

# Руководство по торговому помощнику GanjaTrader.

## Содержание

Введение

Основные понятия

Общие настройки

Свободное место для ресурсов

Учитывать ресурсы при старте

Отслеживать поломку транспорта

Отслеживать поломку навигатора

Прерывать работу бота

Прокси-сервер

Лог

Направить запись лога в файл log.txt в корневой папке с ботом

Отладочная информация

Записывать задержки

Сохранение HTML кода страниц

Ресурсы

Список ресурсов

Создать условие на ресурс

Условия

Список ресурсов с условием на торговлю

Условие на ресурс

Настройки условия

Максимальная цена покупки

Минимальная цена продажи

Максимально отведенный вес

Кратность продажи

Минимально свободный вес для выполнения покупки

Минимально занятый вес для выполнения продажи

Сектора для торговли

Идентификаторы объектов для безусловной продажи

Работа по статистике

Минимальное количество ресурса на объекте для покупки

Минимальное количество товара на объекте для продажи

Объекты

Сканировать

Сканировать весь остров

ID враждебных синдикатов

Объекты, не подходящие по условиям торговли, посещать не чаще 1 раза в ..

Маршрут

Задержки

Эмуляция движения мышки

Устройство на работу

Несколько окон

FAQ

При использовании модуля анти-капчи выскакивает окошко безопасности Internet Explorer.

Каким образом приобрести лицензию?

Как извлекать максимальную прибыль?

Как получать больше эконома?

Я нашел ошибку, что делать?

## Введение

Во всех примерах данного руководства персонаж имеет 10 силы = 60 единиц доступного веса.

## Основные понятия

Базовый механизм торговли - программа последовательно или в каком-то другом порядке перебирает объекты с целью продать или купить ресурсы (по умолчанию работает так)

Работа по статистике - программа опирается на статистические данные по ресурсу для получения максимальной прибыли (дополнительная опция)

## Общие настройки

Закладка, которая позволяет выставлять самые общие настройки для нормальной работы бота

### Свободное место для ресурсов

Свободный вес, с которым будет работать бот.

Максимальный вес можно вычислить по формуле = Сила персонажа \* 6.  
При силе 10, максимальный вес = 60.

Можно указывать вес, заведомо больший, чем максимальный. В данном случае бот сам скорректирует и установит правильный максимальный вес. Это позволяет не мучиться с вычислениями и предотвратит от неправильного выставления веса в случае изменения силы персонажа. К примеру, если выставить 2000, то при силе персонажа 10 программа установит максимальный вес равным 60 и сообщит об этом в логе.

### Учитывать ресурсы при старте

Следует всегда выставлять данную опцию.

Данная опция позволяет помочь беспрепятственно перезапустить бота.

Пример: На момент завершения программы у персонажа осталось 20 единиц ресурса на 20 занятого веса. Перед следующим запуском программы - необходимо либо продать все ресурсы, либо выставить данную опцию, чтобы правильно указать свободный вес при следующем запуске. Если этого не сделать то программа будет считать, что свободного веса у персонажа 60 единиц, а не 40 как на самом деле.

### Отслеживать поломку транспорта

Довольно абсурдно использовать торгового бота без транспорта.

Для того чтобы программа ремонтировала поломанный транспорт и одевала нужный транспорт в соответствующий слот необходимо выставить данную опцию и ПРАВИЛЬНО указать название транспорта из игры (самым верным будет простое копирование названия из игры в данное поле, к примеру, SN-47 "Chinook")

### **Отслеживать поломку навигатора**

Опция, которая позволяет ремонтировать и одевать навигатор. Активировать только если у персонажа есть навигатор в GPS или транспорте.

Замечание: Если у вас есть возможность перемещаться по карте с помощью навигатора, но не стоит данная опция - программа будет перемещаться стандартным путём - по стрелочкам, т.е. как и без навигатора.

### **Прерывать работу бота**

Позволяет настроить интервал, через который программа будет "засыпать". Таким образом, лучше эмулируется поведение человека (игрок вышел, отошел, пошел поест, устал и т.д.).

Прерывать работу бота каждые 60 минут плюс/минус 10 минут на 15 минут плюс минус 5 минут - Каждые 40-60 минут программа будет засыпать на 10-20 минут.

### **Прокси-сервер**

Это не прокси-сервер для доступа в игру! Для доступа в игру Вы используете настройки своего браузера.

Данный прокси-сервер используется только для доступа на сайт ganjviewer.ru, например, для использования модуля анти-капчи.

Следует использовать только в случае, если Ваше интернет соединение использует прокси-сервер.

Не следует использовать сторонние и не проверенные прокси-сервера, т.к. в данном случае ваш логин/пароль может быть украден.

### **Лог**

Закладка для информирования пользователя о ходе работы программы, а так же для помощи в нахождении ошибки.

### **Направить запись лога в файл log.txt в корневой папке с ботом**

Данная опция перенаправляет запись лога из окна в файл log.txt, который будет создан в папке с ботом.

После каждого запуска бота файл лога пересоздается, поэтому если необходимо сохранить лог работы - скопируйте или переименуйте файл.

### **Отладочная информация**

Опция, которая позволяет получать дополнительную информацию о ходе работы программы.

Рекомендуется включать только, если что-то работает неверно.

### **Записывать задержки**

Указывать в логе какие задержки делала программа между своими действиями.

Рекомендуется включать только, если что-то работает неверно.

## Сохранение HTML кода страниц

Каждая посещенная программой страница будет сохранена в специальной папке с приложением.

## Ресурсы

Закладка для просмотра и настройки списка интересующих ресурсов. Для описания ресурса необходимо указать его точное название из игры и обязательно указать вес.

### Список ресурсов

Позволяет добавлять и удалять ресурсы.

Для добавления необходимо написать точное название ресурса из игры и нажать "Добавить". Ресурс добавится в список доступных ресурсов.

Важно не забывать указать правильный вес в поле "Вес" у каждого ресурса (Дробные веса указываются как, к примеру, 0.25 или 0,25)

Для удаления ресурса необходимо выделить его из списка и кликнуть "Удалить".

Важно: Хорошей проверкой того, что программа сможет правильно работать с выбранным ресурсом из списка ресурсов является наполненность списков (хотя бы по одной строке) - "Объекты для покупки" и "Объекты для продажи" (формируются из фильтрации списка "Объекты"). Это значит, что программа "знает" и об объектах, где купить ресурс и об объектах, где продать его.

### Создать условие на ресурс

Каждый ресурс может иметь несколько условий для покупки. К примеру, в секторах 1, 2 и 3 стараться купить ресурс, а в секторах 4, 5, 6 продать и т.д.

Ресурсы, которые не имеют ни одного условия - не учитываются при торговом алгоритме.

Каждый ресурс может иметь одну группу со списком условий на данный ресурс.

Данная опция создаёт новую группу условий на выбранный ресурс и перемещает Вас на следующую закладку для более точной настройки только что созданной группы - добавление самих условий.

## Условия

Основные настройки для выполнения торговли.

Позволяет настраивать такие важные параметры как минимальная/максимальная цена продажи/покупки, сектора для торговли, отведенный вес, работа по статистике и т.д.

### Список ресурсов с условием на торговлю

Список групп для каждого отдельного ресурса

## Условие на ресурс

Позволяет добавлять и удалять ресурс в выбранной группе.

Для добавления необходимо указать произвольное название Условия и нажать "Добавить".

Для удаления необходимо выбрать условие и нажать "Удалить".

Все настройки производятся для выбранного условия, под которым понимается выбранное в списке "Условие на ресурс". Поэтому если выполнять "Настройки условия" без выбранного условия - они не будут сохранены.

После формирования всех групп и условий для групп можно перейти для настройки каждого условия в отдельности. Для этого необходимо перебирать группы и условия и устанавливать нужные настройки в "Настройки условия".

Не следует держать группы без условий или условия без настроенных параметров - всё лишнее лучше удалить, чтобы фиктивные данные не мешали работе программы.

## Настройки условия

Основные настройки на каждое условие. Ниже будут перечислены доступные для настройки опции.

### Максимальная цена покупки

Цена, выше которой бот не купит ресурс.

Для покупки цена за ресурс должна быть  $\leq$  Максимальная цена покупки.

Пример: Выставлена цена 20. Купит за - 20, 19, 18 и т.д., Не купит за - 21, 22, 23 и т.д.

### Минимальная цена продажи

Цена, ниже которой бот не продаст ресурс.

Для продажи цена покупки должна быть  $\geq$  Минимальная цена продажи

Пример: Выставлена цена 20. Продаст за - 20, 21, 22 и т.д., Не продаст за - 19, 18, 17 и т.д.

### Максимально отведенный вес

Программа не будет покупать ресурс свыше максимально отведенного этому ресурсу веса.

0 - Значит не учитывать, и программа будет закупать до "Свободное место для ресурсов" на закладке общих настроек.

Максимально отведенный вес не должен быть больше "Свободное место для ресурсов" на закладке общих настроек.

Данная опция удобна тем, кто торгует сразу несколькими ресурсами - например, в случае двух ресурсов половину отвести одному ресурсу, а остальную половину свободного веса другому.

Пример: Максимально свободный вес = 60, 2 ресурса сталь и уран с максимально отведенными весами 20 и 40 соответственно. Программа не купит стали больше чем на 20 веса и урана больше чем на 40 занимаемого веса.

## **Кратность продажи**

Опция для указания кратности продаваемых "пачек" ресурсов. Другими словами если указать 5, то программа будет продавать только количество ресурса кратное 5.

Данная опция позволяет повысить получение эконома от перепродажи ресурсов, но может также понизить прибыль.

Данная опция никак не ограничивает количество покупаемых ресурсов.

Примеры: Для стали выставлено Кратность продажи = 5. Ситуация - Объект может купить 17 стали, программа продаст 15 стали. Ситуация - Объект может продать 23 стали, программа купит 23 стали.

Для водорослей выставлено Кратность продажи = 10. Ситуация - Объект может купить 37 водорослей, программа продаст 30 водорослей. Ситуация - Объект может продать 34 водорослей, программа купит 34 водорослей.

## **Минимально свободный вес для выполнения покупки**

Опция для указания минимально свободного веса из отведенного ресурсу после которого программа начнёт выполнять закупку ресурса.

Данная опция удобна для отсеечения попыток покупки слишком маленького количества ресурсов.

Пример: Программа закупила "под завязку" ресурса (60 единиц на 60 веса) и далее продала 1 единицу. В итоге свободный вес стал 1.

- Если Минимально свободный вес для выполнения покупки = 0 в описанной ситуации:

Программа будет пытаться закупить 1 ресурс до полного веса, когда логичнее была бы работа - продать некоторое количество товара, а только потом пытаться закупить "под завязку".

- Если Минимально свободный вес для выполнения покупки = 20 в описанной ситуации:

Программа вначале продаст столько товара, чтобы свободный вес стал больше или равен 20 и только потом будет пытаться закупить товар.

## **Минимально занятый вес для выполнения продажи**

Опция для указания минимального занятого веса из отведенного ресурсу после которого программа начнёт выполнять продажу ресурса.

Данная опция удобна для отсеечения попыток продажи слишком маленького количества ресурсов.

Пример: Программа закупила 1 единицу товара на 1 вес.

- Если Минимально занятый вес для выполнения продажи = 0 в описанной ситуации:

Программа будет пытаться продать 1 ресурс, когда логичнее была бы работа - закупить некоторое количество товара, а только потом пытаться продать.

- Если Минимально свободный вес для выполнения покупки = 20 в описанной ситуации:

Программа вначале закупит столько товара, чтобы занятый вес стал больше или равен 20 и только потом будет пытаться продать товар.

## **Сектора для торговли**

Позволяет настраивать для каждого ресурса доступные сектора для торговли и продажи.

## **Идентификаторы объектов для безусловной продажи**

Номера объектов, на которых не действуют условия Максимальная цена покупки и Минимальная цена продажи.

Программа будет опираться только на другие условия.

Данная опция полезна держателям собственной недвижимости и для её обслуживания.

Каждый номер нужно вводить в числовом формате по одному на каждую строку.

## **Работа по статистике**

Активирует для конкретного ресурса механизм работы по статистике.

Программа будет стараться покупать подешевле и продавать подороже, опираясь на статистику.

Прибыль от механизма "Работа по статистике", обычно, в разы превышает прибыль от базового механизма обхода всех объектов.

Для активации конкретного ресурса необходимо, чтобы он присутствовал в списке "Список доступных вам ресурсов для статистики".

Для того, чтобы получить ресурс необходимо связаться с разработчиком и оплатить арендную плату за пользование отдельным ресурсом.

На момент написания руководства она составляла 200руб./месяц.

В течении оплаченного периода ресурс можно менять по запросу(не чаще 1-2 раза в неделю).

Данная опция является дополнительной и никак не сказывается на работу базовой части торгового механизма программы.

## **Минимальное количество ресурса на объекте для покупки**

При работе по статистике программа не заинтересуется объектом, который предлагает для продажи количество ресурса меньше, чем "Минимальное количество ресурса на объекте для покупки".

Данная опция позволяет отсекаать объекты с очень маленьким количеством товара и тем самым экономить время и тратить его на объекты с более крупными предложениями.

Следует с пониманием выставлять данную опцию, т.к. иногда даже на очень маленьких "порциях" товара можно иметь неплохую прибыль.

0 - Значит не учитывать.

Пример 1: По статистике 2 объекта предлагают Сталь по самой низкой цене 24 в количестве 10 и 100 единиц.

Опция выставлена в 0: Будет выбран случайный объект из этих двоих и программа начнёт движение к нему для покупки.

Опция выставлена в 20: Будет выбран объект, который предлагает 100 единиц и программа начнёт движение к нему для покупки.



Пример 2: По статистике 2 объекта предлагают Сталь по цене 24 в количестве 10 и 100 единиц и 1 объект по самой низкой цене 23 в количестве 15 единиц.

Опция выставлена в 0: Будет выбран объект с ценой 23 и программа начнёт движение к нему для покупки.

Опция выставлена в 20: Будет выбран случайный объект из первых двоих и программа начнёт движение к нему для покупки.

### **Минимальное количество товара на объекте для продажи**

При работе по статистике программа не заинтересуется объектом, который может купить ресурса меньше, чем "Минимальное количество ресурса на объекте для продажи".

0 - Значит не учитывать.

### **Объекты**

Закладка для описания типов объектов, присутствующих в игре.

Если объект не описан на данной закладке, то программа о нём ничего не знает, и соответственно не будет работать с неизвестным ей типом.

Необходимо, чтобы в данном списке присутствовали все интересующие для торговли объекты.

Каждый тип заполняется с новой строки и содержит в себе такие важные параметры как: название объекта, что он покупает, что продаёт, остров месторасположения и тип (Завод, плантация, магазин и т.д.)

Для избегания ошибок лучше не заполнять типы вручную, а использовать автоматическое сканирование типов для страницы в отдельности или острова в целом.

### **Сканировать**

Просканировать типы на открытой странице с картой.

В список объектов будут добавлены только неизвестные типы.

Важно: До появления итогового сообщения о завершении сканирования не совершайте в браузере никаких действий.

### **Сканировать весь остров**

Просканировать типы на текущем острове.

Более универсальная функция для сканирования сразу всех объектов на острове.

### **ID враждебных синдикатов**

Объекты под контролем следующих синдикатов не будут посещаться.

### **Объекты, не подходящие по условиям торговли, посещать не чаще 1 раза в ..**

Если программа посетила объект и цена на интересующие ресурсы не удовлетворяет условиям программа будет игнорировать объект выставленное время.

Данная опция может существенно ускорить базовый торговый механизм.

Позволяет исключать объекты, цены которых будут заведомо не интересны при следующем посещении.

Т.е. программа запоминает, где самые интересные предложения.

Пример: Программа ищет сталь от 24 и ниже. Из 100 посещенных объектов цены 10 были 24 и ниже, на остальных объектах цены были 25 и выше.

Если выставлена опция 2 часа. То 90 объектов, у которых цены 25 и выше будут посещены не ранее чем через 2 часа.

## Маршрут

Позволяет задавать список секторов, которые программа будет обходить. Опция используется только для базового механизма торговли.

## Задержки

Опция для установки задержек между действиями программы для лучшей эмуляции человеческого присутствия.

Задержки задаются в миллисекундах (мс). 1000мс = 1 секунда.

Замечание: Из-за ограничения на покупку/продажу не чаще 3 секунд в игре - рекомендуется выставить "Задержка (покупка/продажа)" от 3000мс до 5000мс.

### Эмуляция движения мышки

Опция, чтобы программа могла двигать мышку для лучшей эмуляции человеческого присутствия.

Имеет смысл включать только если во время работы программы компьютер не используется человеком. Иначе работать с компьютером будет проблематично, т.к. курсор будет постоянно "дёргаться".

Замечание: Не следует выставлять слишком маленьким временной интервал, т.к. в данном случае после старта программы управлять мышкой будет очень проблематично.

## Устройство на работу

Опция для возможности устраивать персонажа на работу во время действий программы.

Для использования опции необходимо иметь учетную запись на сайте [ganjviewer.ru](http://ganjviewer.ru) с положительным балансом картинок в системе анти-капчи. В поле логин/пароль указывается логин/пароль от аккаунта [ganjviewer.ru](http://ganjviewer.ru).

### Несколько окон

Техническая функция.

Рекомендуется включать.

## FAQ

### При использовании модуля анти-капчи выскакивает окошко безопасности Internet Explorer.

Для отключения данного сообщения необходимо в браузере IE открыть: Сервис - Свойства обозревателя - Безопасность - Другое - Программный доступ к буферу обмена - Включить

### Каким образом приобрести лицензию?

Общий принцип покупки лицензии

1. Регистрируетесь на сайте ganjviewer.ru
2. Скачиваете и запускаете боевого бота из раздела "Скачать" и запускаете на том компьютере, где планируете использовать лицензию на торгового бота.
3. Запоминаете/записываете ID компьютера из боевого бота.
4. Получаете доступные кошельки для оплаты:
  - - Связаться со мной любым удобным способом (контактная информация представлена на сайте программы)  
или
  - - Добавляете ID компьютера в список лицензий в вашем аккаунте ganjviewer.ru
  - - Для получения доступных кошельков для оплаты нажать "Оплатить".
5. Совершаете оплату за лицензию и добавляете комментарий в произвольной форме, например - "За оплату лицензии ID - .... Ник на сайте ganjviewer.ru - ..."

Внимание: Если вы выполните перевод не из кошелька WM или Yandex, то часто комментарии не приходят, поэтому в данном случае, вам необходимо связаться со мной и сообщить любые доступные реквизиты произведенного платежа, ID лицензии и ник на сайте ganjviewer.ru, чтобы я смог идентифицировать и выполнить ваш платеж.

### Как извлекать максимальную прибыль?

Использовать вертолёт (желательно со встроенными GPS). Если нет собственного вертолёта, то брать в аренду - в любом случае вертолёт окупится.

Использовать статистику.

При торговле по базовому механизму отсекайте "не интересные" объекты опцией "Объекты, не подходящие по условиям торговли, посещать не чаще 1 раза в 8 часов".

### Как получать больше эконома?

Сравнять цены Максимальная цена покупки и Максимальная цена продажи. В этом случае вы будете получать меньше прибыли, но гораздо больше эконома.

## Я нашел ошибку, что делать?

Общий принцип сообщения об ошибке:

0. Желательно ознакомиться со всем руководством - многие ошибки отпадут сами собой.
1. Запустить программу.
2. На закладке лог включить все опции.
3. Установить настройки программы при которых она работает неверно.
4. Нажать "Старт".
5. Не останавливать, не изменять настройки!
6. Дождаться момента когда произошла ошибка.
7. Закрыть программу.
8. Написать письмо на [ganjviewer@gmail.com](mailto:ganjviewer@gmail.com) с кратким описанием проблемы и обязательно приложить следующие файлы(все они будут находиться в папке с программой):
  - log.txt
  - res.ini
  - resbase.ini
  - data.ini
  - папку с сохраненными HTML посещенных страниц