

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕКСТОВЫХ КОДОВ ТБРУ

OR-01 (ORG) Online Report Grouped

Сокращенная сводка по онлайн-на группе серверов

Схема кода

hhmm S_nP0000/O_sO_sO_sO_s S_nP0000/O_sO_sO_sO_s . . . S_nP0000/O_sO_sO_sO_s

Используется для быстрой передачи информации о текущем состоянии группы серверов, обновляемой с большой частотой. Позволяет передавать обновленные данные с большой частотой, но не чаще, чем раз в минуту

Поскольку в качестве указателя сервера используется только один символ, код OR-01 позволяет указывать только сервера с номерами до 10, используя в качестве указателя одну цифру 1-9 для серверов № 1 - № 9 и цифру 0 для сервера № 10 (сервера № 0)

Сервера с порядковым номером свыше 9 кодируются буквами латинского алфавита A-Z. Таким образом, сводка может содержать до 36 серверов. Дополнительно для указания сервера могут использоваться символы a-z, что расширяет ёмкость кода до 62 серверов.

Правила кодирования

1.1 Группа hhmm

- 1.1.1 Указывает на время получения (обновления) статуса серверов. Время указывается в часовом поясе UTC+3, что соответствует стандартному (зимнему) московскому времени.
- 1.1.2 Переход на летнее время не применяется
- 1.1.3 Всегда указывается в начале сводки и кодируется четырьмя символами (часы и минуты, без двоеточия): 0000, 1200, 1458, 0209 и т.д.

1.2 Группа S_nP0000/O_sO_sO_sO_s

- 1.2.1 Указатель сервера S_n, состояние которого передано в группе
 - 1.2.1.1 Указатель сервера кодируется строго одним символом: цифрой от 0 до 9, либо заглавной буквой латинского алфавита A-Z.
- 1.2.2 Допускается применение также дополнительно букв латинского алфавита в нижнем регистре: a-z. При этом сервер с кодовым обозначением (указателем) сервера, равным A, и сервер с указателем сервера, равным a, считаются разными серверами

- 1.2.3 Указатель наличия пароля **P** указывает на наличие или отсутствие ограничений на подключение к серверу (пароль/белый список). Кодировается строго одним символом (цифрой): 0 – пароль (белый список) отсутствует; 1 – на сервере установлен пароль
- 1.2.3.1 При отсутствии информации следует указывать цифру 0. Использование других символов, в том числе косой черты (/) не допускается
- 1.2.4 Текущий онлайн сервера **OOOO/O_sO_sO_sO_s**
- 1.2.4.1 Текущий онлайн сервера **OOOO** и количество слотов **O_sO_sO_sO_s** кодируются цифрами от 0 до 9. Должна быть указана по крайней мере одна цифра. При этом количество указываемых символов не ограничено (может быть больше 4х символов)
- 1.2.4.2 При необходимости слева от текущего онлайн (количества слотов) могут быть добавлены ведущие нули: записи 35/100, 035/100 и 0035/0100 имеют одинаковое значение: 35 игроков из 100.
- 1.2.4.3 Между текущим онлайн **OOOO** и количеством слотов **O_sO_sO_sO_s** обязательно ставится разделитель в виде косой черты (/)
- 1.2.4.4 В случае, если сервер был недоступен, выключен (оффлайн) или по иным причинам его статус не может быть проверен, вместо текущего онлайн и количества слотов должны быть указаны нули. На месте указателя пароля также указывается ноль: **S_n00/0** или **S_n00000/0000**

Примеры

1) 1208 100125/1000 2012/1000 31000/100 400/0 500000/0000

2) 0249 T00230/1000

В примере (1) передано:

В 12:08 (мск) на сервере 1 было 125 игроков из 1000 доступных слотов, пароль отсутствует; на сервере 2 12/1000 игроков, без пароля; на 3 сервере установлен пароль, онлайн 0 игроков из 100; сервера № 4 и № 5 недоступны

В примере (2) передано: в 2:49 (мск) на сервере с кодовым обозначением **T** онлайн 230 игроков из 1000

OR-02 (ORS) Online Report Separated

Сводка состояния сервера (версия кода v1.0)

Используется для передачи и хранения (архивирования) подробной информации о состоянии конкретного сервера

Код позволяет сохранять состояние сервера с частотой не чаще, чем раз в минуту, однако при архивировании (хранении) чаще всего используются более редкие интервалы времени: раз в час или каждые 30 минут; либо более редкие: обычно (но не обязательно) не реже, чем раз в 3 часа

Для передачи, хранения, и распространения состояния в коде OR-02 приняты следующие сроки (время *чч*, за которое формируется сводка):

- **Основные (главные) сроки:** 00, 03, 06, 09, 12, 15, 18, 21
Подразумевается, что сводка формируется ровно в 00 минут
- **Дополнительные стандартные сроки:** 01, 02, 04, 05, 07, 08, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 19, 20, 22, 23
- **Дополнительные нестандартные сроки:** 30 минут любого часа
- **Промежуточные сроки:** любое другое время, в.т. ежеминутно

Код OR-02 состоит из групп, разделенных пробелами. Сам код условно разделен на несколько разделов, однако между условными разделами в коде не применяется никаких дополнительных символов или переносов строк: сводка передается в одну строчку, а все группы разделены между собой только одним пробелом

Схема кода

Раздел 0 hhmm S_nPOOOO/O_sO_sO_sO_s *Ppppp* *Ttttt* *D_t,t_r* *Uuuuu* *Sssss*
 Vvvvv

Раздел 1 (111 *Pname* ...)

Раздел 2 (222 (O_nO_nO_nO_n/) (O_nO_nO_nO_n/99) (*Ppppp*) (*Ttttt*))

Раздел 3 (333 (O_xO_xO_xO_x/) (*Ppppp*) (*Ttttt*))

Раздел 4 (444 *Pa^{ppppp}*)

Раздел 5 (555 ...)

Примечания:

- 1) Подчеркнутые символы (группы) обязательны для включения (должны обязательно присутствовать) в каждой сводке
- 2) **Полужирным шрифтом** выделены символы, которые передаются как есть (без замены на соответствующее значение) и являются указателем группы, указывающем на то, какие именно данные сообщаются в указанной группе. Обычно 1-2 символа в начале (редко в конце) группы
- 3) В круглых скобках указаны группы, которые включаются в сводку только в определенные сроки и/или содержат данные только за определенный период времени. Сроки и охватываемый период могут отличаться от рекомендованных ниже. Сами скобки в сводке не передаются
- 4) *Курсивом* выделены необязательные группы и данные. Эти группы (или часть группы) могут не включаться в сводку
- 5) В начале каждого раздела, начиная с раздела 1, обязательно ставится группа-указатель раздела, состоящая из трех идущих подряд цифр (111, 222 и т.д.)

Содержание (описание) разделов

Номер раздела	Указатель раздела (первая группа раздела)	Описание содержания
0		Информация о текущем состоянии сервера в момент времени <i>hhmm</i>
1	111	Список игроков на сервере в момент времени <i>hhmm</i>
2	222	Дополнительные данные о минимальных значениях параметров состояния сервера
3	333	Дополнительные данные о максимальных значениях параметров состояния сервера
4	444	(в разработке)
5	555	Дополнительные данные, не предусмотренные разделами 0-4
6-10	666-999, 000	(зарезервировано, не используется)

Правила кодирования

2.1 Раздел 0

2.1.1 Группа hhmm

- 2.1.1.1 Указывает на время получения (обновления) статуса серверов. Время указывается в часовом поясе UTC+3, что соответствует стандартному (зимнему) московскому времени.
- 2.1.1.2 Переход на летнее время не применяется
- 2.1.1.3 Всегда указывается в начале сводки и кодируется четырьмя символами (часы и минуты, без двоеточия): 0000, 1200, 1458, 0209 и т.д.

2.1.2 Группа S_nPOOOO/O_sO_sO_sO_s

- 2.1.2.1 Указатель сервера S_n, состояние которого передано в группе
 - 2.1.2.1.1 Указатель сервера кодируется строго одним символом: цифрой от 0 до 9, либо заглавной буквой латинского алфавита A-Z.
 - 2.1.2.2 Допускается применение также дополнительно букв латинского алфавита в нижнем регистре: a-z. При этом сервер с кодовым обозначением (указателем) сервера, равным A, и сервер с указателем сервера, равным a, считаются разными серверами
 - 2.1.2.3 Указатель наличия пароля P указывает на наличие или отсутствие ограничений на подключение к серверу (пароль/белый список). Кодируется строго одним символом (цифрой): 0 – пароль (белый список) отсутствует; 1 – на сервере установлен пароль (белый список)
 - 2.1.2.4 При отсутствии информации следует указывать символ / (косая черта). Использование других символов не допускается
 - 2.1.2.5 Текущий онлайн сервера OOOO/O_sO_sO_sO_s
 - 2.1.2.6 Текущий онлайн сервера OOOO и количество слотов O_sO_sO_sO_s кодируются цифрами от 0 до 9. Количество указываемых символов не ограничено (может быть больше 4х символов)
 - 2.1.2.7 При необходимости слева от текущего онлайн (количества слотов) могут быть добавлены ведущие нули: записи 35/100, 035/100 и 0035/0100 имеют одинаковое значение: 35 игроков из 100.
 - 2.1.2.8 Между текущим онлайн OOOO и количеством слотов O_sO_sO_sO_s обязательно ставится разделитель в виде косой черты (/)
 - 2.1.2.9 В случае, если сервер был недоступен или выключен (оффлайн) или по иным причинам его статус не может быть проверен, вместо текущего

онлайна и количества слотов должны быть указаны нули, а на месте указателя пароля ставится косая черта (/): $S_n/0/0$ или $S_n/0000/0000$

2.1.2.10 При отсутствии данных о текущем онлайн и/или о количестве слотов эти данные могут быть опущены. При этом разделитель (/) должен оставаться на месте: $S_nP123/$ (онлайн на сервере 123 игрока); $S_nP/500$ (на сервере 500 слотов, онлайн не сообщается); $S_nP/$ или $S_n//$ (информация не сообщается; во втором случае также неизвестно наличие пароля)

2.1.2.11 Правило 2.1.2.10, в частности запись вида $S_n//$ применяется только в том случае, когда информация об онлайн (и пароле) отсутствует по иным причинам (либо намерено скрыта). Для обозначения, что данные невозможно получить (сервер не отвечает либо оффлайн) должно применяться правило 2.1.2.9

2.1.3 Группа $Prrrr$

2.1.3.1 Первый символ **P** (буква латинского алфавита) – отличительная буква группы. Группа включается во все сроки

2.1.3.2 Пинг сервера $rrrr$ (время, которое потребовалось для получения его статуса) в мс. При необходимости (но необязательно) слева перед пингом могут быть указаны ведущие нули: $P0025$ или $P25$ — пинг 25 мс

2.1.3.3 При отсутствии информации группа не включается. В случае, если пинг определить невозможно, вместо пинга может быть указана косая черта: $P/$ или $P////$

2.1.4 Группа $Ttttt$

2.1.4.1 Первый символ **T** (буква латинского алфавита) – отличительная буква группы. Группа включается во все сроки

2.1.4.2 Средний TSP сервера $tttt$ за последние 5 минут с точностью до десятых (без разделителя дробной части). При необходимости (но необязательно) слева могут быть указаны ведущие нули: $T0195$ или $T195$ — TPS 19,5

2.1.4.3 При отсутствии информации группа не включается. В случае, если TPS определить невозможно, вместо него может быть указана косая черта: $T/$ или $T////$

2.1.5 Группа $Dt_r t_r$

2.1.5.1 Характеристика изменения онлайн $t_r t_r$ за последний час (за последние 3 часа) кодируется двумя цифрами от 00 до 99 либо двумя косыми

чертами (//) в соответствии с кодовой таблицей 1. Группа включается только в основные и дополнительные стандартные сроки. При отсутствии данных группа может не включаться

2.1.6 Группа *Utuuu*

2.1.6.1 Аптайм (время с момента запуска/рестарта) сервера

2.1.6.2 Первый символ **U** (латинский алфавит) – отличительная буква группы. На месте второго символа, *t*, ставится указатель единиц измерения аптайма (0 – секунды; 1 – минуты; 2 – часы с точностью до десятых без разделителя дробной части). После чего цифрами указывается значение аптайма (количество цифр не ограничено и может быть больше трёх): **U0123** – аптайм 123 секунды; **U1119** – аптайм 119 минут; **U21487** – аптайм 148,7 часов

2.1.6.3 Группа может быть включена в любой срок. При отсутствии данных группа не включается

2.1.7 Группа *Vvvvv*

2.1.7.1 Версия сервера. На месте *vvvv* строкой (без пробелов) указывается версия сервера: **V0.1.5**; **V1.16.7-beta**

2.1.7.2 Пробелы в номере версии необходимо заменять на символ подчеркивания «_»

2.1.7.3 Группа не используется

2.2 Раздел 1 — список игроков на сервере

2.2.1 Раздел является необязательным и включается при необходимости и по решению передающего сводку онлайн

2.2.2 Группа *Pname*

2.2.2.1 Никнейм игрока на сервере. В начале ника обязательно ставится символ **P** (буква латинского алфавита). Ник не должен включать пробелов, символов переноса строки (`\n`; `\r`; `\r\n`). Все такие символы должны быть удалены или заменены на символ подчеркивания «_»

2.2.2.2 Каждый игрок включается как отдельная группа: 111 PSteve PAlex ...

2.3 Раздел 2

2.3.1 Раздел содержит минимальные значения параметров состояния сервера. Раздел может не включаться в сводку. Раздел не должен включаться в сводку в случае, если не передается ни одна группа из этого раздела

2.3.2 Группы ($O_n O_n O_n O_n /$) и ($O_n O_n O_n O_n /99$)

- 2.3.2.1 Группы обязательно должны быть включены на первом и втором месте сразу после указателя 222 либо не включены в сводку. Группы не имеют отличительных символов в начале
- 2.3.2.2 Минимальный онлайн $O_n O_n O_n O_n /$ кодируется цифрами. В конце группы обязательно ставится символ косой черты (/). Количество цифр не ограничено и может быть больше четырех. При отсутствии данных группа не должна включаться
- 2.3.2.3 Группа ($O_n O_n O_n O_n /$) содержит минимальное значение онлайн за сутки в границах московских суток (минимальный онлайн за период 00:00 - 23:59). Группу следует включать в основной (или дополнительный стандартный) срок, следующий после естественного ночного минимума онлайн, например в срок 08 часов (утренний минимум)
- 2.3.2.3.1 Дополнительно при необходимости группа должна включаться после 08 часов (или иного срока) в основной (или дополнительный стандартный) срок в случае, если онлайн опустился ниже ранее переданного значения или в срок 23:59. В срок 00 часов группа не сообщается для уточнения значения за предыдущие сутки
- 2.3.2.4 Группа ($O_n O_n O_n O_n /99$) содержит минимальный онлайн между основными либо между дополнительными стандартными сроками и включается в случае, если есть подозрения, что в период между соответствующими сроками сервер мог быть недоступен либо онлайн резко уменьшился
- 2.3.2.5 Правила 2.3.2.3 и 2.3.2.3.1 носят рекомендательный характер и могут быть изменены. Период, за который сообщается минимальный онлайн, так же может быть изменен и не обязательно должен соответствовать московскому часовому поясу
- 2.3.3 Группа ($Prrrrr$)**
- 2.3.3.1 Минимальное значение пинга на сервере за последний час либо иной период. Кодируется аналогично правилу 2.1.3 и его подпунктам
- 2.3.3.2 Охватываемый период и сроки включения группы определяются по решению отправителя сводки
- 2.3.4 Группа ($Ttttt$)**
- 2.3.4.1 Минимальное значение TPS на сервере за последний час, за последние 5 минут, либо иной период. Кодируется аналогично правилу 2.1.4 и его подпунктам

2.3.4.2 Охватываемый период и сроки включения группы определяются по решению отправителя сводки

2.4 Раздел 3

2.4.1 Раздел содержит максимальные значения параметров состояния сервера. Раздел может не включаться в сводку. Раздел не должен включаться в сводку в случае, если не передается ни одна группа из этого раздела

2.4.2 Группа (O_xO_xO_xO_x/)

2.4.2.1 Группа обязательно должна быть включена на первом месте сразу после указателя 333 либо не включена в сводку. Группа не имеют отличительных символов в начале

2.4.2.2 Максимальный онлайн O_xO_xO_xO_x/ кодируется цифрами. В конце группы обязательно ставится символ косой черты (/). Количество цифр не ограничено и может быть больше четырех. При отсутствии данных группа не должна включаться

2.4.2.3 Группа содержит максимальное значение онлайн за сутки в границах московских суток (максимальный онлайн за период 00:00 - 23:59). Группу следует включать в основной (или дополнительный стандартный) срок, следующий после естественного вечернего пика онлайн, например в срок 21 час

2.4.2.3.1 Дополнительно при необходимости группа должна включаться после 21 часа (или иного срока) в основной (или дополнительный стандартный) срок в случае, если онлайн поднялся выше ранее переданного значения или в срок 23:59. В срок 00 часов группа не сообщается для уточнения значения за предыдущие сутки

2.4.2.4 Правила 2.4.2.3 и 2.4.2.3.1 носят рекомендательный характер и могут быть изменены. Период, за который сообщается максимальный онлайн, так же может быть изменен и не обязательно должен соответствовать московскому часовому поясу

2.4.3 Группа (Prrrrr)

2.4.3.1 Максимальное значение пинга на сервере аналогично 2.3.3

2.4.4 Группа (Ttttt)

2.4.4.1 Минимальное значение TPS на сервере аналогично 2.3.4

2.5 Раздел 4

2.5.1 Раздел находится в стадии разработки и может включать дополнительные группы, не описанные здесь

2.5.2 Группа (*Pa $\overline{rrrrr}$*)

2.5.2.1 Группа содержит среднее значение пинга до сервера $\overline{rrrr}$ за последний час и включается в основные и дополнительные стандартные сроки (т.е. каждый час). Первые два символа *Pa* – отличительные символы группы (буквы латинского алфавита)

2.5.2.2 Период, за который сообщается среднее значение пинга, и сроки включения группы могут быть изменены по решению отправителя сводки

2.6 Раздел 5

2.6.1 Раздел, группы и их содержание, а также сроки включения должны быть разработаны по решению отправителя сводки

2.6.2 Раздел может содержать дополнительные сведения и параметры, использование которых не предусмотрено другими разделами. Каждый сервер может иметь свои правила кодирования раздела и передавать в этом разделе свои параметры

2.6.3 Раздел не должен содержать данных, создающих коллизию с другими разделами. Таким образом, в раздел строго запрещается включать трехзначные группы, состоящие из трех идущих подряд одинаковых цифр (000, 111, 222, 333, 444, 555, 666, 777, 888 или 999)

2.6.4 Группы и правила кодирования для серверов МТА Province в сводках, передаваемых службой ТБРУ:

2.6.4.1 Группа $O_dO_dO_dO_d/h_dh_dm_dm$

2.6.4.1.1 Группа содержит дневной максимум онлайн (пик онлайн в период с 10:00 до 23:59) $O_dO_dO_dO_d$ и время его регистрации $h_dh_dm_dm$, разделенные между собой символом косой черты (/)

Примеры

1) 2300 300196/1000 P0004 U11078 D16 222 0016/ 0016/99 333 0335/444 Pa0002 555 0235/2206

2) 1800 L/13/5 222 13/ 333 13/ 555 10 21 310 40 51312

3) 1830 F101/20 T200 111 P_WeekThor_ 222 T187 333 T200

4) 0300 8/0/0 P////

5) 0901 T//

6) 0901 D// P0587 555 10159 20987 35874 40000 59883

В примере (1) сообщается, что в 23:00 (мск; дополнительный стандартный срок) на сервере 3 было 196 из 1000 игроков в сети, пароль не

установлен, пинг до сервера (время, затраченное на получение статуса сервера) составило 4 мс, аптайм сервера 1078 минут, на сервере был зафиксирован резкий спад онлайн в течение последнего часа, затем не менее резкое увеличение онлайн. Минимальный за сутки онлайн составляет 16 игроков, за последний час – аналогично 16 игроков. Максимальный онлайн за сутки 335 игроков. Средний пинг за последний час (раздел 444) составляет 2 мс, а в разделе 555 сообщается, что дневной пик составляет 235 игроков и был зарегистрирован в 22:06 (мск). *Суточный пик в 325 игроков был зарегистрирован раньше 10 часов мск, вероятно в 0:00-0:05*

В примере (2): в 18:00 мск (*основной срок*) на сервере L было 13 игроков из 5 доступных слотов, информация о пароле неизвестна. Минимум и максимум онлайн также составляют 13 игроков. В разделе 555 передаются свои собственные данные (555 10 21 310 40 51312), расшифровка которых неизвестна

В примере (3) сообщается, что на сервере F в 18:30 (мск; *дополнительный нестандартный срок*) был 1 игрок онлайн из 20, а ник этого игрока (раздел 111) - _WeekThor_. Средний TPS составляет 20,0 единиц, минимальный - 18,9, максимальный - 20,0

В примере (4) сообщается, что в 3:00 (мск; *основной срок*) сервер № 8 был недоступен (0/0), а информация о наличии пароля неизвестна. Пинг до сервера невозможно определить (P///), например, потому что время ожидания ответа было превышено. В таком случае получается, что состояние сервера неизвестно. В случае «0300 8/0/0 P0025» можно было бы сказать, что сервер с большей вероятностью выключен (пустой ответ пришел за 25 мс)

В примере (5) сообщается, что по серверу T в 9:01 мск (*промежуточный срок*) отсутствуют какие-либо данные либо онлайн сервера преднамеренно скрыт как в примере (6)

Примечание: запись вида «hhmm S_n///» имеет аналогичное значение записям «28440 NIL» в коде FM-12 SYNOP (хотя само кодовое слово NIL в OR-02 не используется): отсутствие данных к моменту передачи сводки. Возможно, данные появятся и будут переданы позднее. Либо запись такого вида может быть использована для отмены ранее ошибочно сообщенных значений

OR-03 STATISTICS

Сводка итоговых статистических за месяц (год) значений

Находится в разработке. Используется для передачи и хранения статистических данных по серверу за месяц (год)

Схема кода

Раздел 0 STATIS $\left\{ \begin{array}{c} S_n MMYYYY \\ \text{или} \\ S_n 99YYYY \end{array} \right\}$

Раздел 1 111 10000 20_n0_n0_n0_n/0_x0_x0_x0_x 30_n0_n0_n0_n/0_x0_x0_x0_x
4_p_p_p_p/p_xp_xp_xp_x 5p_xp_xp_xp_x 6s_n0_d0_d0_d0_d

Раздел 2 222 1ddd/ 2d_nd_nd_n/ 3d_{po}d_{po}d_{po}/d_od_od_o 9O_kO_k...O_k/d_kd_kd_k

Раздел 3 (333)

Правила кодирования

3.1 Раздел 0

3.1.1 Раздел состоит из кодового слова STATIS, которое указывается в начале каждой сводки буквами латинского алфавита без изменений, и группы, содержание которой незначительно меняется в зависимости от охватываемого периода

3.1.2 Группа S_nMMYYYY

3.1.2.1 Указатель сервера S_n, состояние которого передано в группе

3.1.2.1.1 Указатель сервера кодируется строго одним символом: цифрой от 0 до 9, либо заглавной буквой латинского алфавита A-Z.

3.1.2.1.2 Допускается применение также дополнительно букв латинского алфавита в нижнем регистре: a-z. При этом сервер с кодовым обозначением (указателем) сервера, равным A, и сервер с указателем сервера, равным a, считаются разными серверами

3.1.2.2 Указатель месяца MM, к которому относятся передаваемые статистические (среднемесячные) данные

3.1.2.2.1 Месяц указывается двумя цифрами от 01 до 12, вместе с ведущим нулем

3.1.2.2.2 В случае, если передаются статистические данные за целый год, вместо месяца указывается число 99

3.1.2.3 Указатель года **YYYY**, к которому относятся передаваемые статистические (среднемесячные или среднегодовые) данные. Год указывается полностью, четырьмя цифрами: 2019, 2025, 2030 и т.д.

3.2 Раздел 1

3.2.1 Раздел содержит средние за указанный период (месяц или год) показатели основных параметров мониторинга (онлайн и пинг). В начале раздела ставится указатель раздела в виде трех идущих подряд единиц (группа **111**). Раздел является обязательным

3.2.2 Группа $\overline{10000}$

3.2.2.1 Первая цифра **1** — указатель группы. На месте $\overline{0000}$ указывается среднее арифметическое значение онлайн (усредненное среднесуточное за месяц или год). Запись не ограничивается четырьмя символами. При отсутствии данных следует указать по крайней мере один символ косой черты (/): **1////**

3.2.3 Группа $2\overline{O_nO_nO_nO_n}/\overline{O_xO_xO_xO_x}$

3.2.3.1 Первая цифра **2** — указатель группы.

3.2.3.2 Группа состоит из среднемесячного (среднегодового) минимального онлайн $\overline{O_nO_nO_nO_n}$ и среднемесячного (среднегодового) пикового онлайн $\overline{O_xO_xO_xO_x}$, разделенных между собой символом косой черты (/). Средний минимум и средний пик указываются только цифрами от 0 до 9

3.2.3.3 При отсутствии данных не следует указывать каких-либо иных символов: 2/679 (средний минимум: нет данных; средний пик: 679) или 225/ (средний минимум: 25; средний пик: нет данных) или 2/ (нет данных)

3.2.4 Группа $3\overline{O_nO_nO_nO_n}/\overline{O_xO_xO_xO_x}$

3.2.4.1 Первая цифра **3** — указатель группы.

3.2.4.2 Группа состоит из наименьшего за указанный период значения онлайн $\overline{O_nO_nO_nO_n}$ и наибольшего $\overline{O_xO_xO_xO_x}$, разделенных между собой символом косой черты (/). Абсолютный минимум и абсолютный пик периода указываются только цифрами от 0 до 9. При отсутствии данных следует руководствоваться правилом 3.2.3.3

3.2.5 Группа $4\overline{r_r r_r r_r r_r}/\overline{r_x r_x r_x r_x}$

3.2.5.1 Первая цифра **4** — указатель группы.

3.2.5.2 Группа состоит из усредненного среднесуточного $\overline{rrrr}$ и усредненного максимального пинга до сервера за указанный период, разделенных между собой символом косой черты (/), которые указываются только цифрами от 0 до 9. При отсутствии данных следует руководствоваться правилом 3.2.3.3

3.2.6 Группа 5r_xr_xr_xr

3.2.6.1 Первая цифра 5 — указатель группы.

3.2.6.2 Наибольшее значение пинга до сервера **r_xr_xr_xr** указываются цифрами от 0 до 9. Количество символов неограничено и может быть больше четырех. При отсутствии данных следует указать вместо них по крайней мере одну косую черту (/): 5////

3.2.7 Группа 6s_nO_dO_dO_dO_d

3.2.7.1 Первая цифра 6 — указатель группы.

3.2.7.2 Группа содержит отклонение среднесуточного онлайна за указанный период от базового периода (обычно три предыдущих года). При отсутствии данных следует указать вместо них по крайней мере две косых черты (/): 6////

3.2.7.3 Указатель знака s_n указывается по правилу: 0 для положительных значений, 1 для отрицательных

3.2.7.4 Отклонение среднесуточного онлайна **O_dO_dO_dO_d** записывается только цифрами от 0 до 9, без знака минуса для отрицательных значений: 600129 (онлайн на 129 игроков больше обычного); 610067 (онлайн на 67 игроков меньше обычного)

3.3 Раздел 2

3.3.1 Раздел содержит статистику по количеству дней за указанный период (месяц или год) В начале раздела ставится указатель раздела в виде трех идущих подряд единиц (группа 222). Раздел является обязательным

3.3.2 Группа 1ddd/

3.3.2.1 Первая цифра 1 — указатель группы. На месте **ddd** тремя символами указывается общее количество дней с данными (в том числе данные вида «сервер оффлайн или недоступен»). В конце группы ставится символ косой черты (/). При необходимости слева добавляются ведущие нули: 1365/ или 1029/

3.3.3 Группа 2d_nd_nd_n/

- 3.3.3.1 Первая цифра **2** — указатель группы. На месте $d_n d_n d_n$ тремя символами указывается общее количество дней, для которых нет данных. В конце группы ставится символ косой черты (/). При необходимости слева добавляются ведущие нули: 2365/ или 2029/
- 3.3.3.1.1 В $d_n d_n d_n$ не следует учитывать те дни, для которых имеются данные о том, что сервер был недоступен. Учитывать следует только те дни, для которых нет каких-либо данных (пропущенные дни)
- 3.3.4 Группа $3d_{po}d_{po}d_{po}/d_o d_o d_o$**
- 3.3.4.1 Первая цифра **3** — указатель группы. Группа состоит из общего количества дней за весь указанный период, в которые сервер был частично недоступен $d_{po}d_{po}d_{po}$ и общего количества дней, в течение которых сервер был недоступен $d_o d_o d_o$, аналогично правилам 3.3.2.1 и 3.3.3.1
- 3.3.4.2 Для $d_{po}d_{po}d_{po}$ следует указывать количество дней, в которые сервер был недоступен хотя бы в один из основных и дополнительных стандартных сроков или для которых имеется информация о частичной недоступности сервера в течение по крайней мере 5-15 минут. Дни, когда сервер был недоступен в течение всех суток не должны учитываться
- 3.3.4.3 Для $d_o d_o d_o$ указываются только те дни, в которые сервер был недоступен полностью на протяжении всего дня
- 3.3.5 Группа $9O_k O_k \dots O_k / d_k d_k d_k$**
- 3.3.5.1 Первая цифра **9** — указатель группы. Группа состоит из критерия онлайна $O_k O_k \dots O_k$ и количества дней $d_k d_k d_k$, в которые онлайн достигал или был выше указанной отметки, разделенных между собой символом косой черты (/). Группа может повторяться необходимое количество раз либо отсутствовать
- 3.3.5.2 Критерий онлайна $O_k O_k \dots O_k$ и количество дней $d_k d_k d_k$, в которые онлайн достигал или превышал указанную отметки, указываются цифрами от 0 до 9. Количество цифр в критерии онлайна $O_k O_k \dots O_k$ не ограничено. Количество дней $d_k d_k d_k$ указывается тремя цифрами аналогично правилам 3.3.2.1 и 3.3.3.1: 9600/029 9800/018 91000/009 или 90600/029 90800/018 91000/009 (29 дней онлайн достигал отметки 600 игроков, 18 раз – отметки 800 игроков и 9 раз отметки в 1000 игроков)

- 3.3.5.3 Если в течение периода онлайн ни разу не достигал одного (или всех) из отслеживаемых критериев $O_k O_k \dots O_k$ число дней следует явно указывать как три нуля: 9800/000
- 3.3.5.4 Критерии для онлайн $O_k O_k \dots O_k$ следует выбирать отправителю сводки исходя из количества доступных на сервере слотов $O_s O_s \dots O_s$ и обычного для сервера пикового онлайн: если онлайн на протяжении всего года по вечерам превышает 800 игроков и изредка превышает 1000, а на сервере установлено 1500 слотов, можно выбрать критерии 1000 и 1400 игроков. Онлайн в 800, 600 игроков является регулярным событием и отслеживание количества дней с таким онлайн может быть излишним
- 3.3.5.4.1 В ТБРУ для серверов MTA Province были выбраны два критерия: 600 и 800 игроков. Критерии выбирались в период, когда на серверах было по 815 слотов. Для суммарного онлайн выбраны критерии 4000 и 5000 игроков
- 3.4 Раздел 3**
- 3.4.1** Раздел находится в разработке

Примеры

STATIS 1052026 111 10373 20024/0700 3/966 4/ 5//// 60025 222 1031/ 2000/ 3000/000 9600/026 9800/003

STATIS 2992025 111 10216 20036/0417 3/742 4/ 5/// 61089 222 1334/ 2031 3004/000 9600/024 9800/000

~~OR-00 — OnlineReport (УПРАЗДНЕНО)~~
~~Сокращенная сводка по онлайн-группе серверов~~
~~(версия кода v0.1)~~

Схема кода:

hhmm S_n0000/O_sO_sO_sO_s S_n0000/O_sO_sO_sO_s . . . S_n0000/O_sO_sO_sO_s

С 2021 года данная версия кода больше не применяется и была заменена на код OR-01 (ORG)

В отличие от OR-01 (ORG), в данной версии кода не была предусмотрена передача информации о наличии (отсутствии) ограничений на подключение к серверу в виде пароля или белого списка

КОДОВЫЕ ТАБЛИЦЫ

1 – Характеристика изменения онлайн $t_r t_r$

Кодовая цифра	Описание	
00		Онлайн без изменений (или с незначительными) в течение всего периода
01		Онлайн сначала вырос, затем уменьшился до начальных значений (онлайн в начале и конце периода одинаковый)
02		Онлайн сначала уменьшился, затем вырос до начальных значений (онлайн в начале и конце периода одинаковый)
99		Онлайн в начале и конце периода без изменений (или с незначительными). Характеристика изменения онлайн в течение периода не описана (или сложна для описания)
03		Сначала рост, затем без изменений (или с незначительными)
04		Равномерный рост в течение всего периода (или с небольшими отклонениями)
05		Онлайн сначала уменьшился, но затем вырос. Онлайн в конце периода больше, чем в начале
06		Сначала без изменений, затем рост
07		Онлайн в конце периода больше, чем в начале. Ход онлайн в течение периода не описан или сложен для описания
08		Сначала спад, затем без изменений
09		Равномерный спад в течение всего периода (или с небольшими отклонениями)
10		Сначала рост, затем спад. Онлайн в конце периода меньше, чем в начале
11		Сначала без изменений, затем спад
12		Онлайн в конце периода меньше, чем в начале. Ход онлайн в течение периода не описан или сложен для описания
13		В течение периода сервер был недоступен по крайней мере 15 минут. Ход онлайн не описан. <i>Вероятность падения сервера в течение периода 30 %</i>
14		В течение периода сервер был недоступен по крайней мере 15 минут. После восстановления доступа онлайн оказался сильно меньше, чем перед недоступностью, но затем резко вырос. <i>Вероятность падения сервера 70 %</i>
15		В течение периода сервер был недоступен по крайней мере 15 минут. После восстановления доступа онлайн оказался сильно меньше, чем перед недоступностью и далее не менялся. <i>Вероятность падения сервера 70 %</i>
16		В течение периода был резкий спад, после которого не менее резкий рост. <i>Вероятность падения сервера 55 %</i>
17		В течение периода был резкий спад, затем без резких изменений. <i>Вероятность падения сервера 45 %</i>
//	??	Ход онлайн невозможно описать (например, по техническим причинам), в т.ч. с использованием цифр 07, 12 или 99

