

Руководство по использованию агент-сервиса для Windows

01. Ссылка для загрузки

<https://github.com/viabtc/mineragent/tree/master/v2>

02. Установка

Распакуйте архив `via btc_mineragent_gui .zip` с помощью любого архиватора — вы получите исполняемый файл агент-сервиса .

03. Запуск

Дважды щёлкните по файлу `via btc_mineragent_gui .exe`, чтобы запустить программу .

04. Настройка

После запуска `via btc_mineragent_gui .exe` откроется окно настройки . Интерфейс представлен на изображении ниже .



Язык: Английский
Криптовалюта: BTC
Адрес пула: btc.viabtc.io:3333 ☐ ssl
Порт прослушивания: 3333
Количество потоков: 4

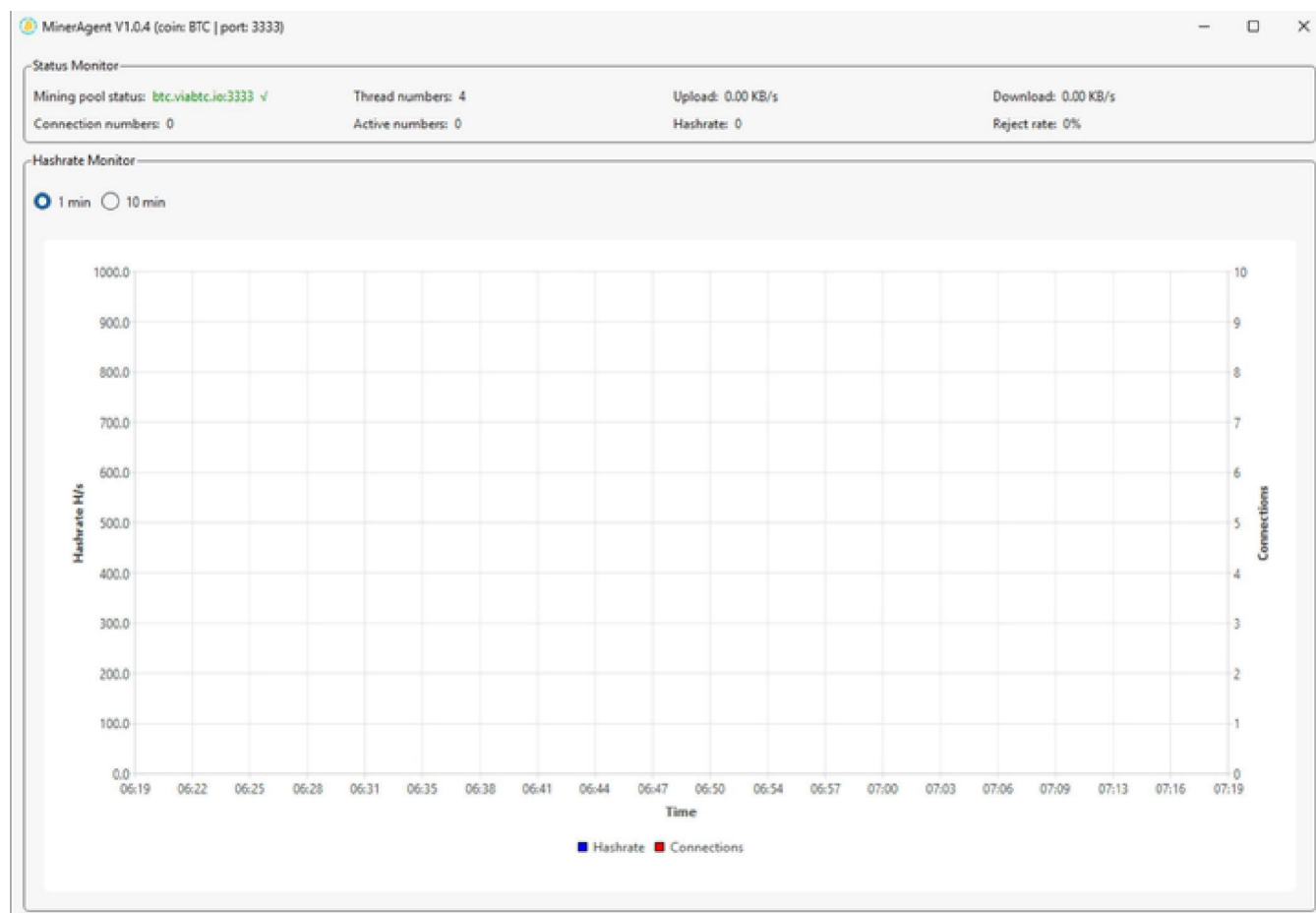
[OK] [Отмена]

Описание полей

- **Монета для майнинга:** По умолчанию BTC. Можно выбрать другую монету из выпадающего списка .
- **Адрес пула:** Адрес майнинг-пула .
- **ssl:** зашифрован ли URL-адрес пула с помощью SSL
- **Порт прослушивания:** Порт, через который майнеры подключаются к агенту. По умолчанию 3333. (Если запускаете несколько агентов, у каждого должен быть уникальный порт.)
- **Количество потоков:** Количество рабочих потоков. По умолчанию соответствует количеству потоков CPU на данном компьютере. (Изменение не требуется.)

05. Запуск агент-сервиса


После завершения настройки нажмите кнопку **OK**, чтобы запустить агент. После запуска интерфейс будет выглядеть следующим образом:



Верхняя панель:

- MinerAgent V1.0.1 (монета: BTC | порт: 3333)

Мониторинг состояния:

- Статус подключения к пулу: `btc.viabtc.io:3333` 
- Потоков: 4
- Подключений: 0
- Активных устройств: 0
- Загрузка: 0.00 KB/s
- Скачивание: 0.00 KB/s
- Текущий хешрейт: 0
- Процент отказов: 0%



Мониторинг хешрейта:

- 1 минута 10 минут *(переключатель интервала)*

Оси графика:

- Ось Y (слева): Суммарный хешрейт (MH/s)
- Ось Y (справа): Количество подключений
- Ось X: Время

Под графиком:

-  Суммарный хешрейт
-  Число подключений

Описание интерфейса

Панель мониторинга состояния

- Статус соединения с пулом: Зелёный — соединение успешно , красный — соединение не установлено .
- Количество потоков: Число рабочих потоков (настраивается в параметрах).
- Отправка / Получение: Текущая скорость передачи и приёма данных .
- Количество соединений: Число майнеров , подключённых к агенту .
- Активные устройства: Число майнеров , отправивших данные в течение последних 10 минут .

- **Текущий хешрейт:** Суммарный хешрейт от всех подключённых устройств (обновляется каждые 10 минут).
- **Процент отказов:** Доля отклонённых или признанных недействительными шар .

График мониторинга хешрейта

- **Кнопки 1 мин / 10 мин:** Переключение интервала отображения данных .
- **График хешрейта и количества соединений:**
 - Синяя линия — статистика хешрейта
 - Зелёная линия — количество соединений
 - Наведите курсор мыши , чтобы увидеть подробную информацию по точкам графика .

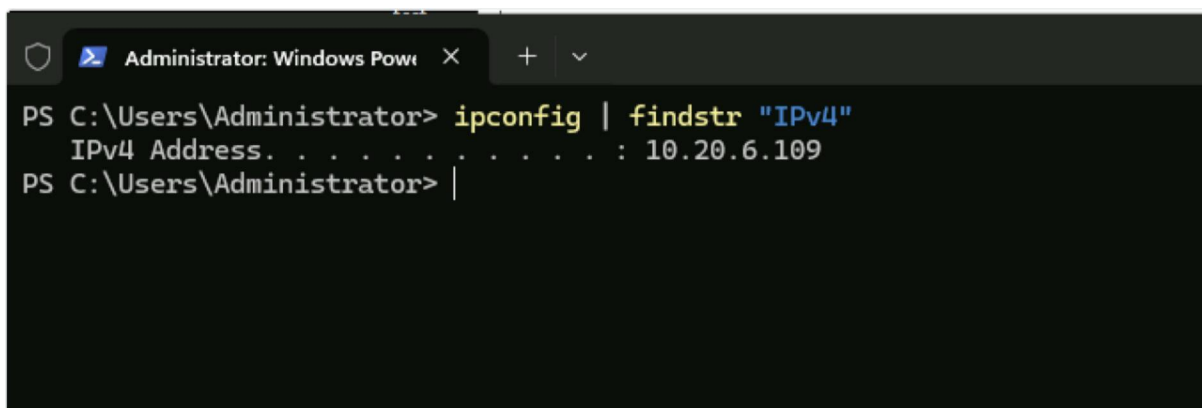
06. Подключение майнеров

Майнеры подключаются к агенту по схеме **IP:Порт** .

- **IP** — это IP-адрес сервера , где работает агент .
- **Порт** — это порт , указанный в настройках агента .

Как узнать IP сервера

1. Нажмите **Win + R**, чтобы открыть окно «Выполнить» .
2. Введите **cmd** или **powershell** и нажмите Enter.
3. В появившемся окне введите команду: **ipconfig | findstr "IPv4"**
4. Нажмите Enter — вы увидите IP-адрес сервера .



```

Administrator: Windows Powe
PS C:\Users\Administrator> ipconfig | findstr "IPv4"
    IPv4 Address. . . . . : 10.20.6.109
PS C:\Users\Administrator> |
  
```

Пример:

Если IP сервера **10 .20 .6 .109**, а порт — **3333**, то в настройках майнера указываем:
stratum+tcp :// 10 .20 .6 .109 :3333

07. Дополнительная информация

1. Чтобы избежать смены внутреннего IP сервера, рекомендуется задать **статический IP-адрес**. Инструкции по установке статического IP можно найти в интернете.
2. Для одной криптовалюты нужен только один агент. Если вы добываете несколько монет, запустите отдельный агент для каждой.
3. Чтобы выйти из агент-программы, щёлкните правой кнопкой мыши по иконке в системном трее (в правом нижнем углу экрана) и выберите «Выход».

