

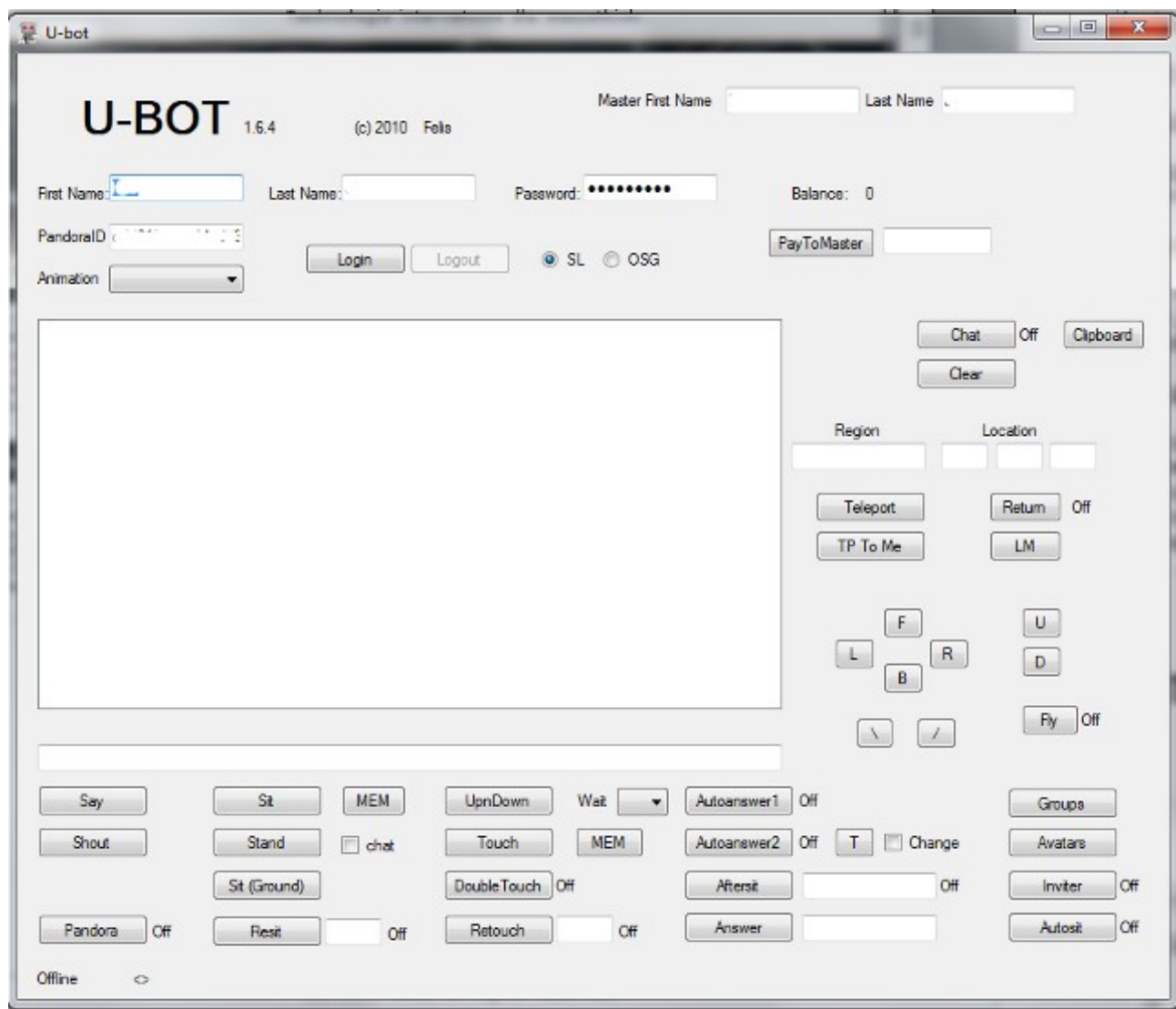
U-BOT 1.6.4

opracowanie: Felis © 2010 wszelkie prawa zastrzeżone
kontakt: biuro@felis-net.com

Dziękujemy za zakup programu U-bot – bota SL nowej generacji.

Wymagania:

- Systemy: Windows XP z Service Pack 2, Windows Vista, Windows 7
- .NET Framework 3.5



Opcje:

Login – logowanie bota do SL (musisz najpierw wpisać imię, nazwisko i hasło bota oraz imię i nazwisko master-awataru).

Logout – wylogowanie bota

SL/OSG – wybór gridu: SL – Second Life, OSG – OSGRID

Say – bot mówi na kanale 0 czatu ogólnego

Shout – bot krzyczy na kanale 0 czatu ogólnego

Pandora – włącza/wyłącza obsługę Panorabot (musisz najpierw wpisać ID bota w polu „PandoraID”)

Animation – wybór wbudowanej animacji

Sit – bot siada na obiekcie który wskażesz prawym klawiszem myszy.

Stand- bot wstaje. Opcja „Autosit” zostaje wyłączona (jeśli była włączona).

Sit(Ground) – bot siada na ziemi/podłożu

MEM – lista zapamiętanych krzeseł/campingów/obiektów***

Resit – ustawienie zegara w sekundach. Bot wstaje i siada po podanej liczbie sekund. Wpisz 0 jeśli chcesz wyłączyć zegar.

UpnDown – bot wstaje i siada natychmiast po wybraniu tej opcji

Touch – bot dotyka (Touch) prim zaznaczony przez kliknięcie prawym klawiszem myszy.

Retouch – ustawienie zegara w sekundach. Bot dotyka obiektu po podanej liczbie sekund. Wpisanie 0 wyłącza zegar.

DoubleTouch – działa z opcją „Retouch”. Pozwala na pojedyncze lub podwójne dotknięcie.

Wait - opóźnia wykonanie opcji „UpnDown”, „Aftersit” i „Autosit”. Możliwe ustawienia to: 0,1,2,3,4,5,7,10 (w sekundach).

PayToMaster – bot płaci wpisaną kwotę l\$ master awatarowi. Jeśli kwota nie jest wpisana bot wypłaca całość środków jakie ma na swoim koncie.

Chat – włącza/wyłącza wyświetlanie czatu

Clear – czyści okno komunikatów

Teleport – teleportuje bota. Musisz podać prawidłową nazwę regionu i współrzędne

TP To Me – bot wysyła do master awataru zaproszenie do teleportacji

LM – wyświetla listę zapamiętanych landmarków****

Return – ustawia punkt powrotu awatara.

F/B/L/R – przesuwanie bota przód/tył/lewo/prawo

\/- - obracanie bota lewo/prawo

Fly – włącza/wyłącza tryb latania

U/D – przesuwanie bota góra/dół gdy tryb latania jest włączony

Autoanswer1 – włącza/wyłącza automatycznie odpowiadanie dla campingów Alicia Stella typ 1 * oraz kilku innych typów działających na podobnej zasadzie.

Autoanswer2 – włącza/wyłącza automatycznie odpowiadanie dla campingów Alicia Stella typ 2 **. Opcja nie zawsze działa prawidłowo (lagi).

I – wyświetla TEXT MESSAGE obiektu na którym stoi/siedzi awatar.

Aftersit – bot siada na miejscu podanego awatara natychmiast gdy ten wstanie. Musisz wpisać imię i nazwisko awatara bez błędów.

Answer – ręczna odpowiedź na IM od obiektu SL (obektu, nie awatara).

Groups – wyświetla okno z grupami awatara. Możliwy jest wybór grupy lub jej opuszczenie (skasowanie). Jeśli nie zostanie wybrana żadna grupa, bot nie będzie miał ustawionej aktywnej grupy. Pobranie informacji o grupach trwa około 5 sekund. W przypadku przeciążenia serwerów SL dane mogą nie zostać pobrane.

Avatars – wyświetla dane awatarów, dystans do nich i ich położenie.

Inviter – włącza/wyłącza tryb zapraszania do grupy. Wymaga FVC Group Inviter.

Autosit – włącza/wyłącza tryb automatycznego siadania

Change – włącza/wyłącza tryb wykrywania zmian opisu obiektu (TEXT). Musisz wcześniej zaznaczyć który obiekt ma być śledzony przy pomocy opcji „Sit”.

Clipboard – kopiuje zawartość okna historii chatu do schowka

Chat – włącza/wyłącza tryb wykrywania komunikatów chatu zgodnych ze zdefiniowanym w oknie „Answer”. Jeśli wykryje zgodny komunikat awatar siada w miejscu zdefiniowanym przy pomocy opcji „Sit”.

Inne opcje:

Jeśli zaoferujesz teleport swojemu botowi, bot przybędzie do Ciebie tak szybko jak to możliwe

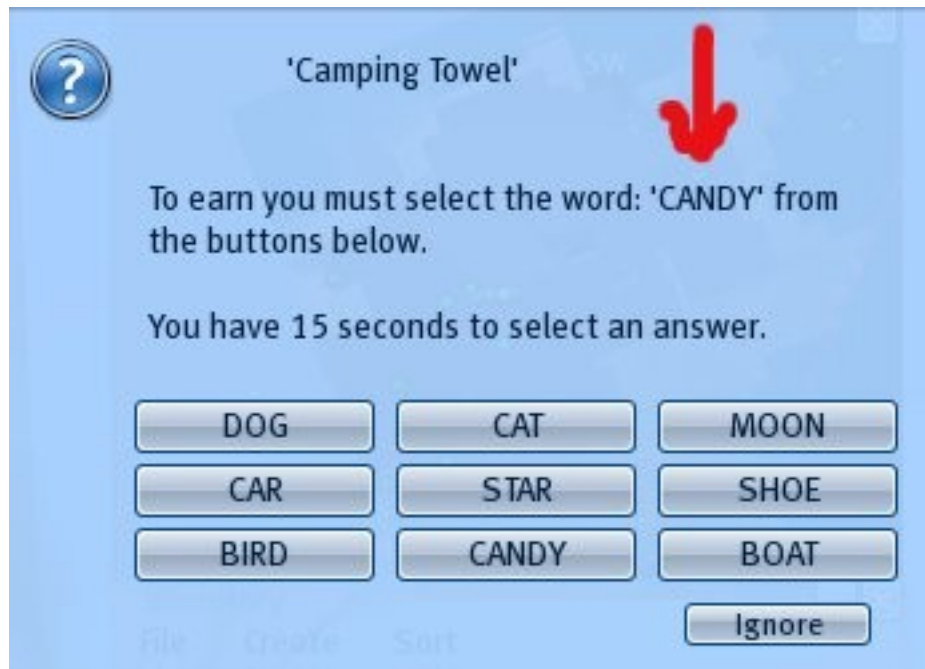
Jeśli zaoferujesz botowi dołączenie do grupy, bot zaakceptuje ofertę natychmiast

Jeśli zaoferujesz botowi obiekt ze swojego inventory, bot zaakceptuje go natychmiast

Kliknięcie w oknie historii chatu powoduje przeniesienie zaznaczonej linii do okna chatu.

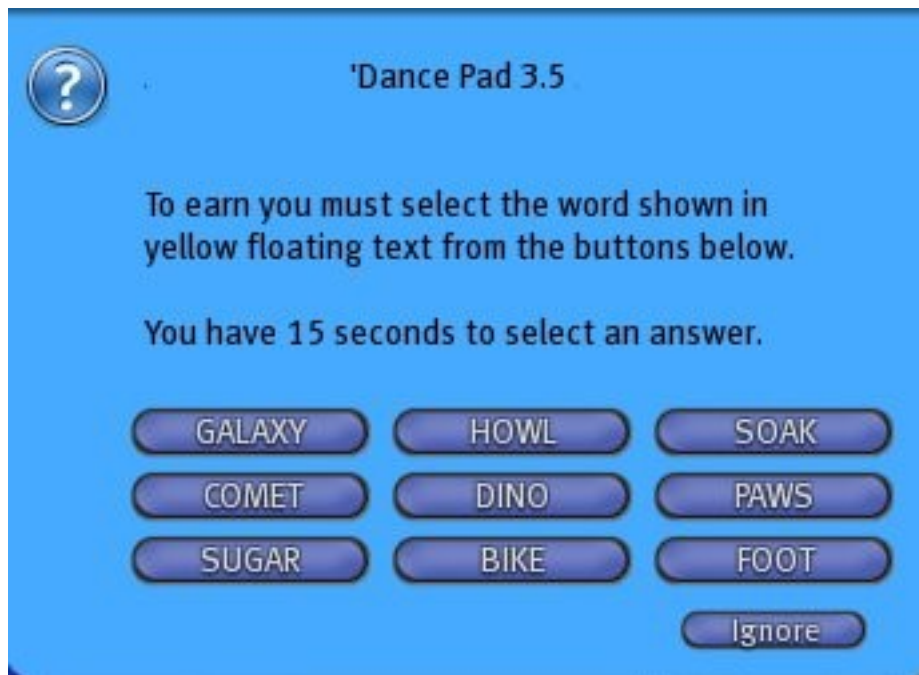
* Alicia Stella camping typ 1

Camping pad wysłała do gracza menu dialogowe z pytaniem. Menu zawiera odpowiedź.



* *Alicia Stella camping typ 2

Camping pad wysłała do gracza menu dialogowe z pytaniem. Menu nie zawiera odpowiedzi.

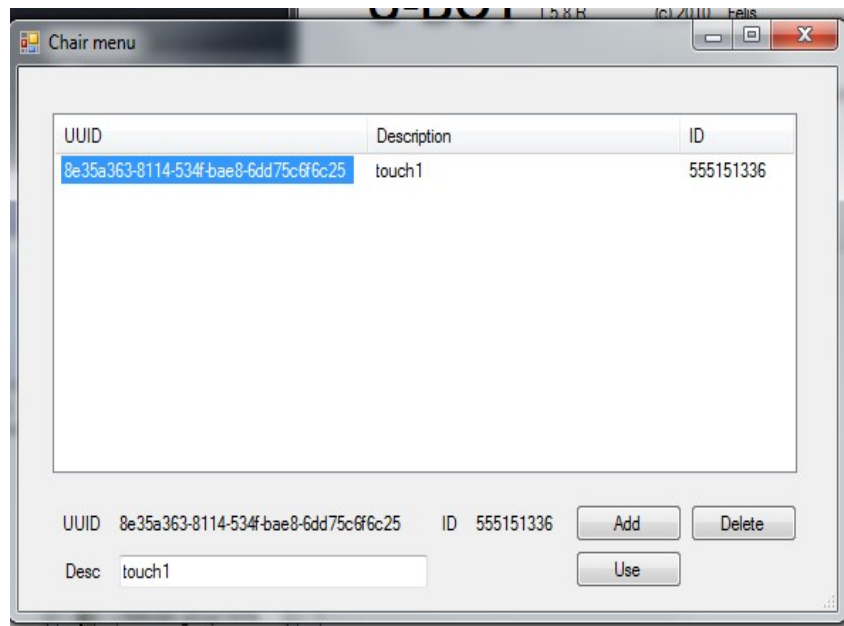


Camping pad pokazuje odpowiedź używając funkcji SetText.



***MEM

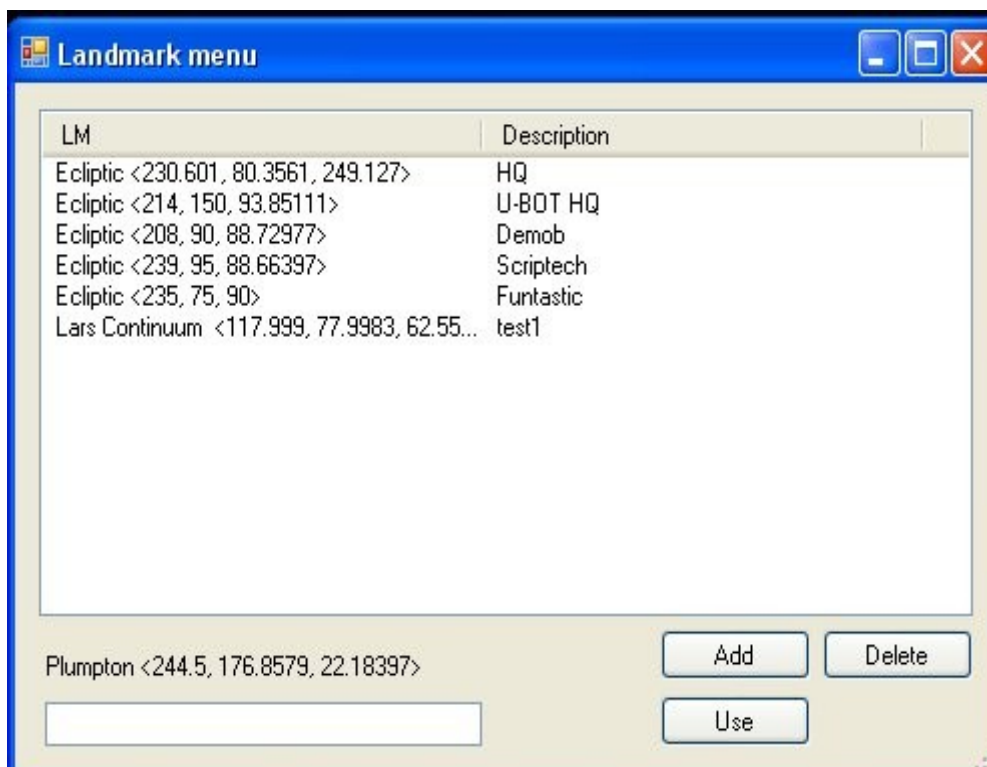
Lista zapamiętanych krzeseł/campingów/obiektów



Po wciśnięciu przycisku „MEM” w głównym oknie bota otworzy się okno pomocnicze. Aby dodać nowe krzesło/camping/obiekt trzeba wpisać w pole tekstowe komentarz ułatwiający późniejszą identyfikację i wcisnąć przycisk „Add”. Aby skasować wpis trzeba kliknąć myszką w wybrany UUID i wcisnąć przycisk „Delete”. Aby wybrać krzesło/camp/obiekt wystarczy kliknąć w UUID i wybrać przycisk „Use”. Okno zostanie zamknięte a awatar usiądzie na wybranym krześle (jeśli wciśnięto MEM przy przycisku „Sit”) lub dotknie obiekt (jeśli wciśnięto MEM przy przycisku „Touch”).

****LM

Lista zapamiętanych landmarków.



Po wciśnięciu przycisku „LM” w głównym oknie bota otworzy się okno pomocnicze. Aby dodać nowy landmark trzeba wpisać w pole tekstowe komentarz ułatwiający późniejszą identyfikację i wcisnąć przycisk „Add”. Aby skasować wpis trzeba kliknąć myszką w wybrany LM i wcisnąć przycisk „Delete”. Aby wybrać landmark wystarczy kliknąć w LM i wybrać przycisk „Use”. Okno zostanie zamknięte a awatar teleportuje się pod wskazane współrzędne.
