Абсурдистанская Корпорация «Logos Corp»

Краткий гайд-инструкция по основам Массивной Системы Терминального Управления «Logos2023»

LOGOS CORP

Издание: №1

Редакция печатных изданий инструкций Logos Corp

Специально для ознакомления

Продукт не подлежит свободной продаже!

2023 год

Оглавление

Введение....3
Простые команды....4
Сложные команды....10
Системные команды....17
Прочие команды....20
Смешанные команды....24
Заключение....26

LOGOS CORP

Введение

Logos2023 – это массивная система терминального управления (**МСТУ**) и «программирования», предназначенная для офисных работников, сотрудников различных предприятий и т.д.

Logos также используется в сферах, где нужна математика, география и логика, поскольку многие команды заточены под расчеты, работу с осями и координатами, сравнения и др.

Любая команда в Logos выполняется в терминале. Команды, как правило, вводятся **после префикса: />**. За очень редким исключением применяется другой префикс.

Итак, **любая команда в МСТУ Logos2023 обязательно состоит из следующих объектов: Префикс**, **Тело команды**, **Значение**. Однако, **сложные команды** (см. оглавление) содержат также **Аргумент(-ы).** И, кроме того, данная МСТУ поддерживает использование **Условий**.

В Logos2023 (версия 1.0): **13 простых команд**, **17 сложных команд**, **17 системных команд**, **6 условий (+1 комментарий)** и **2 смешанные команды**.

Logos выводит свой ответ на команду в следующем виде: **Logos>_**

Приветствие в терминале Logos имеет следующий вид:

Logos> Добро пожаловать!

Состояние: стабильное

Ошибки: 0 [-]

Вкл. Модули: нету

Вкл. Сборки: нету

Перечень стандартных ошибок, которые могут возникнуть при работе с Logos:

Ошибка 101: Неизвестная команда/Неверный синтаксис!

Ошибка 102: Недопустимое значение!

Ошибка 103: Недопустимый аргумент!

Ошибка 104: Недопустимое условие!

Ошибка 105: Терминал не отвечает!

Ошибка 106: Неизвестная ошибка! Обратитесь в техподдержку Logos.

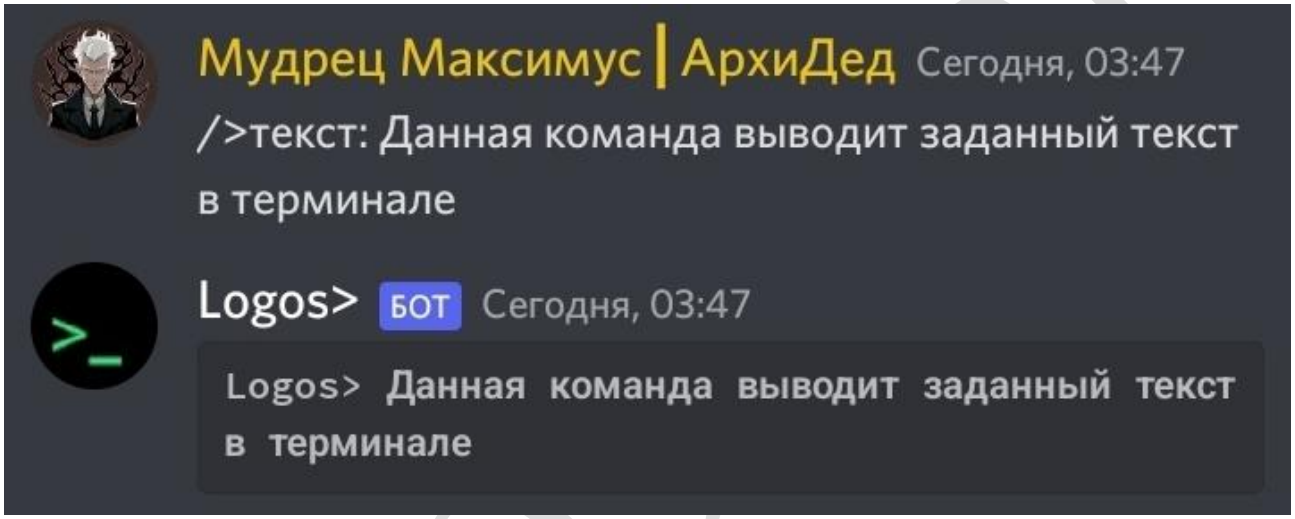
LOGOS CORP

Простые команды

Как было сказано выше: **Простые команды** – это такие команды, которые имеют только **Префикс, Тело команды и Значение**.

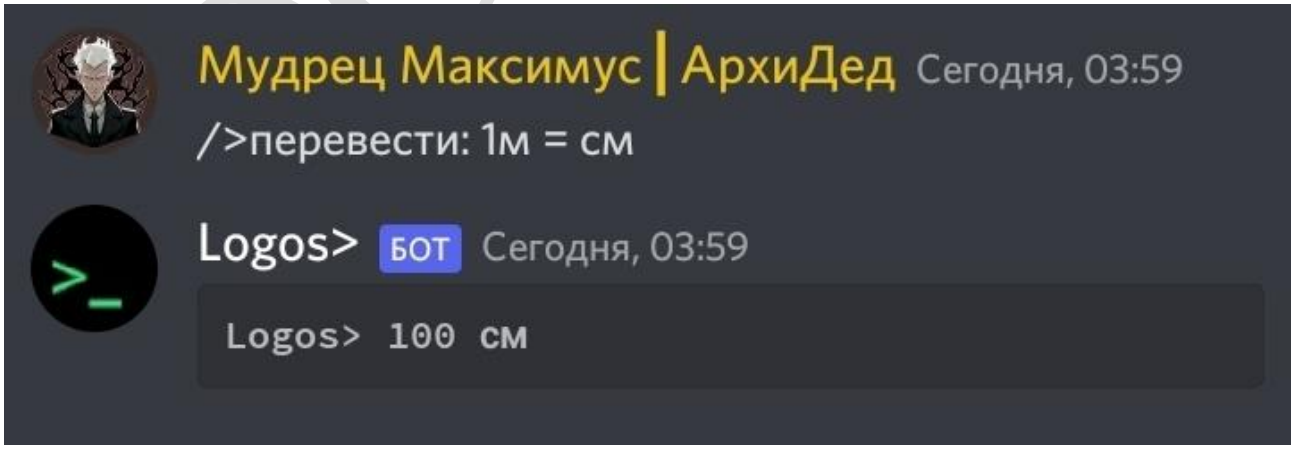
1) Команда **/>текст:_**

Делает то, что вы ожидаете – выводит заданный текст. Если команда введена неверно – терминал выдаст **ошибку 101: Неизвестная команда/Неверный синтаксис**. Если текст, который вы ввели не может отобразиться терминалом – он выдаст **ошибку 102: Недопустимое значение.**

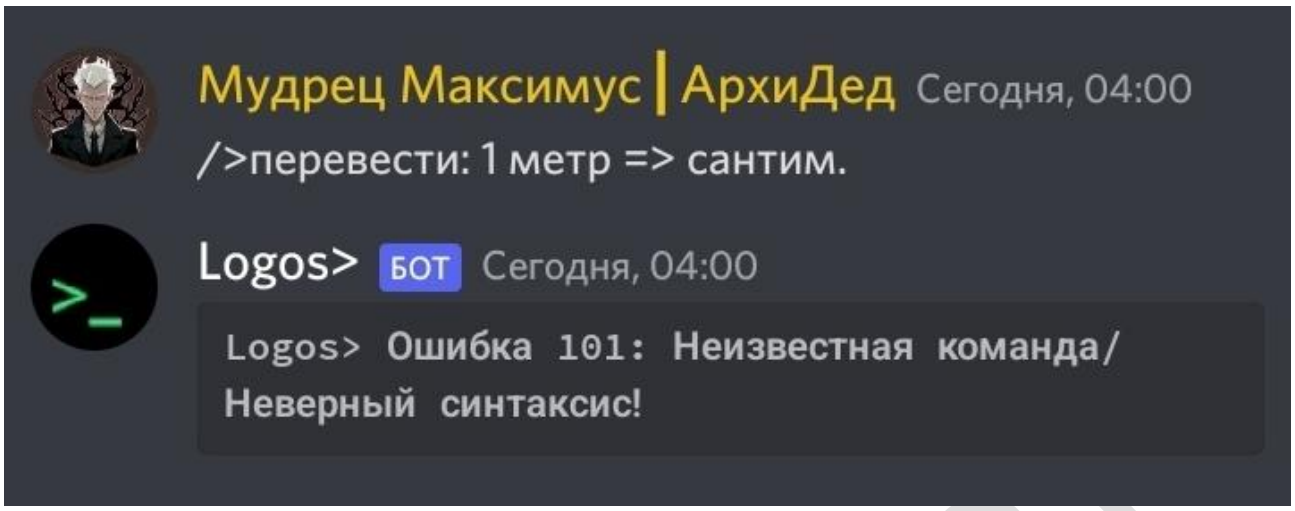


2) Команда **/>перевести:_**

Перевод из одной единицы измерения в другую. Главное – соблюдать синтаксис!



Если правило сокращений единиц измерений (т.е. синтаксис) нарушен – то терминал выдаст **ошибку 101**.



Перечень популярных сокращений:

Б ; байт – Байт

бит – Бит

кбайт – Килобайт

Мбайт – Мегабайт

га – Гектар

г – Грамм

мг – Миллиграмм

мкг – Микрограмм

т – Тонна

кт – Килотонна

кг – Килограмм

м – Метр

мм – Миллиметр

см – Сантиметр

дм – Дециметр

км – Километр

Мм – Мегаметр

дюйм, фут, ярд – Дюйм, Фут, Ярд

миля – Морская миля

LOGOS CORE

с – Секунда

мин – Минута

ч – Час

сут ; дн – Сутки

нед – Неделя

мес – Месяц

г ; лет – Год

моль – Моль

АБ – Абсурдистанская Банкнота

КБ – Кобры

ТЕВ – Таблорский евро

МТ – Матрисы

ЕРП – Естиумский рупий

ДРП – Дастанский рупий

ПРП – Пасвистанский рупий

ГОБ – Глиенская Островная Банкнота

ИР – Иен-Рэй

ЧВ – Чаверт

ОДДЛ – Одрасский доллар

ОСДЛ – Оспансский доллар

ХР – Хронг

ГР – Гранц

ИГ – Ингест

КФР – Кекрилский франк

gm ; гм – Гармы

rd ; рд – Радиоры

крат – Кратность психотронного оружия

эдн – Эддины

LOGOS CORP

3) Команда **/>решить:_**

Вычисляет какое-либо выражение. Подходит для вычисления простых уравнений.

4) Команда **/>значение:_**

Присваивает значение для переменной.



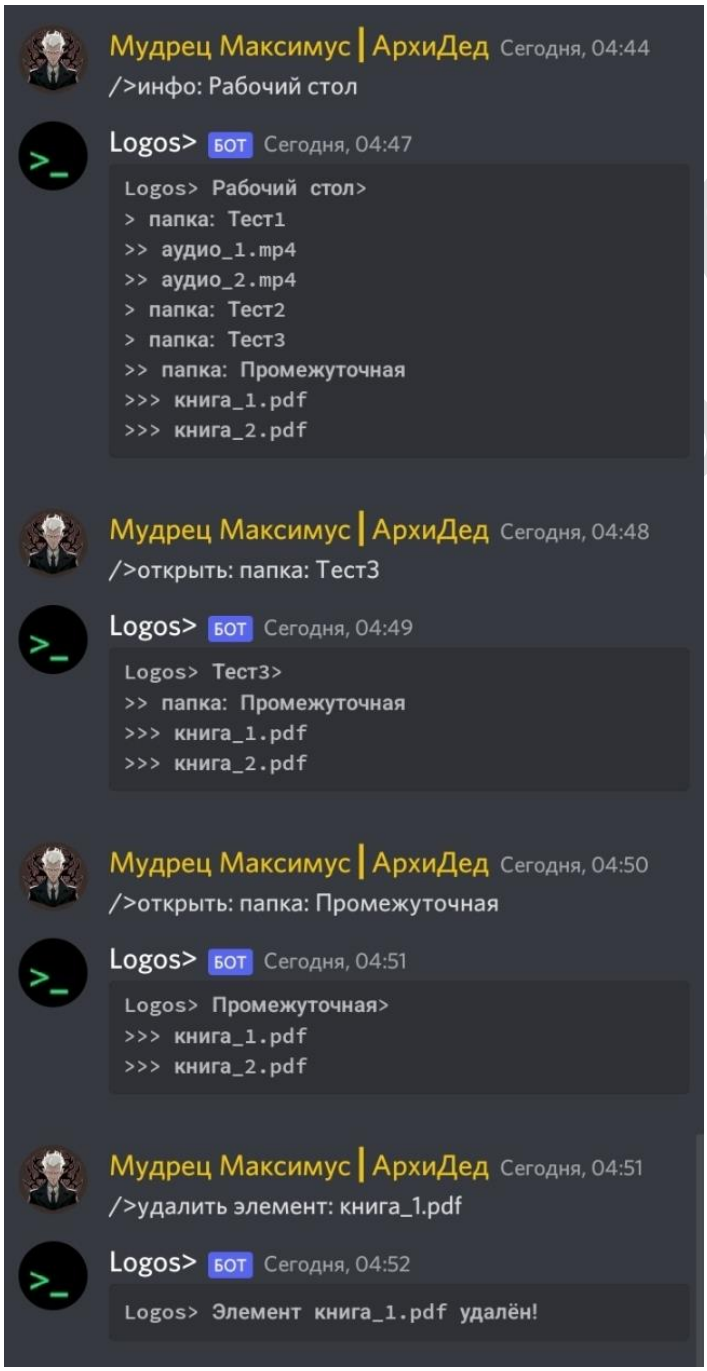
Обратите внимание! При выводе ЗНАЧЕНИЯ переменной – кавычки НЕ ТРЕБУЮТСЯ. Однако, если вы хотите вывести ПЕРЕМЕННУЮ (т.е. то, как она записывается) – ТРЕБУЮТСЯ КАВЫЧКИ. Во втором случае Logos воспринимает переменную как текстовый тип данных.

5) Команда **/>запрос:_**

Работает как поисковик – выводит краткую информацию по запросу. В некоторых случаях прикрепляет источник (ссылку).

6) Команда **/>удалить элемент:_**

Удаляет указанный элемент. Однако, обратите внимание, что если вы хотите удалить определенную папку или файл – вам прежде всего необходимо открыть ту директорию, где у вас располагается папка или файл, используя соответствующую команду о которой подробнее мы поговорим позже. Чтобы просмотреть все доступные директории и их элементы – наберите команду: **/>инфо:** Рабочий стол



Обратите внимание! Простую команду «удалить элемент» можно заменить на равнозначную ей сложную команду: **/>удалить: <тип>: <название>**, где указывается тип элемента (например: папка, файл и т.д.) и его название. Однако, данный способ записи является более громоздким, поэтому чаще всего используется универсальная «удалить элемент».

По такой логике, можно сокращать некоторые команды универсальной припиской «элемент». И вместо **/>открыть: папка: Тест3**, будет **/>открыть элемент: Тест3**.

Тем не менее, будьте внимательны: Если, например ярлык и папка имеют одинаковое название, то обязательно нужно указывать тип, иначе терминал выдаст **ошибку 106** или **ошибку: «Не удалось обработать запрос!»**

7 – 10) Команды **/>запустить/отключить модуль/сборку:_**

Четыре команды, которые необходимы для запуска и отключения модулей и сборок. **Модуль** – модификация Logos, позволяющая упростить работу. **Сборка** – это набор модулей (модификаций).

11) Команда **/>таблица умножения на:_**

Выводит списком таблицу умножения на то число, которое вы указали. По умолчанию, список начинается с единицы до девяти.

12) Команда **/>сравнить:_**

Сравнивает два элемента, если это возможно. В противном случае выдаст **ошибку: «Не удалось обработать запрос!»**

13) Команда **/>инфо:_**

Выводит информацию об указанном объекте. В некоторых случаях (как например случай с папкой и ярлыком, имеющими одинаковое название, рассмотренный выше) может потребоваться указание типа элемента.

Примечание! Команда «инфо» не имеет в своем первоначальном виде приписки «элемент», как например в случае с командой «удалить», поскольку «инфо» - такая команда, которая применяется во многих операциях, помимо работы с файлами. Её универсальное применение даёт ей возможность оставаться без уточнения «элемент».

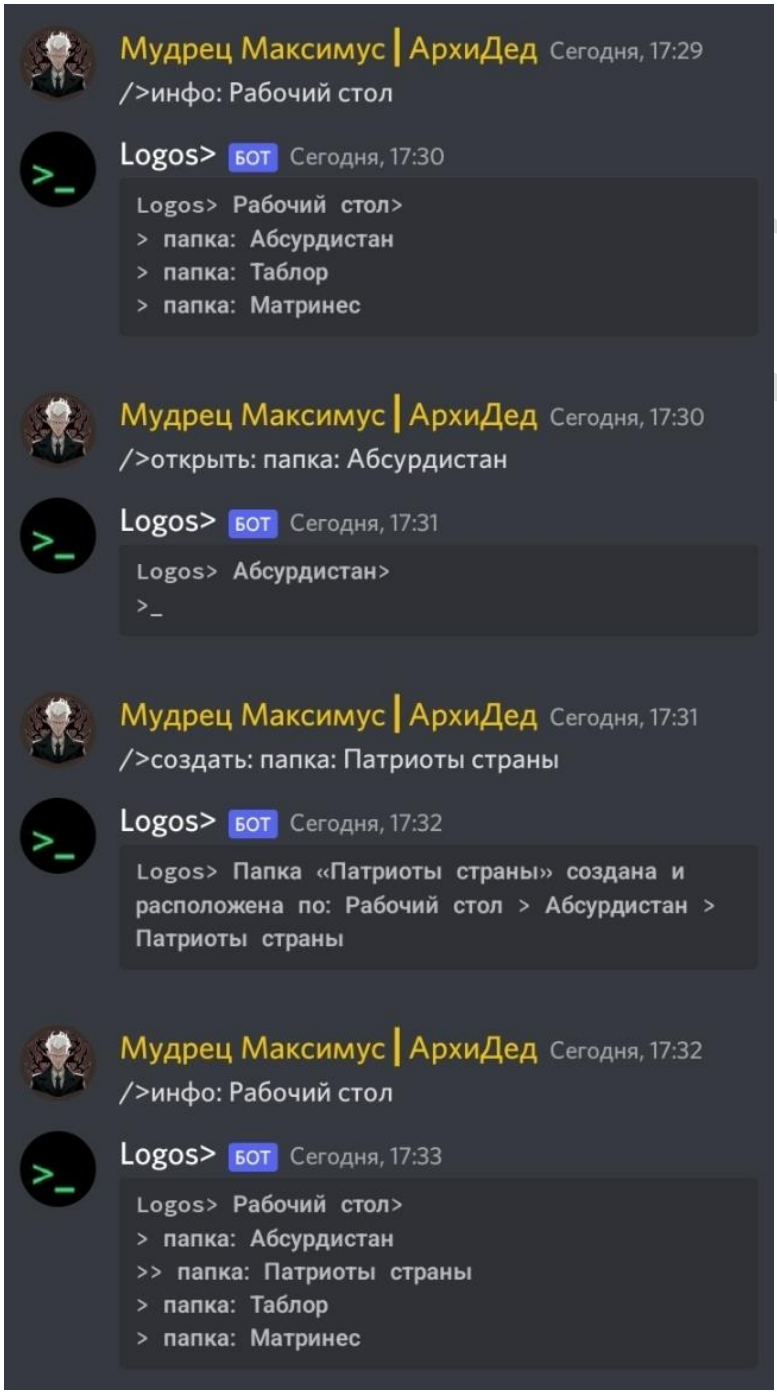
LOGOS CORP

Сложные команды

Сложные команды – это команды, которые помимо Префикса, Тела и Значения, содержат в себе **Аргумент(-ы)**.

1) Команда **/>создать:_**

Создает определенный объект (папку, файл и т.д.) в открытом месте. То есть, если не переходить по директориям, то папка или файл будут созданы на Рабочем столе. Если открыть определенную директорию и создать в ней объект – то, очевидно он там и появится.



Для лучшего понимания сложных команд, обратим внимание на третью команду: />создать: папка: Патриоты страны

Здесь:

/> - Префикс

создать: - Тело команды

папка: - Аргумент

Патриоты страны – Значение (для аргумента)

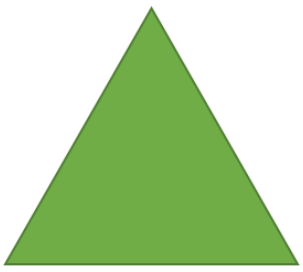
Однако, стоит помнить, что **некоторые сложные команды, хоть и являясь сложными, могут выполняться без указания аргумента.**

2) Команда **/>исходный код:_**

Команда, с помощью которой можно увидеть исходный код других команд Logos. Однако, такая возможность открывается только после приобретения Logos.VIP.

3) Команда **/>повернуть:_**

Поворачивает выбранный объект на n градусов. Для этого нужно указать имя объекта (или путь к нему) и количество градусов, на которое должен быть повернут объект (поворот выполняется по правой стороне. Чтобы команда работала корректно, необходимо подключить графический интерфейс для Logos.

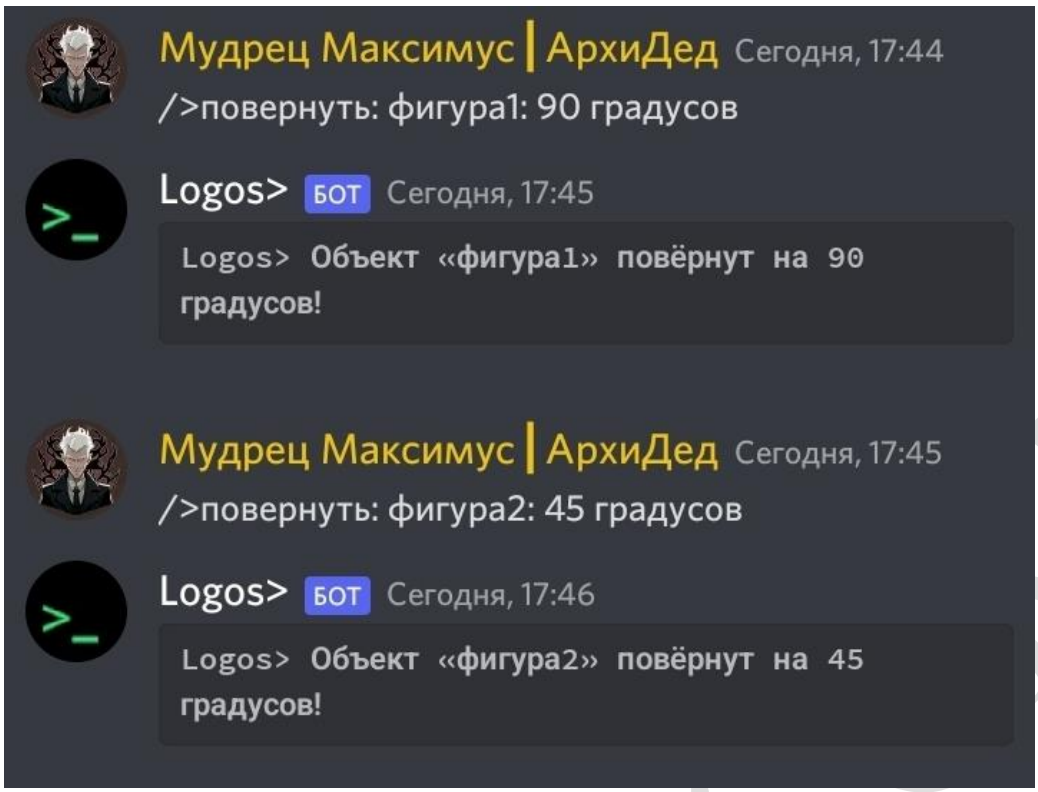


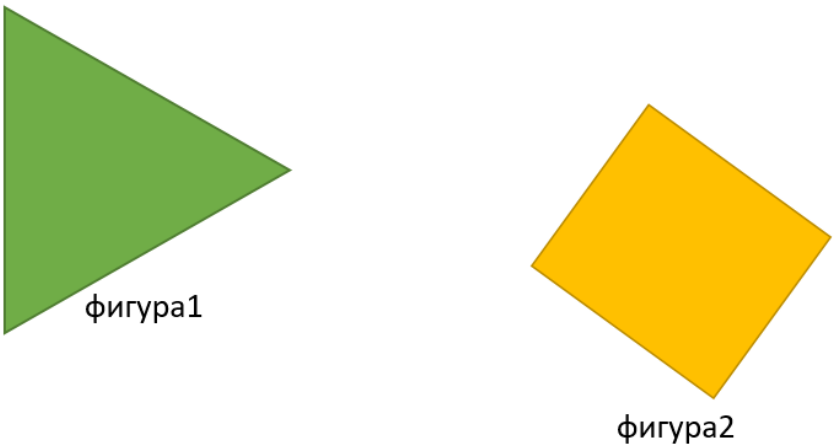
фигура1



фигура2

LOGOS CORP





4) Команда **/>передвинуть:_**

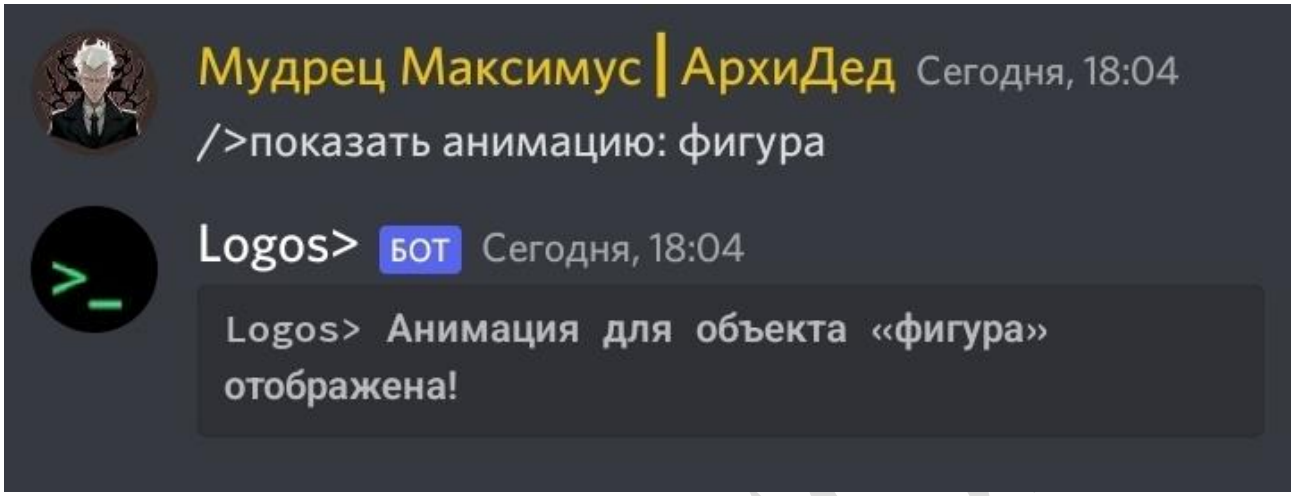
Передвигает выбранный объект по координатам: X, Y, (Z). Для передвижения объектов также нужен графический интерфейс и система координат (оси), которые можно отобразить системной командой.

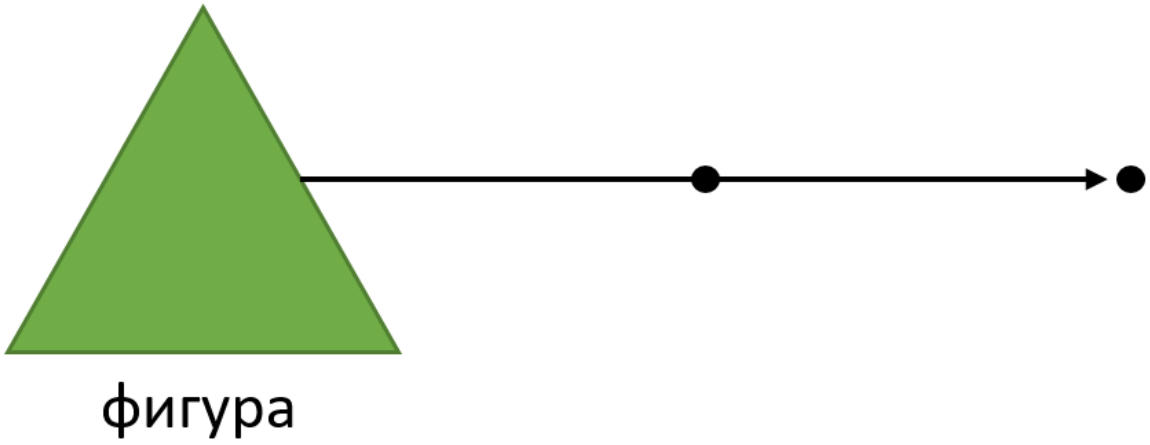
Обратите внимание! Команда будет иметь следующий вид: **/>передвинуть: фигура: 5 ; -7**

На первом месте пишется координата по **оси X**, а на втором месте – по **оси Y**. Если речь идет о трехмерном пространстве, то **третья координата будет – Z**. Каждая координата отделяется друг от друга **точкой с запятой**

5) Команда **/>показать анимацию:_**

Отображает вектор движения объекта (анимацию).





Выше показана анимация передвижения объекта по двум контрольным точкам.

Также, стоит обратить внимание, что команда «показать анимацию» может принимать одно единственное значение, без аргументов, однако всё ещё считается сложной командой.

6) Команда **/>название:_**

Задаёт/меняет название объекта или элемента. Вначале указывается текущее название, а затем то название, которое вы хотите задать. Например:

/>название: Книга: Отредактированная книга

Обратите внимание! Для смены названия папки/файла может потребоваться указать полный путь к этой папке/файлу. Например:

/>название: Рабочий стол> Папка1> Папка1_1> Книга.pdf: Книга новая.pdf

7) Команда **/>увеличить:_**

Масштабирование объекта. Вначале указывается название объекта, а затем в/на сколько раз увеличивается объект. Например:

/>увеличить: Объект-111: в: 3

= увеличит объект в три раза

/>увеличить: Объект-111: на: 5

= увеличит объект на пять раз

8) Команда **/>уменьшить:_**

Аналогично, как и с командой «увеличить».

9) Команда **/>измерить длину:_**

Измеряет длину от объекта до объекта или от точки до точки.

Обратите внимание! Есть возможность установить аргумент – единицу измерения. То есть, терминал отобразит длину в той единице измерения, которую указал пользователь. Например:

/>измерить длину: -8 ; 10 : 15 ; -6 : см

Выше указаны координаты, а после них единица измерения длины. Значит, Logos отобразит расстояние от точки (-8;10) до (15;-6) в сантиметрах. Также, можно указать единицу измерения – **пиксели**.

10) Команда **/>измерить градус:_**

Отображает градусную меру угла. Для её отображения нужно, как правило, указать три точки (либо через координаты, либо через названия, если они заданы).

11) Команда **/>перевести:_ на:_**

LOGOS CORP

Переводит текст на выбранный язык или диалект Нового Мира. Вначале указывается текст, который необходимо перевести, а затем язык или диалект (Например: немецкий язык).

Обратите внимание! Указывать названия языков и диалектов необходимо полностью, иначе Logos выдаст ошибку.

12) Команда **/>координаты:_**

Отображает координаты указанного объекта.

Обратите внимание! Данную команду НЕЛЬЗЯ использовать, для нахождения местоположения папки или файла. Для этого используется команда «инфо».

13) Команда: **/>копировать:_**

Делает то, что вы ожидаете. Копирует объект или элемент, для последующей вставки.

14) Команда **/>вставка:_**

Делает то, что вы ожидаете. Вставляет последний скопированный объект или элемент.

15) Команда **/>открыть:_**

Данная команда позволяет открывать определенные директории, папки, файлы и т.д. и уже была рассмотрена нами выше.

16) Команда **/>цикл:_**

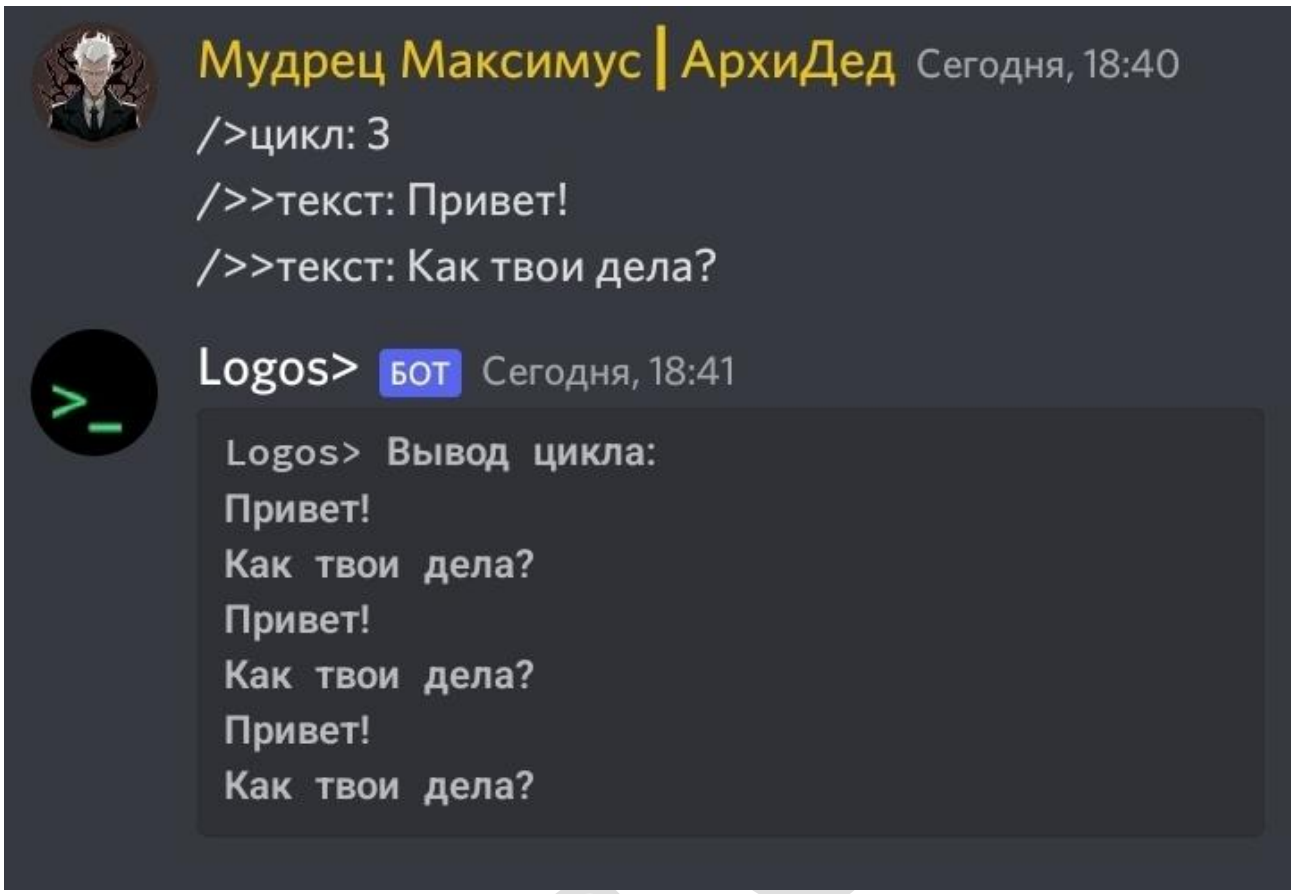
/>>

/>>

…

Задаёт цикл на определенное количество повторений выбранной операции.

LOGOS CORP



Количество повторений может быть **бесконечным**, однако будьте внимательны: из-за **большой нагрузки** ваш терминал **может перестать отвечать**, поэтому не рекомендуется указывать слишком большое количество повторений для цикла.

Также, в одном цикле может быть **несколько разных заданных для выполнения команд**, например одновременно «текст» и «решить».

17) Команда **/>переместить:_**

Команда, похожая на «копировать», однако выбранный элемент перемещается без копирования, т.е. его копия не останется на предыдущем месте.

Примечание! Данная команда предназначена **для перемещения ЭЛЕМЕНТОВ** по директориям. Для перемещения ОБЪЕКТОВ (например фигур) – применяется команда «передвинуть»!

LOGOS

Системные команды

Системные команды – это такие команды, которые не принимают значения и/или аргументы. Они имеют завершенный вид и предназначены только для исполнения как они есть.

1) />очистить=/

Данная команда очищает терминал от всех уведомлений, расположенных выше.

Примечание! Команда может не сработать, если уведомления слишком старые.

2) />старт=/

Запускает терминал или другой процесс, если об этом уведомляет Logos.

3) />тест=/

Запускает режим отладки. Помогает в случае, если нужно безопасно протестировать какой-либо процесс или же в случае, если терминал не отвечает. Если режим отладки не помогает – обратитесь к Администратору компании или обратитесь в центр техподдержки Logos Corp.

4) />помощь=/

Справка по Logos. Отправляет данный гайд-инструкцию.

5) />сохранить=/

Сохраняет какой-либо прогресс. Зависит от ситуации.

6) />перезапуск=/

Перезапускает терминал или что-либо ещё. После перезапуска, при корректной работе, терминал должен снова отправить приветственное сообщение. Если этого не происходит – это может означать, что терминал завис. Обратитесь в техподдержку.

7) />показать оси=/

LOGOS CORP

Оси пригодятся для передвижения объектов или для визуального определения координат. Если графический интерфейс позволяет работать в трёхмерном пространстве, то Logos откроет все три координатные оси.

8) />скрыть оси=/

Делает то, что вы ожидаете. Скрывает оси, если это возможно.

9) />отключить оповещения=/

Бывает так, что некоторые оповещения и уведомления о промежуточных результатах в терминале очень мешают, особенно если выполняется много процессов одновременно. Поэтому, с помощью данной команды можно отключить оповещения о промежуточных результатах.

10) />сброс=/

Сбрасывает весь прогресс и откатывается назад.

Обратите внимание, что **команда «сброс» НЕ ПЕРЕЗАПУСТИТ ваш терминал**. Для перезапуска существует отдельная одноименная команда.

11) />назад=/

Откатывается на шаг назад, например, если вы переместили файл или передвинули объект не туда, куда следовало.

12) />настройки=/

Открывает доступные настройки терминала Logos. В настройках может отображаться количество подключенных модулей и сборок, а также их наименования. Кроме того, используя настройки, можно переключиться на версию Logos.VIP.

13) />правка=/

Включает режим правки, что позволяет напрямую взаимодействовать с графическим интерфейсом терминала и перемещать объекта вручную, менять их наклон, изменять вектора анимации, обрезать фигуры и многое другое.

Работает как редактор изображений, презентаций, таблиц и т.д.

LOGOS CORP

14) />пинг=/

Проверяет отклик Logos. При корректной работе данный отклик не превышает 1 секунды.

15) />prf=/

Проверяет производительность терминала и выдаёт значение производительности в процентах. Если этот показатель ниже 90%, то это свидетельствует о том, что какой-то процесс сильно перегружает терминал и это может помешать корректной работе с Logos.

16) />число Пи=/

Выводит число Пи. Терминал может уточнить, до какого знака после запятой необходимо вывести число. По умолчанию это 10 знаков. Этот параметр можно изменить в настройках Logos.

Примечание! Данную команду можно преобразовать в вид сложной: **/>число Пи: <количество знаков после запятой>**. Терминал не выдаст ошибку, поскольку эта команда эквивалентна системной и не нарушает синтаксис.

17) />числа Фибоначчи=/

Числа Фибоначчи – это элементы числовой последовательности, в которой первые два числа равны 0 и 1, а каждое последующее число равно сумме двух предыдущих чисел. Названы в честь средневекового математика Леонардо Пизанского (известного как Фибоначчи).

Команда работает по аналогии с «число Пи».

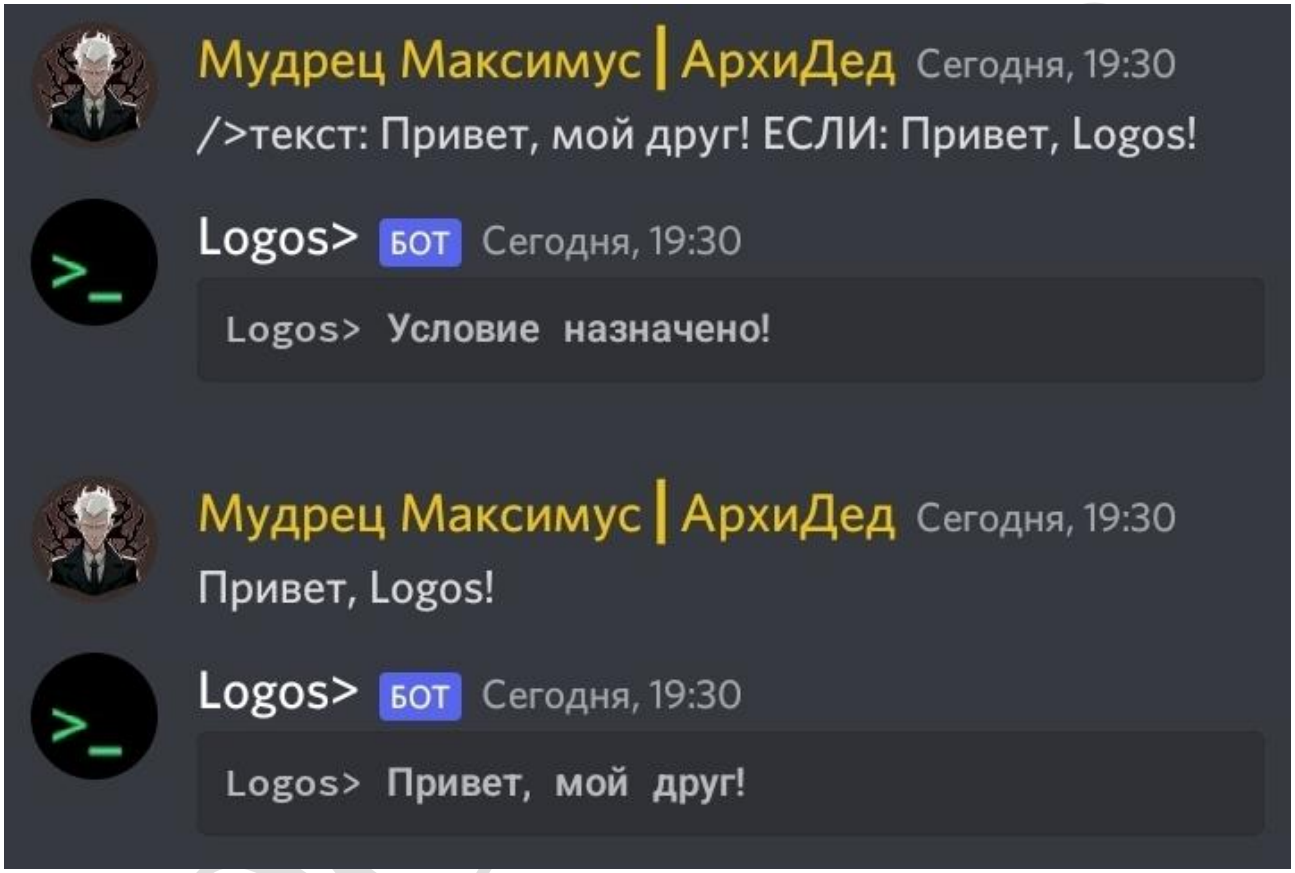
LOGOS CORP

Прочие команды

Прочие команды представляют собой условия и способ записи комментариев к командам.

1) …ЕСЛИ:…

Условие, применяемое следующим образом:



Logos способен анализировать сообщения, отправляемые пользователем даже вне префикса, если задано условие.

Например условие выше гласит: Отправить текст «Привет, мой друг!», если от пользователя поступило сообщение «Привет, Logos!». То есть, вначале указывается то, что должен сделать терминал, а затем уже условие, которое должно быть удовлетворено.

Если отправить сообщение «Привет, Logos!» без указания условия до этого, то терминал либо выдаст ошибку, либо никак не отреагирует.

2) …ВСЕГДА:… или …ВСЕГДА, КОГДА:…

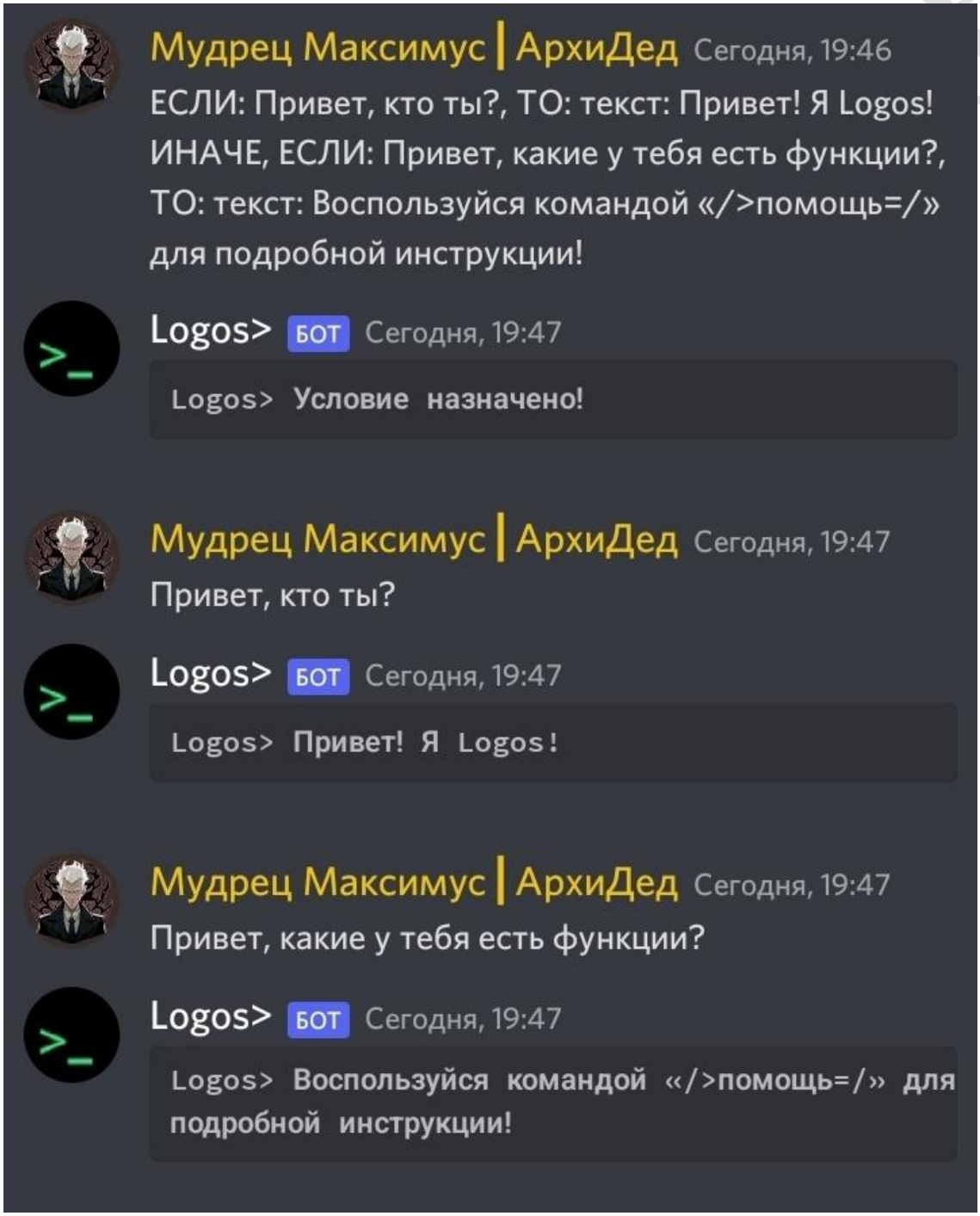
Условие выполнения какой-либо операции всегда, если соблюдено указанное условие.

3) …ИНАЧЕ:…

Данное условие чаще всего используется в связке с «ЕСЛИ» (См. ниже). Узкая вариация применения, почти нигде не задействуется, за исключением каких-то сложных логических конструкций.

4) …ИНАЧЕ, ЕСЛИ:…, ТО:…

Более сложная логическая конструкция. Может применяться следующим образом:



Обратите внимание! Условия могут стоять как в начале, так и в середине запроса.

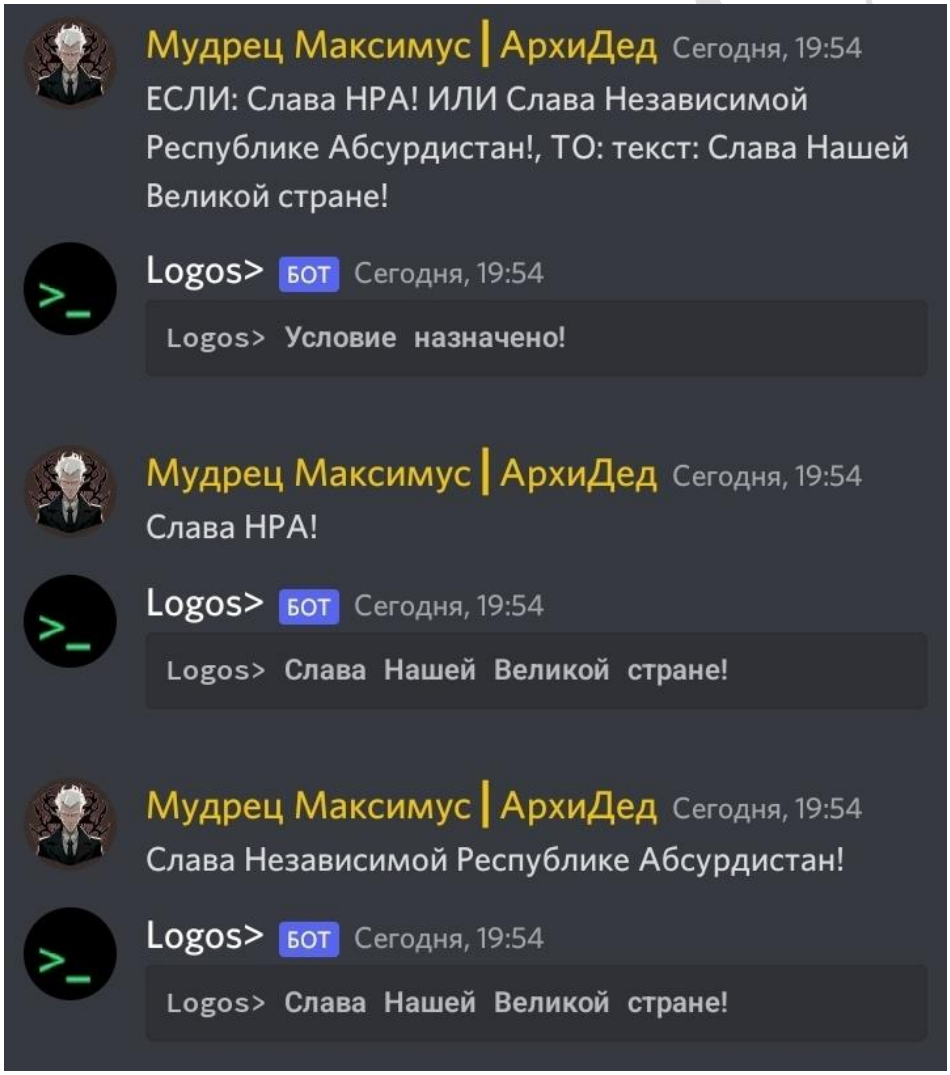
В следующих обновлениях Logos планируется добавить различные «условные аргументы» для более простой работы с условиями. Однако, пока функционал условий может показаться скудным.

5) ЕСЛИ…, ТО:…

Применение данного условия было продемонстрировано выше. Главная особенность этого условия заключается в возможности добавлять его в начало запроса.

6) …ИЛИ…:

Условие выбора, в зависимости от которого выполняется то или иное действие. Также, может применяться на отношению к синонимичным понятиям, ответ на которые один и тот же. Например:



Главными особенностями условий в Logos является их гибкость. То есть, есть возможность совмещать сразу несколько условий, добавлять частицу «…ТО:…» и т.д., без ущерба синтаксису.

7) # или $

Таким образом записываются комментарии (пояснения) к командам. Все, что написано после знака решётки или доллара – не будет восприниматься и обрабатываться Logos.

Примечание! Невозможно сделать так, чтобы Logos как либо реагировал на комментарии, даже если прописано такое условие. Logos просто выдаст ошибку. Единственный вариант сделать комментарий читабельным для терминала – использовать сторонние модули. Либо, если необходимо сделать так, чтобы терминал отреагировал на текст после решётки или доллара, то в настройках терминала замените символ комментария на какой-то другой.

Комментарии предназначены для других пользователей, чтобы облегчить работу и предотвратить путаницу.

LOGOS CORP

Смешанные команды

Смешанные команды – это такие команды, которые имеют сразу несколько признаков других типов команд.

В версии Logos 1.0 – таких команд всего две:

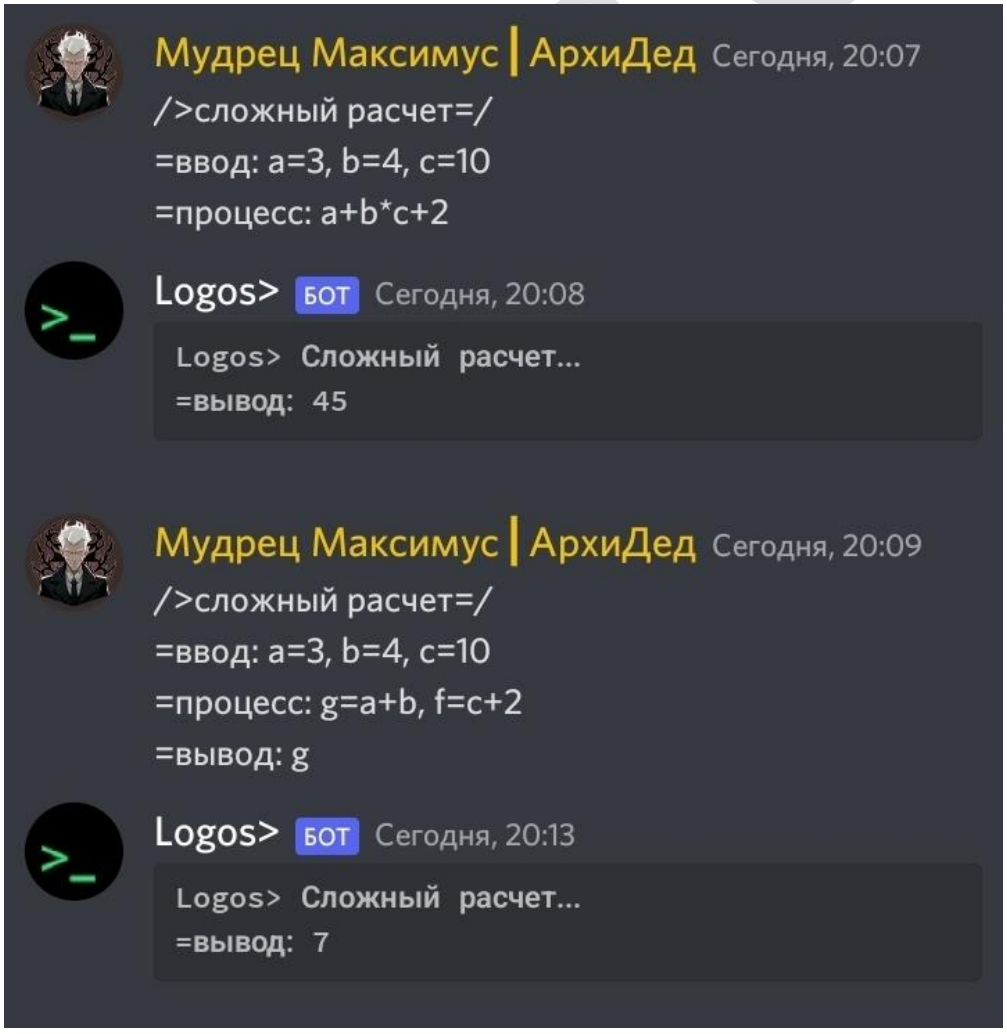
1) **/>сложный расчет=/**

=ввод:

=процесс:

=вывод:

На ввод поступают входные данные, а в процессе прописывается то, что необходимо с ними сделать. Вывод прописывает сам Logos. Однако, есть возможность самостоятельно указать, какой именно вывод вы ожидаете.



2) **/>сложная задача=/**

=дано:

=найти:

=решение:

=ответ:

Здесь, при формировании решения и ответа, Logos будет применять нейронные сети и интернет, чтобы выдать развернутый результат, который ожидает пользователь.

Решение и Ответ хоть и заполняются Logos, но как и в пункте выше, есть возможность указать предпочтения по решению и ответу. Например, если вас интересует ответ в дециметрах, то нужно указать это. Притом допускается произвольное заполнение значений. Это значит, что вы можете написать: «=ответ: Укажи ответ в дециметрах», «=ответ: Ответ должен быть в дециметрах», «=ответ: дм» и др., и притом результат будет примерно одинаковым.

Если у вас возникли трудности с использованием данной команды – обратитесь в техподдержку Logos Corp.

LOGOS CORP

Заключение

Logos2023 – это ваш универсальный инструмент для решения различных задач и терминального управления. Помните, что устанавливать Logos необходимо только с официального сайта: https://logos.nra

Покупка ключа активации Logos.VIP происходит на том же сайте!

Использование сторонних ресурсов для установки продуктов Logos Corp и нелегальное получение ключа активации – не только нарушает пользовательское соглашение, но и может навредить вашему компьютеру!

Надеемся, что данный гайд-инструкция помог вам в получении фундаментальных знаний об использовании Logos.

Спасибо, что используете наш продукт!

Слава НРА! Слава Нашему Мудрому президенту!

© Абсурдистанская Корпорация «Logos Corp»

LOGOS CORP