**Zombot\_Vint\_9.8++**

Забираем папку бота Zombot\_Vint\_9.8++ или такой же архив.

В папку с ботом кинуть свой **settings.ini** или настроить существующий. Подходят файлы от версии бота 4.7 или от ботов на основе редакции Reydan-а (полностью совместимых с ним по settings.ini).

Главный файл с основными настройками (кроме ini) лежит в корне и называется **\_mega\_options.py**  
редактировать **Notepad++** или аналогом умеющим работать с кодировкой UTF-8.  
Этот файл настраивается в ручную. Там будут все ваши настройки. Внесение в него обновлений так же происходит автоматически. После подобных обновлений, затрагивающих \_mega\_options.py нужно настроить вновь добавленные разделы.

**Все остальные файлы при обновлении копируются с заменой в соответствующие папки. В них не лазим и не правим.**

Обновления будут загружаться и устанавливаться запуском Update\_ZomBot.py

В папке с обновлением будет инструкция вида **\_\_read\_me\_2016.01.11\_1.py** там написано, какие файлы обновляются и какие были сделаны изменения. ~~Там же указано как самому поменять/добавить изменения в файл \_mega\_options.py (если обновление этого требует).~~

Все правки на момент выпуска уже внесены в архив Zombot\_Vint\_9.8++. Все последующие обновления необходимо загрузить и доустановить.

Если в обновлении присутствует обновление самого Update\_ZomBot.py, процесс обновления после завершения необходимо повторить. Он и выглядит по другому после завершения.

Запуск.

Запуск батниками вроде **Start 0.bat** или запускалкой **Run in browser ver 1.4.exe** или через настройщик **Zombot GUI\_22 ver. 2.0.2.exe**. При возникновении ошибок, чтобы увидеть и скопировать лог ошибки, запускать через файл **Start debug 0.bat** или через запускалку со снятой галочкой «закрывать консоль».

Концепция.

Для упрощения настроек, если аккаунтов несколько, в этой версии бота введено понятие группы.  
Мы делим аккаунты на группы и задаём настройки не каждому аккаунту, а всей группе. Естественно аккаунты из одной группы должны иметь более-менее сходное развитие, т.к. будут включены одни и те же модули и настройки. Если аккаунты сильно отличаются лучше их отделить в другую группу.

Все настройки которые задаются в settings.ini (можно через настройщик) это у каждого аккаунта свои личные. Групп там нет. Логин/пароль, что сажать, где сажать, куда ходить и что варить, кого закапывать и что продавать - это в любом случае индивидуально... Эти параметры можно настроить используя **Zombot GUI\_22 ver. 2.0.2.exe**.

В \_mega\_options.py все другие настройки, которые в прошлых версиях были раскиданы по всему боту.  
На первом этапе определитесь, сколько будет групп и как их поделить.

Настраиваем **\_mega\_options.py**

Открываем. Можно свернуть все блоки, для удобства нажав Alt+5. Верхний блок if True в строке 10, где импорт модулей, тоже свернуть пока. В Notepad++ можно закомментировать/разкомментировать строку поставив на неё курсор и нажав Ctrl+Q. Можно это делать и для нескольких строк сразу предварительно их выделив.

Разворачиваем блок def \_\_init\_\_(self,curuser): там идёт разделение на группы. Имена - это названия разделов в setting.ini. Так как мы обозвали там свои учётки. (используются только английские буквы, цифры и некоторые символы \_.-).

Для примера:

|  |
| --- |
| groups = {  'group\_2':['mr\_1, 'mr\_2, 'mr\_3', 'mr\_4', 'mr\_5'],  'group\_3':['1\_', '2\_', '3\_'],  'group\_4':[str(i)+'\_' for i in range(4,100)],   } |

Здесь 4 группы.   
Во второй группе 5 учёток ‘mr\_1, 'mr\_2, 'mr\_3', 'mr\_4', 'mr\_5'  
в третьей три учётки: '1\_', '2\_', '3\_'  
в четвёртой ☺ 96 учёток от '4\_' до '99\_'

**Все учётки что есть в файле ini и которым ЯВНО не прописано в какой они группе, это всё будет первая группа.**

Если все будут одной первой группой, то здесь стираем все назначения, остаются только скобки

|  |
| --- |
| groups = {  } |

Дальше последовательно, по одному включаем нужные модули. После включения каждого модуля, если у него есть настройки, нужно их настроить для данной группы. Чтобы ничего не пустить на самотёк из настроек по умолчанию. Здесь всё как раньше.