



راهنمای رسمی معرفی و آموزش

مدیریت اتحادها

CASTLE ALLIANCE MANAGER

راهنمای کامل کارکرد برنامه و آموزش گام به گام استفاده: ثبت بازیکنان و نیروهای اتحاد در بازی Castle، گزارش جاسوسی از دشمن با استخراج و شناسایی خودکار از اسکرین شات، ورود گروهی از اکسل، خروجی حرفه‌ای، پشتیبان‌گیری و نصب روی گوشی به صورت وب‌اپ – همه در یک فایل ساده و کاملاً آفلاین.

نسخه ۲/۶/۰ (تجاری – آزمایشی ۶ ساعته)

سازنده: حمید رضا عامری – ۰۹۹۹۱۰۳۰۶۵۰

پشتیبانی و صدور سریال در پیام‌رسان بله: @dastyarcastel

اکسل و PDF

کاملاً آفلاین

گزارش جاسوسی

۸ دسته

۵۸ نوع نیرو

معرفی برنامه

«مدیریت اتحادها» (Castle Alliance Manager) یک برنامه وب تک‌فایلی و کاملاً آفلاین برای رهبران، معاونان و اعضای فعال اتحاد در بازی موبایلی Castle است. هدف برنامه، جمع‌کردن مدیریت اعضا در یک‌جاست: به‌جای یادداشت‌های پراکنده، اسکرین‌شات‌های بی‌نظم و شمارش دستی نیروها، همه بازیکنان، نیروهای هر نفر و موقعیت آن‌ها در قالبی مرتب و همیشه در دسترس نگهداری می‌شود. نتیجه، تصمیم‌گیری سریع‌تر در جنگ‌ها، تخصیص بهتر اعضا و دیدی شفاف از قدرت واقعی اتحاد است.

برنامه روی هر دستگاهی که مرورگر مدرن دارد اجرا می‌شود؛ از گوشی اندروید و آیفون تا تبلت و کامپیوتر. هیچ نصب پیچیده، سرور واسط یا اتصال اینترنتی لازم ندارد و پس از باز شدن فایل، حتی بدون اینترنت هم کامل کار می‌کند. تمام داده‌ها فقط روی حافظه‌ی مرورگر خودتان ذخیره می‌شود و هیچ اطلاعاتی به بیرون ارسال نمی‌گردد؛ بنابراین اطلاعات اتحاد شما کاملاً خصوصی باقی می‌ماند و تنها راه انتقال آن به دستگاه دیگر، گرفتن فایل پشتیبان است.

ویژگی‌های کلیدی

وب‌اپ نصب‌شدنی

با یک لمس در فهرست برنامه‌های گوشی نصب می‌شود، آیکون اختصاصی می‌گیرد و مثل اپلیکیشن تمام‌صفحه و بدون نوار مرورگر باز می‌شود.

کاتالوگ کامل نیروها

ثبت ۵۸ نوع سرباز بازی در ۸ دسته با تصویر؛ انتخاب به‌صورت دسته ← نوع ← تعداد در چند ثانیه.

ورود گروهی از اکسل

دانلود قالب استاندارد، پرکردن لیست اعضا و ورود یک‌جای آن با پیش‌نمایش و ادغام هوشمند.

لوکیشن بازیکنان

ثبت مختصات X و Y برای هر بازیکن تا در جنگ‌ها و جمع‌آوری‌ها سریع پیدا شوند.

وضعیت، نقش و مقایسه

وضعیت فعال/غیرفعال و نقش هر عضو (رهبر، افسر، عضو و...) و مقایسه نیروی دو بازیکن به‌صورت تفکیک‌شده بر اساس دسته‌ها.

گزارش جاسوسی با استخراج و شناسایی خودکار

اسکرین‌شات صفحه جنگ را انتخاب کنید؛ برنامه مختصات، منابع (با فرمت K)، تعداد و حتی «نوع سربازان» را از روی تصویر و آیکون کارت‌ها تشخیص می‌دهد، نیروهای تکراری را یاد می‌گیرد و همه‌چیز آرشیو می‌شود.

پشتیبان‌گیری آسان

ذخیره و بازیابی فایل JSON؛ انتقال کامل داده‌ها به گوشی یا کامپیوتر جدید در چند کلیک.

خروجی اکسل و PDF

فایل XLSX سه‌شیت استاندارد و گزارش چاپی A4 با لوگوی برنامه و تاریخ شمسی.

ویژگی	توضیح
نوع برنامه	تک فایل HTML – اجرا مستقیم در مرورگر؛ قابل نصب به صورت وب اپ روی گوشی
اتصال	کاملاً آفلاین؛ هیچ داده‌ای ارسال نمی‌شود
محل ذخیره داده	حافظه محلی مرورگر همان دستگاه
تقویم و اعداد	هجری شمسی؛ اعداد فارسی در صفحه و PDF
نسخه	۲/۶/۰ تجاری – آزمایشی ۶ ساعته + فعال سازی با سریال شخصی
سازنده	حمید رضا عامری – ۰۹۹۹۱۰۳۰۶۵۰

بخش ۲

شروع به کار

راه اندازی برنامه کمتر از یک دقیقه طول می‌کشد و تنها پیش‌نیاز آن یک مرورگر به روز است. کروم، اج، فایرفاکس و سافاری نسخه‌های جدید همه پشتیبانی می‌شوند؛ روی گوشی‌های اندروید، مرورگر کروم بهترین انتخاب است. مراحل زیر را به ترتیب انجام دهید:

- دریافت فایل:** فایل Castle-Alliance-Manager-Commercial-v2.6.0.html را دانلود کنید. این یک فایل واحد است؛ آن را جایی نگه دارید که پاک نشود.
- باز کردن برنامه:** روی فایل دوبار بزنید تا در مرورگر باز شود. اگر مرورگر پیش‌فرض شما مناسب نبود، فایل را با یک مرورگر به روز باز کنید.
- نصب روی گوشی (اختیاری ولی توصیه شده):** در منوی مرورگر گزینه «Add to Home Screen» را بزنید. آیکون لوگوی برنامه روی صفحه اصلی گوشی ساخته می‌شود و از آن به بعد، برنامه مثل یک اپلیکیشن معمولی تمام صفحه باز می‌شود.
- اولین اجرا:** حالت آزمایشی ۶ ساعته به صورت خودکار فعال می‌شود (توضیح کامل در بخش ۳). پس از آن می‌توانید بلافاصله اتحادها و بازیکنان را ثبت کنید.

برنامه پس از باز شدن کاملاً آفلاین کار می‌کند؛ قطع شدن اینترنت هیچ اثری روی ثبت یا ذخیره اطلاعات ندارد. فقط همان فایل HTML را برای اجراهای بعدی نگه دارید.

بخش ۳

حالت آزمایشی و فعال سازی دائمی

نسخه تجاری برنامه در اولین باز شدن، یک **حالت آزمایشی ۶ ساعته** را فعال می‌کند تا پیش از خرید، همه امکانات را آزادانه امتحان کنید. در این مدت، شمارش معکوس در نشان پایین صفحه دیده می‌شود و اگر برنامه را ببندید یا گوشی را خاموش کنید،

زمان از همان جا ادامه پیدا می‌کند؛ یعنی پاک کردن حافظه مرورگر یا جابه‌جایی زمان دستگاه، مدت آزمایشی را تمدید نمی‌کند. پس از پایان ۶ ساعت، برنامه قفل می‌شود و برای استفاده دائمی باید سریال شخصی دریافت کنید.

مراحل فعال‌سازی دائمی

۱ **کپی کد دستگاه:** در دیالوگ فعال‌سازی (یا صفحه قفل پس از پایان تریال)، کد دستگاه شما نمایش داده می‌شود؛ چیزی شبیه 07F4-Y22W-KJ2S-364Q. دکمه «کپی» را بزنید.

۲ **پیام به سازنده:** در پیام‌رسان بله به آیدی زیر پیام دهید و کد دستگاه را بفرستید. می‌توانید نام و شماره تماس خود را هم ذکر کنید تا سریال به نام شما صادر شود.

@dastyarcastel

۳ **دریافت سریال:** سازنده سریال شخصی شما را می‌فرستد؛ رشته‌ای طولانی که با -CAM شروع می‌شود. تماس یا پیامک با شماره ۰۹۹۹۱۰۳۰۶۵۰ هم در دسترس است.

۴ **وارد کردن سریال:** سریال را در کادر «سریال دریافتی» بچسبانید و دکمه «فعال‌سازی» را بزنید. پیام سبز موفقیت را می‌بینید و برنامه برای همیشه باز می‌شود.

هر سریال فقط روی همان دستگاهی کار می‌کند که کدش را فرستاده‌اید. اگر بعداً گوشی یا مرورگر خود را عوض کردید، کد دستگاه جدید را بفرستید تا سریال تازه صادر شود. سریال دریافتی را در جایی امن (مثلاً یادداشت‌های گوشی) ذخیره کنید.

داده‌های ثبت‌شده در دوره آزمایشی با فعال‌سازی حذف نمی‌شوند؛ بلافاصله پس از وارد کردن سریال، به همه اتحادها و بازیکنانی که ساخته‌اید دسترسی دارید.

بخش ۴

آموزش بخش‌های برنامه (شش تب)

پس از باز شدن برنامه، در نوار بالای صفحه شش بخش می‌بینید که هر کدام کاری مشخص را انجام می‌دهند. ترتیب کار معمولاً به این شکل است: اول اتحاد می‌سازید، بعد بازیکنان را داخل اتحاد ثبت می‌کنید و سپس از گزارش‌ها، خروجی‌ها و پشتیبان استفاده می‌کنید. در ادامه هر بخش را کامل مرور می‌کنیم.

۱ اتحادها

برای ساختن اتحاد، دکمه «افزودن» (پایین صفحه در موبایل) یا دکمه مربوط در همین بخش را بزنید. در فرم باز شده، نام اتحاد را بنویسید؛ تگ اختصاری، توضیح کوتاه و لوگوی اتحاد اختیاری هستند. هر اتحاد یک کارت اختصاصی پیدا می‌کند که دکمه‌های مشاهده بازیکنان، ویرایش و حذف روی آن قرار دارد. حذف اتحاد با تأیید دومرحله‌ای انجام می‌شود تا اشتباهی اتفاق نیفتد؛ بازیکنان داخل اتحاد نیز همراه آن حذف می‌شوند، پس قبل از آن پشتیبان بگیرید.

۲ بازیکنان

مهم‌ترین بخش برنامه همین‌جاست. در فرم بازیکن، نام را وارد کنید و اتحاد او را انتخاب نمایید؛ فیلد لوکیشن با مختصات X و Y برای هماهنگی جنگ‌ها کاربرد دارد، وضعیت (فعال/غیرفعال) و نقش در اتحاد (رهبر، افسر، عضو و...) هم همین‌جا تعیین

می‌شود و توضیحات هم جای یادداشت‌های شخصی است. قلب فرم، ردیف‌های نیرو است: در هر ردیف، دسته (مثلاً شمشیرزن)، نوع نیرو (مثلاً شوالیه) و تعداد را انتخاب می‌کنید و با دکمه + می‌توانید هر تعداد ردیف دیگر اضافه کنید. هر بازیکن می‌تواند نیروهایی از هر ۸ دسته داشته باشد. پس از ذخیره، کارت بازیکن با نشان دسته‌ها، وضعیت و مجموع نیروها در فهرست نمایش داده می‌شود؛ ویرایش و حذف از همان کارت انجام می‌شود و دکمه چشم‌مانندِ کارت، «گزارش‌های جاسوسی» آن بازیکن را باز می‌کند (آموزش کامل در بخش ۵). برای مقایسه نیروی دو بازیکن هم از دکمه «مقایسه بازیکنان» بالای همین تب استفاده کنید؛ نتیجه به صورت تفکیک‌شده بر اساس دسته‌ها نمایش داده می‌شود.

۳ ورود اکسل

اگر لیست اعضای اتحاد را در اکسل دارید، لازم نیست چیزی را دستی تایپ کنید. اول با دکمه «دانلود قالب اکسل ورود اطلاعات» فایل قالب را بگیرید؛ در قالب جدید هر ردیف، یک نوع نیرو برای یک بازیکن است (قالب قدیمی هفت‌ستونه هم قابل خواندن است). پس از پر کردن فایل، آن را انتخاب کنید، «سیاست ادغام بازیکن تکراری» را مشخص کنید و «خواندن و پیش‌نمایش ادغام» را بزنید. پیش‌نمایش نشان می‌دهد چه چیزهایی اضافه یا ادغام خواهد شد؛ با زدن «تأیید و افزودن به لیست واحد» همه اعضا یک‌جا ثبت می‌شوند.

۴ گزارش

این بخش گزارش کامل و مرتبی در قالب A4 تولید می‌کند: خلاصه همه اتحادها بر اساس دسته‌های نیرو، سپس جزئیات هر اتحاد با فهرست بازیکنان و نیروهای آن‌ها، همراه تاریخ شمسی و میلادی روز گزارش و لوگوی برنامه. با زدن «چاپ / ذخیره PDF» پنجره چاپ مرورگر باز می‌شود؛ مقصد را روی «Save as PDF» بگذارید تا از گزارش یک فایل PDF تمیز برای اشتراک در گروه اتحاد داشته باشید.

۵ خروجی

برای اشتراک‌گذاری داده‌ها با هم‌تیمی‌ها یا کار در اکسل، دو دکمه «اکسل – همه اتحادها» و «اکسل – فقط اتحاد انتخاب‌شده» فایل XLSX استاندارد می‌سازند که سه شیت دارد: «فهرست بازیکنان»، «توضیحات نیروها» و «خلاصه اتحاد». اعداد داخل فایل به صورت لاتین استاندارد ذخیره می‌شوند تا در همه نرم‌افزارهای جدول‌بندی درست محاسبه شوند. خروجی JSON پشتیبان هم از همین خانواده است و فرمت آن با نسخه اندرویدی برنامه یکسان است.

۶ پشتیبان

پشتیبان‌گیری را حداقل هفته‌ای یک‌بار انجام دهید: دکمه «دریافت فایل پشتیبان (JSON)» یک فایل کامل از همه اتحادها، بازیکنان و نیروها می‌دهد. در دستگاه جدید یا پس از پاک‌شدن حافظه مرورگر، همان فایل را با بخش بازیابی بارگذاری کنید تا همه چیز سر جای خود برگردد. کارت قرمز «حذف کامل داده‌ها» هم همین‌جاست؛ این کار برگشت‌ناپذیر است، پس هرگز بدون داشتن پشتیبان آن را انجام ندهید.

برنامه یک «وب‌اپ نصب‌شدنی» است؛ برای اینکه آیکون آن مثل بقیه برنامه‌ها در فهرست برنامه‌های گوشی قرار بگیرد و تمام صفحه باز شود، در اندروید از منوی کروم گزینه «افزودن به صفحه اصلی» و در آیفون از دکمه اشتراک سافاری همان گزینه را انتخاب کنید. راهنمای کامل در تب «پشتیبان» – کارت «نصب روی گوشی» است و در بخش ۲ همین راهنما هم مرور شده است.

نشان پایین صفحه (ساعت شنی) وضعیت لایسنس را نشان می‌دهد: در حالت آزمایشی شمارش معکوس و پس از فعال‌سازی نشان قفل را می‌بینید. با لمس آن، دیالوگ اطلاعات لایسنس باز می‌شود.

گزارش جاسوسی – ورود اطلاعات از تصویر دشمن

یکی از قدرتمندترین ابزارهای برنامه، «گزارش جاسوسی» است. در بازی وقتی روی دشمن جاسوسی می‌کنید، صفحه جنگ، مختصات او، منابع و سربازانش را با شماره‌های ۱ تا ۱۲ نشان می‌دهد. به‌جای جاگذاری اسکرین‌شات‌ها در گالری گوشی، حالا می‌توانید همان تصویر را داخل برنامه بارگذاری کنید، کنارش اعداد را تایپ کنید و همه‌چیز را به‌صورت ساخت‌یافته و ماندگار برای هر دشمن آرشیو کنید. تصویر به‌صورت خودکار فشرده می‌شود و کنار داده‌ها ذخیره می‌گردد؛ در هر مقطع کافی است کارت بازیکن را باز کنید تا گزارش‌های قبلی را با تصویر و جزئیات ببینید.

برای هر بازیکن تا ۵ گزارش جاسوسی (با تصویر) نگهداری می‌شود و گزارش‌های قدیمی‌تر بدون تصویر هم بایگانی می‌مانند. اگر خواستید نیروهای گزارش، جای نیروهای فعلی بازیکن بنشینند، دکمه «جایگزینی نیروهای بازیکن» این کار را با تأیید انجام می‌دهد – مناسب برای به‌روزرکردن اطلاعات دشمنان ثابت اتحاد.

استخراج و شناسایی خودکار (OCR): دیگر نیازی به تایپ دستی اعداد نیست! پس از انتخاب تصویر، دکمه «استخراج خودکار اطلاعات از تصویر» را بزنید؛ موتور OCR داخلی برنامه (کاملاً آفلاین، بدون اینترنت) خودش تصویر را می‌خواند و مختصات دشمن، چهار منبع (گندم/چوب/سنگ/آهن با فرمت K) و تعداد سربازان کارت‌های ۱ تا ۱۲ را در فرم می‌ریزد. اگر تصویر دو ستون مختصات داشته باشد (حمله‌کننده و دشمن)، دو دکمه انتخاب نمایش داده می‌شود تا ستون هدف را تعیین کنید. اعداد خوانده‌شده با چراغ طلایی مشخص می‌شوند تا بازیکن سریع باشد؛ اگر عددی ناخوانا بود، کافی است روی همان عدد در تصویر بزنید تا خوانده شده و در فیلد فعال وارد شود.

جدید – شناسایی نوع سرباز: برنامه از روی «تصویر هر کارت» و «آیکن گوشه آن» نوع سرباز را تشخیص می‌دهد و ستون نوع را خودکار پر می‌کند. شش نیروی رایج (جاسوس، سوارکار، سرباز، یخ‌زاد، زوبین‌زن و نگهبان) از قبل به برنامه آموزش داده شده‌اند و بلافاصله شناسایی می‌شوند. برای سایر نیروها، زیر هر سطر تا سه «پیشنهاد» نمایش داده می‌شود؛ کافی است روی پیشنهاد درست بزنید تا هم نوع پر شود و هم برنامه آن نیرو را برای دفعات بعدی یاد بگیرد (یادگیری به‌صورت محلی روی دستگاه شما ذخیره می‌شود). هرچه بیشتر استفاده کنید، تشخیص خودکار دقیق‌تر می‌شود.

مراحل ثبت یک گزارش جاسوسی

- ۱ **باز کردن ابزار:** در فرم بازیکن (ثبت سریع یا ویرایش) روی دکمه «ورود اطلاعات از تصویر جاسوسی» بزنید؛ یا روی کارت بازیکن موجود، دکمه چشم‌مانند را بزنید.
- ۲ **انتخاب تصویر:** دکمه «انتخاب تصویر / دوربین» را بزنید و اسکرین‌شات صفحه جاسوسی بازی را از گالری انتخاب کنید. تصویر فوراً فشرده و نمایش داده می‌شود.
- ۳ **زوم و بررسی:** با دو انگشت (پینچ) یا اسکرول ماوس روی تصویر زوم کنید تا اعداد ریز خوانا شوند؛ دکمه + و - و «بازنشانی» هم برای کنترل دقیق هست. دابل‌کلیک هم بزرگ‌نمایی سریع می‌دهد.
- ۴ **استخراج خودکار (جدید):** دکمه طلایی «استخراج خودکار اطلاعات از تصویر» را بزنید. چند ثانیه صبر کنید تا برنامه مختصات، منابع و سربازان را بخواند؛ نتیجه با پیام خلاصه و برجسته‌سازی طلایی فیلدها نمایش داده می‌شود؛ نوع هر سرباز نیز در صورت شناخته‌شدن، خودکار انتخاب می‌گردد و برای بقیه، چپ‌های «پیشنهاد» زیر سطر می‌آید. اگر دو ستون مختصات پیدا شود، با دکمه‌های «راست/چپ» ستون دشمن را انتخاب کنید.

- ۵ **اصلاح نقطه‌ای با لمس (جدید):** اگر عددی اشتباه یا جاافتاده بود، اول روی فیلد مقصد (مثلاً تعداد سرباز شماره ۵) بزنید تا با کادر خطچین طلایی مشخص شود، بعد روی همان عدد داخل تصویر بزنید؛ پنجره کوچکی عدد خوانده‌شده را نشان می‌دهد و با دکمه «وارد کردن» ثبت می‌شود.
- ۶ **مختصات و منابع:** X و Y دشمن را از بالای تصویر وارد کنید. برای منابع (گندم، چوب، سنگ، آهن) کافیسیت عدد و حرف K را بنویسید؛ مثلاً 257K خودکار برابر ۲۵۷,۰۰۰ ثبت می‌شود (فرمت M هم پشتیبانی می‌شود).
- ۷ **سربازان دشمن:** برای هر کارت تصویر یک ردیف بسازید؛ شماره‌های ۱ و ۲ و... خودکار کنار ردیف‌ها می‌آیند تا با شماره‌های تصویر گم نشوید. دسته و نوع و تعداد هر سرباز را انتخاب کنید.
- ۸ **ذخیره:** دکمه «ذخیره گزارش» را بزنید. اگر نام و اتحاد در فرم بازیکن پر شده باشد، بازیکن مستقیماً همراه همین گزارش ثبت می‌شود و مختصات و سربازان خوانده‌شده هم خودکار در فرم او قرار می‌گیرد؛ اگر فرم هنوز خالی باشد، گزارش به‌عنوان پیش‌نویس می‌ماند و فرم بازیکن باز می‌ماند تا با کامل‌کردن نام و زدن «ذخیره بازیکن»، همه‌چیز یک‌جا ثبت شود. برای بازیکن موجود هم گزارش بلافاصله آرشیو می‌گردد.

استخراج خودکار روی اسکرین‌شات‌های واضح بهترین دقت را دارد. عدد نهایی همیشه از تصویر قابل بررسی است؛ اگر عددی مشکوک بود با لمس همان عدد در تصویر آن را دوباره بخوانید یا دستی اصلاح کنید. ضمناً تا وقتی «نوع سرباز» هر ردیف را انتخاب نکنید، آن تعداد در ذخیره نهایی ثبت نمی‌شود؛ برنامه هنگام ذخیره هشدار می‌دهد.

اگر بازیکن را برای اولین بار می‌سازید و هنوز نامش را در فرم ننوشته‌اید، نگران نباشید: پس از ذخیره گزارش، فرم بازیکن باز می‌ماند و نشان «گزارش جاسوسی به پیش‌نویس پیوست شد» را می‌بینید؛ فقط نام و اتحاد را کامل کنید و «ذخیره بازیکن» را بزنید تا بازیکن همراه گزارش ساخته شود و روی کارت او نشان «جاسوسی: ۱» ظاهر شود.

تصاویر جاسوسی روی حافظه خود دستگاه ذخیره می‌شوند و در فایل پشتیبان JSON هم می‌آیند. اگر حافظه مرورگر پر شود، برنامه خودکار تصاویر قدیمی‌ترین گزارش‌ها را حذف می‌کند تا داده‌های عددی همیشه سالم بمانند؛ در این حالت پیام اطلاع‌رسانی می‌بینید.

بخش ۶

آموزش گام‌به‌گام کارهای رایج

سناریوی ۱ – ساخت اولین اتحاد و ثبت بازیکن

- ۱ به تب «اتحادها» بروید و با دکمه افزودن، اتحاد را بسازید (نام کافی است؛ بقیه فیلدها اختیاری‌اند).
- ۲ به تب «بازیکنان» بروید و دکمه افزودن را بزنید. نام بازیکن و اتحاد او را انتخاب کنید.
- ۳ لوکیشن X و Y او را بنویسید (مثلاً $X=452$ و $Y=118$) تا در جنگ‌ها سریع پیدایش کنید.
- ۴ در ردیف اول نیرو، دسته و نوع و تعداد را انتخاب کنید؛ با دکمه + برای بقیه دسته‌ها ردیف جدید بسازید.
- ۵ ذخیره کنید؛ کارت بازیکن در فهرست ظاهر می‌شود و گزارش‌ها و خروجی‌ها بلافاصله به‌روز می‌شوند.

سناریوی ۲ – ورود گروهی اعضا از اکسل

- ۱ از تب «ورود اکسل» قالب را دانلود کنید و برای هر بازیکن و هر نوع نیرو یک ردیف پر کنید.

- ۲ فایل پرشده را انتخاب و سیاست ادغام بازیکن تکراری را (افزودن نیروها یا رد شدن) تعیین کنید.
- ۳ پیش‌نمایش ادغام را بررسی کنید و با «تأیید و افزودن به لیست واحد» ثبت نهایی را انجام دهید.

سناریوی ۳ – گرفتن خروجی اکسل و گزارش PDF

- ۱ در تب «خروجی»، بسته به نیاز، اکسل همه اتحادها یا فقط اتحاد انتخاب‌شده را بگیرید.
- ۲ در تب «گزارش» دکمه چاپ/PDF را بزنید و در پنجره چاپ، مقصد را Save as PDF بگذارید.
- ۳ فایل‌ها را در گروه اتحاد به اشتراک بگذارید؛ هر دو خروجی تاریخ شمسی روز تولید را دارند.

سناریوی ۴ – انتقال داده‌ها به دستگاه جدید

- ۱ در دستگاه قبلی، از تب «پشتیبان» فایل JSON بگیرید و آن را منتقل کنید (تلگرام/بله، کابل، ابر).
- ۲ فایل برنامه را در دستگاه جدید باز کنید و سریال دستگاه جدید را از سازنده بگیرید (کد دستگاه عوض می‌شود).
- ۳ از تب «پشتیبان» فایل JSON را بازیابی کنید؛ همه اتحادها و بازیکنان کامل برمی‌گردند.

سناریوی ۵ – ثبت گزارش جاسوسی از دشمن

- ۱ اسکرین‌شات صفحه جنگ/جاسوسی بازی را بگیرید (همان صفحه‌ای که منابع و سربازان دشمن را نشان می‌دهد).
- ۲ در فرم بازیکن دشمن، دکمه «ورود اطلاعات از تصویر جاسوسی» را بزنید و تصویر را انتخاب کنید.
- ۳ دکمه «استخراج خودکار اطلاعات از تصویر» را بزنید تا مختصات، منابع K دار و تعداد سربازان خودکار وارد شوند؛ ستون مختصات دشمن را انتخاب و نوع سربازها را مشخص کنید و ذخیره بزنید.
- ۴ هر وقت خواستید حمله کنید، کارت بازیکن را باز کنید؛ تصویر و اعداد دقیق دشمن همان‌جاست و با یک دکمه می‌توانید نیروهای بازیکن را با آخرین گزارش به‌روز کنید.

بخش ۷

دسته‌های نیرو در بازی Castle

کاتالوگ برنامه بر پایه بازی واقعی Castle چیده شده است: ۸ دسته و در مجموع ۵۸ نوع نیرو، هر کدام با تصویر اختصاصی. هنگام ثبت بازیکن، اول دسته را انتخاب می‌کنید و فهرست انواع همان دسته نمایش داده می‌شود؛ این ساختار، پیدا کردن نیروی موردنظر را حتی با صدها بازیکن هم سریع نگه می‌دارد. جدول زیر نقشه کامل دسته‌هاست:

دسته	تعداد نوع	نمونه نیروها
شمشیرزن	۹	شمشیرزن، شوالیه، جنون گر، مدافع، گارد سلطنتی
کمانگیر	۹	کماندار جوان، تیرانداز، زهربان، تیرآتشین، شکارچی
سواره نظام	۱۱	سوارکار، بارکش، سوار تیرانداز، ارباب‌ران، سوار نیزه‌دار
نیزه‌دار	۷	نیزه دار، دیوار دفاعی، نیزه‌پرتاب، هوپلایت، جاویدان
جانور	۷	سگ شکاری، گرگین، فیل، ببر، کرگدن، خرس
جاسوس	۴	خبرچین، جاسوس، شوالیه سایه، شبخ
کولی	۵	کولی، شیردل، مغول، بربر، آرتک
غول	۶	دست‌دراز، جالوت، دژکوب، کوه کش، زنجیرشکن

بخش ۸

پرسش‌های متداول

استخراج خودکار اعداد از تصویر چقدر دقیق است؟

برنامه یک موتور OCR کاملاً آفلاین دارد که مختصات، منابع و تعداد سربازان را از اسکرین‌شات می‌خواند و نوع سرباز را هم از روی تصویر کارت تشخیص می‌دهد؛ اما نتیجه هرگز صددرصد تضمینی نیست. اعداد خوانده‌شده با رنگ طلایی مشخص می‌شوند تا سریع بازبینی شوند و می‌توانید با لمس همان عدد در تصویر، آن را دوباره بخوانید یا دستی اصلاح کنید. یک عدد اشتباه در برنامه‌ریزی جنگ خطرناک‌تر از ورود دستی است، پس بازبینی نهایی را جدی بگیرید.

گزارش‌های جاسوسی کجا ذخیره می‌شوند و چند گزارش می‌توانم نگه دارم؟

برای هر بازیکن تا ۵ گزارش تصویری نگه داشته می‌شود (قدیمی‌ترین‌ها بدون تصویر بایگانی می‌شوند) و همه همراه با داده‌ها فقط روی دستگاه خودتان ذخیره می‌شوند. فایل پشتیبان JSON هم شامل گزارش‌ها و تصاویر است.

دوره آزمایشی ۶ ساعته تمام شد؛ داده‌هایی که ثبت کردم چه می‌شوند؟

هیچ داده‌ای حذف نمی‌شود. برنامه تا فعال‌سازی قفل نمایش داده می‌شود و بلافاصله پس از وارد کردن سریال درست، همه اتحادها و بازیکنان دقیقاً به همان شکل قبلی در دسترس هستند.

داده‌های من دقیقاً کجا ذخیره می‌شوند؟

در حافظه محلی مرورگر همان دستگاه. هیچ سروری در کار نیست و خروجی از دستگاه شما صورت نمی‌گیرد. در مقابل، پاک‌کردن داده‌های مرورگر یا حذف فایل‌های سایت، داده‌ها را پاک می‌کند؛ پس فایل پشتیبان را جدی بگیرید.

مرورگر یا گوشی خود را عوض کردم؛ سریال قبلی کار می‌کند؟

سریال به کد دستگاه وابسته است و با تغییر دستگاه باید سریال جدید بگیرید. کافی است کد دستگاه جدید را به آیدی بله بفرستید. انتقال داده‌ها هم با فایل پشتیبان JSON انجام می‌شود (سناریوی ۴ بخش ۶).

سریال خود را گم کرده‌ام؛ چه کار کنم؟

در پیام‌رسان بله به @dastyarcastel پیام دهید؛ سریال صادرشده به نام شما دوباره ارسال می‌شود. برای پیگیری سریع‌تر، نام و شماره‌ای که هنگام خرید اعلام کردید را ذکر کنید.

فایل HTML برنامه را پاک کردم؛ آیا همه‌چیز از دست رفت؟

فایل را دوباره دانلود کنید؛ همان سریال قبلی روی همان دستگاه معتبر است و برنامه بدون نیاز به فعال‌سازی مجدد باز می‌شود. اگر داده‌های مرورگر هم پاک شده باشد، از فایل پشتیبان بازیابی کنید.

چرا برنامه بدون اینترنت کار می‌کند و این برای من چه سودی دارد؟

همه پردازش‌ها و ذخیره‌سازی محلی است؛ یعنی سرعت بالا، عدم وابستگی به شبکه و مهم‌تر از همه، حفظ کامل حریم خصوصی اطلاعات اتحاد. هیچ مدیر سروری به داده‌های شما دسترسی ندارد.

در صفحه اعداد فارسی می‌بینم ولی در فایل اکسل اعداد لاتین است؛ اشکال دارد؟

خیر، عمدی است. اعداد فارسی برای خوانایی در صفحه و گزارش PDF به کار می‌روند و در فایل اکسل، اعداد لاتین استاندارد ذخیره می‌شوند تا فرمول‌ها و فیلترها در همه نرم‌افزارها درست کار کنند.

بخش ۹

پشتیبانی و تماس

برای دریافت سریال فعال‌سازی، گزارش اشکال، پیشنهاد قابلیت جدید یا هر سؤالی درباره کار با برنامه، سریع‌ترین راه پیام در پیام‌رسان بله است. هنگام پیام، لطفاً کد دستگاه (برای درخواست سریال) یا توضیح دقیق مشکل و نسخه برنامه را ذکر کنید تا پاسخ سریع‌تر و دقیق‌تر باشد. تماس تلفنی و پیامک با شماره سازنده نیز برای موارد فوری در دسترس است.

پیام در پیام‌رسان بله (سریع‌ترین راه):

@dastyarcastel

تماس / پیامک: ۰۹۹۹۱۰۳۰۶۵۰ — سازنده: حمید رضا عامری

© تمامی حقوق مادی و معنوی برنامه «مدیریت اتحادها» و این راهنما برای سازنده محفوظ است. کپی‌برداری، انتشار، فروش یا مهندسی معکوس برنامه رمزگذاری‌شده، بدون اجازه کتبی سازنده ممنوع و قابل پیگرد قانونی است. هر سریال فقط برای یک دستگاه معتبر است و انتقال آن به دیگران تخلف محسوب می‌شود.



مدیریت اتحادها

CASTLE ALLIANCE MANAGER

نسخه تجاری ۲/۶/۰ – سازنده: **حمید رضا عامری** – ۰۹۹۹۱۰۳۰۶۵۰

این برنامه کاملاً آفلاین است و همه داده‌ها فقط روی دستگاه شما ذخیره می‌شود.

پیام‌رسان بله – @dastyarcastel