Проблеми і пропозиції щодо Clickermann

Проблеми

1. ~~На Home-PC не вдається зробити повну автоматизацію.~~
2. ~~На Home-PC не вдається прив’язати клікер до вікна K-Meleon~~
3. ~~На Work-PC було помічено, що не можна зробити прив’язку до вікон K-Meleony. Перевірити цю помилку.~~

Нотатки або рішення

1. Створення 50:50 автоматизації (одне вікно повністю під клікером, друге в ручному управлінні) на Home-PC можна зробити якщо вручну прив’язати клікера до зовнішнього вікна Chrome
2. На Work-PC створити 50:50 автоматизацію можна, якщо додати до permanent\_healing #include з окремим куском сценарію, який постійно буде ловити hWND внутрішнього вікна K-Meleon і по ньому шукатимуться картинки.
3. ЗАВДАННЯ НА ПОЛІВІКОННІСТЬ. Завдання на кілька вікон браузерів та клікерів: Мінімальне – зробити так, щоб одне вікно будь-якого браузеру було повністю автоматичне і працювало за прив’язкою до вікна, а інше залишалось під ручним управлінням, при цьому не важливо, які браузери використовуються. Поглиблене мінімальне – зробити так, щоб одне вікно K-Meleon було повністю автоматизоване і сценарій в ньому робив за прив’язкою до вікна, а інше вікно цього ж браузеру було під ручним управлінням. Максимальна задача (lite): зробити так, щоб два різних вікна будь-яких браузерів одночасно виконували один і той самий або різні сценарії і були повністю автоматичними. Зробити це за допомогою прив’язки до вікна, або будь-яким іншим способом. Максимальна задача (full): зробити так, щоб два вікна K-Meleon одночасно виконували один і той самий або різні сценарії і були повністю автоматичними. Бонусна задача до максимальної: при будь-яких браузерах дуже добре буде, якщо обидва клікера будуть прив’язані до вікон браузерів і посилатимуть їм сигнали, при цьому мишка може бути вільною.
4. ФАНТАСТИЧНЕ ЗАВДАННЯ. Подумати чи можна зробити більше, ніж 2 вікна браузера та відповідних їм сценаріїв. Перша спроба: 4 видимі вікна. ІМБА!!! – вікна, які перекриваються (НеОбМеЖеНо!!!)
5. Для K-Meleon можна зробити прив’язку до вікна за внутрішнім робочим вікном. Уже є готовий сценарій, який при кожному перезавантаженні ловить hWND вікна і прив’язується до нього. На Home-PC була виявлена проблема, що внутрішнє робоче вікно не проглядається. На Home-PC це було пов’язане з апаратним прискоренням. Потрібно ще буде перевірити чи працює на Work-PC таке прискорення. І, можливо, відключити його вже явно. Або ж перевірити як там будуть працювати сценарії. Отже, прив’язка до внутрішнього вікна K-Meleon залежить від апаратного прискорення.
6. На Work-PC для К-Мелеон доступні клавіатурні скорочення від Хрому, а на Home-PC це не доступно. Можливо, причина того, що К-Мелеон на роботі відрізняється від того, що встановлений вдома. Для цього потрібно порівняти їх версії та визначити в чому між ними різниця.

Пропозиції та плани

Початок – вдома

Кінець – вдома

Початок – робота

Кінець – робота

Призупинено

1. Зробити окремий сценарій (який пізніше за допомогою #include буде доданий до головного сценарію) який читатиме книги у Великій бібліотеці
2. ~~Спробувати за допомогою пісочниці (два вікна K-Meleon та два клікери) створити повну автоматизацію.~~
3. ~~Зробити універсальний комбат, який за допомогою SWITCH буде вибирати який амулет зараз надітий на персонажі і якщо знаходитиме потрібний колір, буде переходити до спеціального маркера і використовуватиме його~~
4. ~~Перевірити чи зберігаються ідентифікатори на різних приладах при перезавантаженні сторінки і зміні персонажу. Якщо так, то можна реалізувати використання різних приладів.~~
5. Переробити комбат та постійну хілку на SWITCH, коли буде робитись один GETSCREEN, в ньому шукатиметься картинка, і в залежності від того, якесь значення записуватиметься у змінну і буде передаватись в SWITCH. В залежності від значення змінної буде виконуватись певна дія. Перехід від перевірки зображення до перемикача можна зробити за допомогою GO і маркерів. Але треба подивитись як це все зробити. Після того, як це все буде реалізовано і воно працюватиме, перевірити швидкість його роботи на My-notb.
6. Зробити сценарій для Пекельних ігор і протестувати його на всіх машинах і всіх браузерах.
7. Зробити сценарій для завдань і протестувати його на всіх машинах. Змінювати компоненти сценарію в залежності від того, які особливості різних завдань мені зустрічатимуться.
8. Зробити сценарій для данжів. І так само можна модифікувати компоненти в залежності від особливостей кожного данжу (наприклад, приорітетність у вбивстві мобів або якісь інші дії)
9. МЕГА-ЗАВДАННЯ! Створити єдиний фарм-сценарій в якому будуть розміщуватись сценарії для завдань, данжів та пекельних ігор. Допрацювати його так, щоб персонаж автоматично проходив всі ці речі з певною періодичністю. Але після певного часу виконання сценарію (або кількості) або робив рандомний WAIT або виходив із акаунту і також робив певний WAIT, а потім знову заходив би в акк і починав знову виконувати цей сценарій. Можливо це можна реалізувати за допомогою гігантського WHILE, який буде працювати за кількістю повторень, після нього обнуляти початкову змінну, а потім писати якийсь або вихід із акаунту (можливо, навіть закриття вкладки) або просто рандомний WAIT(можливо, через певний час неактивності, персонаж стає offline(але це треба перевірити. Якщо це так, то немає необхідності кудись виходити та робити операції з вкладками. Після рандомного WAIT можна знову заходити на акк або активізуватись і відразу починати новий цикл лютого фарму.
10. ЕКСТРА-КІБЕР-МЕГА ЗАВДАННЯ! Можливо, зробити так, щоб після виконання одного повного фарм-циклу, клікер змінював персонажа і робив такий самий фарм-цикл з ним, потім знову змінював персонажа (за допомогою копіювання адреси та паролю у відповідні поля входу). І таким чином робити цикл для всіх фарм-персонажів. Але, звичайно, головного свого ублюдка клікером не чіпати, для того, щоб його не забанили, оскільки невідомо як довго я зможу обманювати парнєй з vten. Для збору всіх набраних ресурсів можна використовувати двох посередників, які періодично будуть збирати всі ресурси від фарм-персонажів та передавати його на основу.
11. ~~Оскільки були виявлено проблеми із прив’язкою до вікна на різних машинах, то можна для кожної машини, яка буде використовуватись підганяти всі необхідні сценарії. Якщо не вдасться зробити універсальний сценарій, який працюватиме на всіх машинах. Тому прийдеться кожен сценарій перевіряти на всіх машинах і визначати чи працює він чи ні. А також потрібно кожен сценарій та його версію додавати до списку наявних сценаріїв.~~
12. ~~Розібратись, як прив’язувати клікер до певного вікна таким чином, щоб це працювало на всіх машинах. Щоб не потрібно було вийобуватись і створювати мільйони модифікацій сценарії під кожну машину, браузер, розташування вікон та положення мого хуя в трусах, блять. Бо заїбало, сука.~~
13. Закінчити сценарії: permanent\_healing, combat, hell\_games, quest\_run. Протестувати їх на My-notb та оптимізувати їх для нормального виконання. І нарешті, блять, поставити один з них на тривале виконання на цій машині. А потім подивитись, що з того вийшло і чи не забанили мене взагалі за таку хуйню.
14. В quest\_run та danguon\_run реалізувати каунтер пройдених завдань та данжів, а також додати вивід в лог поточного завдання. Щоб якщо буде якась помилка чи щось на подобі того, можна було прийти і після тривалого виконання сценарію подивитись чому він застопорився, на якому завданні і скільки взагалі завдань і данжів було виконано.
15. ~~Для автоматизації K-Meleon після кожного перезавантаження сторінки додавати інклюдом біндінг до вікна, інакше клікер перестане прив’язуватись до вікна браузеру.~~
16. Зробити сценарій на навчання пітомців-лікарів.
17. Якщо потрібно буде, то створити сценарії на крафтинг.
18. Додати до dungeon\_run перевірку, щоб кожен раз воно приєднувалось до випадкового підземелля.
19. Зробити скріпт для ротаційного танкування.
20. Зробити сценарій для дуелей.
21. Під час переключення між персонажами в загальному сценарії, потрібно зробити видалення імені за допомогою комбінації клавіш Ctrl + Backspace. І відправку форми по нажиманню Ентера або ще якийсь спосіб. І після того, як воно відправило форму потрібно додати нормальний такий вейт (можливо секунд 10) для того, щоб воно встигло зайти в акк.
22. Спробувати зробити автоматизацію на 4 вікна відразу (2 К-Мелеон, 2 Хрому, або 4 Хрому, або 4 К-Мелеону (якщо зможу створити більше, ніж одна пісочниця).
23. Перевірити чи з’являється помилка з відсутністю розпізнавання картинок на різних браузерах (з клікерами зв’язаними) відразу після їх запуску. Тобто, перевірити чи впливає час роботи браузеру на можливість клікера розрізняти в ньому кольори (або прив’язуватись).
24. 30 червня перевірити список квестів для Argentor, можливо вони обновились і з’явились нові класні квести.
25. Розібратись якого хуя на Work-PC клікер не хоче відображатись.
26. Реалізувати оптимальну роботу Сфер Аркани і Вибуху Ефіру.
27. Додати до комбату включення приладів. Але це вже тоді коли будуть якісь нормальні прибори.
28. Оформити всі сценарії: видалити закоментований непотрібний код, можливо, привести все до зручнішого вигляду.
29. Була отримана інформація, що чим частіше вбиваєш хранителів, тим рідше з них падають міньки. Це треба якось обійти. Думаю, що це можна зробити, якщо періодично виходити із ігор і знову туди заходити.
30. На Work-PC додати якісь виключення в браузер, щоб воно не намагалось блокувати мого клікера.
31. Можливо на My-notb всі сценарії запускати лише в прив’язках, тому що я помітив, що в такому разі сценарій працює набагато швидше.
32. Можливо, прив’язку з K-Meleon для hell\_games не вийде зробити, тому що там потрібно мати доступ до адресної стрічки, а я не зможу зробити це ніяким іншим способом, окрім як шорткатів.

План

1. ~~Перевірити, як виглядають combat\_monk.cms та permanent\_healing.cms~~
2. ~~Перевірити, як виглядають combat\_monk--K-Meleon(left\_window).cms та permanent\_healing--K-Meleon(left\_window).cms~~
3. ~~Додати combat\_monk--K-Meleon(left\_window).cms та permanent\_healing--K-Meleon(left\_window).cms до списку сценаріїв~~
4. ~~Перевірити як працюють ці сценарії в різних браузерах в одному вікні. А також і ті, що не прив’язані до кмелеона. Додати до сценаріїв відповідні коментарі~~
5. ~~Зробити 50:50 автоматизацію для permanent\_healing. Найрізноманітнішими способами. Перевірити чи дійсно воно працює для Home-PC. Спробувати зробити це найбільш оптимальним чином. Записати результати в коментарі до сценарію. Але старатись робити від простішого, до складнішого варіанту.~~
6. ~~Зробити 100% автоматизацію для permanent\_healing. Таким чином дізнатись як робити повну автоматизацію для Home-PC. Записати результати роботи. Старатись зробити від найпростішого до найскладнішого.~~
7. ~~Спробувати створити автоматичну прив’язку 100% для Home-PC~~
8. ~~Створити тестову папку і туди закинути permament\_healing.cms і протестувати його (чи будуть шукатись картинки, чи потрібно там дотримуватись правильних адресів. Бо можливо, вони будуть просто шукатись файлом .exe)~~
9. ~~Якщо попередній пункт буде успішним, то спробувати повторити це саме і з combat\_monk.~~ **~~(якщо в кінці назви сценарію немає .cms, то це означає, що мається на увазі базова версія цього сценарію. Тобто головне, щоб його суть працювала. А для цього можуть використовуватись різні модифікації)~~**
10. ~~Записати успіхи роботи~~
11. ~~Зробити універсальний комбат, який за допомогою SWITCH буде вибирати який амулет зараз надітий на персонажі і якщо знаходитиме потрібний колір, буде переходити до спеціального маркера і використовуватиме його~~
12. ~~Заново протестувати роботу permanent\_healing на Home-PC на всіх браузерах у синглі та паралелі. Особливу увагу звертати на новий пошук по картинці (якщо він буде реалізований. А він не буде реалізований).~~
13. ~~Знову протестити (але коротко permanent\_healing), а також combat\_monk (його тільки в синглі). Записати результати в коментарях сценаріїв.~~
14. ~~Зробити універсальний загальний комбат для сингла та паралелі.~~
15. ~~Змінити назву combat\_monk на combat\_universal.~~
16. ~~Протестити роботу нового універсального комбату в синглі на різних браузерах, а також у зв’язці при різних комбінаціях браузерів. І все це робити на різних персонажах та різних амулетах. Перевірити повну та частоку автоматизації. Тут також зверати увагу на пошук кольору ЛЛ. Записати всі результати до коментарів сценарію та спеціального файлу.~~
17. ~~Переробити unbinding.cms для лівого та правого вікна. (а можна і зразу)~~
18. ~~Переіменувати всі робочі сценарії з~~

~~\_test\_permanent\_healing--Chrome—~~

~~100\_auto--hWND\_by\_command(right).cms~~

~~До~~

~~\_working\_permanent\_healing--Chrome--100\_auto--hWND\_by\_command(right).cms~~

~~і перевірити, як це буде працювати.~~

1. ~~Пройтись по виконаних завданнях, відзначити що вже реалізовано, що зроблено. Перевірити завдання на наступний день.~~
2. Перевірити працездатність всіх створених раніше сценаріїв на My-notb. Особливо часткову та повну автоматизації для двох Кмелеонів.
3. Оптимізувати всі існуючі сценарії під My-notb для того, щоб вони там коректно та оптимально працювали.
4. Поставити на вже бойове виконання сценарій hell\_games. Але перед цим подумати чи потрібно йому рахувати кількість пройдених циклів (смерті і їбошки на іграх). Можливо, придумати щось таке, щоб персонаж їбошив на іграх, записував десь у змінну скільки часу він там вже знаходиться, а після того, як помре 3 рази, чекати годину або півгодини і знову повертатись на арену. І щоб, звичайно, це все записувалось у змінні, щоб потім це можна було подивитись.
5. ~~Переглянути всіх персонажів, що в мене є та визначити їх майбутню роль. І в залежності від цього зрозуміти, як потрібно буде їх качати.~~
6. ~~На Work-PC порівняти інформацію про K-Meleon з тією, що я дістав з about:support з K-Meleon на Home-PC.~~
7. ~~Зробити однаковими всі коментарі на permanent\_healing.~~
8. ~~Додати нові стилі до Хрому та К-Мелеону на Work-PC.~~
9. На Work-PC протестувати всі сценарії, які були написані.

~~19.0. Замінити CSS на Work-PC.~~

~~19.1. На Work-PC протестувати permanent\_healing у різних варіантах паралельних вікон та записати результати у відповідний текстовий файл та коментарі усіх відповідних сценаріїв.~~

~~19.2. На Work-PC протестувати combat\_monk (новий) у синглі та паралелі у різних браузерах. Перевірити всіх персонажів і всі можливі амулети. Записати результати у відповідний текстовий файл та коментарі усіх відповідних сценаріїв.~~

~~19.3. Спробувати запустити hell\_games на Work-PC.~~

19.4. Доробити час та рандом у hell\_games на Work-PC.

19.5. Зробити hell\_games у різних паралельних вікнах.

19.5. Протестувати hell\_games на Home-PC у всіх видах та записати результати у відповідні текстові файли та коментарі.

19.6. Визначити, який кого із персонажів потрібно робити наступним лютим фармером (особливо для hell\_games) і що для нього потрібно зробити в першу чергу. Думаю, що потрібно в першу чергу робити все для Темної сторони, оскільки їх потім можна буде використовувати для того, щоб проходити різні данжі в полівіконному режимі.

19.6. Пройтись по всіх проблемах та пропозиціях, відмітити, що вже зроблено, додати нові, якщо потрібно та визначити план на наступну сесію.

1. ~~Зробити окремі технічні сценарії для шорткатів.~~
2. Зробити сценарій hell\_games (загальний, та окремі сценарії для кожного браузеру і сторони вікна (як в permanent\_healing)) для синглу та для паралельних вікон.
3. Замінити CSS для K-Meleon та Хрому (якщо потрібно) на Home-PC.
4. Розібратись чому на Home-PC не працюють хромовські шорткати для K-Meleon, як на роботі. Зробити так, щоб вони там з’явились.
5. Протестувати hell\_games в синглі та в прив’язці з іншими браузерами. Перевірити повну та часткові автоматизації. Результати записати до коментарів сценарію та відповідного текстового файлу.
6. Зрівняти коментарі у hell\_games для всіх модифікованих файлів.
7. Привести до нормального виду всі наявні сценарії (видалити лишні пробіли та коментарі з сценаріями, які вже не використовуються (або ж їх можна відправити на якесь звалище, щоб потім не втратити).
8. Створити окремий файл-список усіх потрібних завдань доступних і реальних для Argentor.
9. Створити файл-шаблон для quest\_run і почати робити цей сценарій. А для цього поступово проходити визначені завдання персонажом Argentor і заносити ці завдання до сценарію. Комбат туди додати інклюдом. І так робити до тих пір, допоки всі завдання не будуть виконані по першому колу.
10. Пройтись по другому колу по тих же завданнях і зробити якось так, щоб ті завдання що обновились, виконувались, а інші пропускались.
11. Подумати, як реалізувати виконання завдань по данжах. Реалізувати цю задумку.
12. Подумати, як має поводити себе сценарій в разі смерті і яким чином це має визначатись. (можливо через комбат, а можливо, через картинку кладовища).
13. Подумати, що робити в проміжках між ітераціями. Чекати або перевіряти доступність завдань. А також подумати скільки разів сценарій буде програватись і з якою періодичністю і що він потім має робити.