

Informacja o funkcjach aplikacji FarmHelper 3 dostępnej do pobrania ze strony

<https://fh3.pl>

Bot wyręczy nas podczas ciężkiej pracy w grze



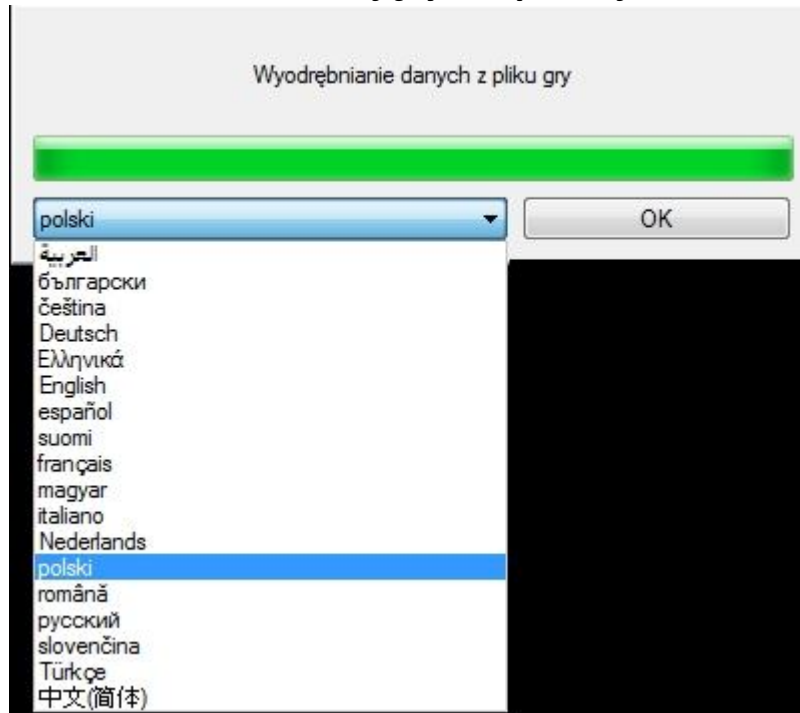
Spis treści:

- I Zmiana języka oraz wymagania systemowe aplikacji
- II Ogólny wygląd okna aplikacji
- III Zakładka „Konto”
- IV Zakładka „Ustawienia”
- V Zakładka „Szczegóły ogrodów”
- VI Zakładka „Stodoła”
- VII Zakładka „Młyn”
- VIII Zakładka „Rynek nasion”
- IX Zakładka „Targ” – kilka opcji dostępnych tylko w wersji Premium
- X Zakładka „Lista znajomych” – kilka opcji dostępnych tylko w wersji Premium
- XI Zakładka „Dzielnica rzemieślnicza”
- XII Zakładka „Spółdzielnia”
- XIII Zakładka „Poczta”
- XIV Zakładka „Różne – Cudowne pnącze”
- XV Zakładka „Różne – Bonusy i eventy”
- XVI Zakładka „Różne – Oaza miłości”
- XVII Zakładka „Różne – Dom farmerski”
- XVIII Zakładka „Różne – Buda z nagrodami” – tylko wersja Premium



[Ogólne informacje o bocie i jego funkcjach na przykładzie aplikacji FarmHelper3 w wersji - 3.27.15.193](#)

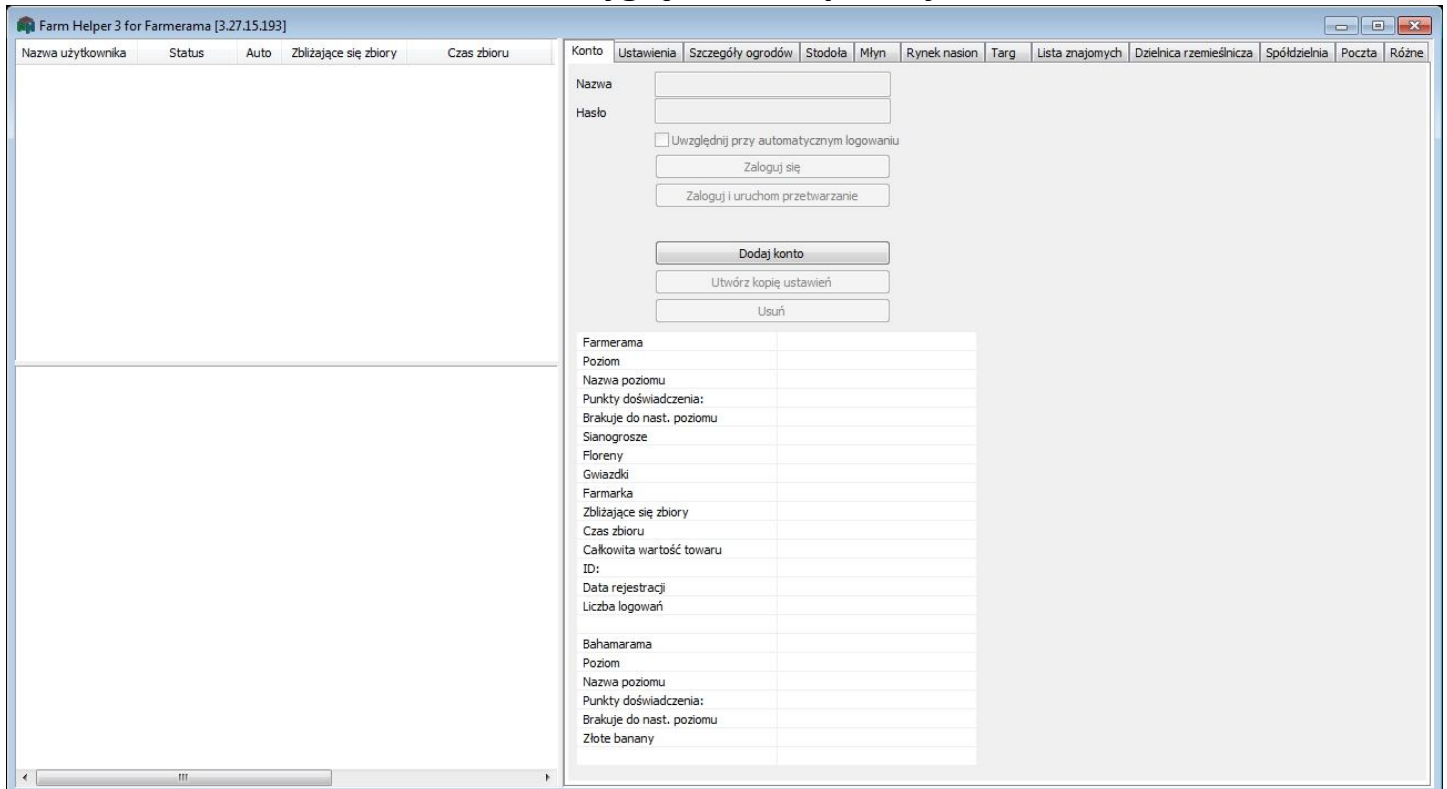
I Zmiana języka aplikacji



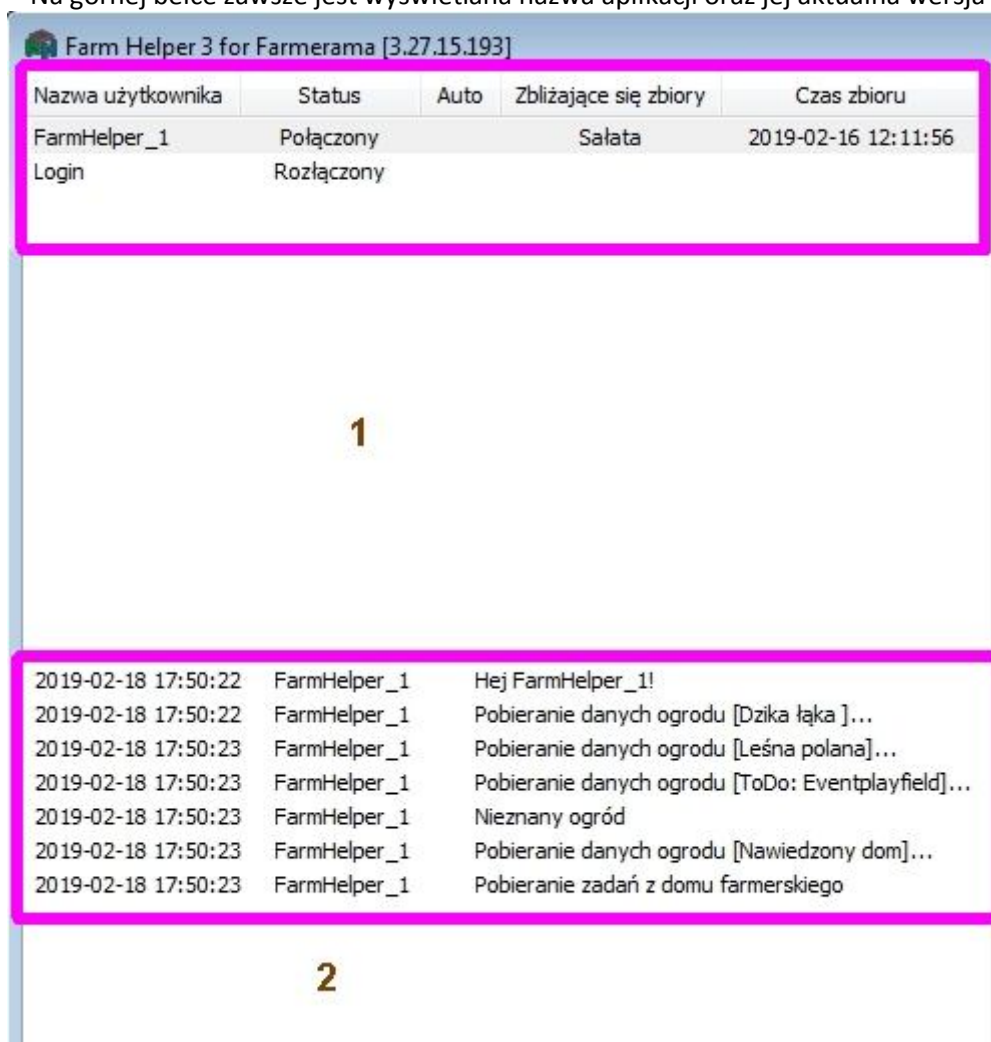
Aby zmienić domyślny język aplikacji należy zaraz po jej uruchomieniu ale przed wczytaniem pełnego paska postępu (zielony) wybrać inny język i zatwierdzić OK, w przeciwnym razie aplikacja po wczytaniu paska postępu uruchomi się w domyślnie wybranym języku

Do poprawnego działania aplikacji wystarczy system Windows XP lub wyższy oraz zainstalowany **Visual C++ Redistributable for Visual Studio 2017 w wersji 32 bitowej** VC++ 32bit można pobrać z: https://fh3.pl/VC_redist.x86.exe (~14,5MB)

II Wygląd okna aplikacji



Na górnej belce zawsze jest wyświetlana nazwa aplikacji oraz jej aktualna wersja



1. Okno pokazujące listę zapamiętanych kont farmeramy
2. Okno dialogowe informujące o krokach podejmowanych przez aplikację

III Opis zakładki „Konto”

Nazwa	Poziom
Farmerama	18
Nazwa poziomu	Siewca
Punkty doświadczenia:	42 653
Brakuje do nast. poziomu	3 647
Sianogrosze	64 485,86
Fioreny	46,00
Gwiazdki	7
Farmarka	5
Zbliżające się zbiory	Salata
Czas zbioru	2019-02-16 12:11:56
Całkowita wartość towaru	23 202,20
ID:	55 483 750
Data rejestracji	2018-06-22 22:56:21
Liczba logowań	100
Bahamarama	
Poziom	7
Nazwa poziomu	Kokosowy królewicz
Punkty doświadczenia:	14 041
Brakuje do nast. poziomu	3 559
Złote banany	30

3. Informacja o zaznaczonym koncie z pola 1 o ile jest ono zalogowane
4. Nazwa konta farmeramy
5. Hasło konta farmeramy
6. zaznaczone: automatyczne logowanie konta ; odznaczone: logowanie indywidualne
7. Przycisk umożliwiający zalogowanie na konto
8. Przycisk umożliwiający zalogowanie na konto wraz z uruchomieniem obsługi farmy
9. Przycisk umożliwiający dodanie kolejnego konta do aplikacji
10. Przycisk umożliwiający skopiowanie ustawień innego konta i przypisanie ich do kolejnego konta (wymagane zaznaczenie konta (z listy opisanej punktem 1) z którego chcemy skopiować ustawienia)
11. Usunięcie ustawień zaznaczonego konta opisanego w punkcie 1

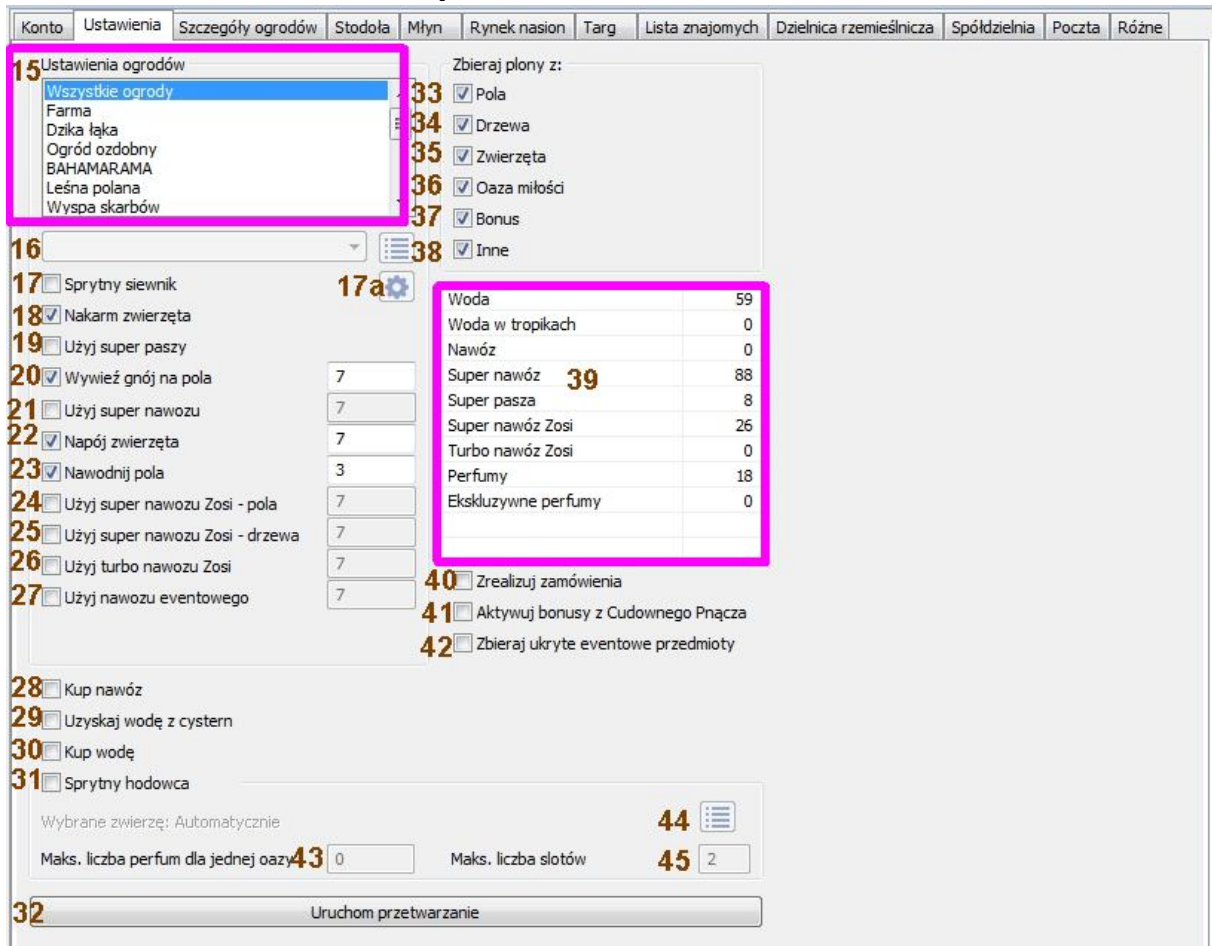
W oknie nr.1 menu pojawia się po wciśnięciu prawego klawisza myszy

Nazwa użytkow...	Status	Auto	Zbliżające się z...	Czas zbioru
FarmHelper_1	Roz			
FarmHelper_6	Roz			

- 7 Zaloguj się
- 12 Uruchom przetwarzanie
- 10 Utwórz kopię ustawień
- 11 Usuń
- 13 Zaloguj się na wszystkie konta
- 14 Zaloguj się na wszystkie konta i rozpocznij przetwarzanie

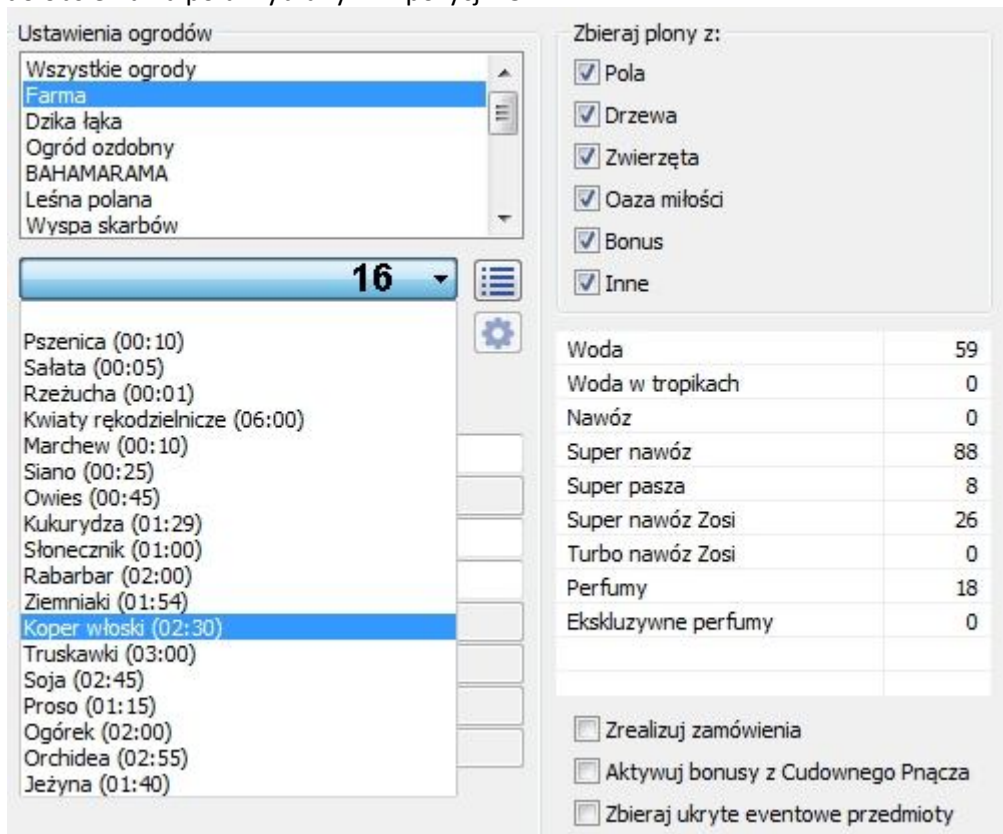
7. Wybór umożliwiający zalogowanie na konto
10. Wybór umożliwiający skopiowanie ustawień innego konta i przypisanie ich do kolejnego konta (wymagane zaznaczenie konta z którego chcemy skopiować ustawienia)
11. Usunięcie ustawień zaznaczonego konta opisanego w punkcie 1
12. Wybór staje się aktywny tylko gdy konto przy którym użyliśmy prawego klawisza myszki jest już zalogowane.
13. Wybór umożliwiający zalogowanie na wszystkie konta zapamiętane w aplikacji pod warunkiem zaznaczenia wyboru z punktu 6
14. Wybór umożliwiający zalogowanie na wszystkie konta oraz włączenie ich przetwarzania/obsługi zapamiętane w aplikacji pod warunkiem zaznaczenia wyboru z punktu 6

IV Opis zakładki „Ustawienia”



15. Okno z wyborem poszczególnych obszarów farmy (pól / ogrodów)

16. wybór rośliny do obsiewu na polu wybranym w pozycji 15



17. Aktywacja sprytnego siewnika

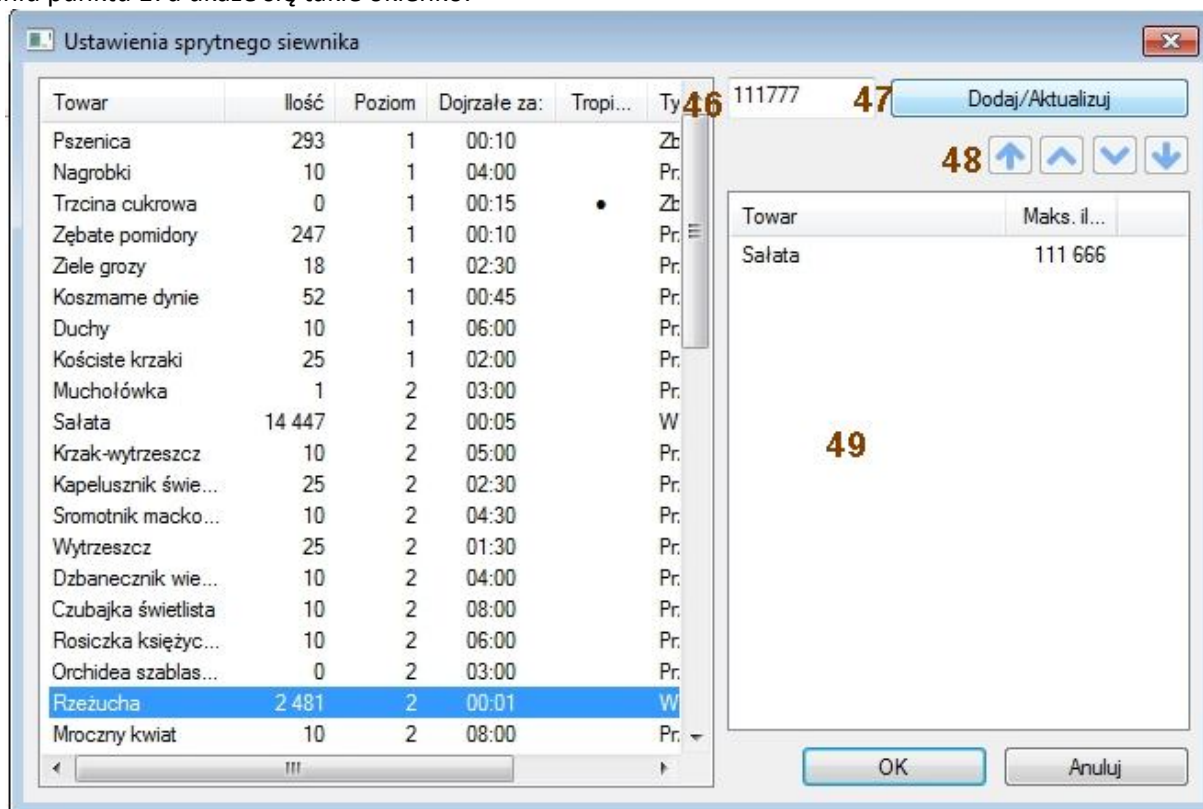
17a. Wybór roślinek i limitu zasiewów – ustawienia dotyczą wszystkich obszarów farmy

18. Funkcja pozwalająca aplikacji na karmienie zwierząt w zagrodach oraz warsztatach

19. Funkcja pozwalająca na użycie super paszy dla zwierząt w zagrodach oraz warsztacikach. (jeżeli zabraknie super paszy zostanie użyta zwykła pasza – funkcja działa tylko jeżeli zaznaczono punkt 18)

20. Użycie nawozu na polach, natomiast w oknie dialogowym podajemy minimalną ilość godzin od której aplikacja wykona to polecenie (domyślna wartość 7 oznacza, że nawóz zostanie położony na pole pod warunkiem, że podstawowy czas osiągnięcia dojrzałości roślinki wynosi nie mniej niż 7godzin)
21. Użycie nawozu na polach, okno dialogowe analogicznie do punktu 20
22. Podanie zwierzętom w zagrodach oraz warsztatach wody, okno dialogowe jak w punkcie 20
23. Dostarczenie wody roślinom zasianym na polach, okno dialogowe analogicznie do punktu 20
24. Użycie super nawozu Zosi dla roślin zasianych na polach, okno dialogowe jak w punkcie 20
25. Użycie super nawozu Zosi dla drzew, okno dialogowe analogicznie do punktu 20
26. Użycie turbo nawozu dla drzew, okno dialogowe jak w punkcie 20
27. Użycie nawozu eventowego, okno dialogowe jak w punkcie 20
28. Automatyczne kupowanie nawozu na targu do limitu pojemności kompostownika
29. Zbieranie wody z cystern do limitu pojemności zbiornika
30. Kupowanie wody jeżeli główny zbiornik zostanie opróżniony a brak dostępnych cystern p.29
31. Aktywacja „produkcji” w oazach miłości
32. aktywacja / dezaktywacja przetwarzania farmy
33. Zezwolenie na zbieranie plonów z pól
34. Zezwolenie na zbieranie owoców z drzew
35. Zezwolenie na zbieranie produktów z zagród oraz warsztatów
36. Zezwolenie na zbieranie gotowych oaz miłości
37. Zezwolenie na zbieranie itemów dających dodatkowe profity w postaci +% PD/TPD np. sowie drzewo, nostalgiczny film ... (te które można ustawiać na wybiegu dla zwierzków domowych) **!!! UWAGA !!!** : jeżeli opcja jest zaznaczona to musi być spełniony jeszcze jeden warunek aby aplikacja zebrała itemy należące do tej kategorii: co najmniej 10% przedmiotów postawionych na całym obszarze farmy musi być do zbioru, nie wliczają się w to przedmioty które są ozdobami i nie dają żadnych profitów w postaci PD/TPD jak np. Johnny Cytryna, zbiornik na wodę itp.
Przykład: posiadamy odblokowany w pełni ogród „Dzika łąka” i niewielki obszar Bahamaramy, ustawionych mamy 44 duże pola na głównej polanie, dzikiej łące oraz 4 duże pola na Bahamie = 92 obiekty, dodatkowo posiadamy 10 średnich pól na głównej i dzikiej co daje kolejna +20 obiektów, następnie na leśnej polanie oraz Bahamie stoi po 16 drzew więc to kolejne 32 obiekty, w wolne miejsca na dzikiej łące wstawiliśmy 14 zbiorników wodnych, 1 zegar słoneczny (który nie daje PD więc nie podlega liczeniu) oraz 1 małe pole, natomiast na głównej polanie 16 małych poletek więc otrzymujemy kolejnych 17 obiektów. $92+20+32+17=161$, 10% z 161 to 16,1 zaokrąglając **W GÓRĘ** ponieważ jak wspomniałem musi być minimum 10% gotowych zbiorów co najmniej 17 sztuk w/w przedmiotów musi osiągnąć „dojrzałość”, wtedy aplikacja zbierze itemy należące do kategorii „Bonus” i po kilkunastu sekundach zbierze plony. Jeżeli natomiast przedmioty należące do kategorii „Bonus” będą gotowe do zbioru a warunek 10% nie będzie spełniony to bot będzie co około 60sekund próbował je zebrać lecz algorytm mu na to nie zezwoli i odliczanie czasu rozpocznie się na nowo, skutkować to będzie pojawieniem się komunikatu „Przetwarzanie XXXX” w miejscu XXXX będzie podana nazwa jednego (lub wszystkich) z ogrodów na którym występują itemy kategorii „Bonus”
38. Zezwolenie na zbieranie pozostałych itemów nie należących do kategorii z punktu 37
39. Informacja o ilości posiadanych zapasów „niezbędnych do przeżycia”
40. Realizuje zamówienia z domu farmerskiego
41. Aktywacja poszczególnych odnóg „cudownego pnącza”
42. Zbiera ukryte eventowe przedmioty (zalecane aby obligatoryjnie to zaznaczyć)
43. Ilość perfum które aplikacja umieści w poszczególnym „pokoju” oazy miłości, wybór od 0 do 4 (aktywne jeżeli pozycja 31 zaznaczona)
44. Otwiera okno wyboru zwierzątka hodowlanego (aktywne jeżeli pozycja 31 zaznaczona)
45. Ilość pokoi w których odbywa się hodowla, wartość od 1 do 132 (aktywne jeżeli pozycja 31 zaznaczona)

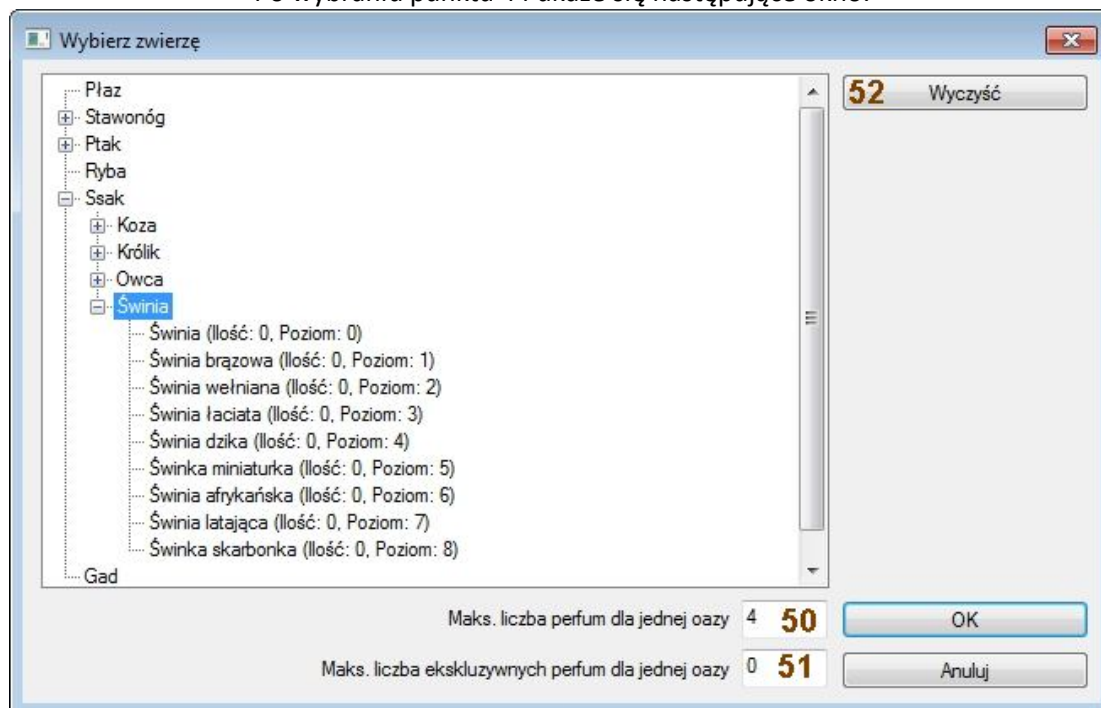
Po wybraniu punktu 17a ukaże się takie okienko:



Po zaznaczeniu interesującej nas roślinki możemy w polu 46 wpisać ilość – w/g przykładu ustawiono 111.777 jednostek rzeżuchy, po wybraniu punktu 47 zostanie to zapisane w oknie 49, wcześniej w ten sposób została dopisana sałata w ilości 111.666, po zatwierdzeniu OK aplikacja będzie miała sałatę oraz rzeżuchę aż do osiągnięcia wprowadzonych wartości o ile zaznaczony jest punkt 17.

Jeżeli lista roślin będzie wprowadzona można w oknie 49 zaznaczyć dowolną pozycję i przestawić ją za pomocą przycisków 48 (od lewej) na samą górę, jedna pozycja w górę, jedna pozycja w dół, na sam dół.

Po wybraniu punktu 44 ukaże się następujące okno:



50. Ilość perfum które aplikacja umieści w poszczególnym „pokoju” oazy miłości, wybór od 0 do 4 (równe pozycji 43)

51. Ilość perfum ekskluzywnych które aplikacja umieści w poszczególnym „pokoju” oazy miłości, wybór od 0 do 4 (sekcja ta pojawi się tylko w czasie trwania eventu w którym jest możliwe uch użycie)

52. Wyczyszczenie wybranych zwierząt aktywuje opcję „Automatycznie” – aplikacja decyduje o tym jakie zwierzęta umieści w pokojach.

Jeżeli zabraknie wybranego zwierzątka a tryb automatycznego wyboru nie jest aktywny aplikacja nie umieści żadnego zwierzątka w oazie.

V Opis zakładki „Szczegóły ogrodów”

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Pokaż

54 Pola
 55 Drzewa
 56 Zwierzęta
 57 Inne

Wszystkie ogrody
 Farma
 Dzika łąka
 Ogród ozdobny
 BAHAMARAMA 53
 Leśna polana
 Wyspa skarbów

Ogród 58	Nazwa 59	60	Godzina zbioru	61	Postęp	62	Wielkość	Woda	Na...	Su...	Su...	Su...	Bonus 68
Wybieg dla zwierzków domowych	Nostalgiczny film	2019-03-06 04:19:18	59%	1x2	63	64	65	66	67	Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +25%.			
Wybieg dla zwierzków domowych	Nostalgiczny film	2019-03-06 04:19:18	59%	1x2					Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +25%.				
Wybieg dla zwierzków domowych	Jaskinia wampira albinosa	2019-03-05 19:05:18	100%	1x1					Więcej PD i TPD podczas żniw. Bonus: +20%.				
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									
BAHAMARAMA	Trzcina cukrowa	2019-03-05 18:08:05	100%	1x1									

69 70 71 Połącz 72

Nazwa 73 Liczba 74 Wielkość 76 PD/TPD Ulepszenia Wymagane przedmioty: 77a
 75 77

53. Możliwość wyboru konkretnego obszaru farmy
54. Wybór wyświetlenia informacji o położonych polach na obszarze wybranym w pozycji 53
55. Wybór wyświetlenia informacji o położonych drzewach na obszarze wybranym w pozycji 53
56. Wybór wyświetlenia informacji o położonych zagrodach i warsztatach na obszarze wybranym w pozycji 53
57. Wybór wyświetlenia informacji o położonych itemach na obszarze wybranym w pozycji 53
58. Nazwa ogrodu
59. Nazwa obiektu
60. Data oraz godzina zbioru
61. Postęp gotowości w %
62. Wielkość/rozmiar obiektu
63. Informacja o użyciu wody
64. Informacja o użyciu nawozu
65. Informacja o użyciu super nawozu lub super paszy (zależne od rodzaju obiektu)
66. Informacja o użyciu super nawozu Zosi
67. Informacja tym czy pole położone jest super polem
68. Jeżeli obiekt należy do kategorii „Bonus” to podano informację o tym bonusie
69. Wybór kategorii obiektów do ustawiania na polu wybranym w pozycji 53 (nieaktywne gdy wybrano „Wszystkie ogrody”)
70. Możliwość wpisania ilości wybranych obiektów z pozycji 73 którą aplikacja ma położyć na polu wybranym w pozycji 53
71. Przycisk umożliwiający położenie obiektów wybranych w pozycji 70
72. Informacja o dostępnym miejscu na polu wybranym w pozycji 53 (nieaktywne gdy wybrano „Wszystkie ogrody” lub wybrany ogród jest dla nas jeszcze niedostępny)
73. Nazwy obiektów które posiadamy w swoim inwentarzu do wystawienia
74. Ilość posiadanych obiektów z rubryki nr. 73
75. Rozmiar/wielkość obiektu z rubryki nr. 73
76. Ilość podstawowych PD/TPD jakie uzyskuje się przy zbiorze danego obiektu (nie uwzględnia aktywnych/posiadanych „dopalaczy”)
77. Informacja czy obiekt z pozycji 73 jest ulepszeniem, jeżeli tak to może zostać położony tylko na „podstawie” jeżeli nie to może być położony na wolnym miejscu (trawie)
- 77a. Informacja o posiadanej ilości paszy dla wybranych zagród, dodatkowo ilość posiadanych zwierzątek które trzeba włożyć do warsztatów w celu rozpoczęcia produkcji.

VI Opis zakładki „Stodoła”

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Pokaż											
78 <input type="radio"/> Rośliny		<input type="radio"/> Rzemiosło		100 86							
79 <input type="radio"/> Owoce z drzew		83 <input type="radio"/> Produkty		87 Użyj							
80 <input type="radio"/> Zwierzęta		84 <input type="radio"/> Narzędzia									
81 <input type="radio"/> Pasza		85 <input checked="" type="radio"/> Skrzynie									
82 <input type="radio"/> Z hodowli		88 <input type="radio"/> Inne									
Nazwa	Liczba	Poziom	Tropika...								
Skrzynia rzemieślników II	3	3									
89	90	91	92								

78. Informacja o posiadanych roślinach

79. Informacja o posiadanych owocach z drzew

80. Informacja o posiadanych zwierzętach

81. Informacja o posiadanej paszy dla zwierząt

82. Informacja o posiadanych zwierzętach z hodowli

83. Informacja o posiadanych produktach z warsztatów/fabryk

84. Informacja o posiadanych narzędziach

85. Informacja o posiadanych skrzyniach

86. Pole edycyjne do wpisania ilości skrzyń które chcemy otworzyć „za jednym razem” – domyślna a jednocześnie maksymalna ilość to 100

87. Otwarcie skrzyń w ilości podanej w pozycji 86

88. Informacja o posiadanych przedmiotach których nie można zakwalifikować do żadnej z wyświetlanych grup

89. Nazwa posiadanych przedmiotów z wybranej grupy

90. Liczba posiadanych przedmiotów z wybranej grupy

91. Poziom od którego dany przedmiot jest dostępny

92. Informacja o tym czy wybrany przedmiot należy do kategorii Bahama/Tropiki

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Pokaż											
<input type="radio"/> Rośliny		93 <input checked="" type="radio"/> Rzemiosło		94							
<input type="radio"/> Owoce z drzew		<input type="radio"/> Produkty		95 Użyj dla bonusu							
<input type="radio"/> Zwierzęta		<input type="radio"/> Narzędzia		96 Użyj dla dośw.							
<input type="radio"/> Pasza		<input type="radio"/> Skrzynie									
<input type="radio"/> Z hodowli		<input type="radio"/> Inne									
Nazwa	Liczba	Poziom	Punk...	Wartość							

93. Informacja o posiadanych produktach z rzemiosła

94. Pole edycyjne do wpisania ilości produktów z rzemiosła które chcemy użyć „za jednym razem”

95. Użycie wybranej ilości produktu rzemieślniczego z pozycji 94 do aktywowania bonusu który on oferuje.

96. Użycie wybranej ilości produktu rzemieślniczego z pozycji 94 w celu podniesienia doświadczenia (PD/TPD/poziom doświadczenia rzemiosła)

VII Opis zakładki „Młyn”

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Młyn **105**

Pasza dla biedronek **97** **106**

Produkcja w młynie **98**

Koniec produkcji w młynie **99**

Postęp **100**

Tropikalny młyn **105**

97 **106**

Produkcja w młynie **98**

Koniec produkcji w młynie **99**

Postęp **100**

101 Sprytny młynarz **103**

102 Kup wodę **104** 20

Ile produkować jednostek paszy **104** 20

Nazwa 107	Liczba	Tropi...
Super pasza	8	109
	108	

Wybierz paszę

Towar 110	Ilość	112 Poziom	113 Czas:	Tropi...	Składniki 115	Maks. prod.
Pasza dla biedronek	0	2	00:06		1 × Złote liście, 2 × Owoc morwy	0
Pasza dla bizonów	111	0	3 00:08	114	5 × Pszenica, 5 × Siano, 5 × Owies	9
Pasza dla bł. potworów	0	2	00:00		3 × Nakrapiany strach, 3 × Mroczny kwiat, 3 × Fosforyzując...	116 0
Pasza dla bocianów	0	2	00:05		1 × Gruszki, 2 × Rabarbar	0
Pasza dla borsuków	0	2	00:07		5 × Rabarbar, 2 × Owoc morwy	0

Wyczyść **117** **118** OK **119** Anuluj

97. Wybór paszy która będzie produkowana w młynie
98. Informacja o aktualnym przedmiocie produkowanym w młynie
99. Informacja o dokładnym czasie zakończenia produkcji w młynie
100. Postęp aktualnej produkcji w postaci: ilość już gotowych jednostek w młynie / ilość ustawionych jednostek produkcji
101. Wybór sprytnego młynarza (analogicznie jak w sprytnym siewniku – punkt 17)
102. Kupuje wodę jeżeli jej brakuje a jest potrzebna do produkcji w młynie
103. Ustawienie sprytnego młynarza (analogicznie jak w punkcie 17a) aktywne gdy zaznaczone 101
104. Pole edycyjne (domyślnie 20) ustawienia maksymalnej ilości produkcji w młynie
105. wyświetlenie dodatkowego okienka z pozycjami 110-119
106. Anulowanie aktualnie trwającej produkcji w młynie
107. Spis posiadanych produktów z młyna (nazwy paszy)
108. Ilość posiadanych produktów wymienionych w pozycji 107
109. Informacja czy produkt z pozycji 107 należy do kategorii Bahama/Tropiki
110. Towar który można wyprodukować w młynie
111. Ilość posiadanego towaru z pozycji 110
112. Poziom od którego produkcja towaru z pozycji 110 jest możliwa
113. Czas produkcji 1 jednostki towaru z pozycji 110
114. Informacja czy produkt należy do kategorii Bahama/Tropiki
115. Składniki potrzebne do wyprodukowania 1 jednostki towaru z pozycji 110
116. Maksymalna możliwa ilość wyprodukowania towaru z pozycji 110 na jaką pozwalają produkty wymienione w pozycji 115 dostępne w stodole.
117. Wyczyszczenie ustawień
118. Zatwierdzenie ustawień produkcji
119. Anulowanie ustawień produkcji

VIII Opis zakładki „Rynek nasion”

Konto		Ustawienia		Szczegóły ogrodów		Stodoła		Młyn		Rynek nasion		Targ		Lista znajomych		Dzielnica rzemieślnicza		Spółdzielnia		Poczta		Różne	
120 <input type="checkbox"/> Zaznacz wszystkie																							
121 <input checked="" type="checkbox"/> Automatycznie kupuj zaznaczone																							
122	#	Nazwa	123	Poziom	Tropikalne	Ilość	Cena	127	Wartość	128	wyprzedane	129											
<input type="checkbox"/>	1	Pszenica		124	1	125	126	293	127	1,80	128	180,00	129	0									
<input type="checkbox"/>	2	Trzcina cukrowa			1			0		1,50		150,00		0									
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Salata			2			14 447		1,00		100,00		0									
<input type="checkbox"/>	4	Rzeżucha			2			2 481		0,20		20,00		0									
<input type="checkbox"/>	5	Marchew			3			201		2,50		250,00		0									
<input type="checkbox"/>	6	Siano			4			51		3,00		300,00		0									
<input type="checkbox"/>	7	Owies			5			47		3,50		350,00		0									
<input type="checkbox"/>	8	Kukurydza			6			22		4,70		470,00		0									
<input type="checkbox"/>	9	Słonecznik			7			45		4,20		420,00		0									
<input type="checkbox"/>	10	Rabarbar			9			43		3,00		300,00		0									
<input type="checkbox"/>	11	Ziemniaki			10			0		3,00		300,00		0									
<input type="checkbox"/>	12	Koper włoski			11			0		9,00		900,00		0									
<input type="checkbox"/>	13	Truskawki			12			0		12,00		1 200,00		0									
<input type="checkbox"/>	14	Soja			13			0		9,50		950,00		0									
<input type="checkbox"/>	15	Ogórek			14			0		6,00		600,00		0									
<input type="checkbox"/>	16	Proso			14			0		4,50		450,00		0									
<input type="checkbox"/>	17	Orchidea			15			0		10,00		1 000,00		0									
<input type="checkbox"/>	18	Jeżyna			16			0		3,00		300,00		0									

120. Zaznaczenie / odznaczenie pozycji z kolumny 123

121. Zautomatyzowanie kupna zaznaczonych pozycji z kolumny 123 natychmiast po odnowieniu dziennego limitu zakupu

122. Zaznaczenie pojedynczych pozycji z kolumny 123

123. Nazwa nasion które chcemy wykupić z „czerwonego koszyczka” / rynku nasion

124. Poziom od którego jest możliwy zakup nasion z kolumny 123

125. Informacja czy nasiono należy do kategorii Bahama/Tropiki

126. Ilość posiadanych nasion w stodole z kolumny 123

127. Cena 1 jednostki nasiona

128. Wartość jaką zapłacimy przy kupnie maksymalnej ilości (zależne od odblokowanych run na drzewie mądrości) nasion z „czerwonego koszyczka” / rynku nasion

129. Ilość jednostek nasion które zostały zakupione w ramach trwającego limitu

IX Opis zakładki „Targ”

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Rośliny **130**

Produkt	Liczba	Cena/szt.	Cena/Czas pr...	Liczb...	Poziom	Liczba ...	Tropika...	Równowartość	Typ
Salata	14 447	17,63	7,05	38	2			1,00	
Rzeżucha	2 481	27,09	54,18	99	2			0,20	
Pszemica	293	47,54	9,51	90	1			1,80	
Marchew	201	74,45	14,89	30	3			2,50	
Siano	51	113,78	9,10	36	4			3,00	
Owies 131	132 47	133 136,77	134 6,08	135 57	136 5	137	138	139 3,50	140
Słonecznik	45	106,96	3,57	38	7			4,20	
Rabarbar	43	94,11	1,57	64	9			3,00	
Kukurydza	22	213,97	4,81	59	6			4,70	

141 Liczba **143** Odśwież listę ofert wybranego produktu **144** 2

142 Ile wygenerować ofert Pokaż moje oferty **145**

Cena/szt.

Własna
 Nominalna
 150% nominalnej **146**
 175% nominalnej
 Najniższa na rynku

Nazwa gracza	Cena/szt.	Liczba	Cena łączna	Wygasa
zsuzsmo92	17,99	100	1 799,00	2019-02-22 07:12:34
zsuzsmo92	17,99	100	1 799,00	2019-02-22 07:12:34
zsuzsmo92	17,99	100	1 799,00	2019-02-22 07:12:34
KnittersNook	18,00	10	180,00	2019-02-21 23:35:22
KnittersNook	18,00	10	180,00	2019-02-21 23:35:22
KnittersNook	18,00	10	180,00	2019-02-21 23:35:22

147 Generuj oferty sprzedaży **154** **155** **156** **157** **158**

148 FarmHelper_1 **153**

149 Wyślij

150 Sianogrosze: 11,83

151 Numer rynku: 9

Próg oszczędności **152**

130. Wybór kategorii produktów na rynku: rośliny, owoce z drzew, zwierzęta, pasza, produkty, zwierzęta hodowlane, produkty z warsztatów / fabryk

131. Nazwa produktu

132. Ilość posiadanego produktu w stodole

133. Nominalna rynkowa cena produktu z kolumny 131

134. stosunek ceny nominalnej do czasu produkcji przedmiotu z kolumny 131

135. Liczba ofert produktu z kolumny 131 wystawiona na rynku / targu

136. Poziom (farmy) od którego jest możliwy zakup / sprzedaż produktu z kolumny 131

137. Liczba własnych ofert wystawionych przedmiotów z kolumny 131 na rynku / targu

138. Informacja czy produkt należy do kategorii Bahama / Tropiki

139. Wartość produktu z kolumny 131 jaka jest do niego przypisana podczas oddawania go w misjach i/lub eventach

140. Opis poszczególnych nie pokazanych na grafice kolumn następujących po sobie:

- Typ: gdy wybrano w 130 zwierzęta hodowlane informuje o podstawowym zwierzętku z którego uzyskano kolejne „rozrody” (klony)

- Poziom: gdy wybrano w 130 zwierzęta hodowlane - informuje o poziomie hodowli zwierzątka z kolumny 131; poziom 1 = pierwsze klonowanie” ... poziom 8 = najwyższy wynik klonowania

- Kategoria: gdy wybrano w 130 zwierzęta hodowlane lub zwierzęta - informuje o kategorii zwierzątka np. ssak, ptak, gad, płaz, itd.

141. Ilość jednostek w pojedynczej ofercie wystawionej na rynku / targu (domyślnie 200, max. 9.999)

142. Ilość ofert jaką można wygenerować na rynku / targu (domyślnie oraz max. 10)

143. Odświeżenie ofert wybranego przedmiotu z pozycji 131 oraz kolumny 131

144. Ilość „stron” jaką aplikacja wyświetli dla produktu wybranego w kolumnie 121 (na jednej stronie 6 ofert) przed użyciem 143 pokazuje tylko pierwszą stronę, zakup następuje po wybraniu konkretnej oferty za pomocą myszki (większa ilość z shift lub „przeciągnięcie”) i użycie jej prawego przycisku

145. Zaznaczenie tej opcji powoduje wyświetlenie tylko wystawionych własnych ofert

146. Pole umożliwiające podanie własnej ceny za 1 jednostkę produktu który chcemy wystawić na rynku / targu (jeżeli wybrane „własne” lub wybranie automatycznie ceny z dostępnych opcji:

- cena nominalna
- 150% ceny nominalnej
- 175% ceny nominalnej = najwyższa na rynku (dostępne gdy odkryjemy odpowiednią runę na drzewie mądrości)
- najniższa na rynku

147. Przycisk generujący oferty na rynku / targu uwzględniający warunki podane w pozycjach 141 , 142 oraz 146

148. Wybór farmy kupującej (z aktualnie zalogowanych) uwzględniający warunki podane w pozycjach 141 , 142 oraz 146 znajdujące się na tym samym targu co farma wystawiająca – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

149. Przycisk aktywujący transfer produktów z pozycji 148 – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

150. Informacja o posiadanych SG (sianogroszach – wirtualna waluta w grze)

151. Informacja o numerze targu który jest przypisany do farmy.

152. Pole edycyjne (domyślnie 1.000) ustawienia ilości SG poniżej której FarmHelper nie dokona **żadnego** automatycznego zakupu oraz nie zezwoli na zakup jakiegokolwiek produktu na targu / rynku. Jeżeli stan spadnie poniżej ustawionego tutaj limitu możliwe jest tylko generowanie ofert sprzedaży na rynku o ile prowizja nie przewyższy zasobności naszego portfela.

153. Przycisk odświeżający dostępne farmy na tym samym targu / rynku między którymi możliwy jest transfer (przerzut) produktów podlegających handlowi – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

154. Kolumna z wykazem nazw graczy oferujących produkt z pozycji 130 + 131 na sprzedaż

155. Cena jednostkowa produktu sprzedającego

156. Ilość jednostek produktu oferowanego do sprzedaży w ofercie z pozycji 154 + 155

157. Łączna cena zakupu oferty gracza ($155 * 156 = 157$)

158. Termin w którym oferta sprzedaży zostanie anulowana w przypadku gdy nikt nie dokona jej zakupu

Zakupu można dokonać wybierając z za pomocą myszki konkretną ofertę lub kilka ofert. Zaznaczenie kilku ofert można zrobić na 2 sposoby:

- zaznaczyć jedną ofertę za pomocą lewego przycisku myszki, następnie przejechać myszką na kilka dalszych ofert, użyć lewego SHIFT i wcisnąć lewy przycisk myszki nie puszczając SHIFT, podświetlą się oferty od pierwszego kliknięcia do ostatniego, następnie kliknąć prawym klawiszem myszki - wysunie się okno i należy wybrać: „Kup wybrane oferty”
- zaznaczyć kilka ofert z wciśniętym lewym CONTROL (CTRL) za pomocą myszki, podświetlą się oferty które wybraliśmy, następnie kliknąć prawym klawiszem myszki - wysunie się okno i należy wybrać: „Kup wybrane oferty”
- aby wykupić WSZYSTKIE oferty jakie znajdują się na rynku z produktem który nas interesuje należy kliknąć prawym klawiszem myszki w dowolną ofertę i wybrać „Kup wszystko” – UWAGA! Niema możliwości przerwać tej operacji, jeżeli przez pomyłkę to wybierzemy to należy szybko odciąć dostęp do internetu naszemu komputerowi, w przeciwnym razie stracimy cały dorobek życia i staniemy się bankrutami ☹ - w zasadzie nie do końca ponieważ jedyne co może przerwać w aplikacji proces zakupów to osiągnięcie limitu sianogroszy (SG) ustawionego w pozycji 152.

X Opis zakładki „Lista znajomych”

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Nazwa gracza 159		Poziom	Sąsiad	Zapros...	Liczba	Prezent do wys...	Numer ry...	Aktywny			
FarmHelper_1		160 18	161	162	163	164	165 9	166 0			
FarmHelper_2		17					30	0			
FarmHelper_4		17		168	Zaakceptuj zaproszenie						
FarmHelper_5		16		169	Usuń 167						
FarmHelper_6		16		170	Wyślij						
FarmHelper_7		16		171	Ustaw automatyczne wysyłanie prezentu: Jabłoni						
fh3_1		18		172	Usuń prezent						
fh3_2		16		172a	Handel i prezenty						
fh3_3		16									
fh3_4		16									
Nazwa 173		Liczba	Handel i prezenty								
Croissant		174 1	174a								
Fabryka jaj		3	•								
Gorący eliksir życia											
Jabłoni		2	•								
Kamerton											
Kurnik		5	•								
Magnolia		1	•								
Mały krzaczek malin											
Mały pęczek ziół											
Okazały krzew											
Parka owiec											
Perfumy											
Pocałunek											
Przeżuwająca krówka											
Samotna kózka											
Samotna kurka											
Sandałowiec XXL		1	•								
Skrzynka z narzędziami											
175 Automatycznie wysyłaj prezenty											
Prezentów do wysłania: 3 176 Licencja na prezenty: 2 176a											
										178 Wyślij	
										179 Zaproś	
177											

159. Lista naszych znajomych

160. Informacja o posiadanym poziomie farmy naszego znajomego

161. Informacja czy znajomy jest naszym sąsiadem

162. Informacja o możliwości dodania nowego sąsiada do listy znajomych (odebrano zaproszenie)

163. Ilość otrzymanych prezentów od znajomego

164. Informacja o ustawionym prezencie który zostanie każdego dnia wysłany do znajomego w ramach przysługującego limitu darmowych prezentów

165. Informacja o numerze rynku / targu naszego znajomego

166. Przedstawiono aktywność sąsiada w procentach: 0 – sąsiad spędza na farmie mniej niż kilka minut każdego dnia lub od kilku dni nie zagląda już na farmę, prawdopodobnie zakończył swoją „przygodę” z grą, 100 – sąsiad bardzo aktywny ; nie pokazuje aktywności znajomych którzy nie należą do grupy „sąsiad”

167. Okno wyświetlone po naciśnięciu prawego klawisza myszy przy dowolnym znajomym z kolumny numer 159 i umożliwi wykonanie następujących czynności:

168. Jeżeli ktoś „obcy” wysłał nam zaproszenie do grona sąsiadów i w kolumnie 162 jest „kropka” to można zaakceptować zaproszenie

169. Usuwa sąsiada z grupy zamieniając go w znajomego lub jeżeli jest już znajomym to skasowanie go z listy znajomych i kończymy w ten sposób znajomość z delikwentem (u niego zostajemy w znajomych lecz również znikamy z grupy „sąsiad”)

170. Jeżeli uprzednio w kolumnie zaznaczyliśmy jakiś prezent to teraz można go wysłać do znajomego

171. Jeżeli uprzednio w kolumnie zaznaczyliśmy jakiś prezent to teraz można go ustawić jako automatycznie wysyłany prezent każdego dnia do znajomego

172. Usunięcie wysyłania codziennego prezentu do znajomego

172a. Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie w sekcji 173 przedmiotów podlegających wymianie w ramach eventu Gift & Trade i oznaczenie ich w kolumnie 174a za pomocą „kropki” – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

173. Kolumna z dostępnymi „prezentami” które można wysłać do znajomego

174. Ilość posiadanych przedmiotów podlegających wysłaniu jako prezent, brak cyfry oznacza Nielimitowaną ilość – jest to prezent który można wysłać nie posiadając go w swoim ekwipunku

174a. Oznaczenie prezentu który można wysłać w ramach eventu Gift & Trade – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

175. Jeżeli zaznaczone to aplikacja sama wyśle każdego dnia prezent do znajomego według zapisanych informacji / parametrów w kolumnie 164

176. Informacja o dostępnej ilości darmowych prezentów do wysłania w dniu dzisiejszym.

176a. Informacja o dostępnej ilości licencji służących do wysłania prezentu w ramach eventu Gift & Trade – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

177. Pole edycyjne służące do wpisania nazwy gracza który nie jest naszym znajomym

178. Przycisk służący do ręcznego wysłania prezentu (zaznaczonego w kolumnie 173) w ramach darmowego dziennego limitu prezentów do gracza zaznaczonego w kolumnie 159 – aktywne tylko gdy w pozycji 176 cyfra jest większa niż 0

179. Za pomocą tego przycisku można wysłać prezent do gracza wpisanego w polu 177

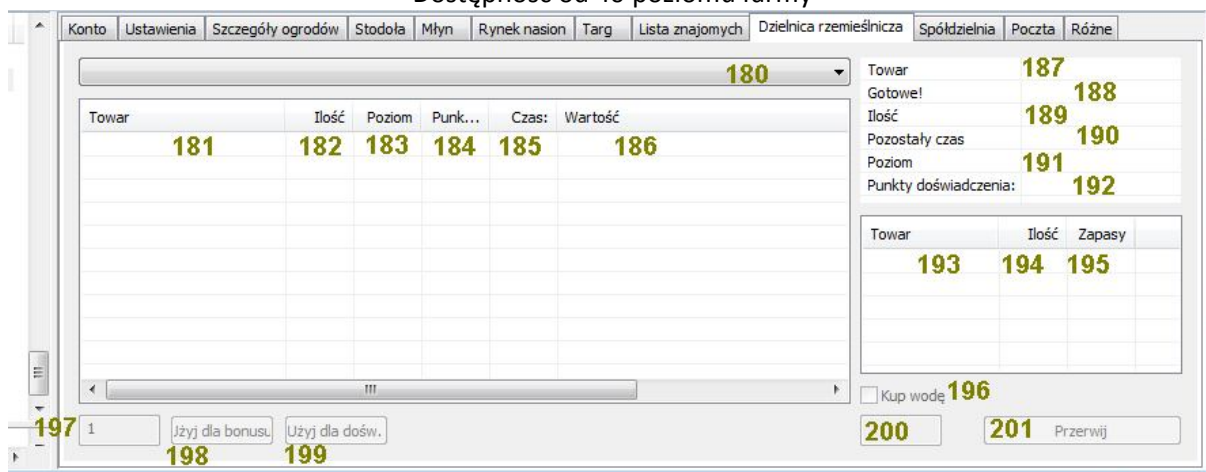
Krótki opis funkcji „Gift & Trade” – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**

Kliknij prawym klawiszem myszy na znajomym i wybierasz opcję "Handel i prezenty". To powoduje pobranie z serwera listy przedmiotów, które można ofiarować. Po pobraniu tej listy zaktualizuje się lista prezentów, a w dodatkowej kolumnie "Handel i prezenty" będzie kropeczka sygnalizująca, że jest to właśnie tego rodzaju prezent.

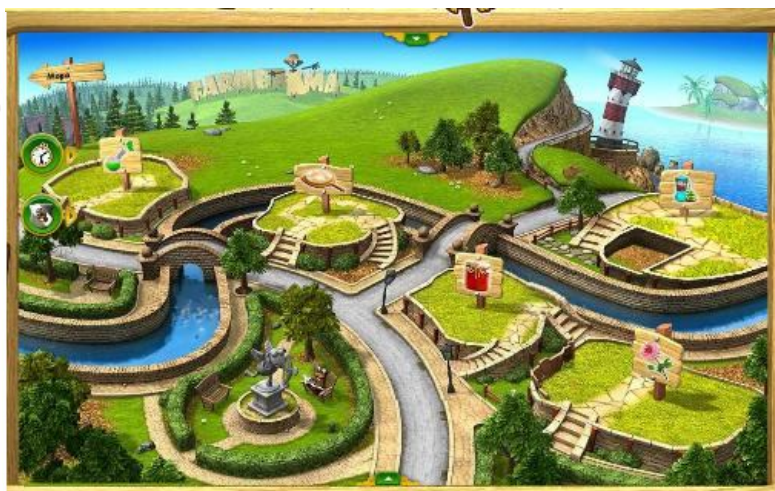


XI Opis zakładki „Dzielnica rzemieślnicza”

Dostępność od 40 poziomu farmy



180. Wybór zawodu rzemieślniczego: piekarz, przetwórcza owoców i warzyw, kwiaciarz, alchemik, specjalista SPA – wyświetla odkryte / aktywne zawody
181. Nazwa produktu rzemiosła możliwego do produkcji – wyświetla produkty dostępne dla wybranego zawodu rzemieślniczego w pozycji 180
182. Ilość posiadanego produktu w stodole
183. Informacja o poziomie doświadczenia zawodu od którego możliwa jest produkcja towaru
184. Informacja o punktach doświadczenia jakie można uzyskać po „zjedzeniu” danego przedmiotu (naliczane również przy użyciu pozycji 93+94+96 oraz 197+199)
185. Informacja o czasie produkcji jednej jednostki produktu rzemiosła
186. Informacja o przywilejach jakie uzyskuje się z „konsumpcji” produktu (użycie pozycji 93+94+95 oraz 197+198)
187. Nazwa aktualnie produkowanego przedmiotu
188. Informacja o momencie zakończenia produkcji
189. Ilość ustawionych jednostek produkcji
190. Czas jaki pozostał do zakończenia produkcji
191. Informacja o poziomie doświadczenia zawodu od którego możliwa jest produkcja towaru
192. Punkty doświadczenia zawodu rzemieślniczego jakie już mamy naliczone / ilość punktów przy których osiągniemy kolejny poziom doświadczenia zawodu rzemieślniczego
193. Nazwa składników „przepisu” produktu który wybraliśmy w pozycji 181
194. Ilość jednostek składników „przepisu” produktu z pozycji 193
195. Ilość dostępnych jednostek produktu z pozycji 193 które posiadamy w stodole
196. Jeżeli do produkcji potrzebna jest woda a jej brakuje umożliwimy w ten sposób jej zakup
197. Pole edycyjne do wpisania ilości produktu zaznaczonego w pozycji 181 – domylnie 1, max wartość jaka można użyć znajduje się w kolumnie 182
198. Przycisk umożliwiający użycie zaznaczonego produktu z pozycji 181 w ilości z pozycji 197 w celu uzyskania bonusu opisanego w pozycji 186
199. Przycisk umożliwiający użycie zaznaczonego produktu z pozycji 181 w ilości z pozycji 197 w celu uzyskania doświadczenia w wysokości zaznaczonej w pozycji 184
200. Pole edycyjne do wpisania ilości produktu który zaznaczony jest w pozycji 181 chcemy wyprodukować w danym zawodzie ze składników wyszczególnionych w pozycji 193 – domylnia wartość zależna od ilości na którą pozwalają zapasy w stodole jednak nie więcej niż 50 jednostek
201. Przycisk rozpoczynający produkcję towaru w ilości z pola 200 natomiast podczas trwania produkcji przycisk anuluje aktualnie trwający proces produkcji



XII Opis zakładki „Spółdzielnia”

Nazwa misji		202	203	Status
Świeże jaja				1/4
Szał na angore				1/10
Ekologiczne jaja Lusi				1/10
Nawiedzony zamek				1/8
Czyste czary-mary				1/8
Ruszamy na południe				1/6
Leśny trening				1/3
Magiczne drzewa Nagi...				1/6
Gorączka farmerskiej n...				1/6
Głodny królik				Zakończona
Spór o jabłko				1/2
Korzyści ze śliwek				1/3
Impreza w kinie				1/3
Dylemat z olejem				1/3
Magiczne jajka				1/3
Wielka farmerska impreza				1/2
Pieczone owoce				1/3
Ekologiczna produkcja				1/3
Stwór z bagien				1/5
Grzybowy las I				1/4
Grzybowy las II				1/8
Grzybowy las III				1/5
Grzybowy las IV				1/5
Bratnie dusze				1/5
7hv hliżniak				1/5

Zadanie: 1	Towar 205	Postęp	Pozo...	Ilość
Zadanie: 2	Pszenica	0/20	20	293
	Salata	0/30	30	14 442
		206	207	208

Aktywne kampanie

- Kampania srebrna **210** Dostarcz wszystko
- Kampania złota **209** Dostarcz wszystko
- Kampania diamentowa **210** Dostarcz wszystko

200 x Sianogrosze
175 x PD

211

Kup wodę **212**

202. Wykaz oraz nazwy misji które nie zostały jeszcze zrealizowane / ukończone

203. Postęp w misjach z pozycji 202: najniższa kampania jaką należy obsłużyć / ilość poziomów misji. Jeżeli ukończymy wszystkie zadania pojawi się informacja „Zakończona” oraz po kolejnym wejściu w zakładkę misja będzie niewidoczna

204. Wykaz zadań misji zaznaczonej w pozycji 202

205. Informacja o nazwie towaru jaki należy dostarczyć do misji z pozycji 204

206. Informacja o dostarczonej ilości produktów do misji / ilość wymaganej ilości produktów wymaganych do zakończenia misji

207. Informacja o ilości jednostek produktów z pozycji 205 jaką trzeba oddać jeszcze do misji aby ją zakończyć

208. Informacja o ilości produktów z pozycji 205 jaką posiadamy w stodole

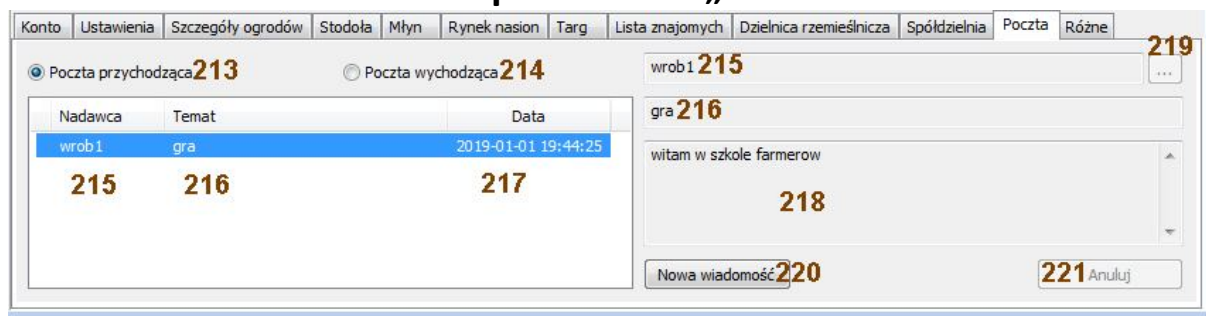
209. Wybór kampanii misji do której chcemy oddać towar aby ją zakończyć

210. Przyciski umożliwiające dostarczenie towaru z pozycji 205 w ilości z pozycji 207 do kampanii wybranej w pozycji 209

211. Informacja o nagrodzie jaką otrzymamy po oddaniu towaru do misji za pomocą przycisku 210 o ile mamy w stodole wystarczającą ilość wymaganego towaru (różnica między pozycją 209 – 207 nie może być ujemna, w przeciwnym razie misja nie zostanie ukończona i będzie oczekiwać na jej dokończenie w późniejszym terminie)

212. Jeżeli w pozycji 205 wymagane jest oddanie wody a jej nie posiadamy to aplikacja dokona jej zakupu.

XIII Opis zakładki „Poczta”



- 213. Wybór pomiędzy skrzynką odbiorczą wiadomości (zwanąch potocznie sówkami) wysyłanych między farmerami (domyślnie)
- 214. a skrzynką nadawczą wysyłanych wiadomości do gracza
- 215. Login gracza od którego przyszła wiadomość (lub któremu ją wysłaliśmy w zależności od wyboru pozycji 213 - 214) , „Kropeczka” przed loginem gracza oznacza, że wiadomość nie została jeszcze przeczytana
- 216. Temat odebranej / wysłanej wiadomości
- 217. Data oraz czas wysłania / odebrania wiadomości
- 218. Treść otrzymanej / wysłanej wiadomości
- 219. Przycisk wyświetlający listę naszych znajomych / sąsiadów z możliwością wyboru konkretnego gracza aby można było napisać do niego wiadomość (sówkę)
- 220. Przycisk umożliwiający utworzenie nowej wiadomości – aktywacja pola 215 oraz 219
- 221. Przycisk przerywający tworzenie / pisanie wiadomości do innego gracza

XIV Opis zakładki „Różne – Cudowne pnącze”

Informacje wyświetlane w pozycjach 223 do 227 tylko jeżeli w spółdzielni zostanie odblokowany dostęp do „Pnącza cudownej fasolki”

Konto	Ustawienia	Szczegóły ogrodów	Stodoła	Młyn	Rynek nasion	Targ	Lista znajomych	Dzielnica rzemieślnicza	Spółdzielnia	Poczta	Różne
Cudowne pnącze 222											
#	Gotowe!	Czas:	Wartość	Nazwa							
223	224	225	226	227							
228 <input type="text"/> <input type="button" value="229 Kod bonusowy"/> <input type="button" value="230 Eksportuj dane stodoły"/>											
Farmerskie koło fortuny <input type="text"/> 231 <input type="button" value="Zwykłe"/> <input type="button" value="232 Imprezowy"/>											
0 x Żetony do Wesołego Miastec... <input type="button" value="Odnajdź skarb (0) 234"/>											
233											

222. Wybór dodatkowej zakładki pomiędzy: Cudowne pnącze (domyślna), Bonusy i eventy, oaza miłości, dom farmerski, Buda z nagrodami – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**
223. Numer gałęzi cudownego pnącza – numeracja stała wprowadzona programowo przez twórców gry. Niezależnie od tego jak długo grasz oraz ile pnączy kupiłeś lub zdobyłeś to dla każdego gracza numer pnącza będzie oznaczać dokładnie tę samą odnogę, pomoże to w szybkim wyszukaniu konkretnego pnącza po jego numerze (brak zgodności z numeracją w wersji przeglądarkowej) a nie nazwie
224. Informacja o terminie w którym pnącze będzie gotowe do zbioru / aktywacji
225. Przedział czasu potrzebny na ponowną aktywację / zbiór z pnącza.
226. Informacja o produktach / bonusach jakie daje pnącze przy aktywacji / zbiorze
227. Nazwa pnącza – zgodna z nazewnictwem w grze
228. Pole edycyjne na wprowadzenie kodu bonusowego publikowanego na forum farmeramy lub stronach partnerskich gry
229. Przycisk zatwierdzający wprowadzenie kodu bonusowego podanego w polu 228
230. Eksport zawartości stodoły oraz przedmiotów ułożonych na polach do pliku excel (*.xlsx)
231. Przycisk pozwalający na zakręceniem koła fortuny, w nawiasie podano ilość wejściówek, aktywny gdy jest podana wartość większa niż 0, w przeciwnym razie przycisk nieaktywny
232. Przycisk pozwalający na zakręceniem imprezowego koła fortuny, w nawiasie podano ilość wejściówek, aktywny gdy jest podana wartość większa niż 0, w przeciwnym razie przycisk nieaktywny
233. Informacja o posiadanej ilości żetonów które można wykorzystać podczas zakupów w sklepie Renzo – **Dostępne tylko w wersji PREMIUM**
234. Przycisk pozwalający zagrać w mini grę „Pirat” podczas aktywnego eventu „Renzo”, przycisk jest aktywny tylko w czasie trwania w/w eventu natomiast ilość dostępnej ilości wejściówek do gierki podana jest w nawiasie zawsze – **Wyświetlanie tej informacji jak i samego przycisku dostępne jest tylko w wersji PREMIUM**



XVII Opis zakładki „Różne – Dom farmerski”

możliwa automatyczna realizacja zamówień po zaznaczeniu pozycji nr. 40 w dziale II - ustawienia

Nazwa	Tropikalne	Czas odświeżenia	Czas wstawienia	Numer sl...	Status	Zasoby	Nagroda
Witek Łasik		2019-02-17 23:08:10	2019-02-16 23:08:10	0	Brak zasobów	1 x Jabłka, 2 x Kura, 20 x Salata	27 x PD, 39 x SG, 10 x Pkt. klienta
Bronek Pit		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Brak zasobów	20 x Koper włoski, 20 x Salata	42 x PD, 30 x SG, 10 x Pkt. klienta
Bogusław Foka		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Brak zasobów	2 x Indyk	69 x PD, 10 x Pkt. klienta
Toni Makaroni		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Do realizacji	20 x Siano, 20 x Owies, 20 x Psz...	35 x PD, 25 x SG, 10 x Pkt. klienta
Brygida Turowska		2019-02-18 03:18:39	2019-02-17 03:18:39	0	Brak zasobów	5 x Jarzab brekinia, 5 x Mirabelki...	423 x PD, 10 x Pkt. klienta

242 243 244 245 246 247 248 249

228 Farmerskie koło fortuny 229 Kod bonusowy 230 Eksportuj dane stodoły 231 Zwycię 232 Imprezowy 233 0 x Zetony do Wesołego Miastec... Odnajdź skarb (0) 234

242. Nazwa kontrahenta

243. Informacja czy kontrahent jest z kategorii Bahama / Tropiki

244. Termin do którego należy dostarczyć towar z kolumny 248 aby uzyskać nagrodę z kolumny 249

245. Termin o której zrealizowano zamówienie z pozycji 244

246. Numer oznaczający zlecenie które można zrealizować

247. Status zlecenia: Brak zasobów – oznacza, że zapotrzebowanie oznaczone w kolumnie 248 przewyższa nasze zapasy ze stodoły; Zrealizowane – oznacza dostarczenie wszystkich pozycji z kolumny 248 i odebranie nagrody z kolumny 249; Do realizacji – oznacza, że w stodole posiadamy wszystkie potrzebne przedmioty wyszczególnione w kolumnie 248

248. Informacja o zamówieniu produktów i ich ilości jakie złożył kontrahent

249. Informacja o nagrodzie jaką otrzymamy od kontrahenta po zrealizowaniu zamówienia kontrahenta wyszczególnione w kolumnie 248



XVIII Opis zakładki „Różne – Buda z nagrodami”

Zakładka ta dostępna jest wyłącznie w wersji Premium

Pokazanie zawartych w niej szczegółów możliwe jest tylko podczas trwania eventu „Wesołe miasteczko Renzo”

Konto Ustawienia Szczegóły ogrodów Stodoła Młyn Rynek nasion Targ Lista znajomych Dzielnica rzemieślnicza Spółdzielnia Poczta Różne

Buda z nagrodami 222

250 Ilość	Nazwa 251	252	Cena
1	Plac budowy w dzielnicy rzemieślników	1	250,00
1	Basen dla homarów		850,00
1	Nostalgiczny film		900,00
1	Kupon na kombajn (48 godz.)		400,00
1	Jajko tukana		1 000,00
1	Sandałowiec XXL		350,00
1	Wybieg dla traszek		400,00
30	Farmarka		50,00
15	Turbo nawóz Zosi	Kup 253	100,00
100 000	PD		200,00
60	Super nawóz Zosi		200,00
60	Super nawóz		100,00

228 229 Kod bonusowy Eksportuj dane stodoły 230

Farmerskie koło fortuny 231 Zwykłe 232 Imprezowy

75 × Żetony do Wesołego Miast... Odnajdź skarb (9) 234

233

250. Ilość otrzymanych (kupionych) jednostek produktu z kolumny 251

251. Nazwa przedmiotu który można wykupić ze sklepu u Pirata

252. Cena w żetonach (pozycja 233) którą należy zapłacić aby uzyskać towar z pozycji 251 w ilości oznaczonej w pozycji 253. Zakup odbywa się po zaznaczeniu pozycji z listy, naciśnięcie prawego klawisza myszy i wybrania opcji „Kup”.

UWAGA!!! – jeżeli stan żetonów z pozycji 233 będzie niższy niż pokazany przy danym produkcie w pozycji 252 to opcja „Kup” nie pojawi się po użyciu prawego klawisza myszki.



Broszurkę informacyjną opracował Harnaś w dniu 2019.02.17
Przepraszam za literówki. Ewentualne błędy, nieścisłości oraz
niedociągnięcia proszę przesłać na adres e-mail: fh3@fh3.pl