Абсурдистанская Корпорация «Logos Corp»

Краткий гайд-инструкция (документация)

по основам

Массивной Системы Терминального Управления «Logos2023»

LOGOS CORP

Издание: №2

Редакция печатных изданий инструкций Logos Corp

Специально для ознакомления

Продукт не подлежит свободной продаже!

2023 год

Оглавление

Введение....3
Простые команды....6
Сложные команды....14
Системные команды....22
Комментарии....25
Смешанные команды....26
Заключение....28

LOGOS CORP

Введение

Logos2023 – это массивная система терминального управления (**МСТУ**) и «программирования» (условно), предназначенная для офисных работников, сотрудников различных предприятий и т.д., помогающая осуществлять и реализовывать работу связанную с логическими элементами, терминальным управлением и, частично, графическими элементами.

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

Logos состоит из набора команд разного уровня, а также включает в себя значения, аргументы, условия (см. ниже).

Любая команда в Logos выполняется в терминале (командной строке), поскольку данная МСТУ не имеет полноценного графического интерфейса (без стороннего подключения). Команды, как правило, вводятся **после префикса: />**. За очень редким исключением применяется другой префикс (в т.ч. при его смене в настройках, соответственно).

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 (И Операндов-условий)**.

В Logos2023 (версия 2.0): **13 простых команд**, **18 сложных команд (+7 операндов-условий)**, **17 системных команд**, **1 комментарий** и **2 смешанные команды**.

Logos выводит свой ответ на команду в следующем виде: **Logos>_** (Данный вид записи выводится при открытом рабочем столе. Если открыта какая-то другая директория, то вывод ответа может соответствующе измениться).

Приветствие в терминале Logos имеет следующий вид:

Logos> Добро пожаловать!

Состояние: стабильное

Ошибки: 0 [-]

Вкл. Модули: нету

Вкл. Сборки: нету

LOGOS CORP

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

Ошибка 101: Неизвестная команда/Неверный синтаксис!

Ошибка 102: Недопустимое значение!

Ошибка 103: Недопустимый аргумент!

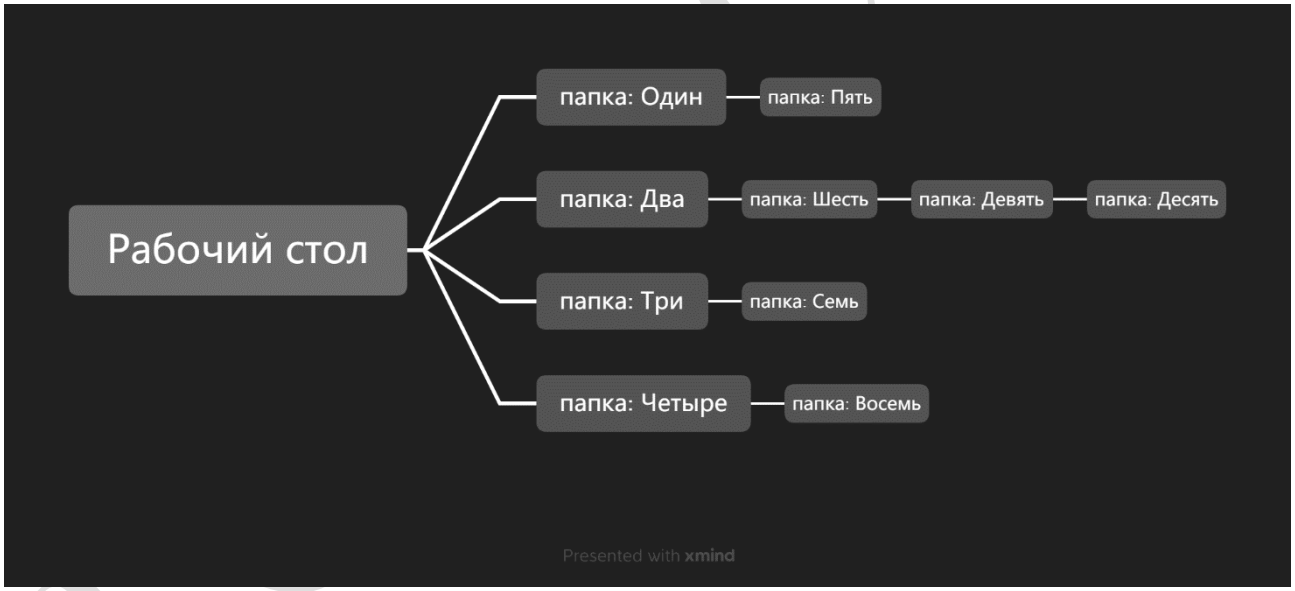
Ошибка 104: Недопустимое условие!

Ошибка 105: Терминал не отвечает!

Ошибка 106: Неизвестная ошибка! Обратитесь в техподдержку Logos.

Кроме того, **Logos способен выводить другие ошибки, которых нет в данном перечне**.

Logos2023 использует многоуровневый способ записи директорий и файлов. Это означает, что каждый элемент (директория, файл и т.п.) имеет свой уровень расположения.



На данной схеме:

Рабочий стол – 1й уровень директорий.

Папки: один, два, три, четыре – 2й уровень директорий.

Папки: пять, шесть, семь, восемь – 3й уровень директорий.

Папка: девять – 4й уровень директорий.

Папка: десять – 5й уровень директорий.

Запись расположения директории или файла ведётся слева-направо, т.е. от самого 1го уровня к самому последнему. Например: Рабочий стол: папка: Два: папка: Шесть: папка: Девять: папка: Десять.

Запись «задом-наперед» - НЕДОПУСТИМА!

Графический интерфейс Logos2023 подключается через **Универсальное Графическое Представление Терминалов (УГПТ или UGRT)**, которое имеет различные оболочки: «UGRT: Xmind», «UGRT: PP», «UGRT: Paint» и др.

Для каждой оболочки предусмотрен свой модуль, который можно свободно подключить.

LOGOS CORP

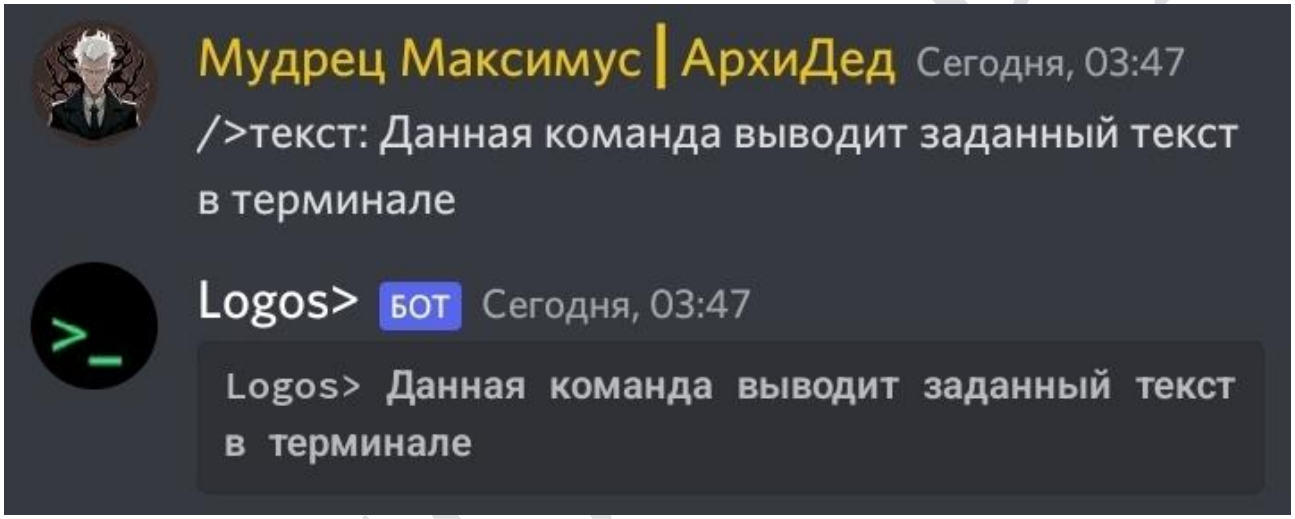
Простые команды

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

1) Команда **/>текст:_**

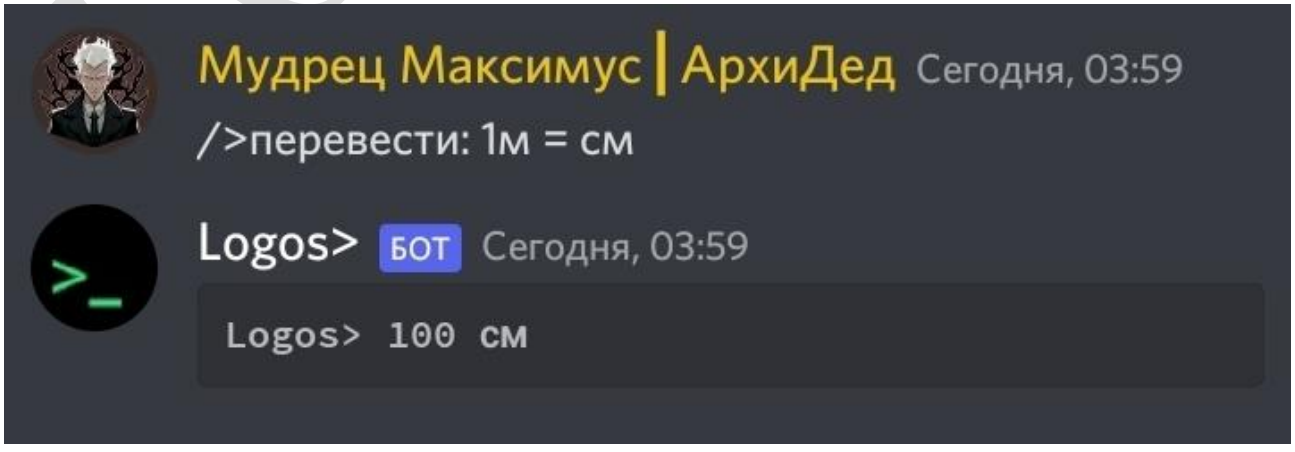
Делает то, что вы ожидаете – выводит заданный текст. Если команда введена неверно – терминал выдаст **ошибку 101: Неизвестная команда/Неверный синтаксис**. Если текст, который вы ввели не может отобразиться терминалом – он выдаст **ошибку 102: Недопустимое значение.**

Текст выводится не зависимо от того, в какой директории находится Logos.

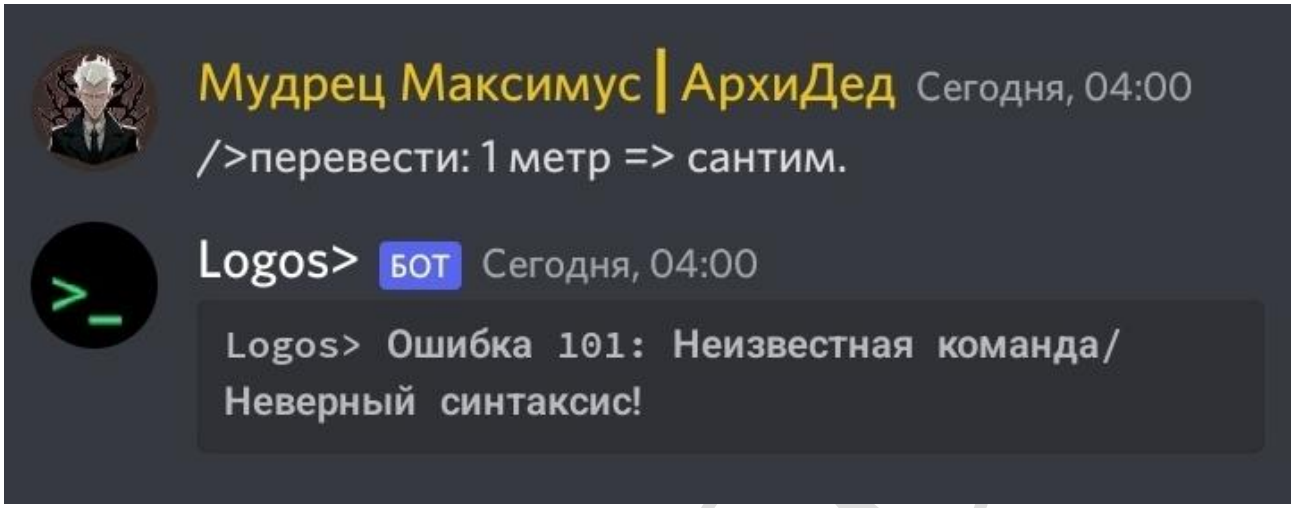


2) Команда **/>перевести:_**

Перевод из одной единицы измерения в другую. Главное – соблюдать синтаксис! Особенность синтаксиса: единица измерения пишется без пробела с числом, которое нужно перевести. Пример показан ниже.



Если правило сокращений единиц измерений (т.е. синтаксис) нарушен – то терминал выдаст **ошибку 101**. Кроме того, данная ошибка может возникнуть, если перевод из одной единицы измерения в другую невозможен физически. К примеру, невозможно перевести граммы в байты. Единицы измерения, по которым происходит перевод, должны относиться к одному классу.



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

LOGOS CO

Мм – Мегаметр

дюйм, фут, ярд – Дюйм, Фут, Ярд

миля – Морская миля

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

LOGOS CORP

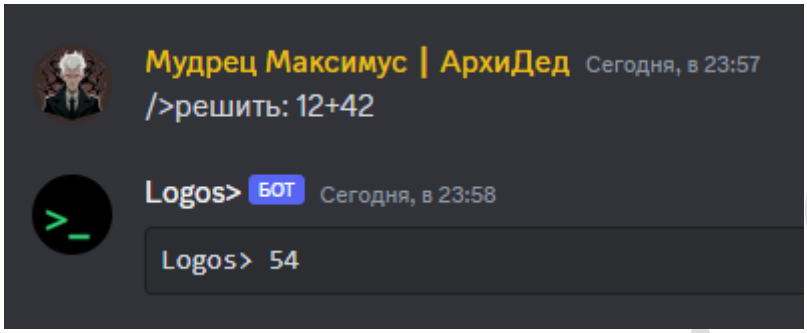
rd ; рд – Радиоры

крат – Кратность психотронного оружия

эдн – Эддины

3) Команда **/>решить:_**

Вычисляет какое-либо выражение. Подходит для вычисления простых уравнений. Главное – не забывать про правильный синтаксис. Пример показан ниже.



4) Команда **/>значение:_**

Присваивает значение для переменной. Значение может быть практически любым, однако при нарушении синтаксиса – терминал выдаст ошибку.



OS CORP

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.

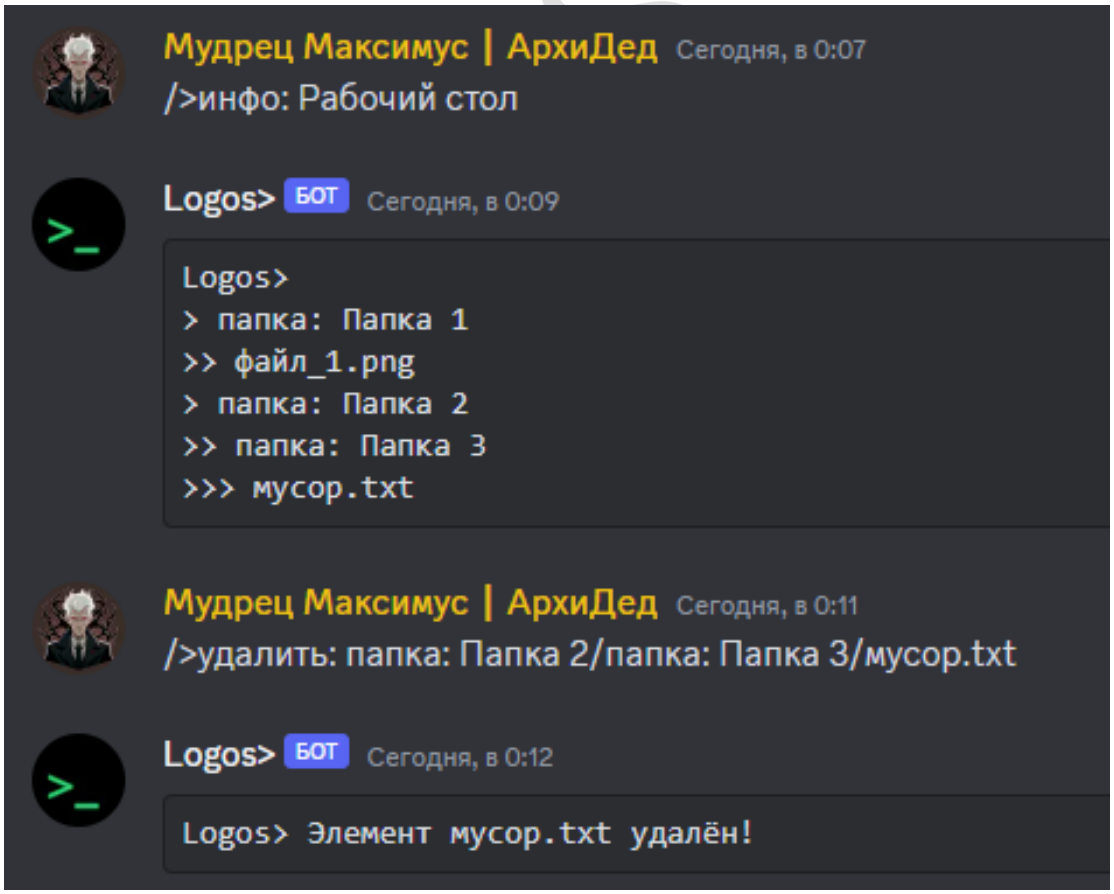
5) Команда **/>запрос:_**

Работает как поисковик – выводит краткую информацию по запросу. В некоторых случаях прикрепляет источник (ссылку). Используется для быстрого поиска необходимой информации.

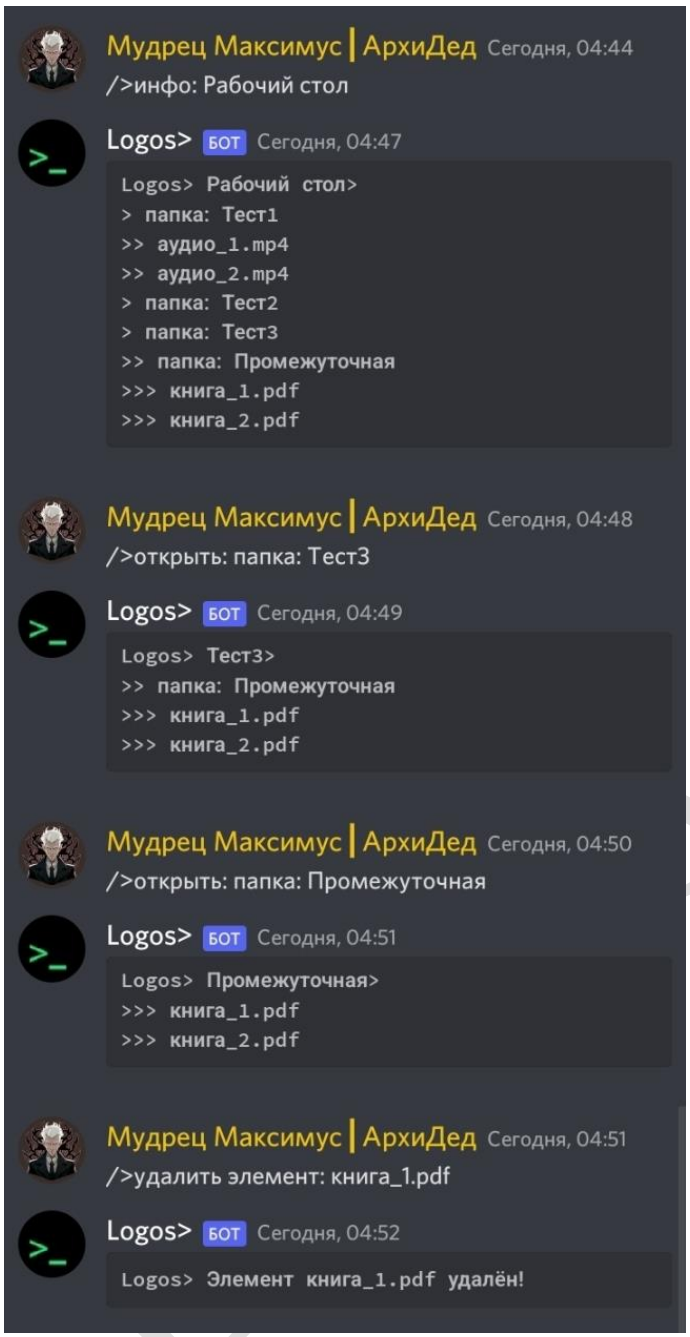
6) Команда **/>удалить элемент:_**

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

Однако, можно также ввести полный путь к файлу, чтобы удалить его.



Примечание: В версии Logos 2.0 изменился способ записи адреса (пути) к файлу. Теперь каждый элемент пути к файлу разграничивается знаком / (слэш), как показано выше.



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!»**

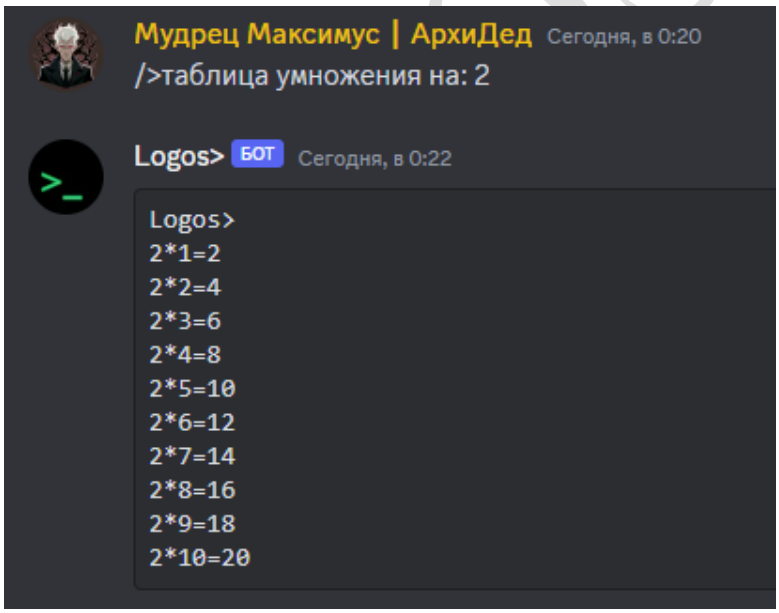
7 – 10) Команды **/>запустить/отключить модуль/сборку:_**

Четыре команды, которые необходимы для запуска и отключения модулей и сборок. **Модуль** – модификация Logos, позволяющая упростить работу. **Сборка** – это набор модулей (модификаций). Модули могут быть совершенно разными и выполнять различные функции. Кроме модулей по-умолчанию, существуют также модули, созданные пользователями Logos. Чтобы найти нужный модуль (или сборку) достаточно ввести команду: **/>запустить модуль: имя модуля.** Если введённое имя модуля существует, то Logos автоматически включит его. В противном случае, Вам придёт уведомление о том, что данного модуля не существует.

Кроме того, можно использовать команду «**/>запрос:**» для нахождения необходимых модулей и сборок.

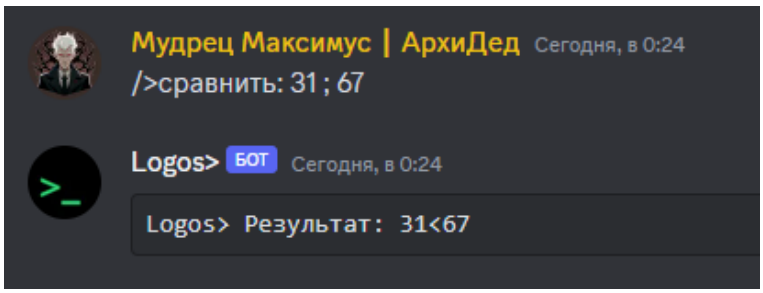
11) Команда **/>таблица умножения на:_**

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



12) Команда **/>сравнить:_**

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



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».

Как было описано выше – при использовании данной команды по отношению к Рабочему столу, терминал выдаст наименования всех существующих директорий и файлов в данном терминале.

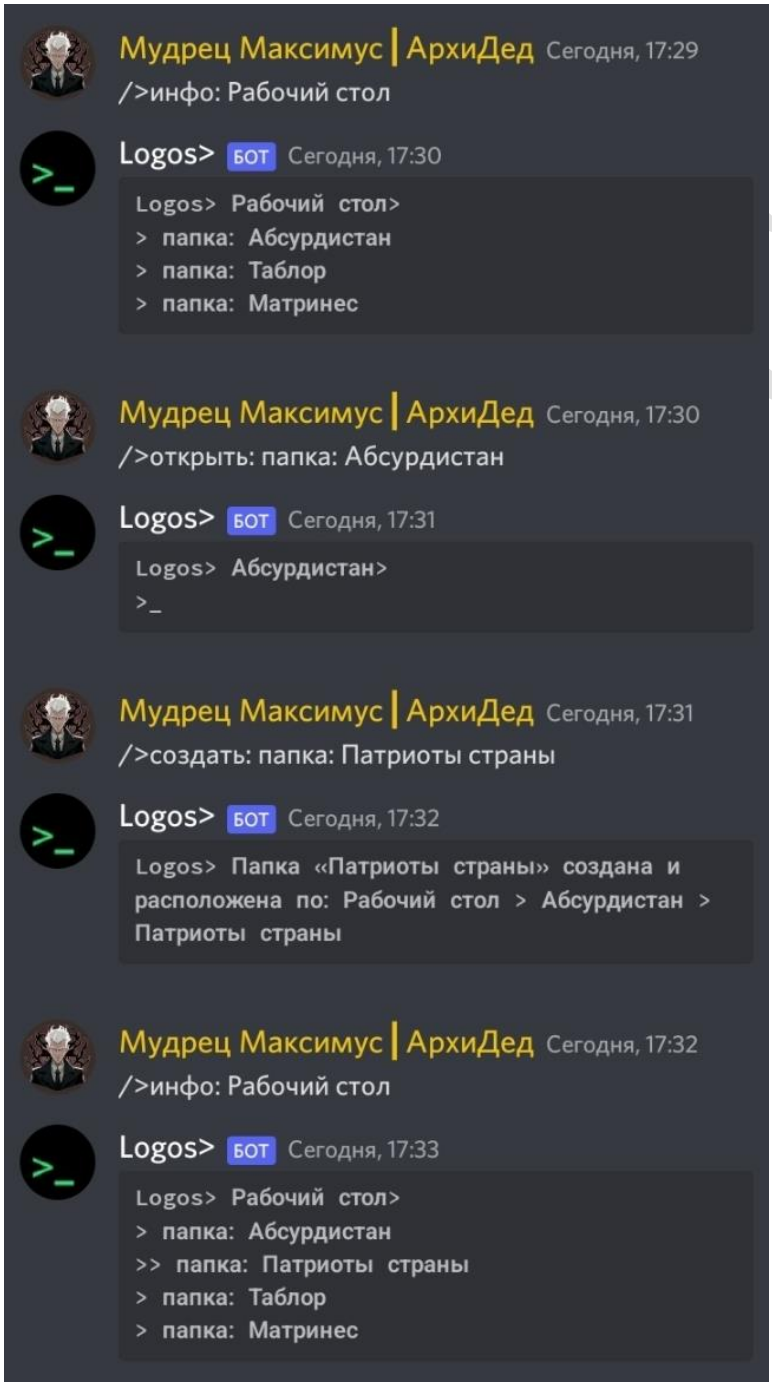
LOGOS CORP

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)

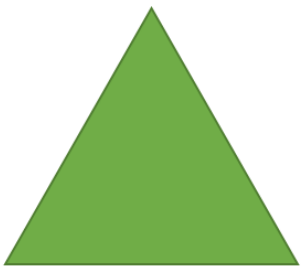
Однако, стоит помнить, что **некоторые сложные команды, хоть и являясь сложными, могут выполняться без указания аргумента.**

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.

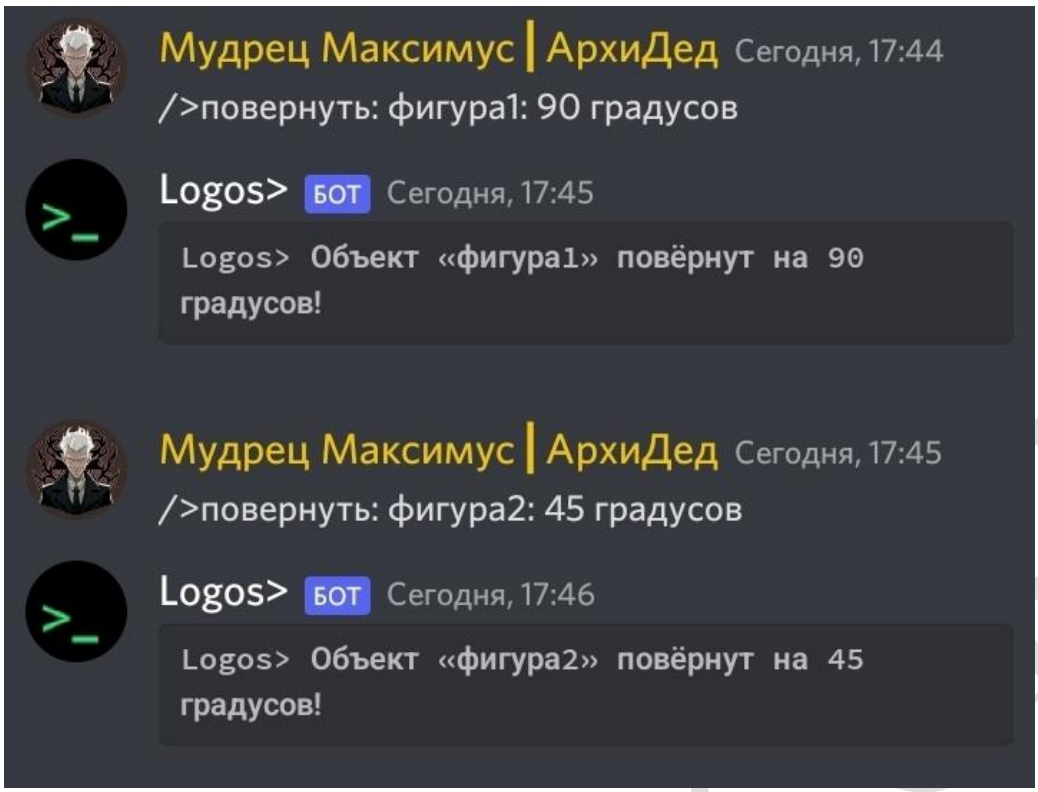


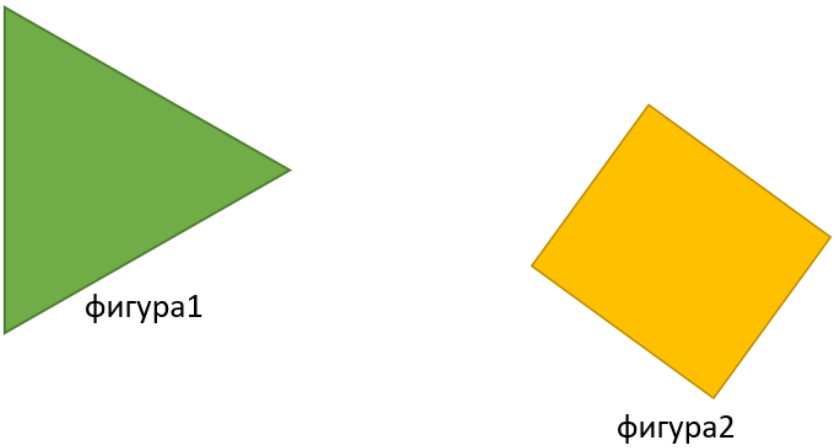
фигура1



фигура2

LOGOS CORP





4) Команда **/>передвинуть:_**

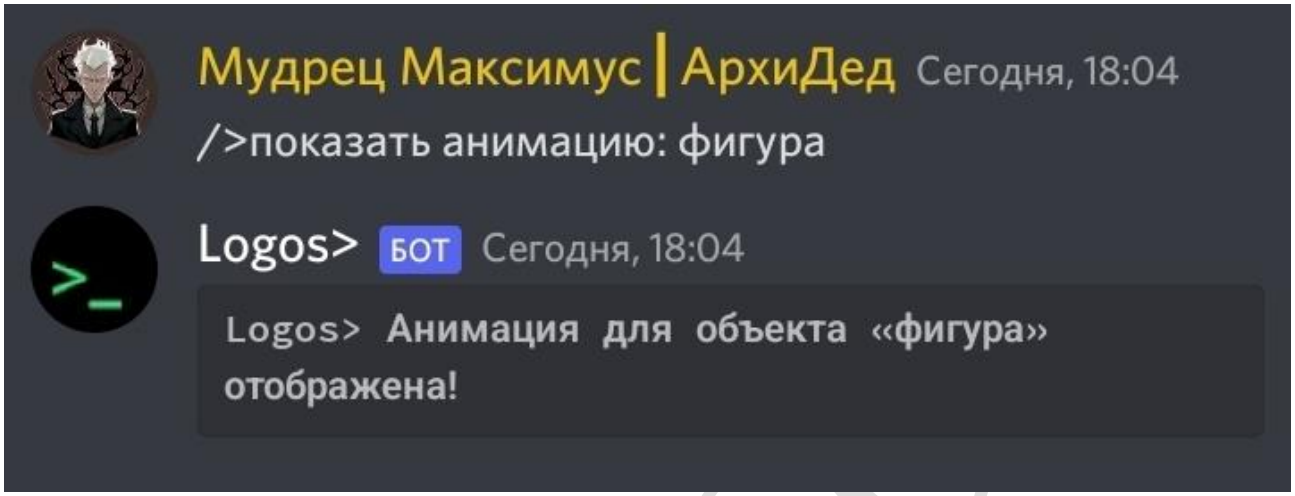
Передвигает выбранный объект по координатам: X, Y, (Z). Для передвижения объектов также нужен графический интерфейс и система координат (оси), которые можно отобразить системной командой.

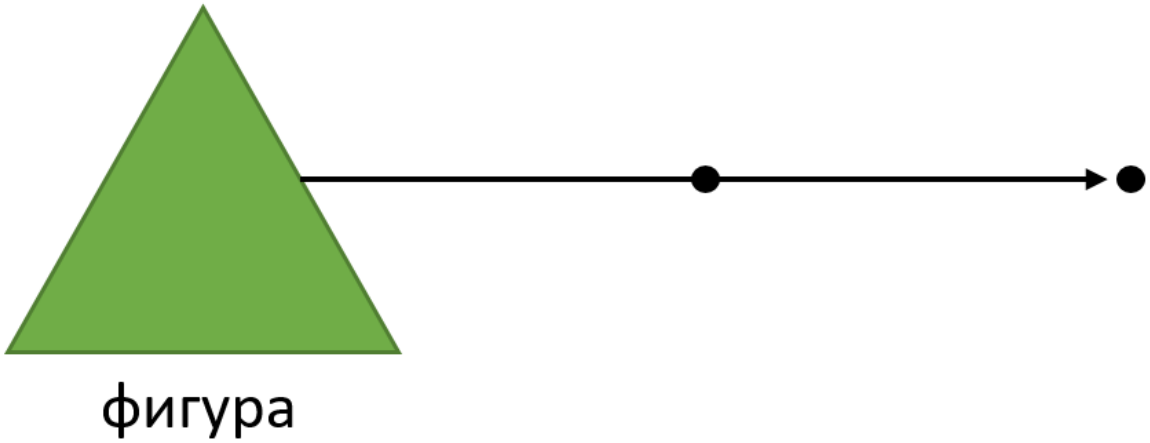
Обратите внимание! Команда будет иметь следующий вид: **/>передвинуть: фигура: 5 ; -7**

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). Для воспроизведения анимации в полном виде, необходимо подключить видео-графический интерфейс.





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». Одинаковый синтаксис.

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). Синтаксис будет аналогичен команде «измерить длину».

LOGOS CORP

11) Команда **/>перевести:_ на:_**

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. Например: английский язык, французский язык, центральный диалект и т.д.

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 (можно сделать это как сразу, так и в последствие). Синтаксис имеет вид: **/>копировать:** Рабочий стол/тест.txt: Рабочий стол/папка: Задания

Рабочий стол/тест.txt – Это то, что нужно скопировать (в данном случае файл тест.txt).

Рабочий стол/папка: Задания – Это то, куда нужно скопировать. Указывается после двоеточия.

Обратите внимание! Если у Вас уже открыта директория с тем файлом, который необходимо скопировать, то не обязательно указывать полный путь к нему. Достаточно указать имя и расширение. Однако, путь куда производится копирование – всегда должен быть описать полностью!

Кроме того, можно произвести копирование без вставки. Для этого указывается только путь к файлу, который нужно скопировать.

14) Команда **/>вставка:_**

Делает то, что вы ожидаете. Вставляет последний скопированный объект или элемент. Синтаксис имеет вид: **/>вставка: Рабочий стол** (Вставит последний скопированный элемент).

LOGOS CORP

Либо **/>вставка: тест.txt** (Вставит конкретный указанный элемент. В этом случае можно не указывать полный путь к файлу).

15) Команда **/>открыть:_**

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

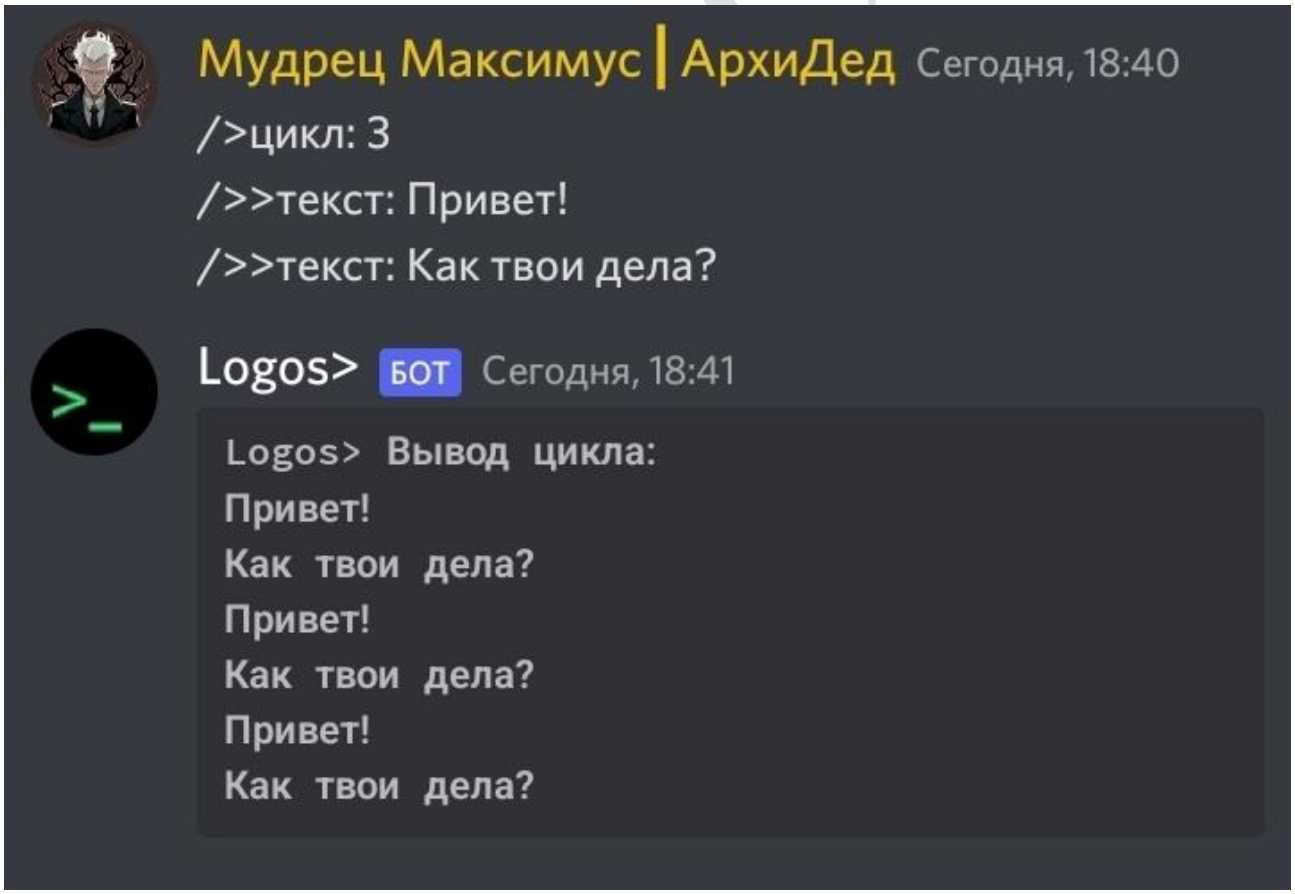
16) Команда **/>цикл:_**

/>>

/>>

…

Задаёт цикл на определенное количество повторений выбранной операции.



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»!

Синтаксис схож с командой «копировать» и имеет следующий вид: />переместить: Рабочий стол/тест.txt: Рабочий стол/папка: Папка 1

Здесь работает тот же принцип, что и с командой копирования: Если директория с файлом открыта, то не обязательно указывать его полный путь при перемещении. Однако, конечный путь перемещения обязательно указывается полностью.

18) Команда **/>условие:_** (+7 операндов-условий: если (IF), всегда (ALW), иначе (ELSE), иначе если (ELIF), если то (IF THEN), или (OR), и (AND))

Данная команда предназначена для организации простых условий из команд, при использовании операндов. Команда условия не может функционировать без описанных выше операндов.

Пример синтаксиса условия:

/>условие: IF: текст=”Привет, Логос!”: текст: «Привет, мой друг!»

Расшифровка: Если текст содержит фразу «Привет, Логос!» - Logos выведет свой текст в ответ со следующим содержимым: «Привет, мой друг!»

/>условие: IF: текст=”Привет! Кто ты?”, THEN: текст: «Привет! Я терминал Логоса!» ; ELIF: текст=”Какие у тебя есть команды?”, THEN: текст: «Воспользуйся командой «помощь» для подробной инструкции!»

Расшифровка: Если текст содержит «Привет! Кто ты?», то текст вывода: «Привет! Я терминал Логоса!». Иначе, если текст содержит «Какие у тебя есть команды?», то текст вывода: «Воспользуйся командой «помощь» для подробной инструкции!».

Начиная с версии Logos2023 2.0 – условия определены как сложные команды.

LOGOS CORP

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) Команда **/>очистить=/**

Данная команда очищает терминал от всех уведомлений, расположенных выше.

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

2) Команда **/>старт=/**

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

3) Команда **/>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) Команда **/>помощь=/**

Справка по Logos. Отправляет данный гайд-инструкцию.

5) Команда **/>сохранить=/**

Сохраняет какой-либо прогресс. Зависит от ситуации.

6) Команда **/>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) Команда **/>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) Команда **/>скрыть оси=/**

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

9) Команда **/>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) Команда **/>сброс=/**

Сбрасывает весь прогресс и откатывается назад.

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

11) Команда **/>назад=/**

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

12) Команда **/>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. Также в настройках можно сменить тему терминала, префикс команд и многое другое.

13) Команда **/>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.

LOGOS CORP

Работает как редактор изображений, презентаций, таблиц и т.д. (При условии, что они соответствующие графические интерфейсы подключены).

14) Команда **/>пинг=/**

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

15) Команда **/>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) Команда **/>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) Команда **/>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

Комментарии

Постановка комментариев: # 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 2.0 – таких команд всего две:

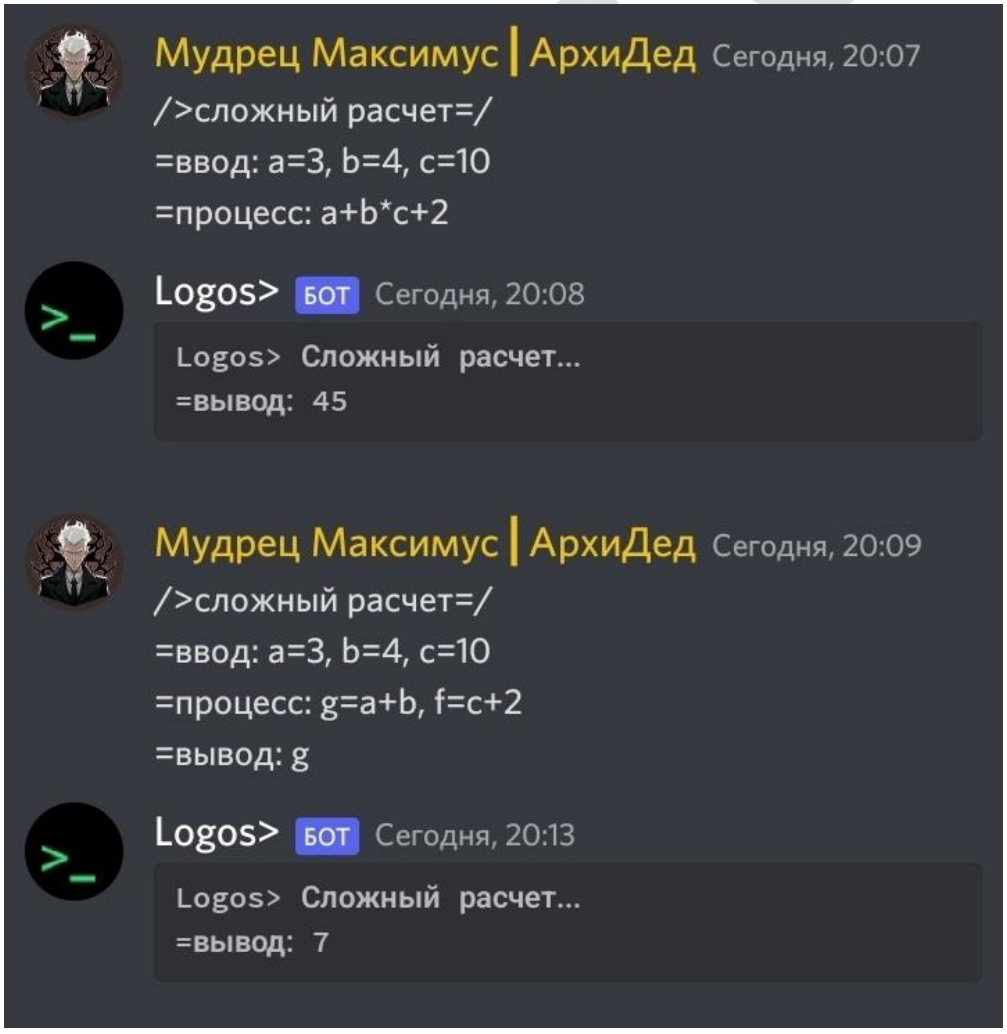
1) **/>сложный расчет=/**

=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 помогла 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