Active/camp\_status (variabile camp ): informazioni sul giorno, sulle missioni disponibili, sulle rotte delle navi e loro stato salute, sulla disponibilità degli aerei, sul tempo,

temporanei

/camp\_status (variabile camp ): informazioni sul giorno, sulle missioni disponibili, sulle rotte delle navi e loro stato salute, sulla disponibilità degli aerei, sul tempo,

/MissionEventsLog (variabile events): informazioni sull’evento, tipo (birth, hit, shot, eject, crash), time, iniziator, target, ..

/scen\_destroyd (variabile scen\_log): gli oggetti distrutti con l’ultimo hit ed healt0(?)

DC\_UpdateTargetList:

utilizza i target della tabella targetlist.lua per analizzare tutti gli items di oob\_ground, air e db\_airbase per aggiornare le stats degli items

['blue'] = {

    ['209 SA-2 Site R-3'] = {

        ['elements'] = { -- target elements

            [1] = {

                ['name'] = '209 SA-2 Site R-3-1',

                ['dead\_last'] = false, -- true if dead in last mission

            },

            [2] = {

                ['name'] = '209 SA-2 Site R-3-2',

                ['dead\_last'] = false,

        },

        ['groupId'] = 424,

        ['firepower'] = { -- firepower: min max number of aircraft needed for target attack

            ['min'] = 3,

            ['max'] = 6,

        },

        ['class'] = 'vehicle', -- DCS class of target

        ['ATO'] = true, -- abilitation for attack (??)

        ['task'] = 'Strike', -- type of task (reference used for select. aircraft payload )

        ['y'] = 845506.11025898,

        ['x'] = -83928.376679949,

        ['attributes'] = { -- type of weapon asset attribute (reference used for selection type of mission)

            [1] = 'SAM',

        },

        ['dead\_last'] = 0, -- dead in last mission

        ['name'] = '209 SA-2 Site R-3',

        ['priority'] = 6, -- priority of target     (1-10?)

        ['foundOobGround'] = true,

        ['alive'] = 100, -- salute percentage

    },

Definisce la più grande box che contiene gruppi di item analizzando: groups (vehicle, ship di oob\_ground, airbase di db\_airbases.

aggiorna le coordinate e le statistiche (target.x, target.y, alive, dead) degli elementi attivi target contenuti nella target list

La box probabilmente serve a definire l’area di ricerca degli aerei di attacco basata sulle coordinate dell’ipotetico baricentro basato sulla valutazione delle unità distrutte.

cerca dove prende la variabile globale RefPoints: c’è un commento che dice che se DC\_Update.. è lanciato fa DEBRIEF\_Master questa variabilr non esistem quindi nil.

DC\_DestroyTarget:

Caricata da DEBRIEF\_Master

Utilizzata DC\_UpdatedTargetList

contiene la funzione globale KillTarget(Target\_Name, TargetPName) la quale imposta a true le proprietà dead e dead\_last per tutte le unità appartenenti ad oob\_ground e targetlist identificate da Target\_Name e TargetPName.