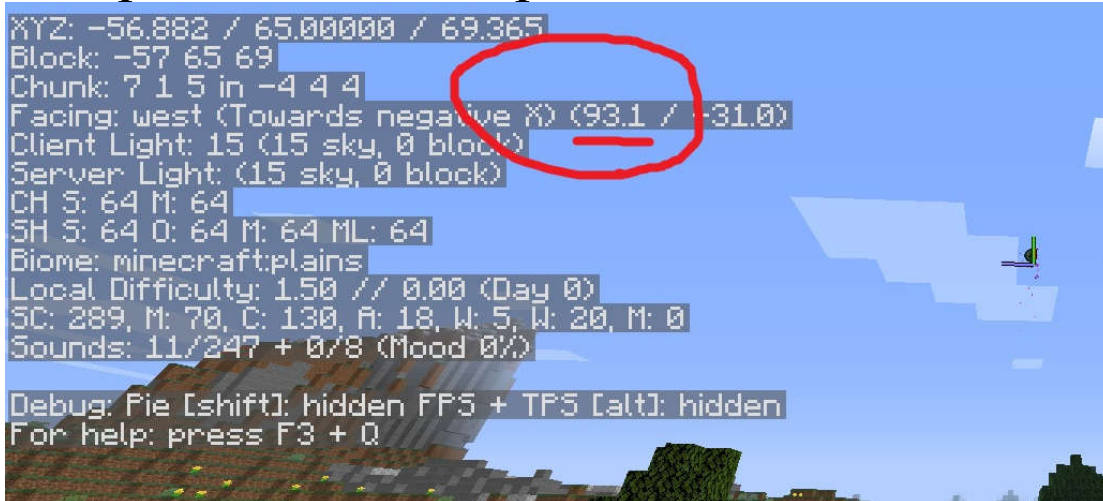


Поиск

1. Введите свои координаты в поля для первой точки.
2. Используйте Око Края, нажмите F3, наведитесь на него, когда оно зависнет, и введите угол, изображенный на скриншоте.

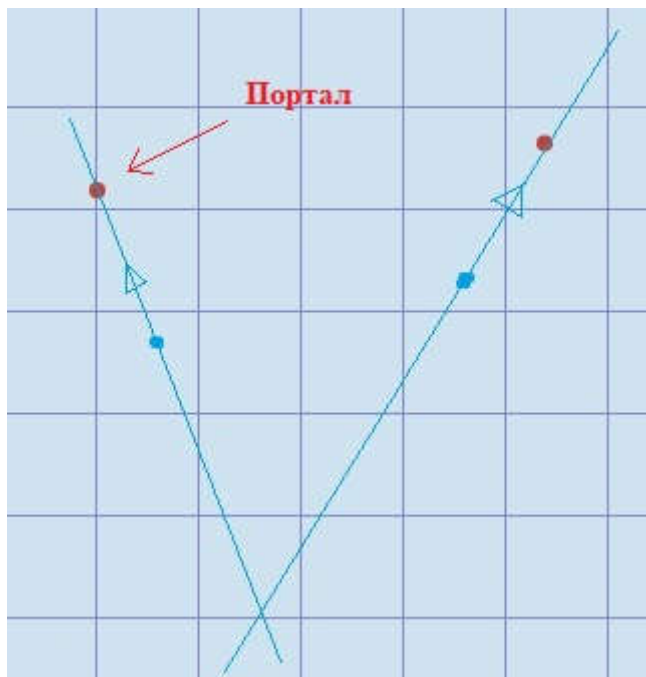


3. Отойдите влево или вправо относительно направления, которое указывает око, на 500-1000 блоков и повторите процедуру для второй точки.
4. Нажмите рассчитать. Вы получите примерные координаты портала и погрешность вычисления. Чем она выше, тем больше область поиска. Если погрешность получилось слишком большая, поиск придётся повторить, когда дойдёте до рассчитанных координат.

Возможные проблемы:

1. Око Края указывает на два разных портала.

Если вам не повезёт и вы подойдёте слишком близко к соседнему portalу, возникнет ситуация, похожая на ту, что изображена на картинке.

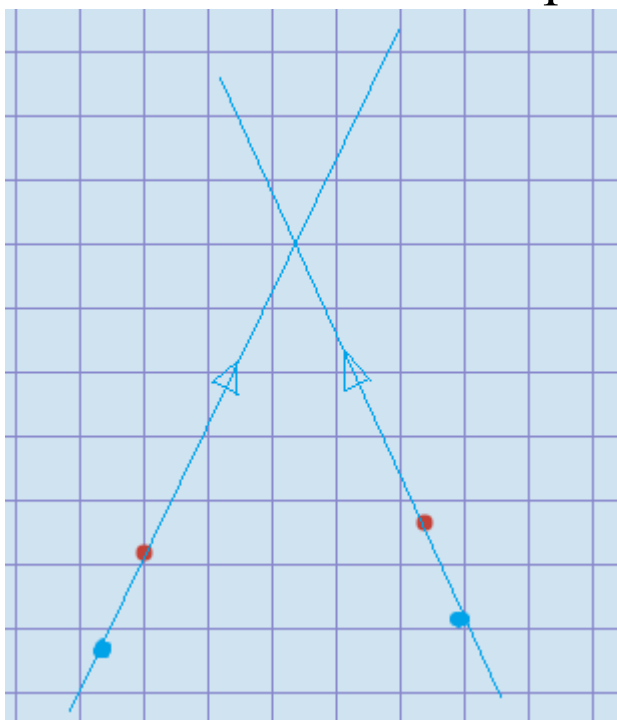


Координаты всё ещё можно посчитать, однако портала по ним вы не найдёте. К счастью, я предусмотрел проверку на этот случай, и приложение вас предупредит, но портал придётся искать заново.

2. Око Края указывает на два разных портала, однако ложный портал находится в направлении, которое указывает око.

К сожалению, в этом случае я бессилён.

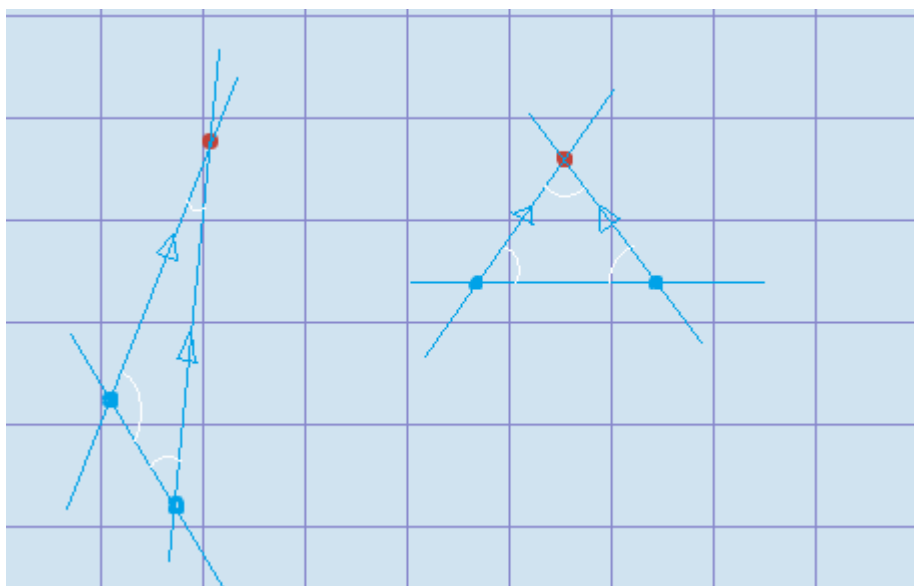
Такая ситуация может возникнуть, если вы отошли от портала слишком далеко. Вряд-ли вы будете часто сталкиваться с этой проблемой, однако учитывайте,



что такой исход возможен. И старайтесь не отходить больше, чем на 1500 блоков от первой точки.

3. Слишком большая погрешность.

Погрешность вычисления координат портала зависит от двух факторов - насколько далеко от вас находится портал, и какие углы получились у треугольника, образованного точками измерения и найденным порталом. (см. рисунок).



Чем ближе получившийся треугольник к правильному (на рисунке справа), тем меньше будет погрешность. Это значит, что если вы отошли на недостаточное расстояние от первой точки, то область поиска портала окажется слишком велика и делать вычисления придётся заново. Однако даже в этом случае вы получите примерное местоположение портала, и когда подойдёте ближе, точность будет выше.