

Инструкция пользователям Crazy Bank

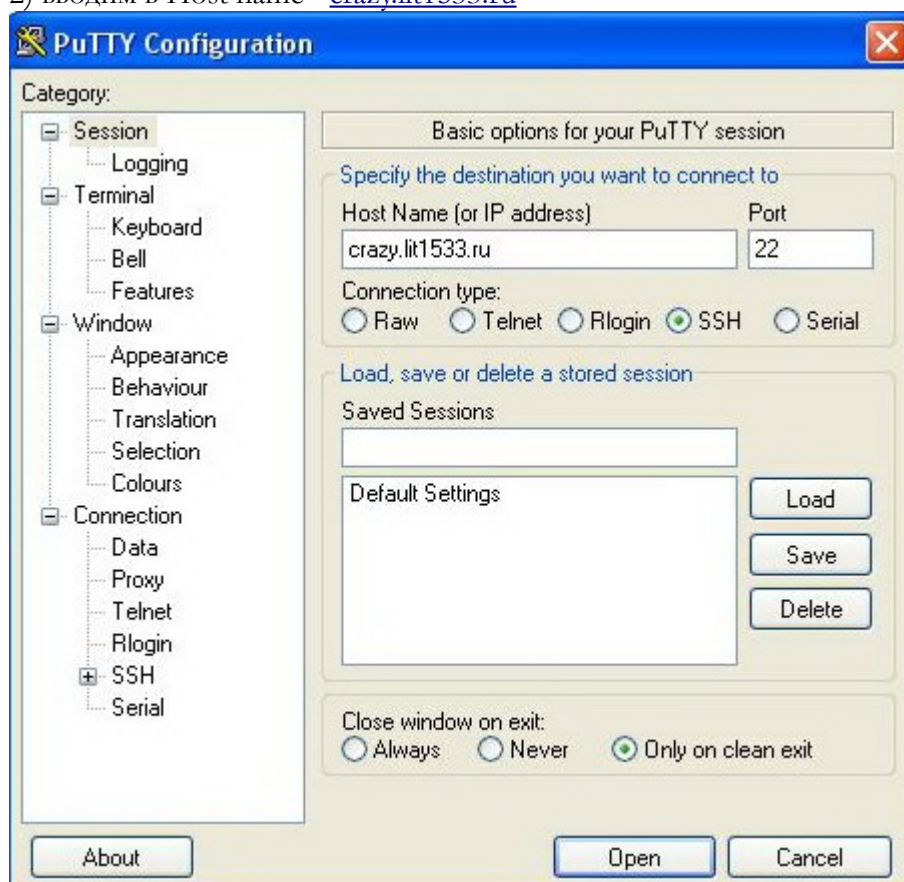
Для доступа к банковской системе будет использоваться SSH, клиент для этого протокола называется PuTTY, он уже выложен в Temp на Libra. Его можно взять оттуда и установить на ЛЮБОЙ компьютер в ЛИТе. А доступ к системе можно получить с любого компьютера, подключенного к интернету, но только с 8 часов утра и до 6 часов вечера.

Клиент PuTTY можно также скачать из интернета:

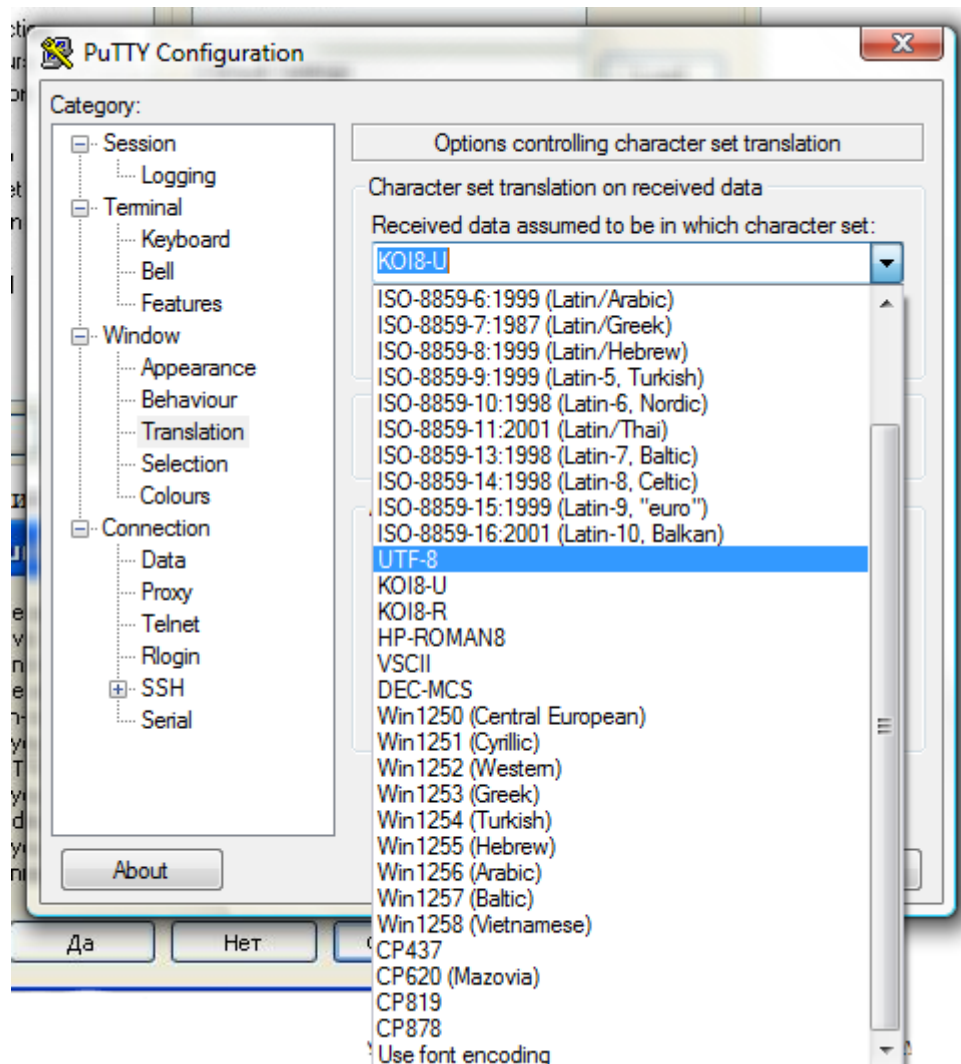
<http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/download.html>

Его главное окно приведено на скриншоте. Вам надо просто написать, куда вы подключаетесь и нажать Open. Поэтому:

- 1) включаем
- 2) вводим в Host name - crazy.lit1533.ru



3) Теперь слева в блоке Window выбираем Translation. Здесь необходимо выбрать кодировку UTF-8 (см. рисунок)



4) жмем Open

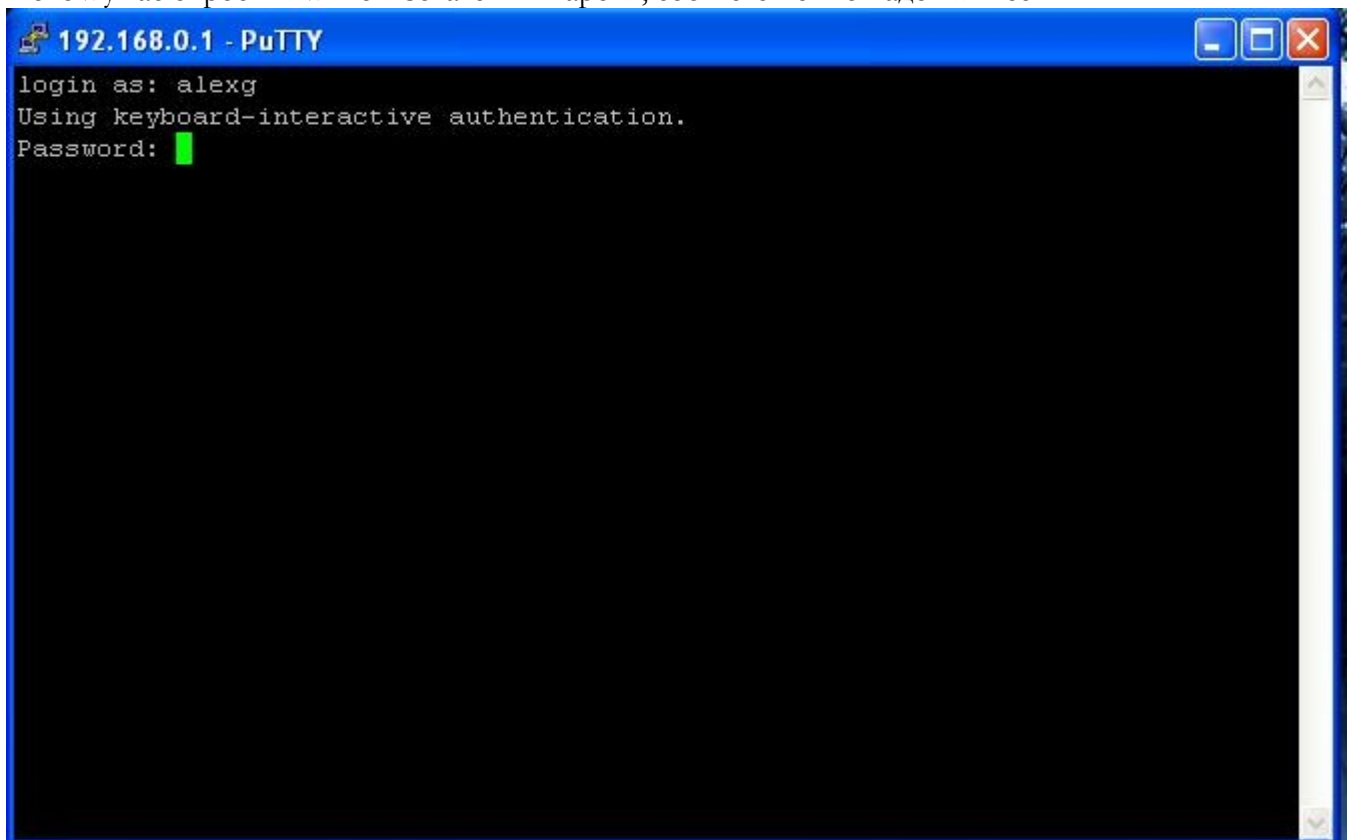
Если вылетит вот такой вопрос,



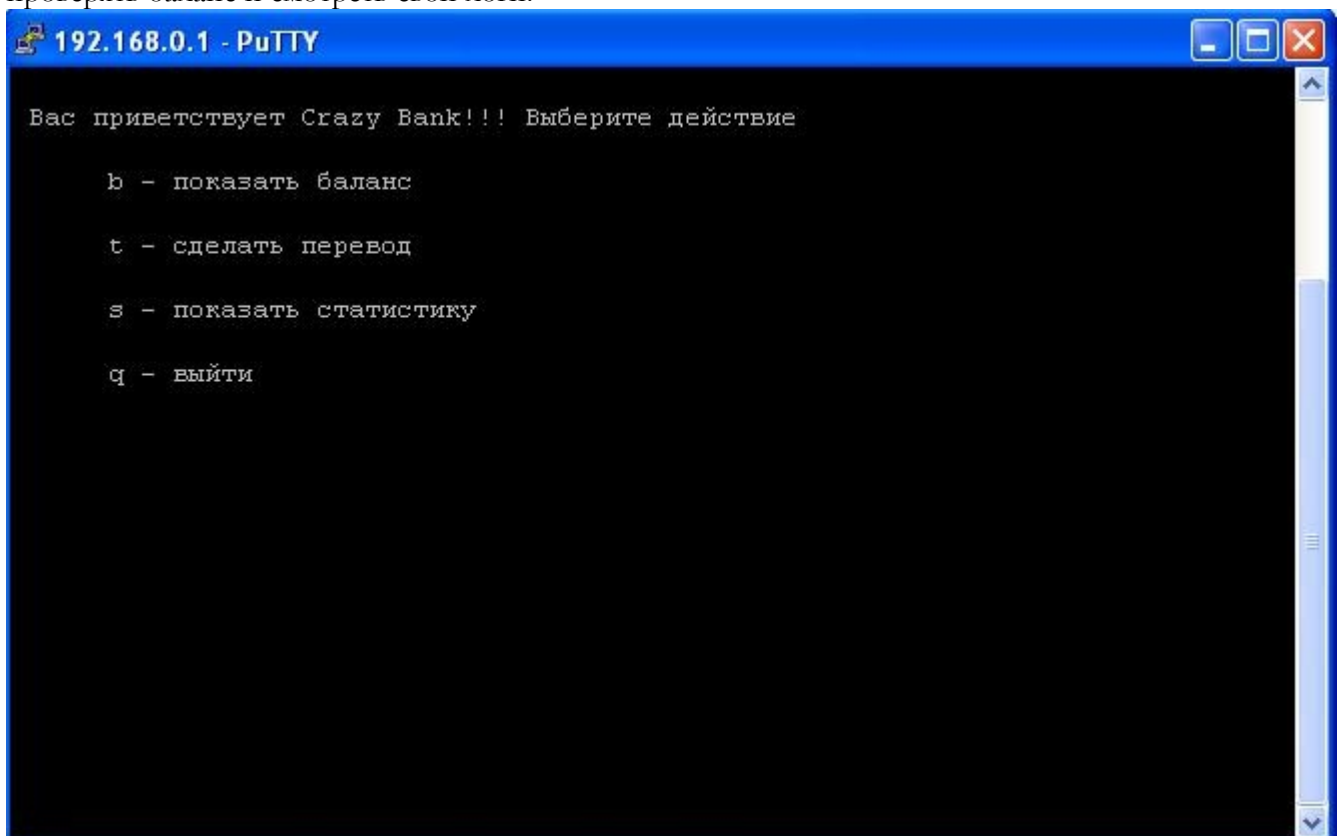
то надо отвечать "Да".

Система просто хочет сообщить, что до этого она с этим сервером не соединялась. Если же Вы выберете "Нет", то это сообщение будет появляться каждый раз.

Потом у вас спросят имя пользователя и пароль, соответственно надо их ввести.



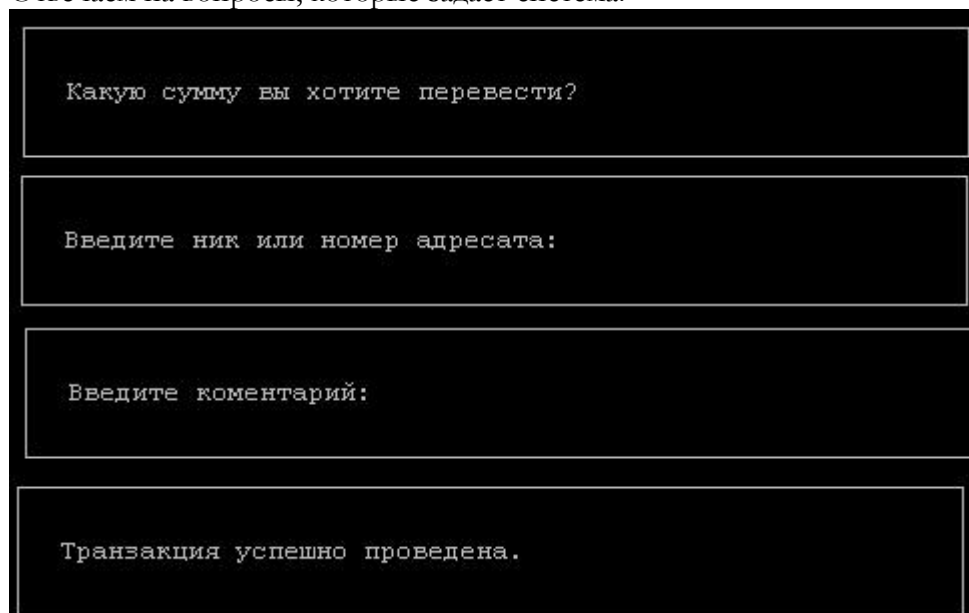
Теперь Вы попали в главное меню банковской системы. Отсюда можно делать переводы, проверять баланс и смотреть свои логи.



Все операции элементарны, поэтому я поясню только как делать переводы.

Нажимаем t (от слова transfer)

Отвечаем на вопросы, которые задает система.



Какую сумму вы хотите перевести?

Введите ник или номер адресата:

Введите комментарий:

Транзакция успешно проведена.

Если вы ввели что-то неправильно, то процесс прервется, надо будет начать его сначала.

NB: Комментарий к переводу в принципе не обязателен, но будет лучше, если вы напишите, что это был за перевод. Это нужно для следующих целей:

1. Если вы задумаетесь, куда дели все деньги, достаточно будет просмотреть логи, там все будет написано.
2. Если в конце игры у игрока будет большая сумма, то он будет внимательно проверяться. Наличие комментариев в переводах позволит проводить, не задавать лишних вопросов.

Выход из программы - q