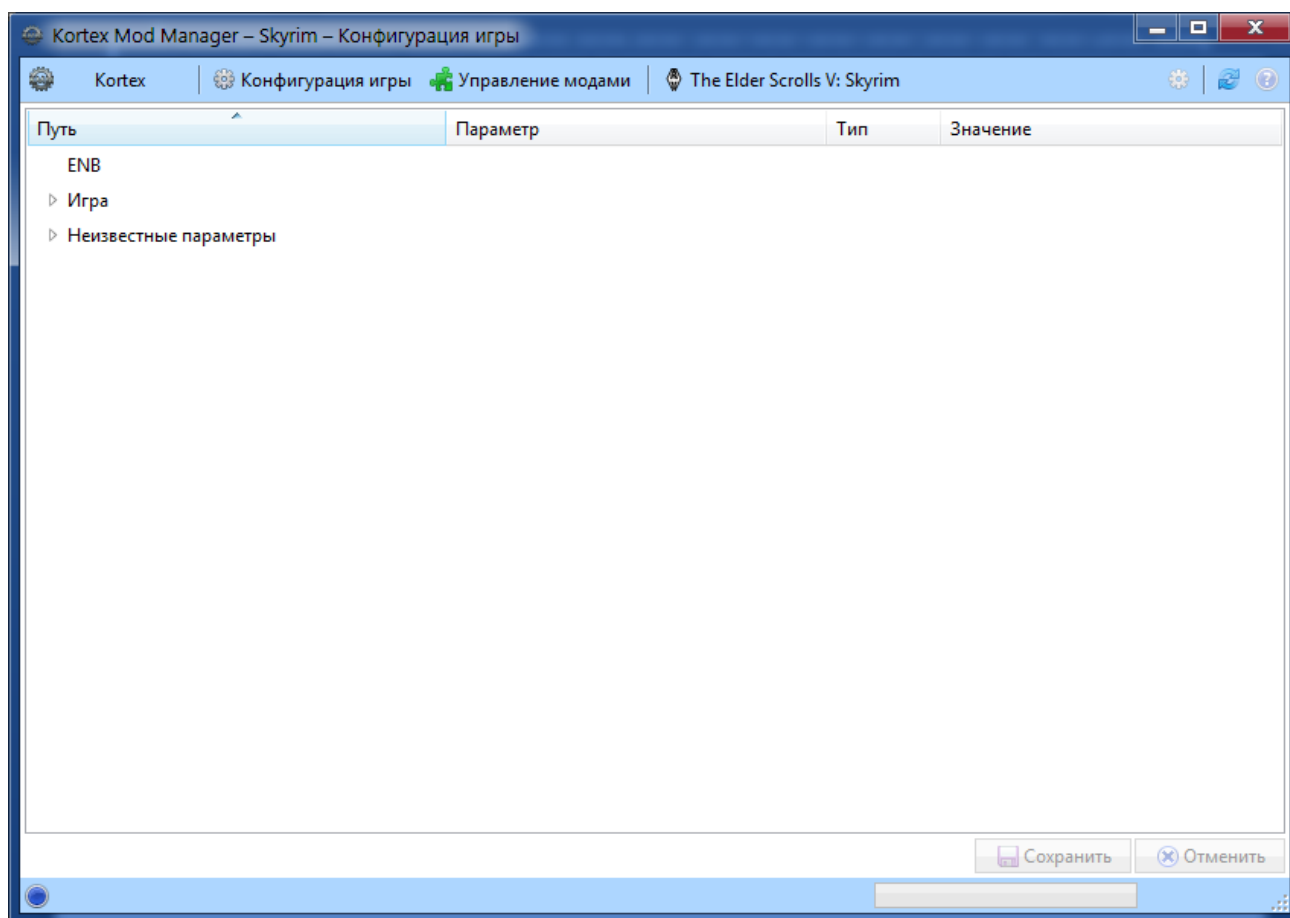
Обновление

Обновление заключается в последовательном выполнении сначала процедуры удаления и установке новой версии.

Если обновление до определённой версии требует дополнительных действий, об этом будет написано в заметках к выпуску новой версии. Так что внимательно читайте список изменений и описание на странице загрузки программы.

Часть 2. Главное окно

Главное окно мод-менеджера состоит из панели меню, рабочего пространства и строки состояния.

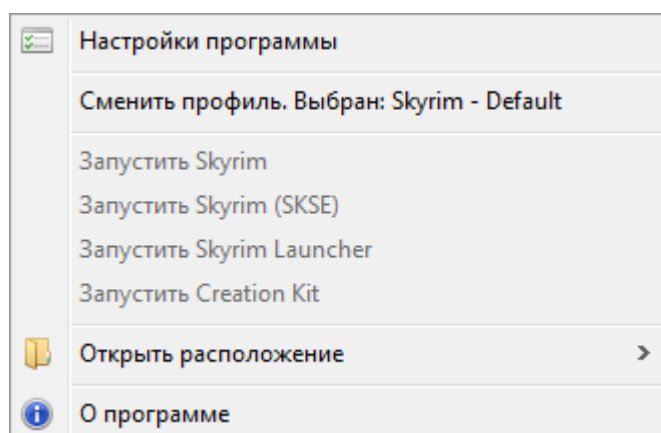


Панель меню

На панели меню всегда находятся семь кнопок.

Главное меню (Кнопка Kortex).

Из него можно открыть окно настроек программы, диалог выбора профилей (см. [Часть 1](#)), окно с информацией о программе, расположение некоторых папок и кнопки для запуска игры и некоторых других программ.



Конфигурация игры

Окно со списком параметров для настройки.

Управление модами

Список всех доступных модов и активация виртуальной файловой системы (VFS).

Кнопка с названием игры (Меню игры)

Меню для доступа к дополнительным рабочим пространствам. Доступные рабочие пространства зависят от выбранной игры, так как не для всех игр реализован весь функционал мод-менеджера. Например, менеджер сохранений не доступен для Sacred 2.

Кнопка с шестерней (QSM, Меню быстрых настроек)

Меню быстрых настроек или QSM (англ. Quick Settings Menu) предоставляет быстрый доступ к параметрам специфичным для данного рабочего пространства.

Кнопка со стрелками (Обновление окна)

Обновление содержимого текущего рабочего пространства. Эта функция доступна не для всех рабочих пространств, поэтому иногда она может быть не активна.

Кнопка со знаком вопроса (Вызов справки)

Вызов контекстной справки. Не реализована на данный момент и поэтому неактивна.

Рабочее пространство

Рабочее пространство это место, в котором находятся элементы управления модулей мод-менеджера. Всего имеется восемь модулей.

- Менеджер пакетов
- Управление плагинами
- Галерея скриншотов
- KIPCCClient
- Управление модами
- Запуск программ
- Конфигурация игры

Каждый модуль может иметь один или несколько рабочих пространств или не иметь их вообще, как и рабочее пространство может существовать само по себе и не быть приписано определённому модулю. Подробнее о каждом модуле и их рабочих пространствах будет рассказано дальше.

Строка состояния

В строке состояние обычно отображается информация о текущей выполняемой операции или сведения о выбранном объекте в каком-нибудь списке.

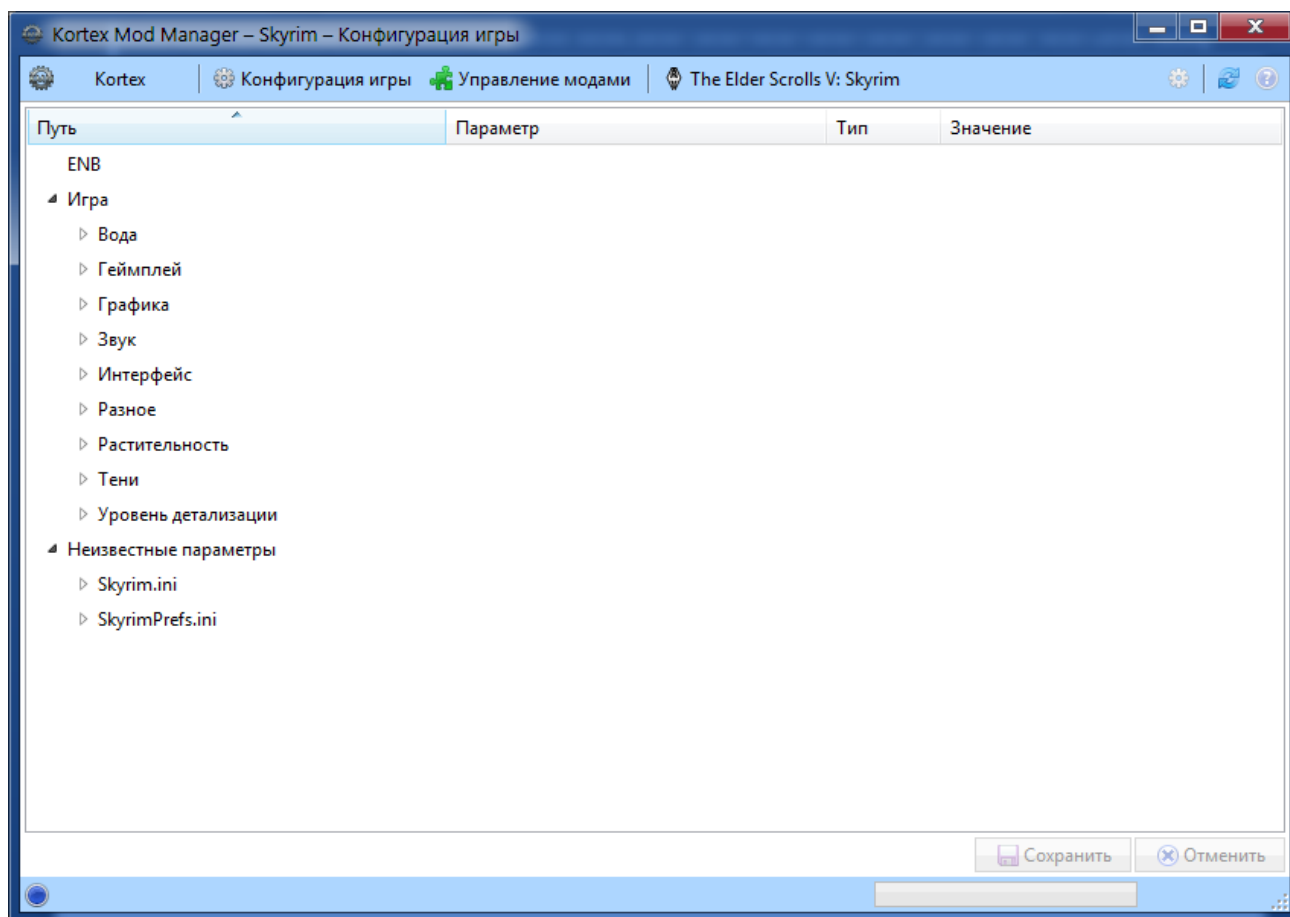
Часть 3. Конфигуратор

Конфигуратор позволяет настраивать параметры игры через специальный интерфейс вместо ручного изменения параметров в конфигурационных файлах. На данный момент поддерживается настройка игр, которые хранят параметры в формате INI. В будущем, если потребуется, могут быть добавлены другие форматы.

Большинство параметров можно редактировать всегда, но некоторые не будут доступны, если VFS не активна.

Все доступные параметры представлены в виде дерева и разделены на три основные ветви:

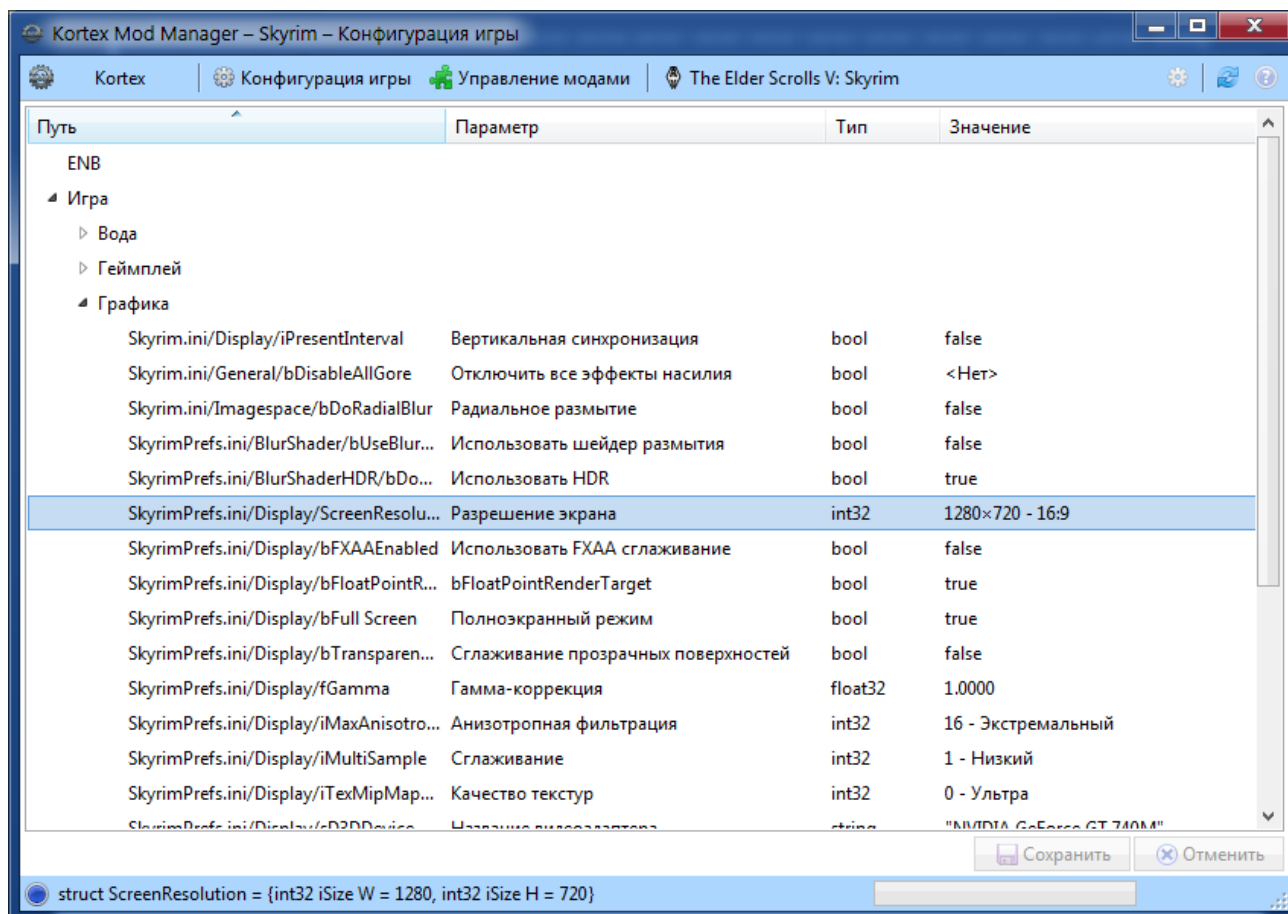
- Игра
- ENB
- Неизвестные параметры



Настройка

Изменение параметра производится через двойной клик на строке с ним. Для параметров типа **bool** значение сразу изменится на противоположное, для остальных типов будет вызвано специальное диалоговое окно.

После изменения всех желаемых параметров нужно нажать на кнопку **Сохранить** чтобы применить изменения или на кнопку **Отменить** для отказа от них.



Игра

В этой ветви находятся параметры самой игры. Большинство из них доступны всегда независимо от активности VFS. Параметры внутри этой ветви могут быть далее разделены по категориям для удобства понимания типа параметра и навигации.

ENB

Эта ветвь обычно доступна только при активной VFS и позволяет настроить параметры для графической модификации ENB (<http://enbdev.com>). Организация параметров внутри этой ветви примерно повторяет структуру для ветви **Игра**. Если ENB не поддерживает выбранную игру, то эта ветвь будет пуста.

Неизвестные параметры

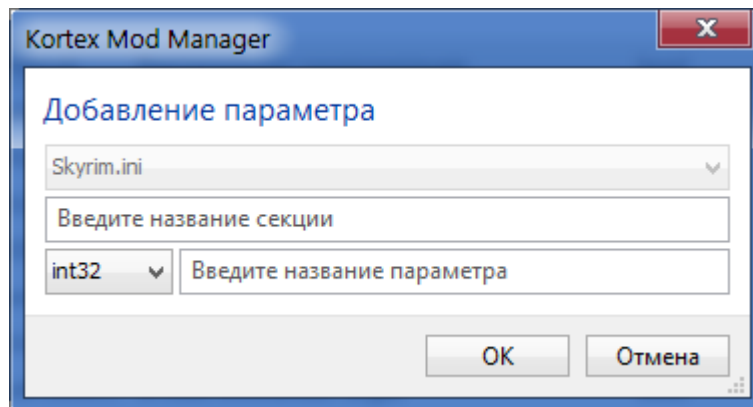
Эта ветвь содержит список файлов, для которых нет распознанных именованных параметров. Каждый файл будет содержать список своих параметров, но распознанных среди них не будет. С осторожностью изменяйте параметры из этой ветви, потому что вводимые значения никак не проверяются.

Конфигуратор не знает типы этих параметров, так что он попытается определить их автоматически. Если имена параметров используют венгерскую нотацию, определение будет достаточно точным, если другой способ именования, тип будет определяться по значению, которое можно интерпретировать по разному.

Добавление нового параметра

Чтобы добавить новый параметр выберите пункт **Добавить параметр** в контекстном меню элемента списка и введите название параметра, название секции в которой он должен находиться и его тип данных. Добавленный параметр появится в списке, и его можно будет изменять, как любой другой параметр.

Как и для неизвестных параметров, программа не проверяет вводимые здесь данные.



Типы параметров

bool

Логический тип, имеет только два значения **true** – истина и **false** – ложь.

int8, uint8, int16, uint16, int32, uint32, int64, uint64

Целочисленные типы разной разрядности (размера) со знаком и без него (с префиксом **u**).

float32, float64

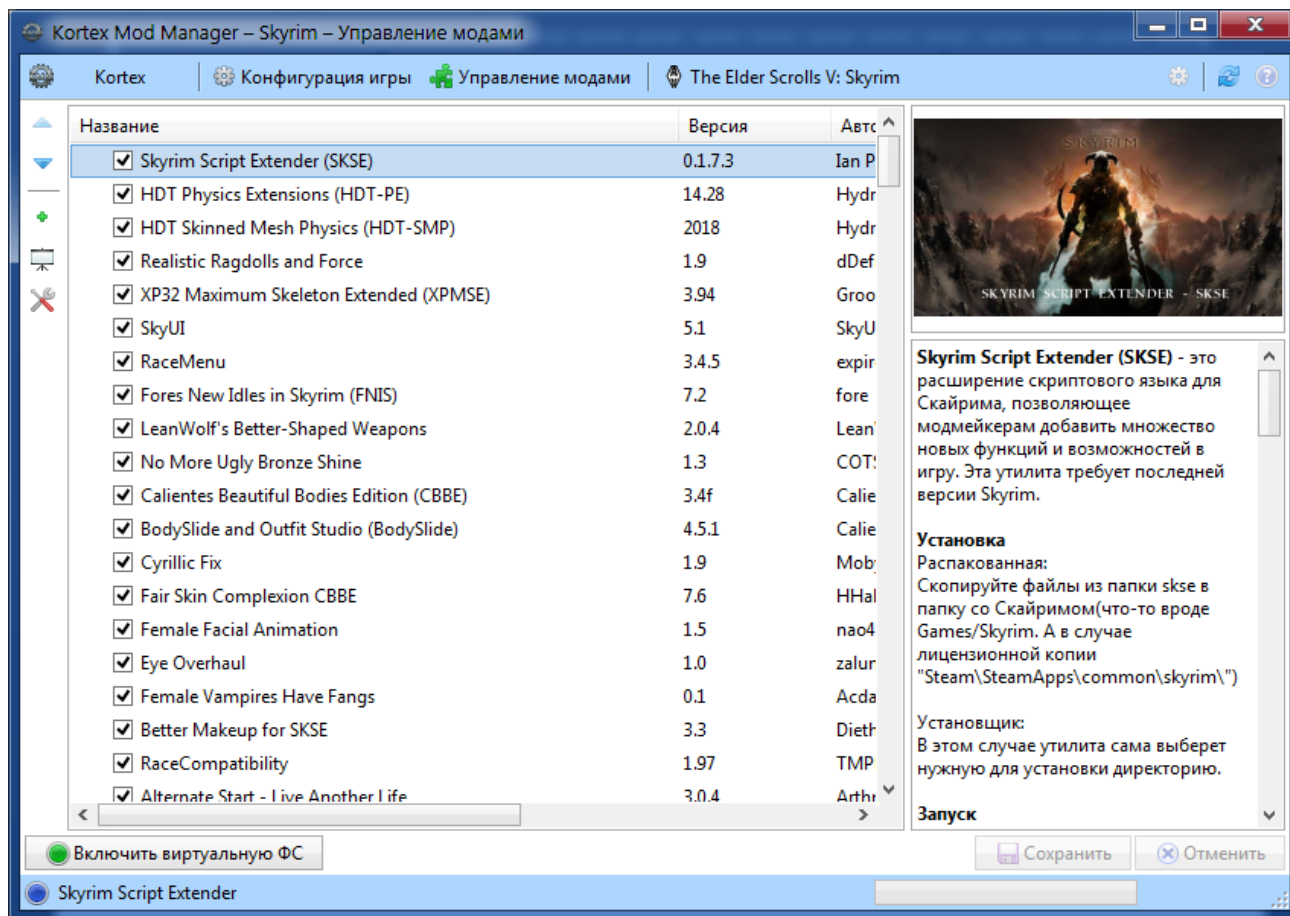
Типы с плавающей запятой (дробные) разного размера.

string

Строковый тип – последовательность символов.

Часть 4. Управление модами

Модуль управления модами позволяет, да, вы угадали, управлять модами. Рабочее пространство этого модуля состоит из списка модов с кнопками управления, области описания и скриншота. Отдельно расположена кнопка включения виртуальной файловой системы.



Виртуальная файловая система (VFS)

В отличие от моих предыдущих мод-менеджеров (KMM1 и SKSM) Kortex использует VFS для установки модов. Это значит что при установке мода, его файлы не копируются в папку игры, а размещаются в своих отдельных папках внутри папки профиля мод-менеджера. Таким образом, никакие файлы оригинальной игры не удаляются, не перемещаются и не перезаписываются. Если требуется разрешить конфликт (коллизии если хотите) между модами в случае если они меняют один и тот же файл, то требуется всего лишь переместить мод, файл которого вы хотите видеть в результате ниже в списке. Да, моды расположенные ниже по списку имеют более высокий приоритет, чем моды расположенные выше.

Виртуальная файловая система включается нажатием на кнопку **Включить виртуальную ФС** и выключается повторным нажатием на эту кнопку. VFS активна только пока мод-менеджер работает, если его закрыть VFS будет размонтирована. Некоторые действия в программе можно выполнить только при включенной VFS.

В программе используются две реализации VFS. Первая – Convergence. Она организует диспетчеризацию запросов от запущенной игры и реальным файлам модов. Вторая, Mirror, отображает содержимое одной папки в точку монтирования. Эта версия используется для создания виртуальных папок с настройками игры, сохранениями и т. п.

Точка монтирования это то место, в котором создаётся виртуальная папка. В случае Convergence это будет виртуальная папка игры, для Mirror это будут виртуальные папки настроек и сохранений. В руководстве термины **виртуальная папка** и **точка монтирования** вполне взаимозаменяемы.

Итак, ещё раз перечислю особенности и недостатки использования VFS.

- Чистая папка игры. Никакие базовые файлы никуда не исчезнут.

- Простое разрешение файловых конфликтов простым изменением порядка в списке, без необходимости переустановки мода.

Теперь недостатки.

- Увеличение скорости запуска игры. К сожалению, чем больше модов установлено, тем медленнее будет запускаться игра. VFS использует различные механизмы оптимизации IO запросов (запросов на чтение и запись) и диспетчеризации, но не может полностью нивелировать накладные расходы.
- Необходимость перезапускать VFS после установки и удаления мода или после ручного изменения содержимого папок с модами.

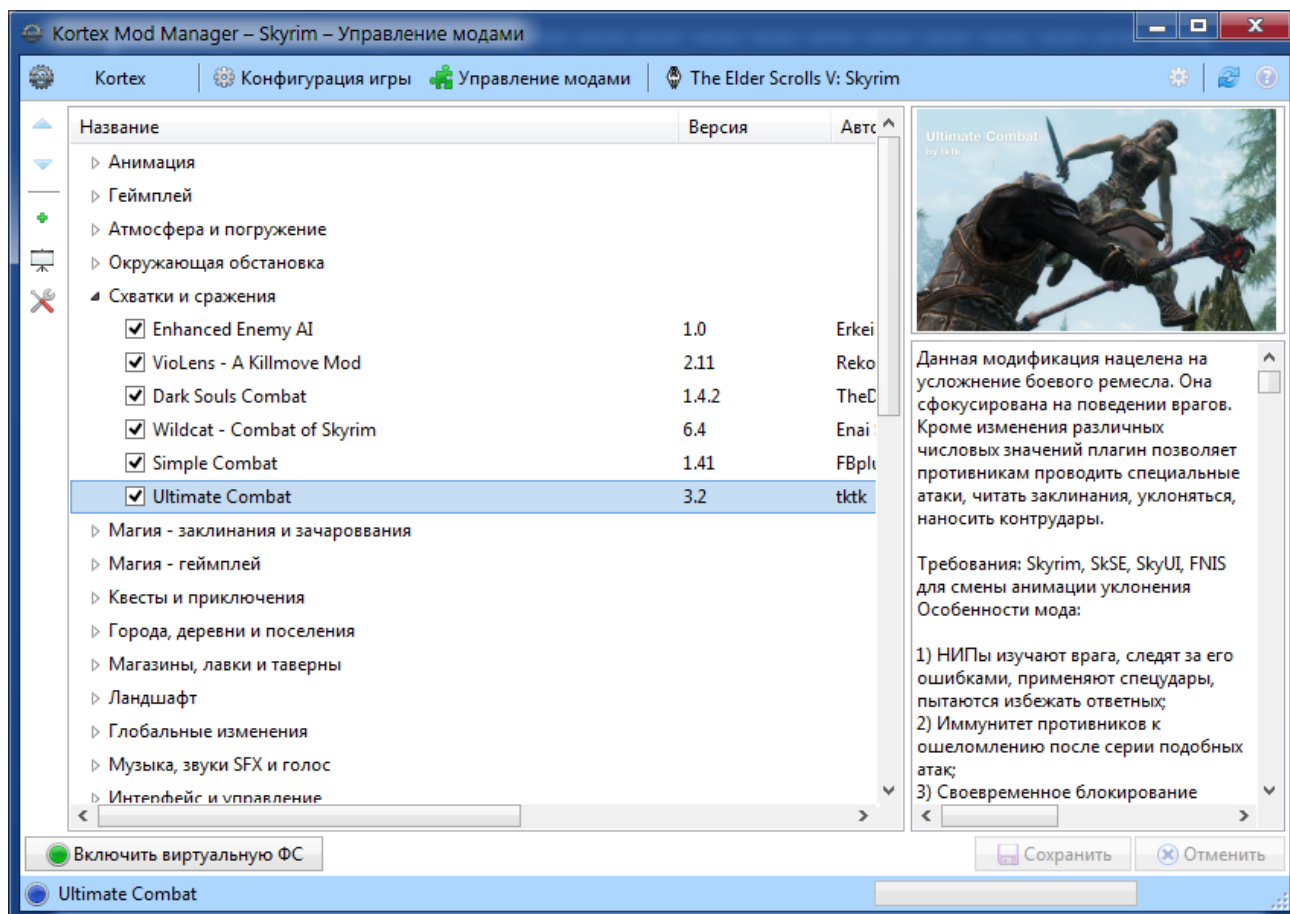
Последний пункт – это следствие используемых диспатчером оптимизаций. В процессе работы VFS строит индекс запросов к файлам для ускорения доступа к ним, чтобы не искать этот файл снова, если он будет запрошен ещё раз. VFS удалит файл из индекса если файл будет удалён или перемещён внутри виртуальной папки, но не сможет обновить индекс если изменения были произведены не через виртуальную папку. Например если пользователь удалит файл в папке с модом, VFS всё ещё будет считать что файл существует и при следующем запросе к нему диспатчер отдаст путь к уже удалённому файлу. Только в этом случае ничего не произойдет, так как файла всё равно нет. Тем не менее, произойдёт рассинхронизация списка файлов которые запущенная в виртуальной папке программа увидит при поиске (или увидите вы при просмотре этой папки в проводнике) и реальными доступными ей файлами.

Пока VFS не будет иметь возможности следить за внешними изменениями решение одно – перезапускать VFS после каждой игровой сессии или запуска любой другой программы, если вы замечаете странное поведение программ. Эта проблема возникает не всегда и это просто дополнительная мера предосторожности. Если вы уже запустили игру и просто играете, то можете не волноваться об этом – всё будет в порядке.

Также к недостаткам можно отнести необходимость того, чтобы точка монтирования была пустой папкой или не существовала. Если в папке-точке монтирования будут файлы или это будет ещё-каким-нибудь образом не нормальная папка, VFS не удастся смонтировать туда (программа предупредит об этом). Именно поэтому при создании профиля мод-менеджер предлагает скопировать файлы сохранений и принудительно переименовывает папку с ними.

Список модов

Список модов имеет два представления – режим активации (на первом скриншоте) и режим журнала (скриншот ниже).



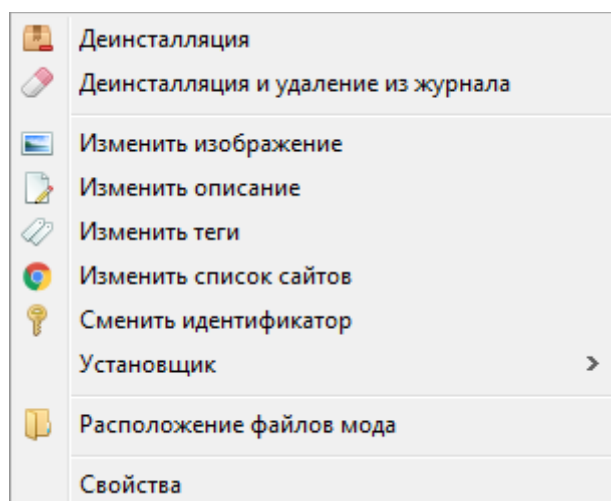
В режиме активации отображаются только установленные моды и только в этом режиме можно менять порядок модов. Это делается или с помощью двух стрелок на панели инструментов или выделение одного или нескольких модов и перетаскиванием их на новое расположение. Изменения порядка недоступно если активна VFS.

В режиме журнала отображаются все моды – и установленные и не установленные. В этом представлении моды сгруппированы по тегам. Один мод может иметь несколько тегов или не иметь их вовсе. Если у мода нет тегов он будет прикреплен к псевдо-тегу с меткой **<Нет>**.

Двойной клик на названии мода откроет его установщик и запустит установку.

Свойства мода

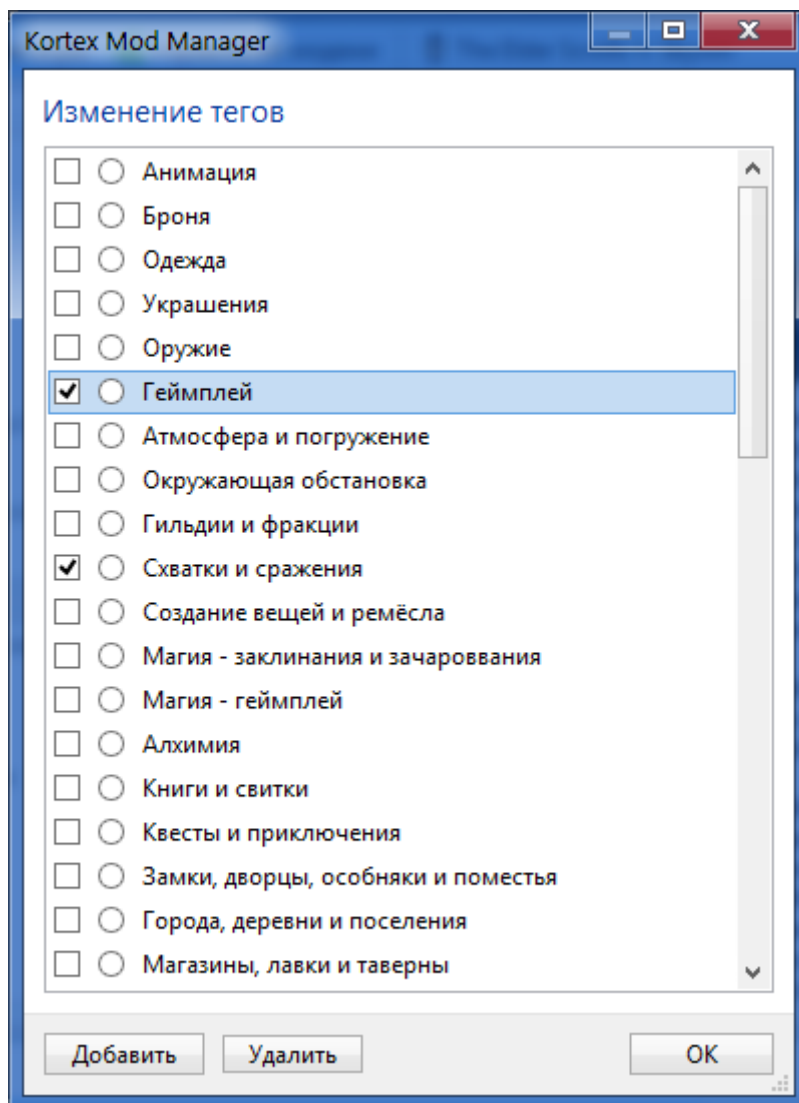
Вы можете изменять свойства мода используя контекстное меню или напрямую в списке (через двойной клик на ячейке или нажатием кнопки **F2**). Не злоупотребляйте возможностями редактирования. В будущем эти данные могут быть использованы для проверки версии мода на поддерживаемых сайтах.



Все изменения не записываются сразу. Они должны быть подтверждены нажатием кнопки **Сохранить** или отменены.

Теги

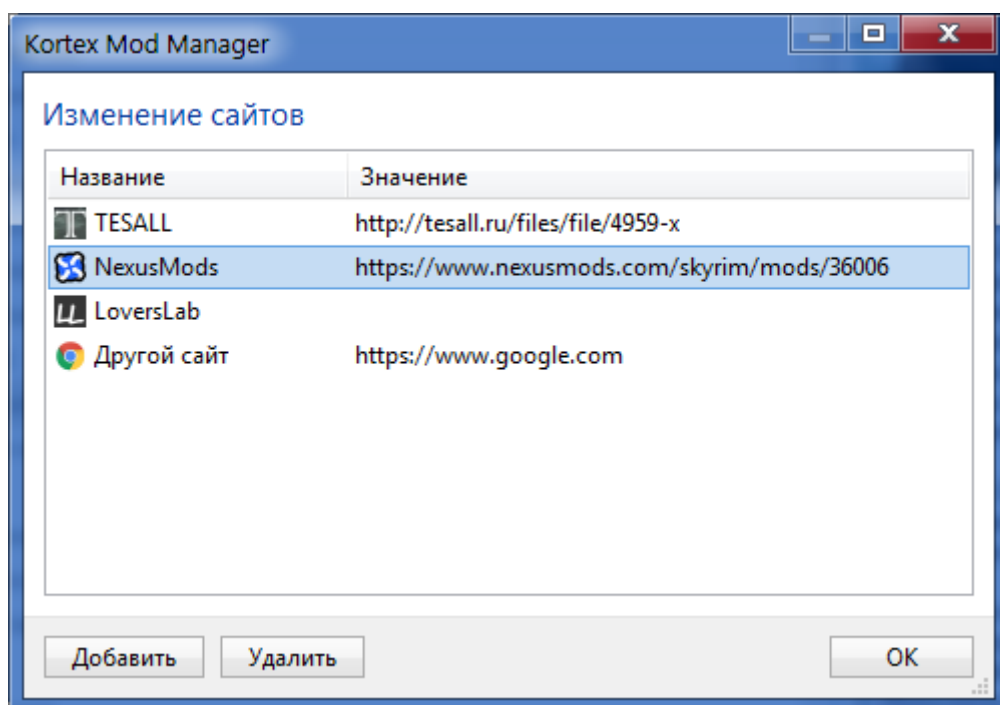
Как уже было сказано у каждого мода может быть один или несколько тегов. Окно редактора тегов позволяет выбрать несколько тегов, отмечая их галочками. Для удобства есть вторая колонка с радиокнопками для выбора только одного тега с игнорирование всех тегов, выбранных в первой колонке.



Вы можете создавать свои теги и удалять системные. Но если вы удалите все теги, программа восстановит системные теги.

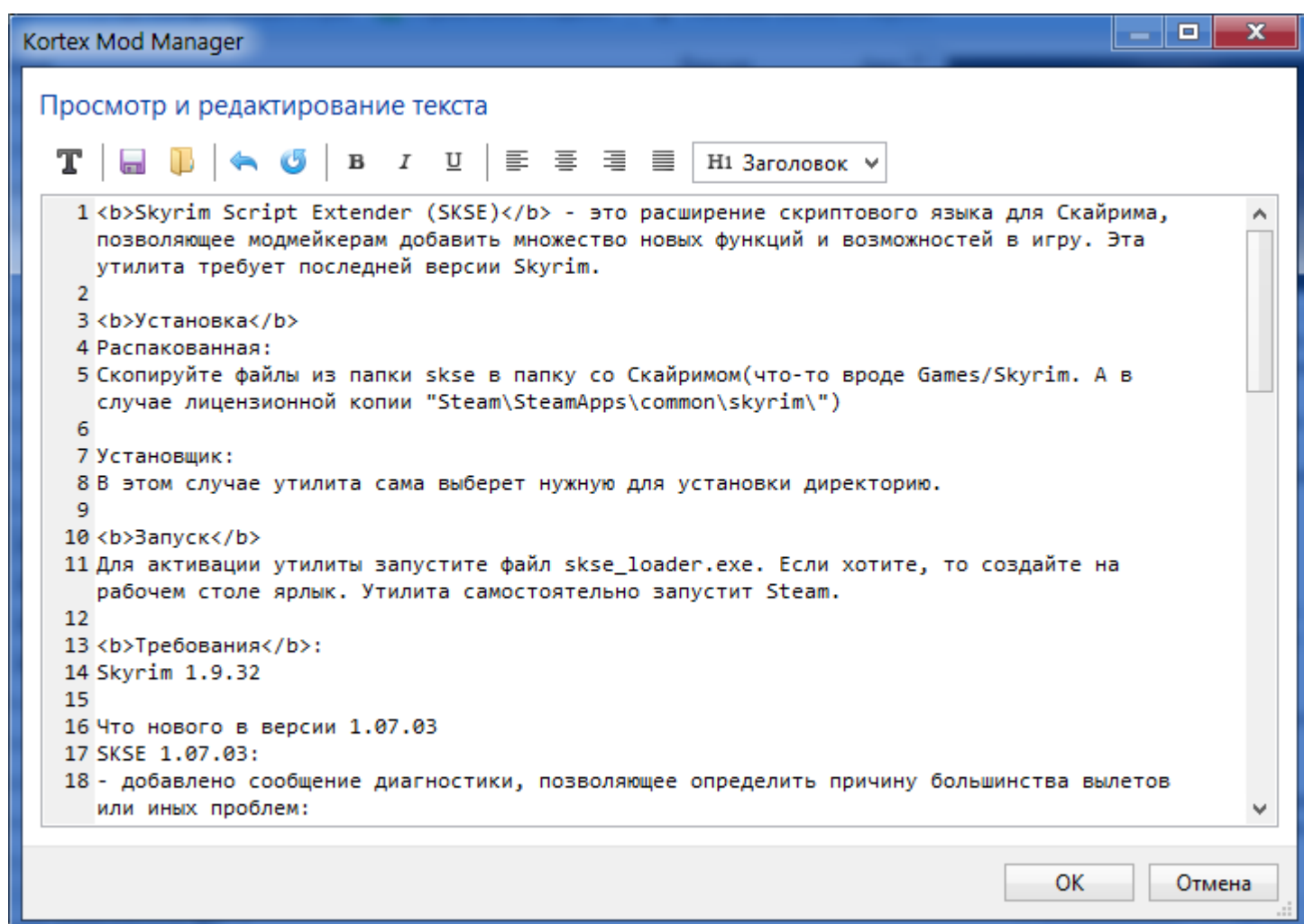
Редактор сайтов

Каждый мод может хранить три идентификатора для известных сайтов и список неизвестных. Для известных сайтов задаются только идентификаторы, адрес программа создаст сама. Для остальных сайтов нужно предоставить полный адрес и опционально название. Если название не указать, будет использоваться доменное имя из адреса.

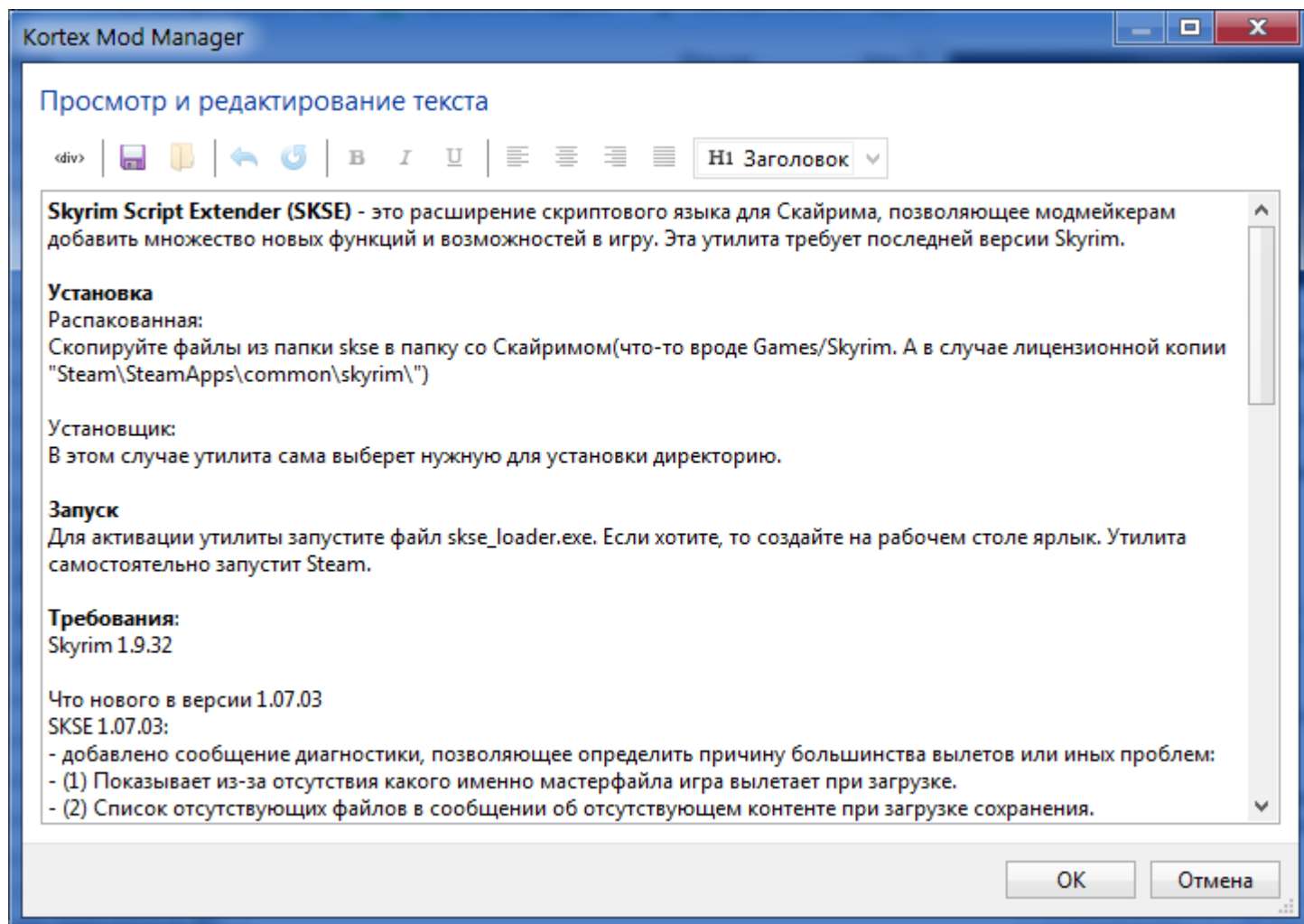


Изменение описания

Описание мода можно изменить во встроенном текстовом редакторе. Этот редактор не сильно сложнее встроенного в Windows блокнота. Он поддерживает базовое HTML форматирование.



Нажатие на кнопку с иконкой буквы **T** переключает режим редактора с собственно редактирования на просмотр конечного результата.

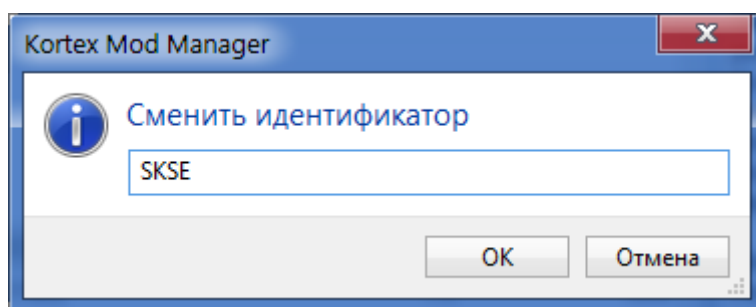


Вернуться к режиму редактирования можно нажав на кнопку с текстом **<div>**.

Смена идентификатора (ID)

Идентификатор призван однозначно определять мод в пределах одной игры. У двух разных модов могут быть одинаковые названия, но при этом у них должны быть разные ID. Например, у расширителя скриптов для Skyrim название **Skyrim Script Extender**, но его обычно сокращают до **SKSE** и это будет являться его идентификатором. Мод-менеджер не даст вам изменить ID на уже занятый каким-либо модом в журнале.

Идентификаторы зависят от регистра символов то есть **SKSE** и **Skse** это разные ID.



Удаление модов

В контекстном меню есть два варианта удаления: просто **деинсталляция** и **деинсталляция и удаление из журнала**. Оба варианта удаляют файлы мода, но удаление из журнала, как можно догадаться из названия, также удаляет запись о моде из журнала.

В процессе удаления мода удаляются только его файлы. Файлы других модов и файлы самой игры остаются нетронутыми.

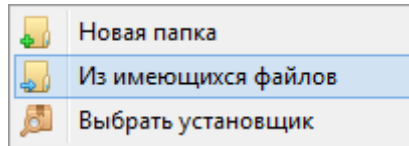
Часть 5. Установка модов

Установка модом может быть произведена несколькими способами. Мод может быть установлен с использованием специально подготовленного установочного пакета или копирование файлов мода из папки.

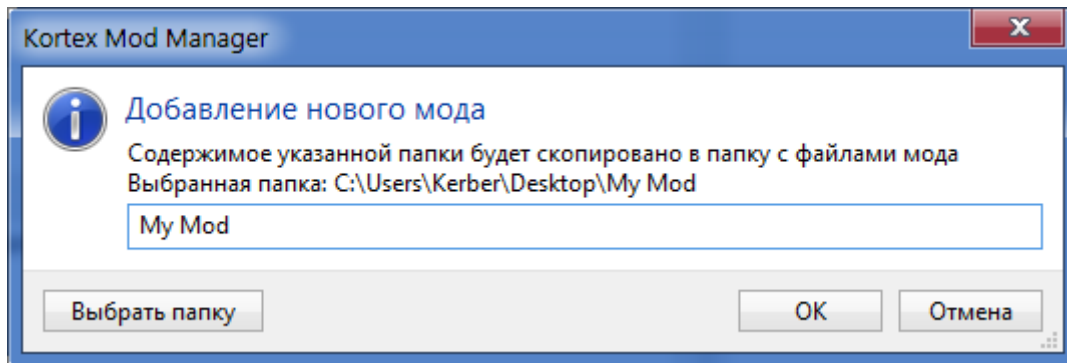
Kortex не поддерживает установку модов из архивов без установочной информации. Возможно этот функционал будет добавлен в следующих версиях.

Установка копированием из папки

Чтобы установить мод этим способом нужно выбрать пункт **Из имеющихся файлов** в меню кнопки с плюсом в панели инструментов на странице **Управление модами**.



Появится окно для ввода названия мода и выбора папки файлы из которой будут скопированы в папку мода в профиле. Вариант **Новая папка** просто создаст пустую папку с указанным названием. После нажатия кнопки **ОК** и завершения копирования файлов добавленный мод появится в списке модов. Там вы сможете указать его версию, описание и т. д.



Файлы в указанной папке должны быть размещены в ней относительно корня игры. То есть для **Skyrim** в указанной папке должна быть папка **Data**, а в ней файлы данных (папки **Meshes**, **Textures**, файлы ***.esp**, ***.bsa** и т. д.).

Установка из установочного пакета

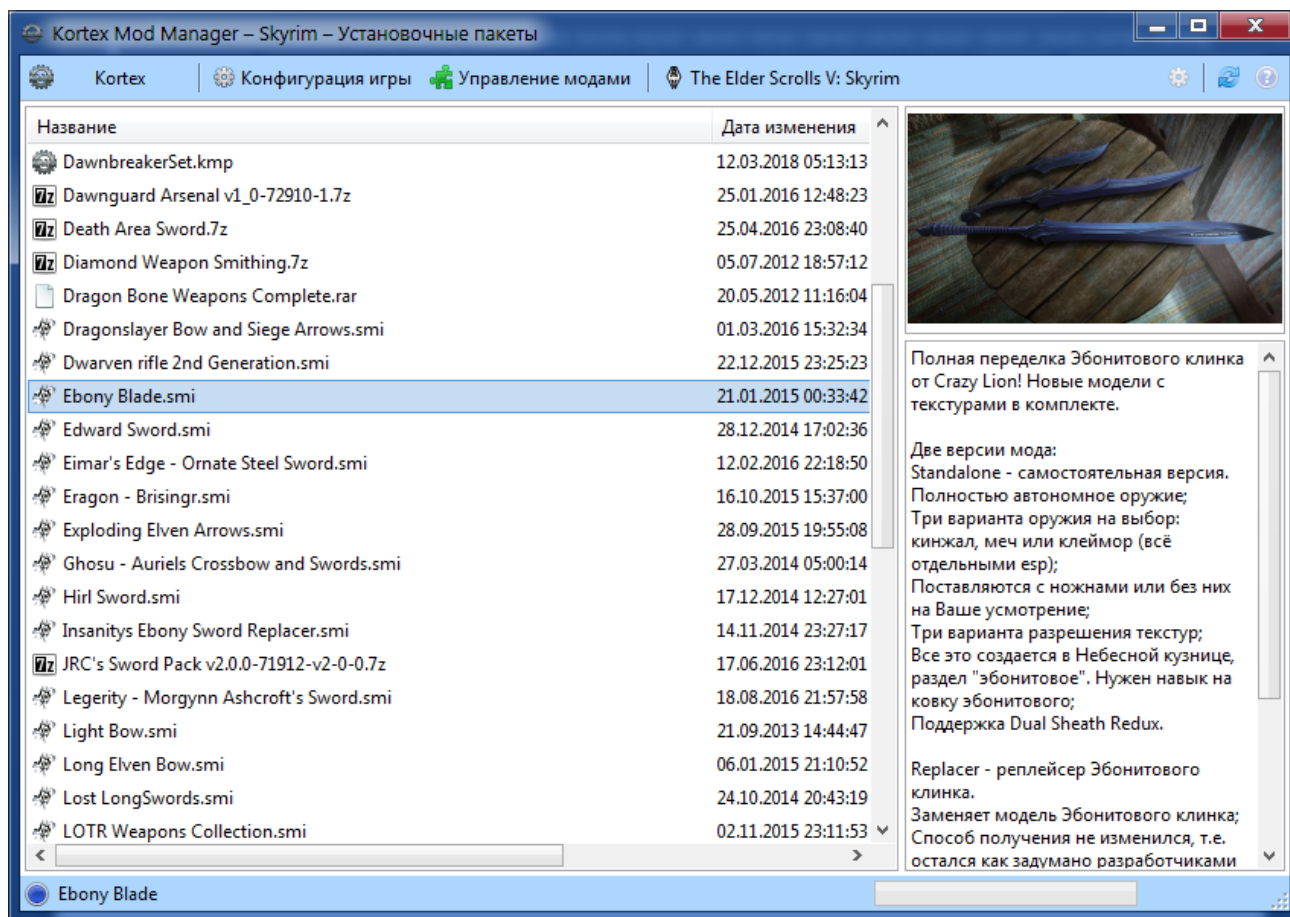
На данный момент мод-менеджер поддерживает следующие форматы:

- **KMP** (от **Kortex Mod Package**) – собственный формат Kortex.
- **SMI** и **AMI** – форматы установщиков **SKSM** и **KMM1** соответственно.
- **FOMod** – формат установщиков изначально созданный для **Fallout Mod Manager** и сейчас активно поддерживаемый **Nexus Mod Manager (NMM)**.

Возможно, в будущем появится поддержка других форматов, таких как **OMOD** – установщик для **Oblivion Mod Manager (OBMM)** и **BAIN** – установщик для различных вариантов **Wrye Bash**.

Допустим, у вас есть такой установщик. Запустить его установку можно тремя способами: выбрать файл через пункт меню **Выбрать установщик** из меню описанного в разделе выше, открыть установщик из журнала если этот мод уже был установлен или выбрать файл в списке доступных установочных пакетов (**Меню игры -> Установочные пакеты**) используя двойной клик на файле или из контекстного меню.

Папку, в которой будет выполняться поиск доступных установщиков можно выбрать в настройках.

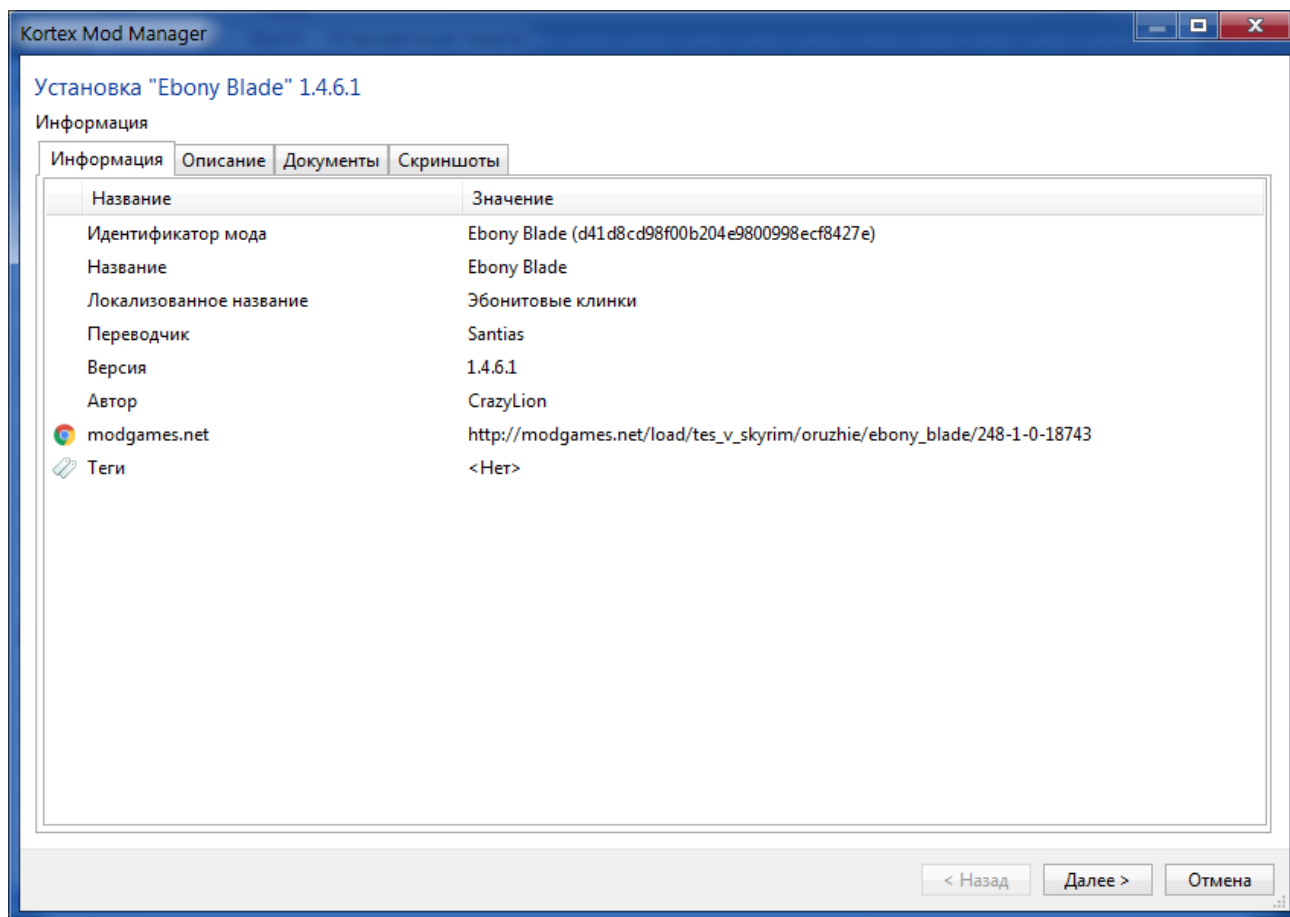


Мастер установки

Если мод-менеджер поддерживает формат выбранного установщика, то откроется окно мастера установки. Мастер установки имеет пять окон, но в зависимости от наполненности установщика не все из них будут показаны.

Информация

Здесь показана информация об установщике. Его название, идентификатор, автор, версия и т. п. Также здесь можно сразу же указать теги. Описание находится в отдельной вкладке. На вкладке **Документы** можно просмотреть дополнительную документацию для мода, если она есть.



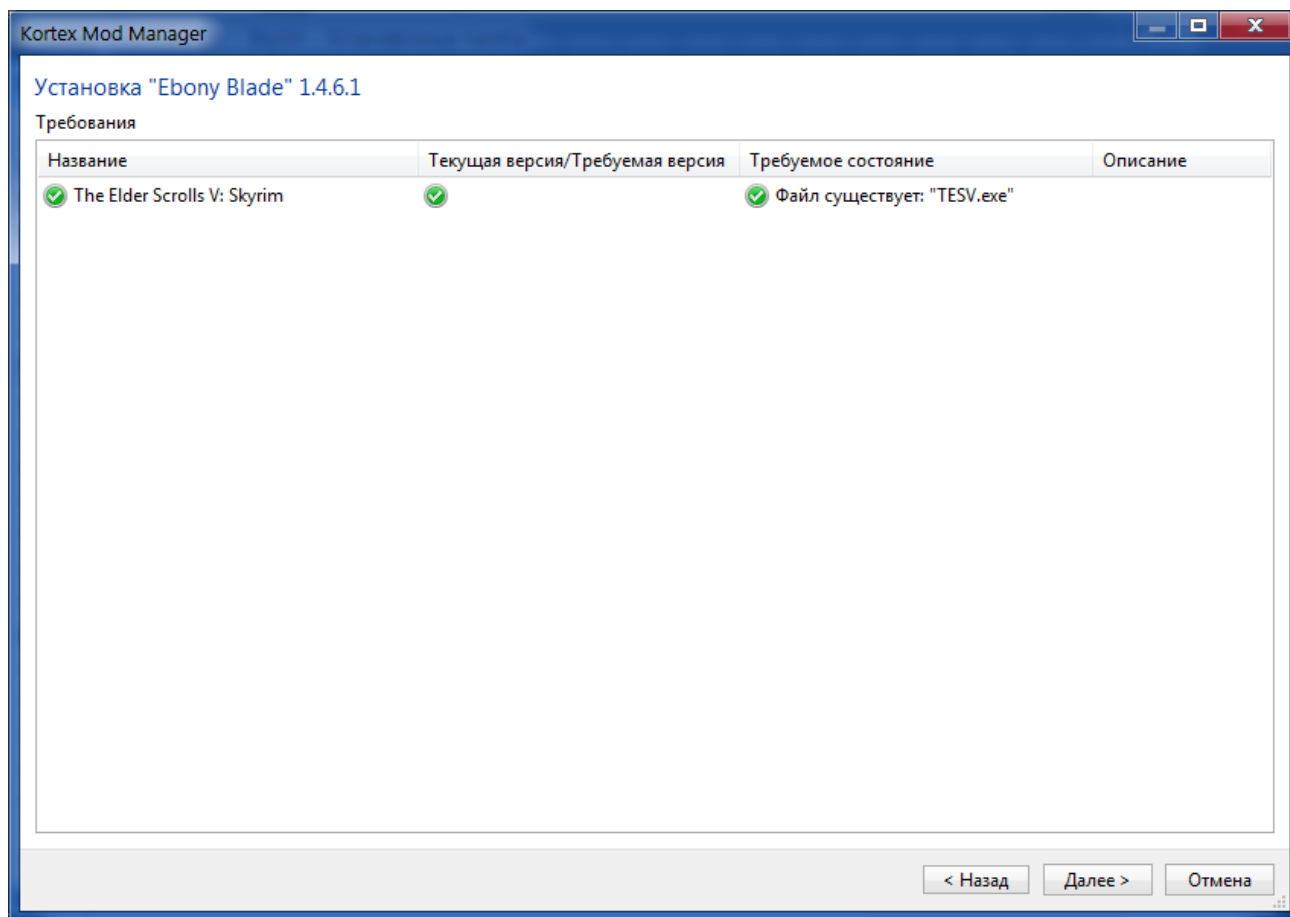
Требования

Мастер установки может проверять требования для устанавливаемого мода. Если требуемый элемент установлен и его версия и состояние соответствуют затребованным, то напротив названия будет зелёная иконка, если проверка не пройдена красная или желтая, если нет возможности достоверно проверить данные.

В любом случае несоответствие требованиям не мешает вам продолжить установку. Проверка требований всего лишь призвана помочь вам убедиться, что установленный мод будет стабильно работать на вашей копии игры.

С другой стороны некоторые сложные установщики могут использовать результат проверки требования для проведения автоматической или полуавтоматической установки или иным образом за вас решить какие файлы мода следует установить. Так что обращайтесь внимание на требования мода, будь они оформлены в установщике или только в описании мода.

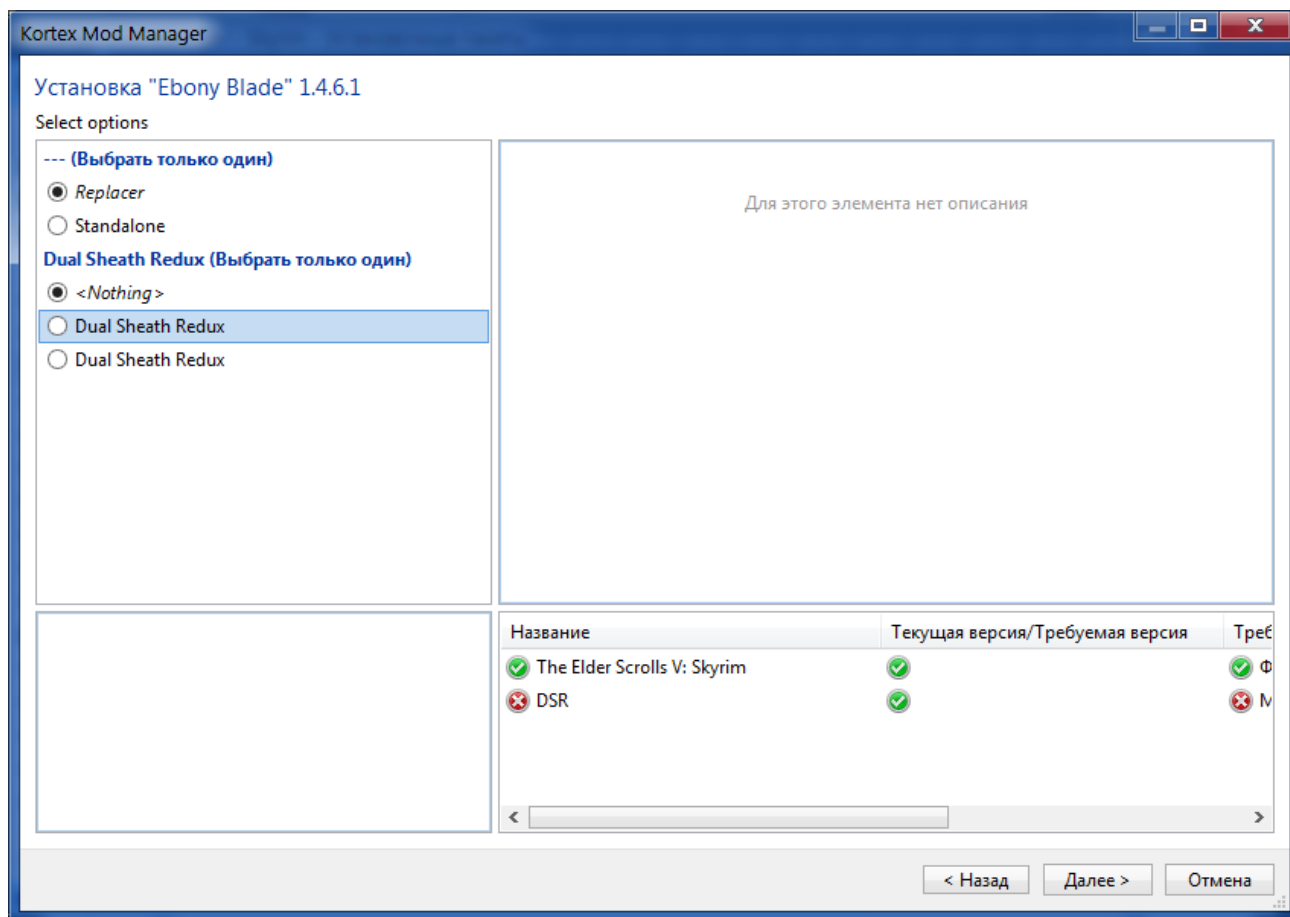
Если создатель установщика не указал к нему требования или не захотел выделять их отдельно, то этой страницы может и не быть.



Компоненты

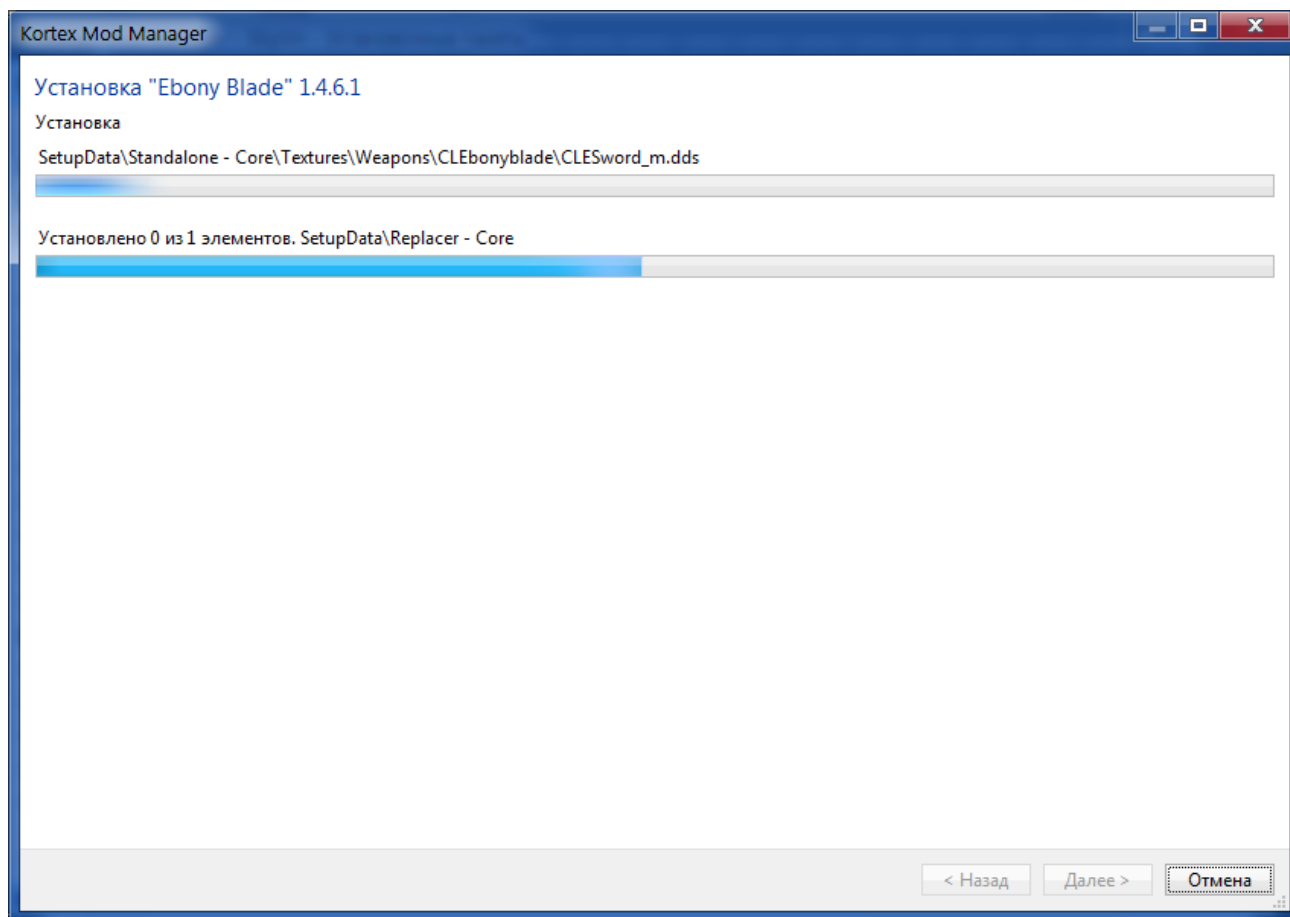
Если установщик позволяет выбрать различные варианты установки, то в нём будет эта страница. Слева будет список возможных вариантов установки, снизу скриншот для этого варианта, справа описание и список требований для этого варианта.

Двойной клик по варианту установки покажет сообщение с описанием типа варианта. Например, варианты написанные курсивом являются рекомендованными.



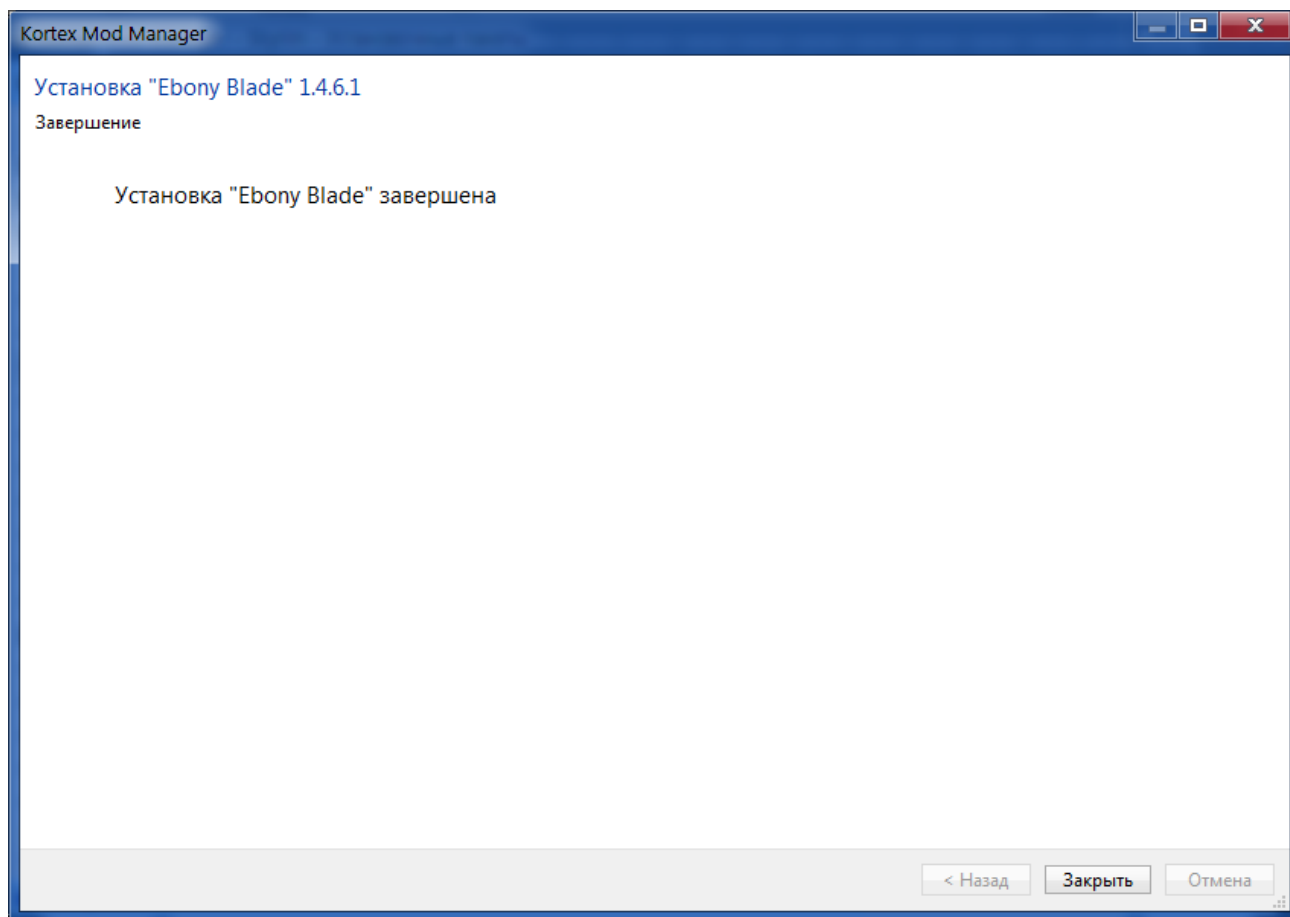
Установка

Здесь выполняется непосредственно распаковка файлов в папку мода. Этот процесс может занять длительное время в зависимости от количества выбранных компонентов, размера установщика в целом и степени и способа сжатия файлов в нём.



Завершение

После завершения извлечения файлов откроется последнее окно, сообщающее о том, что установка окончена. Теперь можно закрыть мастер установки.



После этого мод появится в списке модов. Если его там нет, нажмите на кнопку [обновления окна](#).

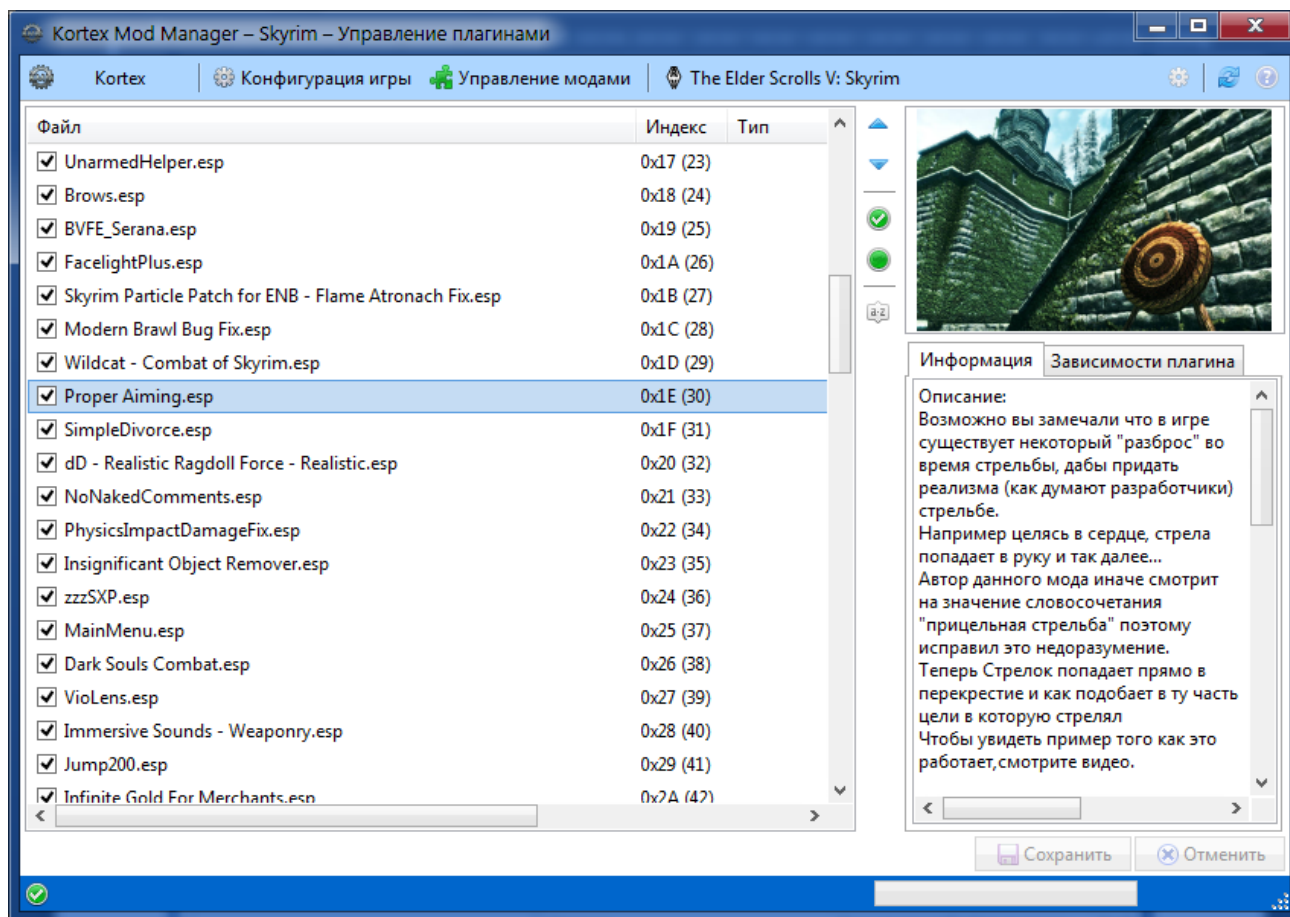
Часть 5. Подключение плагинов

Для некоторых игр недостаточно просто разместить файлы модов в нужной папке, чтобы игра смогла обнаружить и использовать моды, а нужно ещё и специальным образом указать игре, что есть такой мод и его надо загрузить. Именно этой задачей и занимается этот модуль. Получить к нему доступ можно из меню игры, но он доступен только при активной VFS.

Подключение плагинов производится отметкой нужного файла в списке и последующим сохранением списка нажатием на кнопку **Сохранить**. Перемещение файлов в списке можно выполнять как с помощью стрелок на панели инструментов, так и выделением группы файлов и перетаскиванием её на новое место.

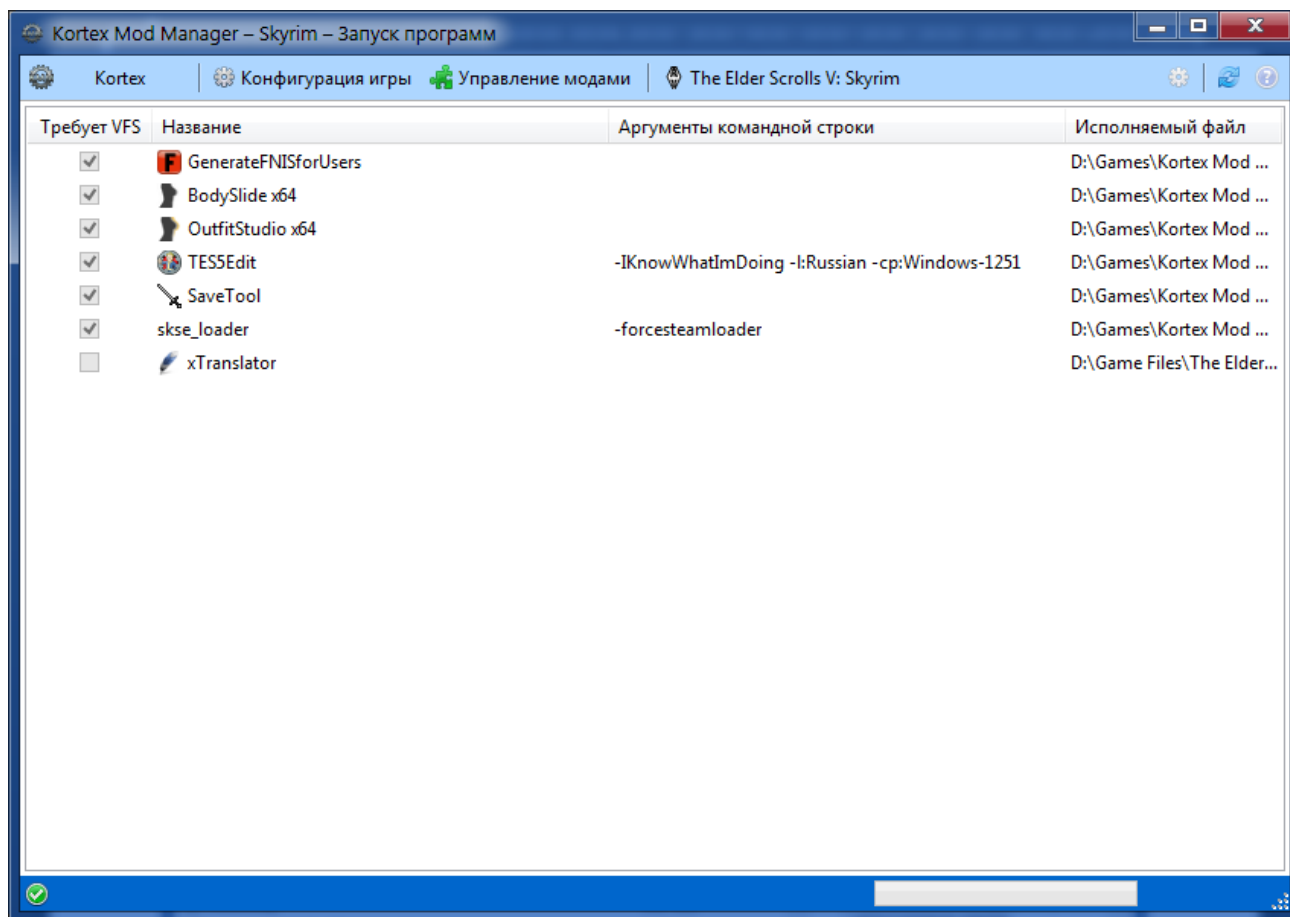
Если для выбранного файла найден мод, которому принадлежит этот файл, то в панель информации будет загружена информация о нём, а двойной клик по колонке **Часть** покажет окно управления модами и выберет этот мод в списке.

Если для указанной игры есть программы по автоматической сортировке плагинов и Kortex поддерживает их, то такую программу можно вызвать из меню с иконкой **a-z**.



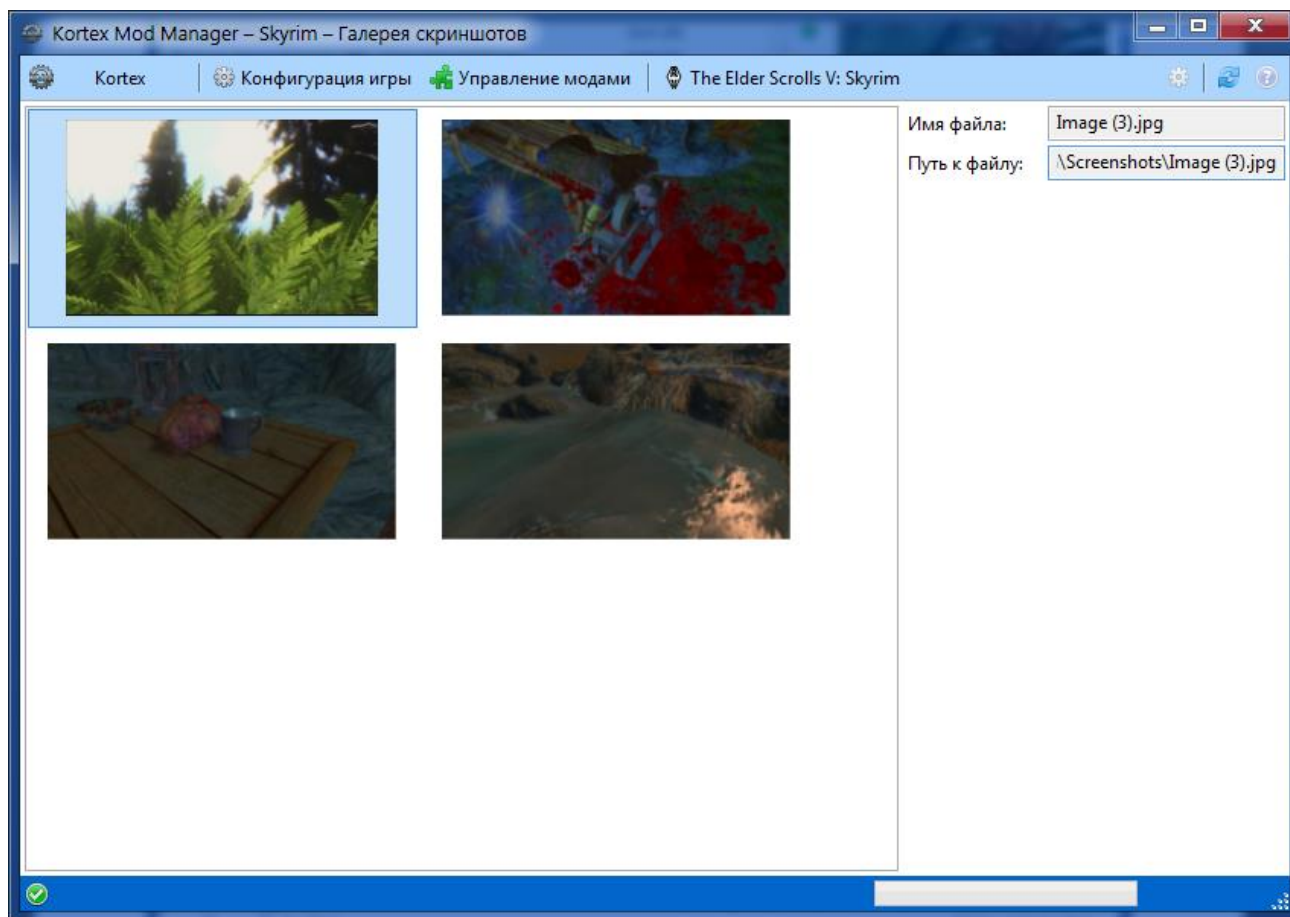
Часть 6. Запуск программ

Этот модуль позволяет добавлять программы для запуска из самого мод-менеджера. По большей части это альтернативна ярлыкам в Windows. Добавление новых программ производится из контекстного меню списка, запуск по двойному клику по названию программы.



Часть 7. Галерея скриншотов

Этот модуль собирает скриншоты игры с известных ему расположений и позволяет просматривать их в этом окне. Клик правой кнопкой мыши вызовет стандартное системное меню для файла скриншота. Больше этот модуль ничего не умеет.



Часть 8. Управление сохранениями

Этот модуль позволяет просматривать сохранённые игры и если игра это поддерживает синхронизировать список плагинов с выбранным сохранением. Также доступен просто просмотр писка плагинов, его экспорт в текстовый файл, переименование и удаление файла сохранения.

Если сохранённая игра использует два файла с одинаковым именем, но разными расширениями, то файловые операции будут произведены над обоими файлами.

