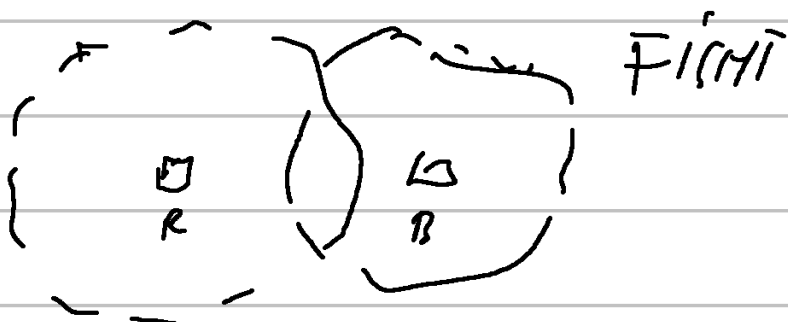


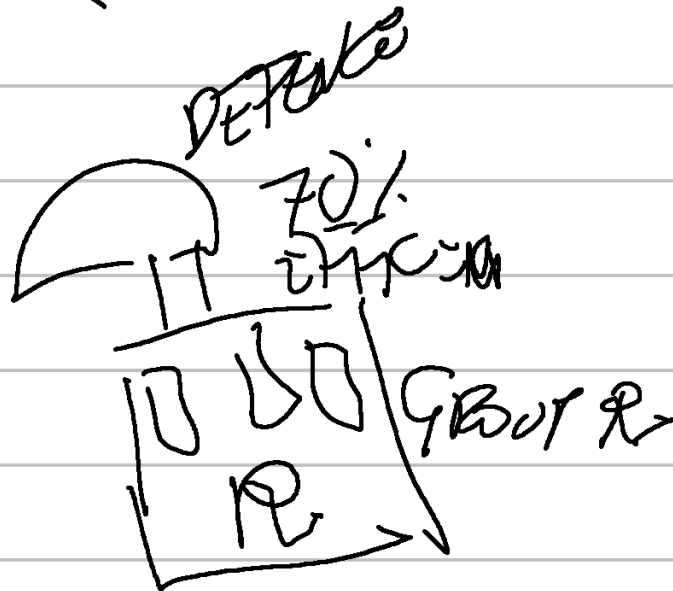
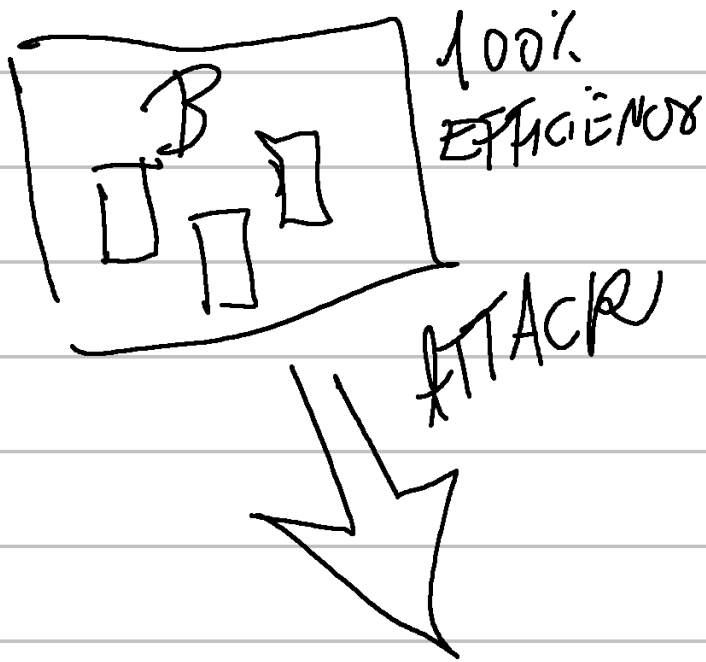
\mathcal{R} : partate orty

$l_1: \overline{R_1 R_2}$, $l_2: \overline{R_2 P_{23}}$, $l_3: \overline{P_{23} R_3}$

$P_{12} = \text{INTERSECT} \{ \text{TAN}(\mathcal{R}_2, \text{CIRCLE}(B_2)); \text{TAN}(\mathcal{R}_3, \text{CIRCLE}(B_2)) \}$

to check, and find out the area of
affordances and the area

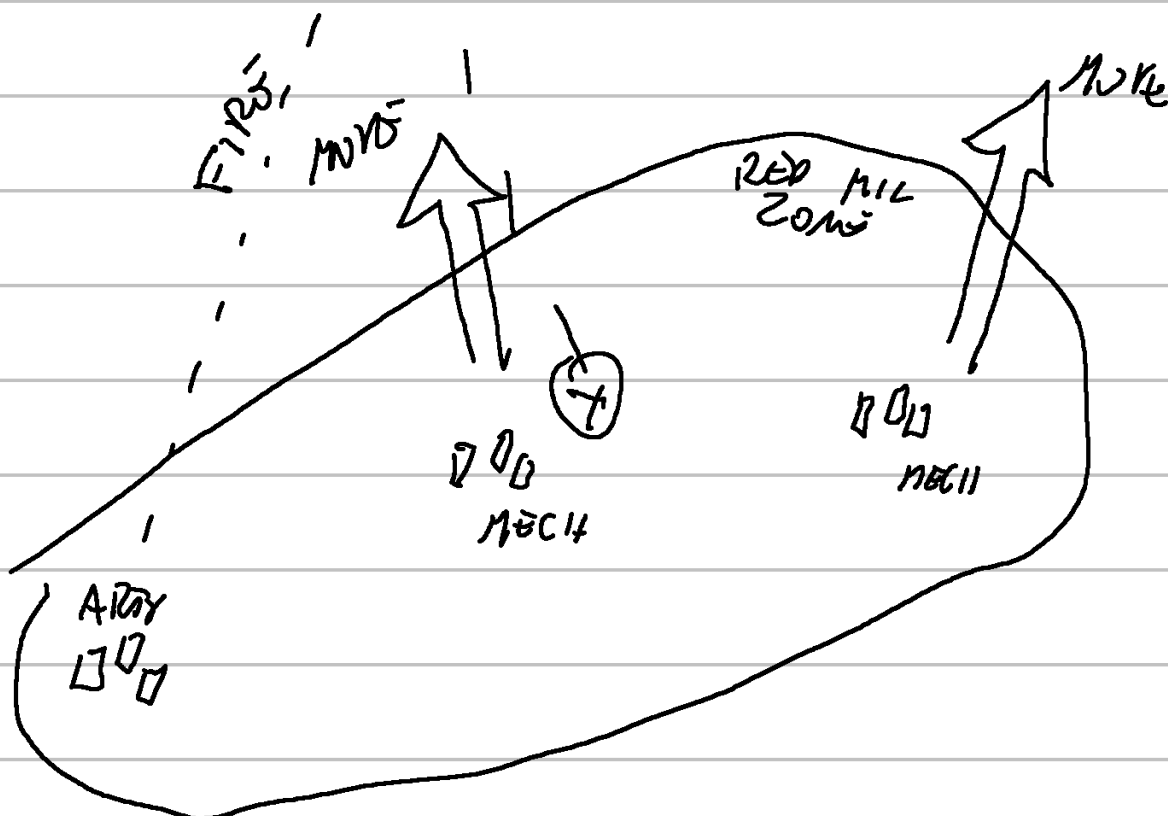
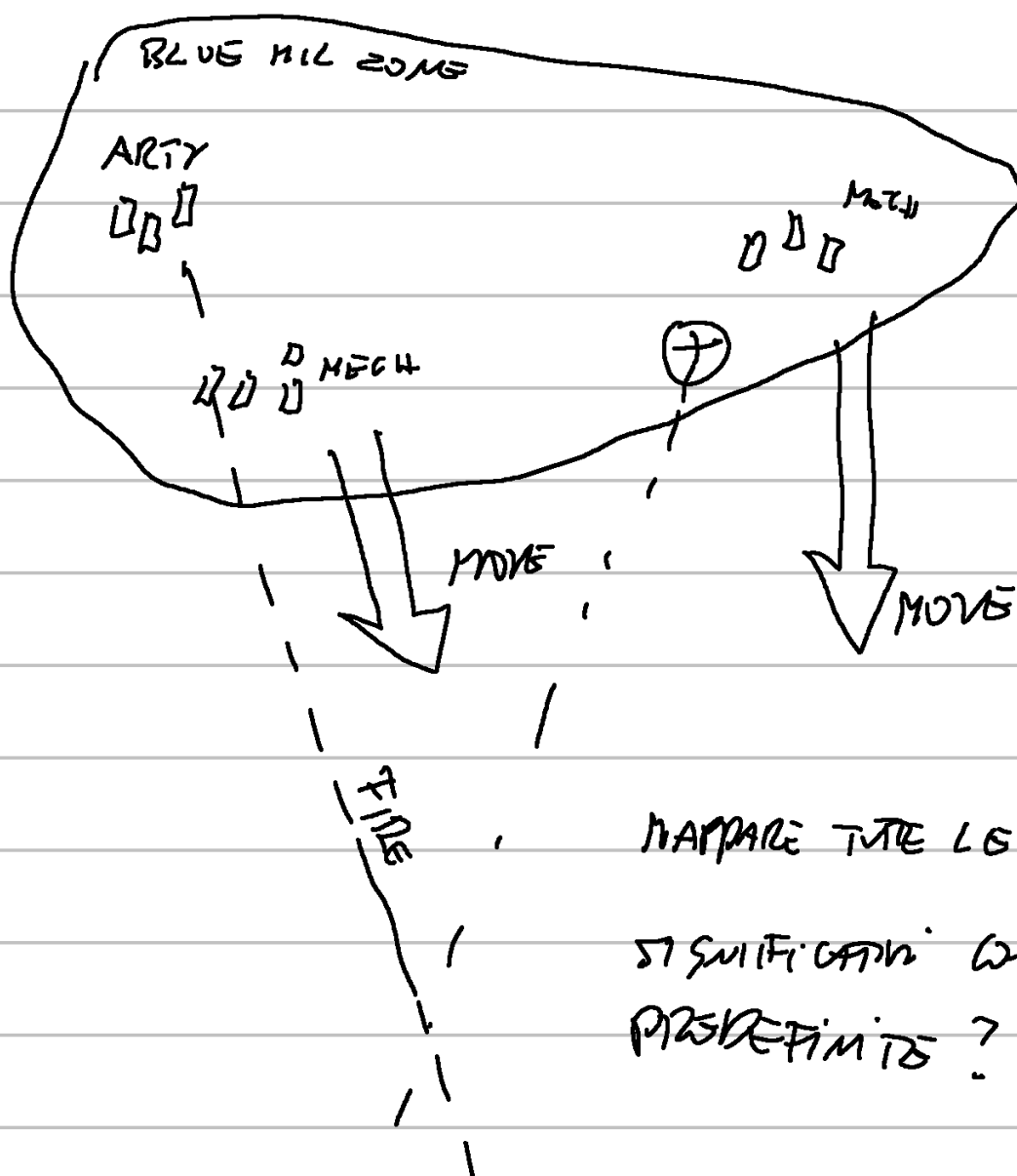




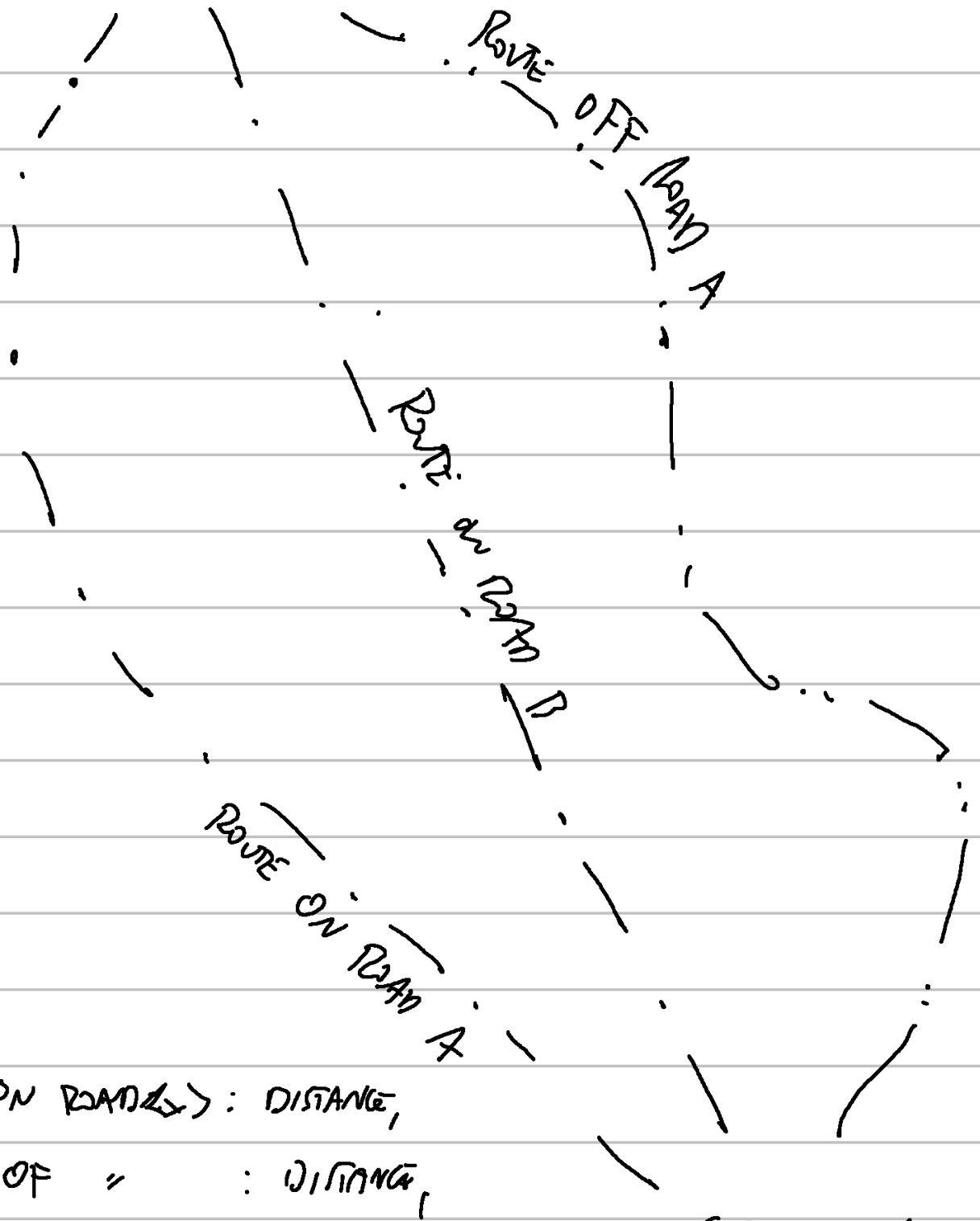
$$EVAL_RED_EFF = intelligence(GROUP_R)$$

$$// P_BLUE = C(GROUP_B)$$

$$ACTION_BLUE = f(EVAL_RED_EFF, BLUE_EFFICIENCY, DIRECTIVE)$$



CITY/STATION/ROAD A



ROUTE ON ROAD A : DISTANCE,

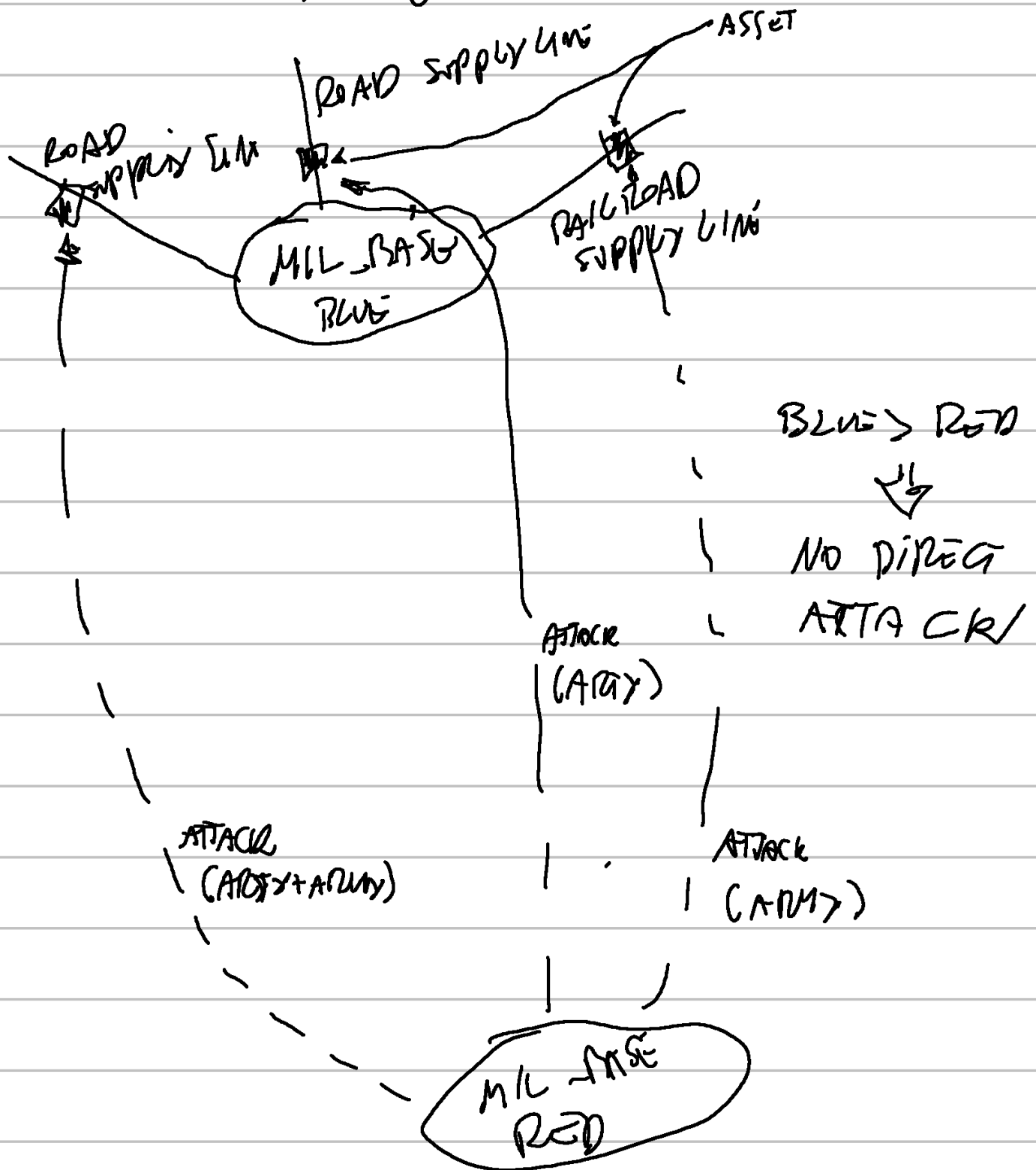
ROUTE ON ROAD B : DISTANCE,

TARGET POINT

CHUCKLE ROUTE = EVALUATE THEIR DISTANCE

Mappe uno scenario, in base alle
diverse zone tattiche, utilizzando le route
Quindi considero solo queste route come
percorsi possibili di avanzamento.

INTERRUPT SUPPLY LINE STRATEGY GROUND

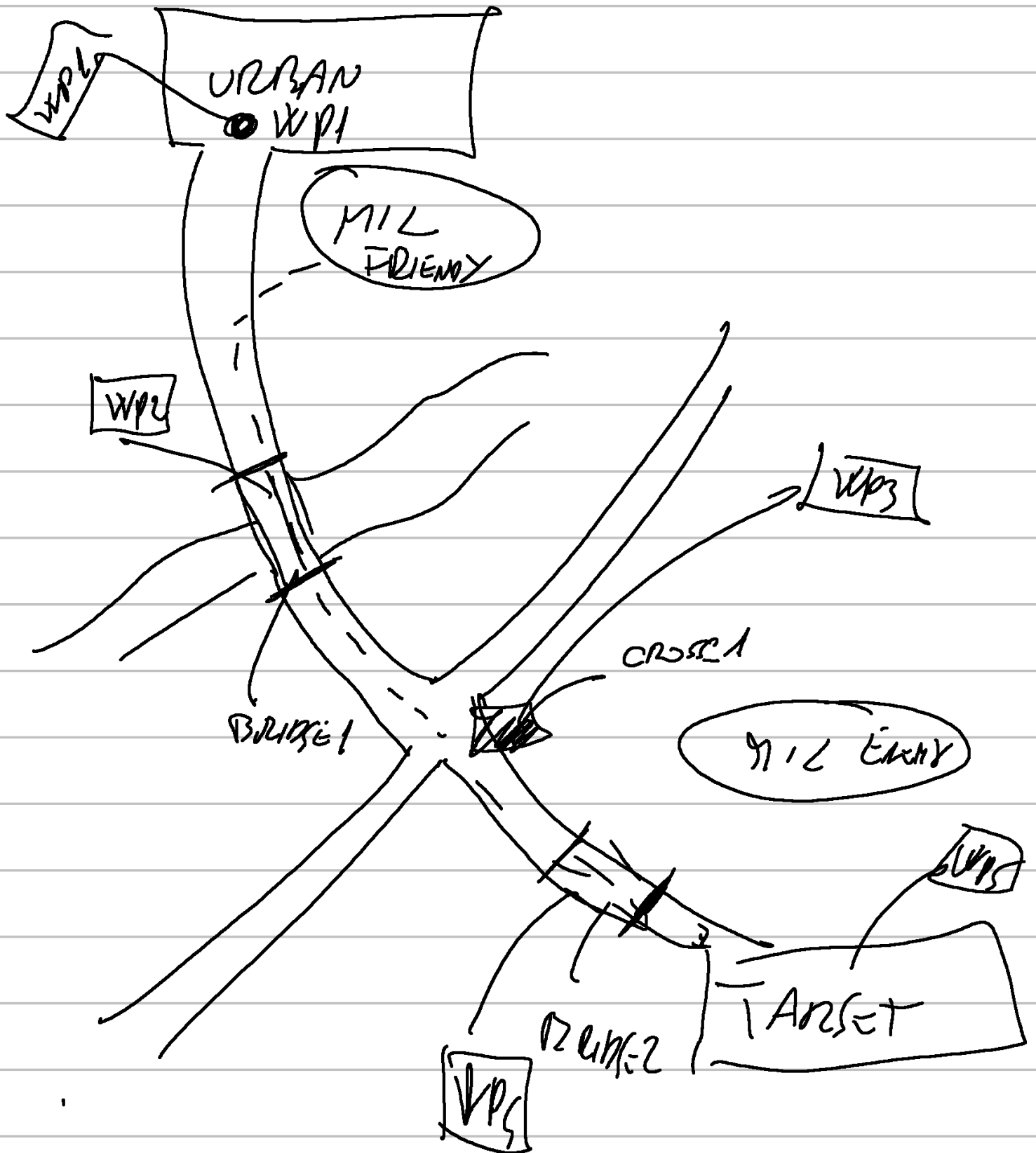


IF COMBAT EFFICIENCY MIL BASE RED \geq C.E.N.D. BLUE:

NO DIRECT ATTACK

ATTACK ARMY SUPPLY LINE (EVALUATION OPPORTUNITY)

ATTACK GROUND = " (" ")



Route 1: Wp1 - Wp2 - Wp3 - Wp4 - Wp5

Zone	WP / OBJ
A	1

ROUTE	START	DESTINATION	LEVEL THREAT	PERCENTA MAX	TYPE LIMIT	WRAPPING
URBAN-TCL-ROAD	URBAN1	TARGET 1	7	5%	UNROAD	WRPXX
URBAN-TCL-OFF	"	"	5	10	OFFROAD	WRPXX
URBAN-TCL-BWA	"	"	6	7	UNROAD	WRPXX

TARGET = {AIR ATTACK, GROUND ATTACK}

FORSE NON DEVI DEFINIRE IN MAP
ROUTE MA BASTA CREARLE
(LI OR) (LI OR)-WP-1, (LI OR)-WP-2...)
QUONDI CREARLE LE ROUTE
(VEDI CHE SONO IMPOSTATE IN OCS)

C

ALGO ROUTE SVILUPPATO TRAMITE
DIJKSTRA NOTA: PER LE STRADE (ON ROAD)
SCEGLI DUE PUNTI DOVE NON CI SONO PUNTI D. MAX O
MIN (DOSSI) QUESTO CONSEGNA AL

CONICO DI ALLOCARE L'AUMENTO DELLA
DISTANZA RIVOLTO AI CAMBI DI DIREZIONE
PER LIMITARE LA PENDENZA AL 10%.

PER OFF ROAD DEVI SCEGLIERE I VIP
IN MODO CHE LA PENDENZA NON
SUPERI IL LIMITE DELL'AUTOVEICOLO.

EVALUATE CRITICALLY

USATO X
TACTICAL EVALUATION

PER STABILIRE IL CONTROLLO IN COMBAT POWER

TRA DUE BASE-MIL È USATO

EVALUATE ~~CRITICALITY~~ (1) CHE UTILIZZA

EVALUATE COMBAT SUPERIORITY.

EVALUATE CRITICALLY RESTITUISCE

CRITICALITY

ACTION: ATTACK, DEFENSE, MAINTAIN

VALUE: 0-100 (100 FRIENDLY POWER
0 ENEMY ")

CALC FIGHT RESULT

RESTITUISCE IL RISULTATO TRA DUE: FORCE

UTILIZZATO X SIMULARE RISULTATI VIRTUALI

CONSIDERA NUMERO ASSET ED

EFFICIENZA ASSET

EVALUATE GROUND TROOP ACTION

RESTITUISCE IL TIPO DI AZIONE DA ESEGUIRE
(ATTACK, MAINTAIN, DEFENSE, RETRAIT) IN FUNZIONE

DELLA GROUND SUPERIORITY, FIGHT-ROAD-MAINT, DYNC È
COMBAT SUSTAINABILITY

Calculo Accuracy

Calcola l'accuratezza nelle ricognizioni
in base al numero delle immagini
di ricognizione e all'efficienza
degli algoritmi di ricognizione.

{utilizzo de ML-DASE in
getRecor() }

MIL - BASE

GET RECON: restituisce i report relativi
ai blocchi nemici presenti
nell'area di competenza

utilizza: `evchGetRecallMinionBot()`

`getReconEfficiency()`

`calcRecoOccurency()`

`getEnemyBlocks`

Nei report ci sono le info
relative ai confronti di forze
con i blocchi nemici

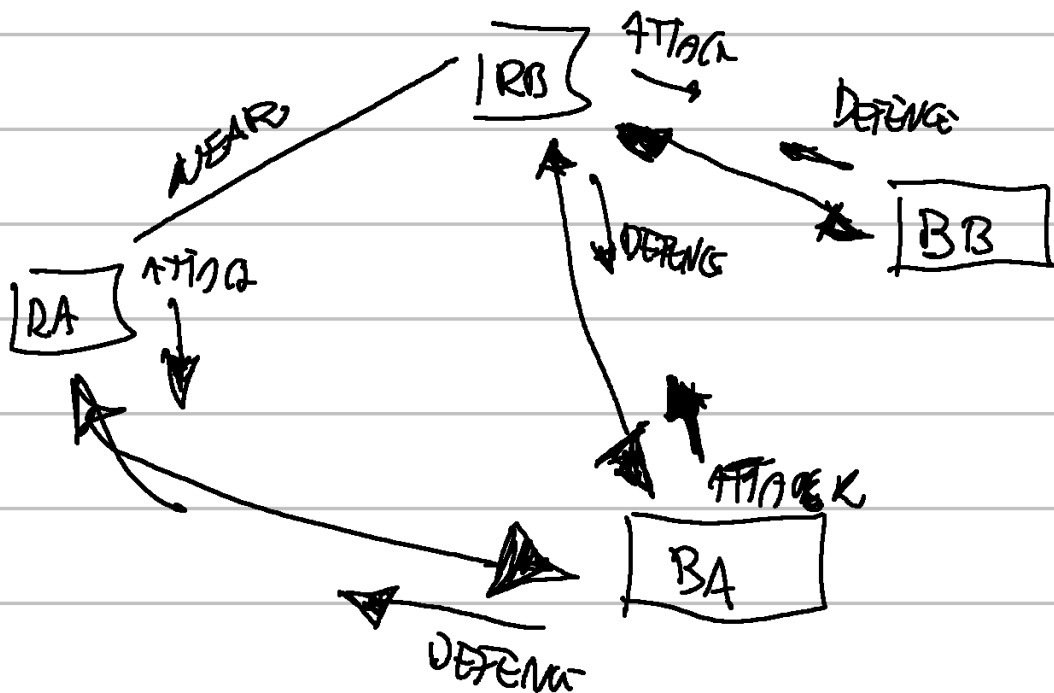
I confronti sono ordinati per
criticità e suddivisi in due
categorie: attacco e difesa

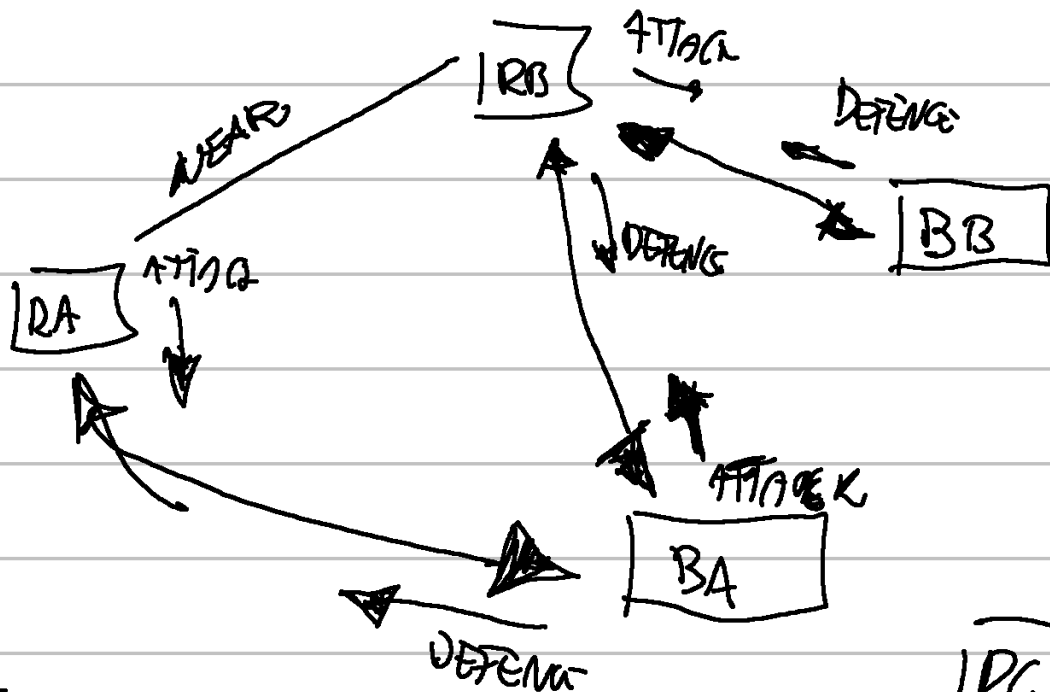
STRATEGICAL EVALUATION

get Technical Report ()

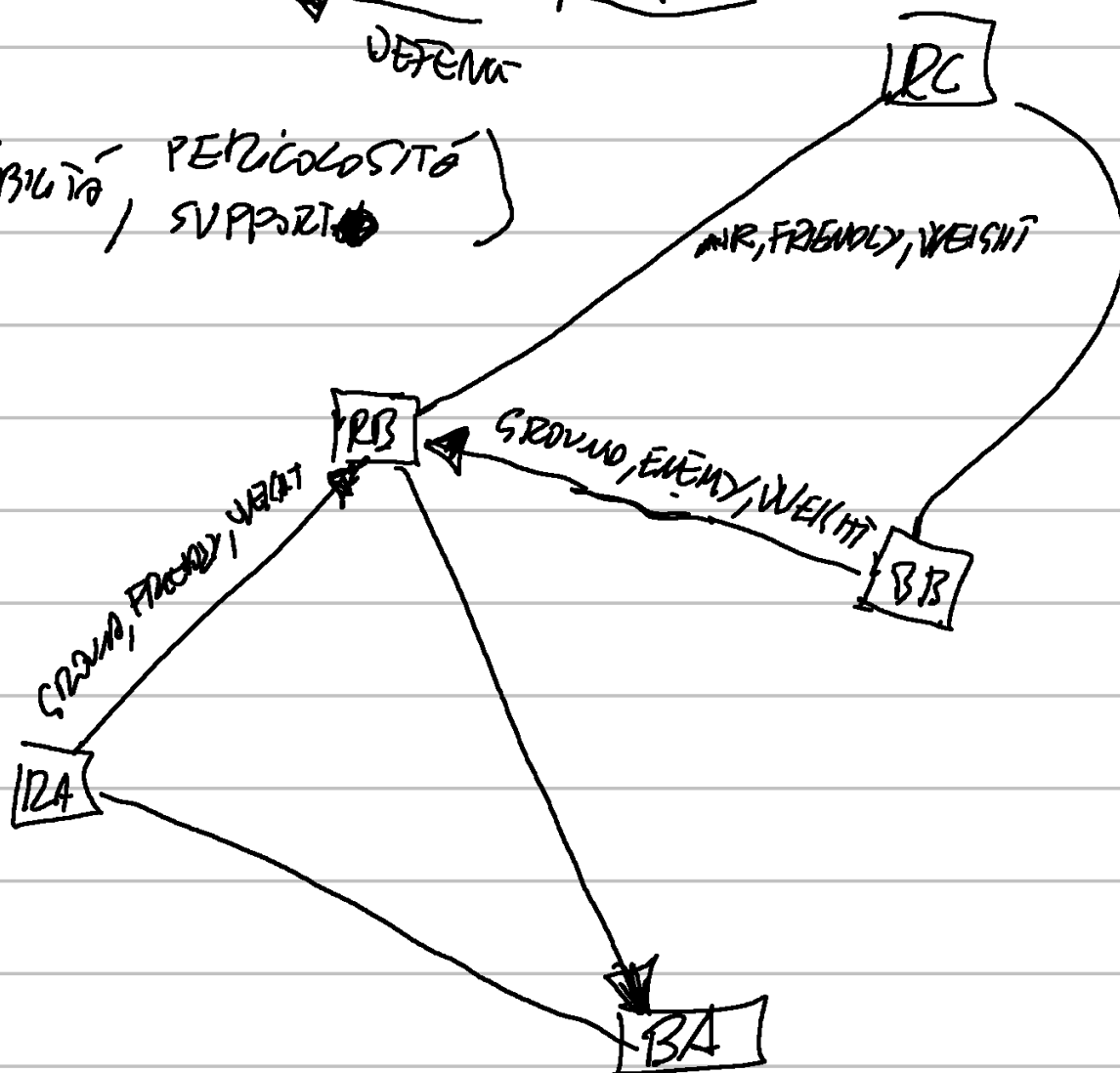
restituire il report di tutte le
MIL_BASE

NOTA: ATT: DEVI CIMITARE / DESCRIMINARE
TRA GROUND_BASE ~~E~~ AIR_BASE (!)





WEIGHT:
 (AGGRESSIVENESS, PERICOLOSO)
 SUPPORT



DOMANDA A DEEP SEER

(0 ÷ 1) (-1 ÷ 1)

WEIGHT = AGGRESSIVENESS • PERICOLOSO

GRAFO COLLEGAMENTI: STRADE, PERCORSI, PORTE CHE COLLEGANO TRA LORO TUTTI I NODI DELLA MAPPA: CITTÀ, VILLAGGI(*), CENTRI LOGISTICI E INDUSTRIALI.

LE MIL-BASE SONO SEMPRE COLLOCATE IN NODI O COSTITUISCONO LORO STESSA UN NODO

TABELLA DIFESA/SUPPORTO:

DEFENDER	BLOCK	TYPE	PRIORITY
MIL-BASE A	PROD-A	DEFENCE	VA
//	MIL-BASE B	SUPPORT	M
MIL-BASE B	PROD-A	DEFENCE	M

DEFENDER		BLOCK		TYPE
NAME	ASSET ASSIGNED	NAME	ASSET REQUEST	
MIL-BASE A	3	PROD-A	5	FIGHTER

AL BLOCK ASSEGNA UNA IMPORTANTE STRATEGIA, LA PRIORITY VIENE STABILITA OMBRANDO LA VICINANZA DEL PERICOLO

TABELLA ASSEGNAZIONI

IL NUMERO DI ASSET VIENE ASSEGNATO IN BASE ALLA DISPONIBILITA', ALLA RICHIESTA E ALLA PROTEZIONE DELLA CLASSE NAZIONALE DEGLI ASSET DISPONIBILI E' EFFETTUATA TRAMITE MEDIA PESATA IN BASE A PRIORITY.

DOPO L'ASSIGNMENT PER I STRATEGICI
ATO ANALIZZA RECON-REPORTS ASSET

MIL-BLUE A, ATTACK, MIL-RED C, CRT: 0.7
MIL-BLUE A, DEFEND, MIL-RED D, CRT: 0.4
MIL-BLUE A, RETRAIT, MIL-RED F, CRT: 0.37

ATO VAUTA:

ATTACK: $\left\{ \begin{array}{l} \text{CRT} : [0.5 \rightarrow 0.6] \text{ VAUTA SUPPORT / SWEEP} \\ \text{CRT} > 0.6 \quad \quad \quad = \text{COVER} \end{array} \right.$

SE IL TARGET È STRATEGICO SI APPLICA UN
COEFFICIENTE DI INCREMENTO.

MAINTAIN : CRT < 0.5 VAUTA PATROL / INTERCEPT

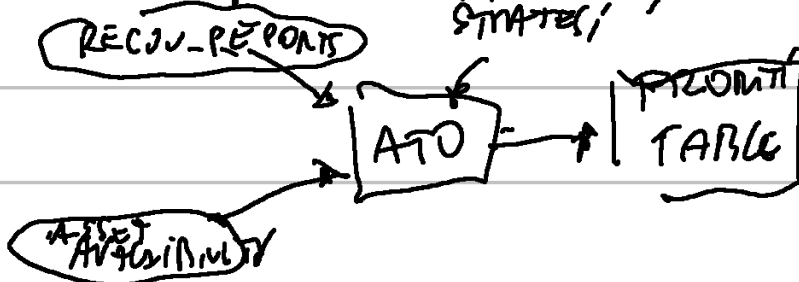
DEFENCE : $\left\{ \begin{array}{l} \text{CRT} < 0.5 \text{ VAUTA SUPPORTO / RETRAIT / INTERCEPT} \end{array} \right.$

RETRAIT. IN BASE AL CRT, SI APPLICA UN
PESO \times PRIORITÀ

LE ASSESSAZIONI A

RETRAIT HA UNA PRIORITÀ SUPERIORE

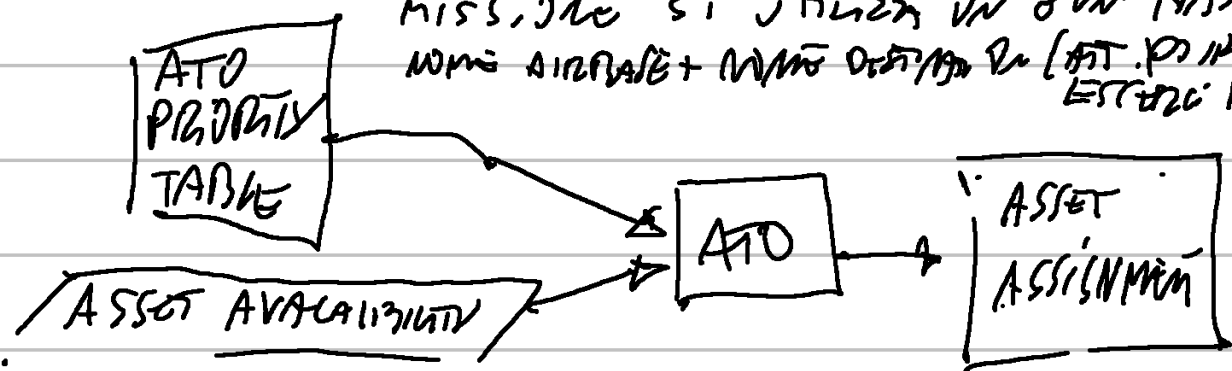
IN SPETTO ATTACK, MAINTAIN E DEFENCE
STRATEGICI





AIRBASE	ACTION	DESTINATION	RESOURCE REQUEST			PRIORITY	ID MISSION
			TYPE	ROLE	NUM		
BLUE_A	SUPPORT GROUND ATTACK	RED_D	FIGHT	SWEEP	4	VH	A1
			F/B	SEAD	6		
			F/B	ATTACK	6		
BLUE_A	PATROL	BLUE COMMAND	F	PATROL	4	MANDATORY	A2
BLUE_A	ATTACK	RED_C	F/B	ATTACK	16	H	A3

PER IDENTIFICARE LE RISORSE RIFERITE AD UNA SPECIFICA MISSIONE SI UTILIZZA UN OUN HASH O NUMERO AIRBASE + NUMERO DESTINAZIONE (AT PRIORITY TABLE) ESTENDO IL CONCETTO DI MISSIONE



LE RESOURCE REQUEST SONO VALUTATE: ^{CTIP}
 * SUPPORT GROUND ATTACK: DAL NUMERO DI ASSET RICHIEDUTO NEL REPORT
 E ATTACK
 PATROL: STRATEGIC REQUEST ASSIGNMENT

ASSET ASSIGNMENT

ID	AIRBASE	ACTION	DESTINATION	RESOURCE ASSIGNED			EXECUTABLE
				TYPE	ROLE	N	
A1	Blue A	SWEEP	Red D	F45	FIGHTER	5	Y
	"	.		F16	"	5	
	Blue B	SEAD	Red D	F4	EXTRA FIGHTER	2	
A3	Blue A	ATTACK	Red C	F4	F/P	6	N

SI CONSIDERA UN ID DI MISSIONE SCELTO IN BASE ALLA
PILANTÀ E SI PROCEDE ALL'ASSEGNAZIONE DELLE RISORSE
CONSIDERANDO LA PRIMA AIRBASE, SE QUESTA NON HA TUTTE LE RISORSE
SI PROCEDE CON LA SUCCESSIVA (VALORE LE GROUND REPORT
INTELL)

SE UNA MISSIONE NON È ESECUIBILE (EXECUTABLE)
TUTTE LE ASSEGNAZIONI PER QUELLO ID SONO
ANNULLATE E L'ID È RIMUOTO DALLA
PRIORITY TABLE

CONDIZIONI DI NON ESECUIBILITÀ:

SWEEP : FIGHTER < 30% REQUEST

PATROL : " < 40% " " " " " " "

createStrategicTarget()

SI BASA SULLA RETE COISTIA, PRODOTTI E DIRETTA

PROD

CALCOLA LA PROD TOTALE PROD-TOT

E ASSEGNA SU BASE % LA PRIORITA' STRATEGICA

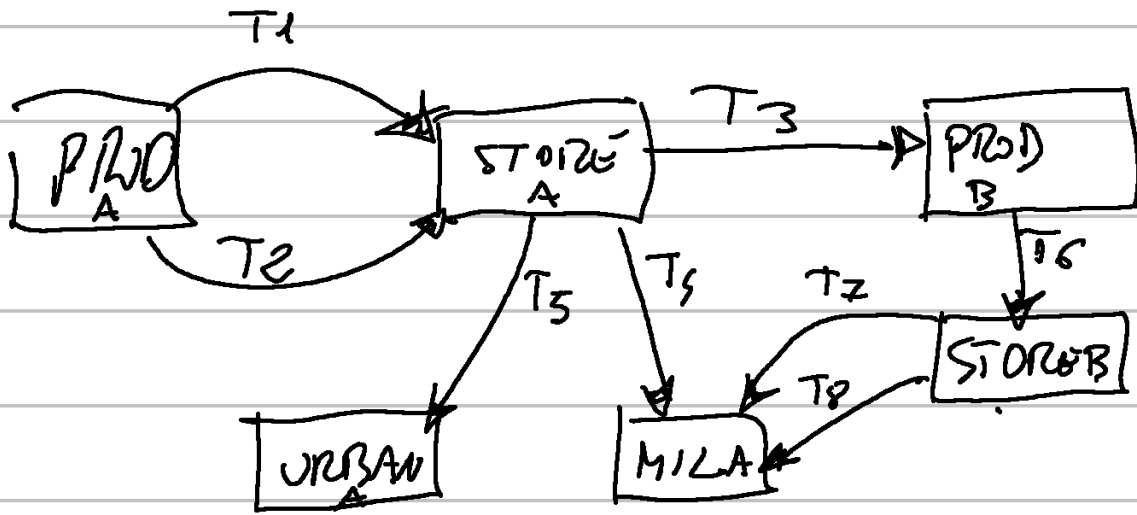
DEL BLOCK :
$$priority = \frac{BACK_PROD, PROD()}{PROD_TOT()} \cdot PR$$

E' un fattore d'incremento riferito in base all'importanza delle produzione specifiche

STORE : come PROD

TRANSPORT

LA PRIORITA' SI BASA SULLA % DELLA CAPACITA' DI TRASPORTO RISPETTO AL TOTALE DELLE LINEE DI RACCEP ASSEGNATE, ED A QUESTO RISPETTO A TOTALE DI TUTTE LE LINEE DI TRASPORTO, INFINE SI BASA ANCHE SULLA CAPACITA' DI TRASPORTO RISPETTO ALLA PRODUZIONE ($\times PROD_PROSSIMA$), ALLA CT RISPETTO IL CONSUMO ($\times PROD_PROD, PROD_MIL/VRSA, \frac{STORE_VRSA}{STORE_PROD}$)



$$\text{TOT_PROD} = \sum_i^N \text{PROD}_i \cdot \text{production}(); \quad \text{TOT_STORE} = \sum_i^N \text{STORE}_i \cdot \text{production}()$$

$$\text{PRIOR_PROD}_x = \text{PROD}_x \cdot \text{PR}_x \cdot \frac{\text{PROD}_x \cdot \text{production}()}{\text{TOT_PROD}}$$

$$\text{PRIOR_STORE}_x = \text{STORE}_x \cdot \text{PR}_x \cdot \frac{\text{STORE}_x \cdot \text{production}()}{\text{TOT_STORE}}$$

$$\text{TOT_TRANS} = \sum_i^N \text{TRANS}_i \cdot \text{transport}(); \quad \text{LOG_LINE_TOT_TRANS} = \sum_i^M \text{TRANS}_i \cdot \text{transport}()$$

$N = \text{TOT} \text{ TRANS}$ $M = \text{TRANS} \text{ della linea LOG, 5, 6}$

FROM	TO	TRANS
PROD A	STORE A	T1
		T2

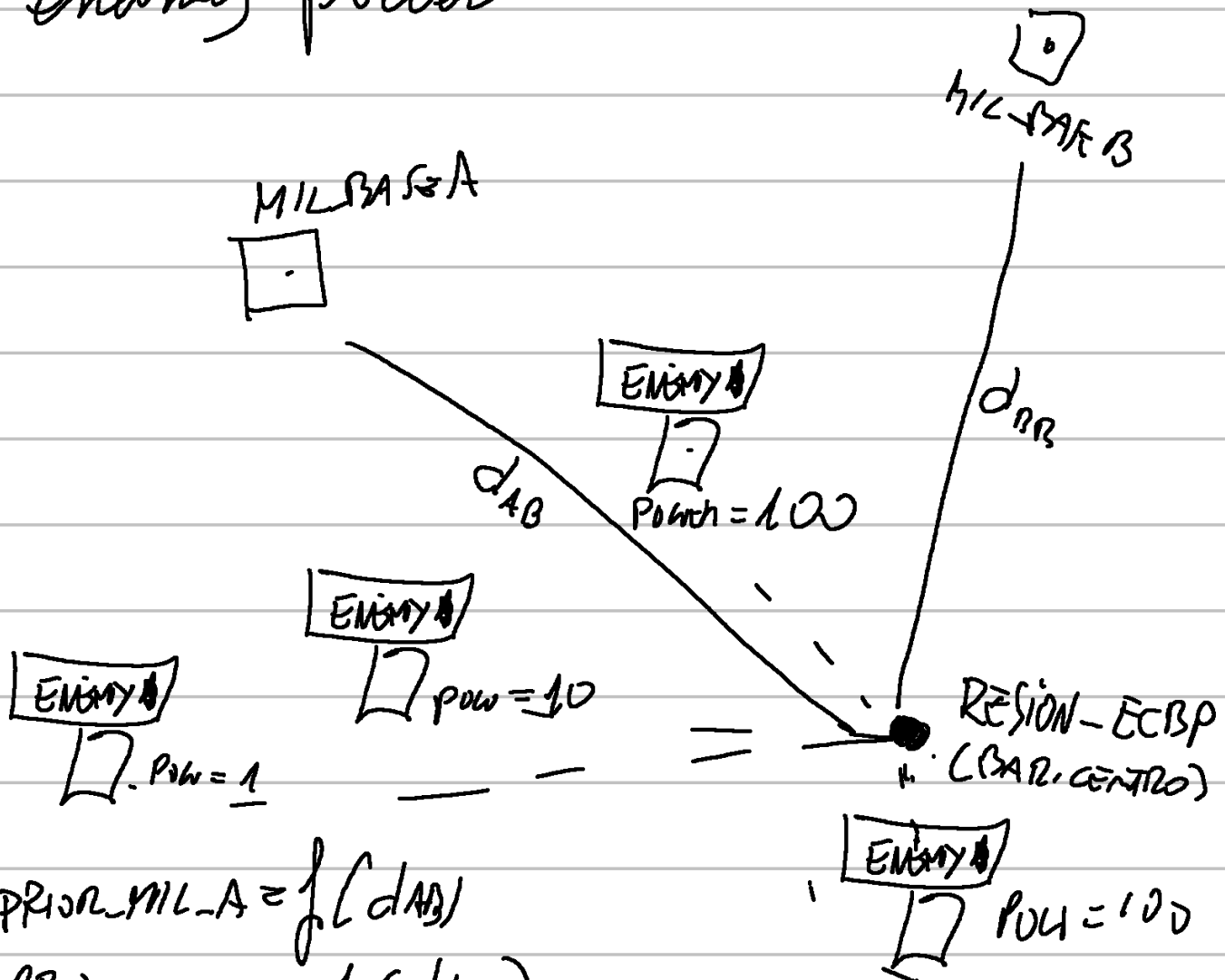
$$\frac{\text{STORE_A_REP}}{\text{PROD A} \cdot \text{PROD}} = K_{RP}$$

$$\text{PRIOR_TRANS}_x = \text{TRANS}_x \cdot \text{PR}_x \cdot \frac{\text{TRANS}_x \cdot \text{transport}()}{\text{TOT_TRANS} \cdot \text{LOG_LINE_TOT_TRANS}} \cdot \frac{\text{TO_REQUEST}()}{\text{FROM_PROD}()}$$

FROM	TO
PROD	STORE, VERBA, MIL
STORE	VERBA, MIL

MIL DOVEREBBE CONSIDERARE
LA VALUTAZIONE DEI RAPPORTI
DI FORZA RISPETTO IL MEMBRO

PRIO MIL = proporzionale alla vicinanza delle MIL-BASE al centro della total enemy power



$$PRIO-MIL-A = f(d_{AB})$$

$$PRIO-MIL-B = f(d_{BB})$$


$$PR-MIL-B > PR-MIL-A$$

$$TOT-RECF = \frac{TOT-REGION-ENEMY \text{ COMBAT POWER}}{CALC TOT ENEMY COMBAT POWER (REGION) \sum ENEMY MIL BASE COMBAT POWER}$$

$$REGION-ECBP = \frac{\sum_{i=1}^N MIL-BASE_{i, POSITION} \cdot MIL-BASE_{i, COMBAT POWER}}{N \cdot TOT-RECF}$$

(REGION-ENEMY COMBAT POWER POSITION)


NICHT PLANT/
MILBAG A




MILBAG B




LOW PRIORITY
MILBAG C



ENEMY



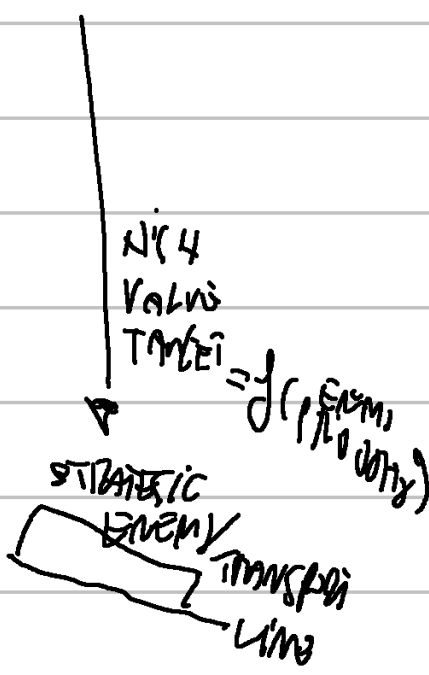
ENEMY



ENEMY



NICHT
VALU
TARGET = (ENEMY, LOW PRIORITY)
STRATEGIC
ENEMY
THREAT
LINE



NEL CALCOLO DELLA PRIORITY DELLE MILBAG,
L'ASSEGNAZIONE DELLE RISORSE AEREE (SOPRATTO ATTACCO)
DEVE DIFFERIRE ANCHE DALLA
PRESENZA OPPORTUNITA' INDICATE NEI REPORT
DI PROPOSTA, DI ATTACCO DI TARGET DI GRANDE
VALORE, OPPURE NELLE SITUAZIONI DI DIFESA DI
POSIZIONI DI GRANDE VALORE (VICINATA AD BLOCCHI
IMPORTANTI)

Il valore dei target è calcolato in modo proporzionale alla priority originale del runtime strategic intent

$$\text{target.value} = \text{target.priority} \cdot \text{inversion} / (\text{inversion})$$

Il valore delle priority è inversamente proporzionale alla solitezza rispetto il priority sulla block di importanza strategica (prod, transport, ecc)

$$\text{TOT-RSP} = \text{CALC TOT STRAT NO MIL PRIORITY} = \sum_i^{\text{REGION}} \text{NO MIL BLOCK PRIORITY}$$

(TOTAL REGION NO MIL STRATEGIC PRIORITY) NO MIL = TOTI I BLOCK STRATEGICI TRAMITE LE MIL-RATE ??

(SE LE INCLIN CONSIDERA CHE LA LORO PRIORITY SI RIFA ANCHE SU QUALCUNO VALORE DETERMINATO CIRCOLARE)

$$\sum_i^N \text{STRATEGIC POSITION} \cdot \text{BLOCK}_i \cdot \text{STRATEGIC PRIORITY}$$

$$\text{REGION STRAT POS} = \frac{\sum_i^N \text{STRATEGIC POSITION} \cdot \text{BLOCK}_i \cdot \text{STRATEGIC PRIORITY}}{N \cdot \text{TOT-RSP}}$$

(REGION NO MIL STRATEGIC POSITION)

$$\text{POSITION VALUE} = 1 / \text{DIST (MIL-BASE POSITION, REGION STRAT POS)}$$

