

Indoors Navigation Platform

Комплекс средств НИС

Руководство администратора

Версия 0.3

Листов 286

Содержание:

Обзор платформы	6
1 Административная панель разработчика	7
1.1 Требования к загружаемому контенту	8
1.1.1 Требования к 3D моделям.....	10
1.1.2 Требования к контурам карт, нарисованным в сторонних приложениях.....	10
1.2 Описание входа в аккаунт	11
1.3 Разработка	13
1.3.1 Главная панель.....	14
1.3.1.1 Описание карточки Приложения	15
1.3.1.2 Создание нового/выбор существующего Приложения	16
1.3.1.3 Генерирование и загрузка сертификатов для серверов пуш-уведомлений Apple	17
1.3.1.4 Генерирование и загрузка сертификатов для серверов пуш-уведомлений Google	25
1.3.2 Раздел Карта.....	28
1.3.2.1 Информационная карточка Здания.....	29
1.3.2.2 Работа с картой Здания	30
1.3.3 Редактор Зданий	31
1.3.3.1 Здания	31
1.3.3.2 Типы Зданий	82
1.3.4 Помещения	83
1.3.4.1 Дерево категорий.....	83
1.3.4.2 Помещения	85
1.3.5 Иконки	87
1.3.5.1 Типы Иконок.....	87
1.3.5.2 Описания	88
1.3.6 Устройства	90
1.3.6.1 BLE-устройства	91
1.3.6.2 Мониторы.....	92
1.3.6.3 Хотспоты	93
1.3.6.4 Серверы устройств	95
1.3.6.5 Инфоматы.....	97
1.3.6.6 Камеры.....	98
1.3.6.7 Навитаг	99
1.3.6.8 Шлюзы.....	100
1.3.6.9 Локаторы	101
1.3.6.10 RTLS тэги	102

1.3.7 Измерения	103
1.3.8 AR файлы	105
1.3.9 Действия	107
1.3.10 Управление доступом	108
1.3.10.1 Типы контента	108
1.3.10.2 Методы	110
1.3.10.3 Разрешения	111
1.3.10.4 Роли по умолчанию	112
1.3.10.5 Разрешения роли по умолчанию	113
1.3.10.6 Роль по умолчанию для Приложения	114
1.3.10.7 Матрица ролей по умолчанию	115
1.3.11 Туры	115
1.3.12 Типы отзывов	117
1.3.13 Медиа	118
1.3.13.1 Файлы изображений	118
1.3.13.2 Галереи изображений	120
1.3.13.3 Медиа-файлы	121
1.3.13.4 Файлы панорам	122
1.3.14 Виджет Карты	124
1.3.15 Стили Карты	125
1.3.16 Поддержка	126
1.3.17 Дампы	127
1.3.18 Пользователи	128
1.3.19 Настройки	130
1.4 Аналитика	130
1.4.1 Посещения	131
1.4.2 Кампании	132
1.4.3 Пользователи	132
1.4.4 Инфоматы	133
1.4.5 Отчёты	134
1.4.6 Действия	134
1.4.7 Сегменты	135
1.5 Трекинг	136
1.5.1.1 Карта	136
1.5.1.2 Трекинг по GPS	137
1.5.1.3 Трекинг в Зданиях	138
1.5.1.4 Тепловая карта	138
1.5.1.5 Отчёты	139

1.6 Маркетинг	140
1.6.1 Реклама	140
1.6.1.1 Кампании	140
1.6.1.2 PUSH-уведомления	141
1.6.1.3 Уведомления от BLE-маячков	143
1.6.1.4 Локальные уведомления	144
1.6.1.5 Расписание локальных уведомлений	146
1.6.1.6 Баннеры в Инфоматах	146
1.6.1.7 Баннеры в Хотспотах	148
1.6.1.8 Баннеры для мобильных	149
1.6.2 События	151
1.6.2.1 В Зданиях	151
1.6.2.2 Расписание в Зданиях	152
1.6.2.3 В описаниях Помещений	153
1.6.2.4 Расписание в Описаниях Помещений	154
1.6.2.5 В Помещениях	155
1.6.2.6 Расписание в Помещениях	156
1.6.3 Новости	157
1.6.3.1 Новости Зданий	157
1.6.3.2 Расписание в Зданиях	158
1.6.3.3 Новости описания Помещений	159
1.6.3.4 Расписание в Описаниях Помещений	160
1.6.3.5 Новости Помещений	161
1.6.3.6 Расписание в Помещениях	162
1.7 Сообщения	163
1.8 Оплата	163
1.8.1.1 Тарифы и пакеты	163
1.8.1.2 Покупки	164
1.8.1.3 Квоты	164
1.8.1.4 Админ	165
1.9 Документация	173
1.10 Профиль Пользователя	174
1.11 Настройка оборудования	175
1.11.1 Инфоматы	176
1.11.1.1 Авторизация Инфомата	176
1.11.1.2 Навигация в Здании с помощью Инфомата	179
1.11.2 Навитаг	185
1.11.3 Настройка Wi-Fi мониторов	192

1.11.3.1 Установка и настройка ПО роутера.....	192
1.11.3.2 Сброс настроек роутера по-умолчанию	192
1.11.3.3 Сброс, Перезагрузка и Обновление прошивки.....	201
1.11.3.4 Создание монитора в панели администратора	204
1.11.4 iBeacon	207
1.11.4.1 Описание датчика iBeacon Indoors Navi E2-2	207
1.11.4.2 Описание программного обеспечения.....	208
1.11.5 Оборудование Angle of Arrival.....	209
1.11.5.1 Принцип работы оборудования	210
1.11.5.2 Оборудование и его технические характеристики.....	211
1.11.5.3 Установка оборудования	213
1.11.5.4 Настройка оборудования AoA	215
1.11.5.5 Работа с локаторами, RTLS в административной панели	224
1.11.5.6 Работы с точками локаторов в Редакторе	225
2 Сервисные Приложения.....	228
2.1 inTool	228
2.1.1 Работа с Приложением.....	228
2.1.2 Выполнение замеров в зданиях.....	239
2.1.2.1 Ячейки с измерениями	244
2.1.2.2 Значения Beacon	246
2.2 inStaff	247
3 SDK	260
3.1 iOS.....	260
3.2 Android.....	262
4 Развёртывание системы	267
4.1 Прошивка Beacon	267
4.2 Установка Beacon	273
4.2.1 Требования к поверхности.....	273
4.2.2 Правила установки датчика.....	274
4.2.3 Проверка датчика на работоспособность.....	275
4.3 Замеры Beacon	277

Обзор платформы

Indoors Navigation Platform (INP) — это набор связанных между собой инструментов, которые помогают быстро построить систему мобильной навигации в помещении с высокой точностью позиционирования, набором аналитических и маркетинговых сервисов.

Облачная платформа навигации INP обрабатывает сигналы Wi-Fi сетей, BLE-устройств, данные геомагнитного поля земли, показания акселерометра и гироскопа с мобильных устройств, видео изображений в режиме дополненной реальности (AR).

Благодаря этому можно точно определять местоположение в любых помещениях включая подземные, даже в случаях когда недоступен сигнал GPS.

Используя Indoors Navigation Platform вы сможете создавать свои мобильные приложения обладающие следующим функционалом:

- Быстро определять местоположение внутри помещения и находить интересующие объекты/товары/услуги в здании.
- Запускать рекламные/бизнес сценарии в зависимости от местоположения.
- Получать аналитику по передвижениям пользователей, осуществлять трекинг перемещений.

1 Административная панель разработчика

Мониторинг эксплуатации здания и управление внутренними процессами объекта в онлайн режиме осуществляется через веб панель облачной платформы Indoors Navigation Platform.

Предоставляемый навигационный сервис, а также сервис коммуникации с посетителями, собирает пользовательские данные, умеет выявлять ключевые метрики и определяет закономерности поведения клиентов, которые предоставляются администратору в наглядном графическом и текстовом виде (выгрузка данных с помощью таблиц и в другие CRM системы).

Возможности:

- Управление платформой Indoors Navigation осуществляется через web-интерфейс личного кабинета;
- Главный администратор сервиса получает доступ к полному функционалу платформы;
- Предусмотрена возможность разграничения прав доступа (создания ролей) для различных администраторов;
- Оперативное управление картами ;
- Создание маршрутов передвижений;
- Оперативное внесение изменений;
- Мониторинг показаний Wi-Fi и BLE-устройств;
- Собственный сервис аналитики;
- Настройка рекламных кампаний;
- Информационные рассылки;
- Трекинг перемещений;
- Выгрузка данных в другие CRM системы и другие.

1.1 Требования к загружаемому контенту

В системе для загружаемого контента установлены следующие требования:

Таблица 1. Требования к типам файлов

Тип файла	Расширение	Требование к файлу
Изображения	.jpg, .png, .gif	Размер изображения не более 1Мб, разрешение не более 1920x1080 пикселей
Видео	.mp4, .mov	Разрешение: от 640 x 480 до 1920 x 1080, рекомендуемое соотношения сторон 16:9
Аудио	.mp3	Битрейт аудио: от 64 до 128 Кбит/с
Аудио гид	.mp3 .doc .jpg, .png, .gif	Файл аудиогuida Текстовое описание Картинки для описания

Таблица 2. Требования к формату файлов в разделах

Разделы	Требования	Требование к формату
Главная страница	Главное фото	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
Главная страница Карта	Информация о здании	.txt, .doc
	План этажей	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
Карта Владельцы помещения	Название комнат	.txt, .doc
	Описание комнат	.txt, .doc
	Фото комнат	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
	Фото	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
Владельцы помещения Аудиогиды	Описание для каждого фото	.txt, .doc
	Аудиогид	.mp3 (до 5mb)
Аудиогиды Новости (общие)	Описание аудиогuida	.txt, .doc
	Фото аудиогuida	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
	Карты расстановки аудиогидов	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
	Карты с отображением каждого тура по аудиогuidaм	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
	Фото новости	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
Новости (общие)	Описание новости	.txt, .doc
Новости (event)	Фото выставки	.jpeg (640*480 - 1920*1080)
Новости (event) AR	Описание выставки	.txt, .doc
	Зд-модели	.fbx, .obj, не более 50000 полигонов, 1 текстура

2048*2048

1.1.1 Требования к 3D моделям

В системе установлены следующие требования к 3D моделям:

1. Количество полигонов не должно превышать количество 500000.
2. Объекты, материалы и текстуры должны быть названы осмысленно с маленькой буквы. Разделитель не пробел, а подчеркивание «_».
3. При создании в системе объектов используется правило, что один объект – это одна текстура. Допускается использование нескольких текстур, их количество не должно превышать 5 шт. Текстуры должны быть запеченными.
4. В системе должны быть использованы лайтмапы (световые карты) ко всем объектам.
5. В системе должен быть предусмотрен экспорт в FBX (формат файла для обеспечения взаимодействия между различными приложениями для создания цифрового контента).

1.1.2 Требования к контурам карт, нарисованным в сторонних приложениях

В системе следующие требования к контурам карт:

1. Контур стен или пола должны быть замкнуты (Рисунок 1) и состоять из одного контура (должны быть гомеоморфные кругу, если говорить на языке топологии).



Рисунок 1. Пример контура карты

Контур слева правильный. Разрыв показан для наглядности требования. В идеале, точки в левом углу должны быть совмещены, но не сшиты.

Контур справа НЕ правильный. Состоит из двух замкнутых контуров.

2. Фигуры этажа или стены должны быть составным контуром и названы соответственно (Рисунок 2).

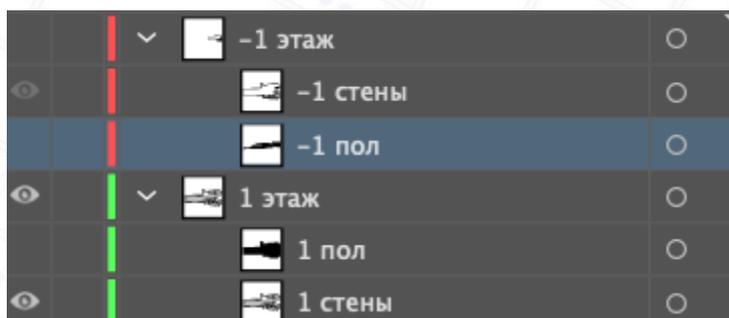


Рисунок 2. Название фигур этажей

3. Экспортировать SVG нужно в формате 1.0 или 1.1

4. Пример верно сделанного файла: _____ .svg

Пример НЕ верно сделанного файла: ____ .svg

1.2 Описание входа в аккаунт

Для выполнения входа в панель администрирования необходимо перейти в браузере по адресу <https://inservice.indoorsnavi.pro/login> и в соответствующих полях (Рисунок 3) ввести логин и пароль.

Логин должен быть введен в формате e-mail адреса, с ограничением по длине в 254 символа.

Также, вы можете войти через социальные сети, нажав соответствующую кнопку с логотипом социальной сети. Если вы забыли пароль от аккаунта, то для восстановления пароля нажмите на кнопку «Забыли ваш пароль?».



Добро пожаловать в Indoors Navigation Platform

Электронная почта *

0/254

Пароль *

ВХОД В СИСТЕМУ

Войти через социальные сети

[Забыли ваш пароль?](#)[Зарегистрироваться](#)

Рисунок 3. Вход в аккаунт

В случае если учетной записи еще нет, необходимо зарегистрироваться в системе. Для этого нажмите на кнопку «Зарегистрироваться», и в появившемся окне (Рисунок 4) укажите следующие данные:

- Имя пользователя;
- Фамилия;
- Электронная почта;
- Номер телефона;
- Пароль;
- Название компании;
- Принять пользовательское соглашение (Политику конфиденциальности и Пользовательское соглашение).

После ввода всех данных необходимо нажать кнопку «Зарегистрироваться».



Создать новую учетную запись

	Имя *	Фамилия *
	0/40	0/40
	Электронная почта *	
	0/254	
	Номер телефона *	
	+7	
	2/254	
	Пароль *	
	0/50	
	Подтвердить пароль *	
	0/50	
	Компания *	
	0/40	
<input type="checkbox"/>	Регистрируясь на платформе, я принимаю Политику конфиденциальности и Пользовательское соглашение .	

ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ

[Вход в систему](#)**Рисунок 4. Регистрация нового пользователя**

1.3 Разработка

Данный раздел предназначен для создания и настройки мобильных приложений, карт, разграничения доступа пользователям. (Рисунок 5).

Основной функционал раздела:

- Конструктор мобильных приложений с web-интерфейсом;
- Создание карт зданий, отрисовка и добавление помещений, наполнение контентом базы данных (описания и изображения);
- Создание маршрутов, отрисовка графов маршрутов и их назначение;
- Привязка маяков к карте здания, создание базы данных маячков и их мониторинг, привязка маячков к зонам;

The screenshot displays the INDOORS navigation administrator interface. The top navigation bar includes the INDOORS logo, contact information (+7 499 506 78 60, hello@indoorsnavi.pro), location (Moscow, Prichal'nyy pr-d, 8k1), and website (www.indoorsnavi.pro). The main content area is titled 'МФК НОВАЯ ПРЕССА' and contains several sections:

- Приложение (Application):**
 - Зданий (Buildings): 1
 - Описаний помещений (Room Descriptions): 287
 - Точек доступа (Access Points): 1
 - Мониторов (Monitors): 6
 - Маячков (Beacons): 36
 - Инфоматов (Information Terminals): 3
 - Камер (Cameras): 1
 - Измерений (Measurements): 112
- Руководство по платформе (Platform Guide):**
 - Обзор (Overview)
 - Администрирование (Administration)
 - Редактор карт (Map Editor)
 - Сервисные приложения (Service Applications)
- iOS SDK:**
 - Обзор iOS SDK (Overview)
 - Быстрый старт с SDK iOS (Quick Start)
- Android SDK:**
 - Обзор Android SDK (Overview)
 - Быстрый старт с SDK Android (Quick Start)
- API:**
 - Обзор API (Overview)
 - Быстрый старт (Quick Start)

The left sidebar contains navigation options: Главная панель, Карта, Редактор зданий, Помещения, Иконки, Устройства, Измерения, AR файлы, Действия, Управление доступом, Туры, Типы отзывов, Медиа, Виджет карты, Стили карты, Поддержка, Дампы, Пользователи, and Настройки.

Рисунок 5. Разработка (Главная панель)

1.3.1 Главная панель

Главная панель раздела Разработка (Рисунок 5) – это рабочая панель с основной информацией о Приложении. Данная панель содержит в себе следующую информацию:

- Карточка Приложения (п. 1.2.1.1);
- iOS SDK - Интеграция полного функционала платформы в готовые мобильные приложения разработанные для iOS устройств;
- Android SDK- Интеграция полного функционала платформы в готовые мобильные приложения разработанные для Android устройств;
- Информацию об API Приложения;
- Руководство по платформе – электронная документация по работе с платформой, инструкции к панели управления и личному кабинету, а так же информация о всех возможностях платформы с детальным описанием по интеграции API и SDK.

-

1.3.1.1 Описание карточки Приложения

Карточка Приложения содержит основную информацию о текущем открытом Приложении (Рисунок 6):

- Имя Приложения;
- Дата последнего обновления;
- Описание Приложения;
- Client id, Client Secret - уникальные идентификаторы Приложения;
- Состояние сертификатов пуш-уведомлений (APNS development certificate, APNS production certificate);
- Состояние ключа Google cloud messaging (GCM API ключ);
- Информация о количестве зданий, помещений, точек доступа, мониторов, маячков, инфоматов, камер и измерений в Приложении.

Приложение МФК Новая пресня Обновлено: 26/02/21 16:55:58 Описание  zU2FLWzBiQvOtyJ2geW2Hs1oIKWegnZgiRj5R3lw Идентификатор приложения  Bs5AxodbA1jKfFNagncO7sbUUN54A2ikyvELQn3tgTX... Секрет приложения  Сертификат разработки APNS  Продакшн сертификат APNS  GCM API Ключ	Зданий	Описаний помещений
	1	287
	Точек доступа	Мониторов
	1	6
	Маячков	Инфоматов
36	3	
Камер	Измерений	
1	112	

Рисунок 6. Карточка Приложения

Идентификаторы Client ID (Идентификатор Приложения) и Client secret (Секрет Приложения) представляют собой уникальный код, предназначенный для получения токена доступа к API. Данные идентификаторы генерируется автоматически при создании нового Приложения.

Флаги доступности функционала пуш-уведомлений – это индикаторы, которые показывают, заполнены ли в настройках Приложения соответствующие ключи и идентификаторы APNS development certificate, APNS production certificate, Api key, GCM API key.

1.3.1.2 Создание нового/выбор существующего Приложения

Для создания нового или выбора существующего Приложения необходимо выбрать соответствующий пункт подменю в разделе работы с Приложениям (Рисунок 7).

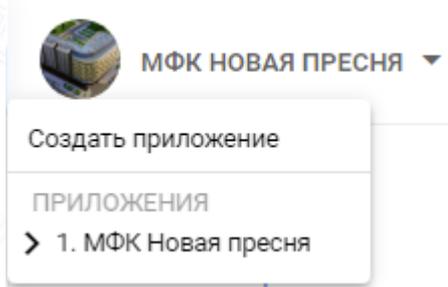


Рисунок 7. Меню работы с Приложениями

Для создания нового Приложения необходимо нажать на кнопку «Создать приложение» в раскрывающемся списке, после чего появится окно создания Приложения (Рисунок 8).

Создать приложение
✕

Название *

Описание

Домен



Разработка APNS	Продакшн APNS
Стиль Карты	Таймаут кеширования объектов
GCM Api Ключ	GCM Sender ID
Идентификатор пакета Apple	Apple Team
Google Bundle ID	
Facebook Client ID	Facebook Client Secret

Отмена
Создать

Рисунок 8. Создание нового Приложения

Для создания нового Приложения необходимо указать следующие данные (Рисунок 8):

- Название Приложения (Name);
- Загрузить изображение профиля;
- Описание Приложения (Description);
- Сертификаты APNS (Apple Push Notification Service). Описание генерирования и загрузки данных сертификатов описано в пункте 1.2.1.3 данного Руководства. При создании нового Приложения необходимо указать следующие сертификаты:

загрузки данных сертификатов описано в пункте 1.2.1.3 данного Руководства. При создании нового Приложения необходимо указать следующие сертификаты:

- APNS Development - сертификат APNS для стадии разработки, отладки и тестирования;
- APNS Production - сертификат APNS для непосредственного размещения Приложения в AppStore;

Допустимо использование одного сертификата APNS как для стадии Development, так и для стадии Production. Если используется только один сертификат, то в полях APNS Development и APNS Production указывается один и тот же путь к сертификату.

- Стиль карты;
- Таймаут кэширования объектов;
- GCM (Google cloud messaging). Описание генерирования и загрузки данных сертификатов описано в пункте 1.2.1.4 данного Руководства

- GCM API Key - ключ для аутентификации приложения в GCM;
- GCM Sender ID - идентификатор приложения для CGM.
- Bundle IDs:
 - Apple Bundle ID - уникальный идентификатор приложения в AppStore;
 - Google Bundle ID - уникальный идентификатор приложения в PlayMarket.
- Facebook client ID;
- Facebook Client Server.

После ввода всех данных нажмите кнопку «Создать».

1.3.1.3 Генерирование и загрузка сертификатов для серверов пуш-уведомлений Apple

Для того, чтобы сгенерировать и загрузить сертификаты для серверов Пуш-уведомлений необходимо быть участником Apple Developer Program и иметь Apple ID. Для каждого Приложения, в котором будет интегрирован механизм push-уведомлений, необходимо создать новый Apple ID и Provisioning Profile, а также SSL-сертификат для сервера. Эти действия выполняются на iOS Provisioning Portal. Для генерирования и загрузки сертификатов для серверов пуш-уведомлений Apple необходимо выполнить следующие шаги:

- Войти в свой аккаунт в Apple Developer Portal (Рисунок 9).



Рисунок 9. Вход в аккаунт в Apple Developer Portal

- Выбрать вкладку Certificates, IDs & Profiles (Рисунок 10).

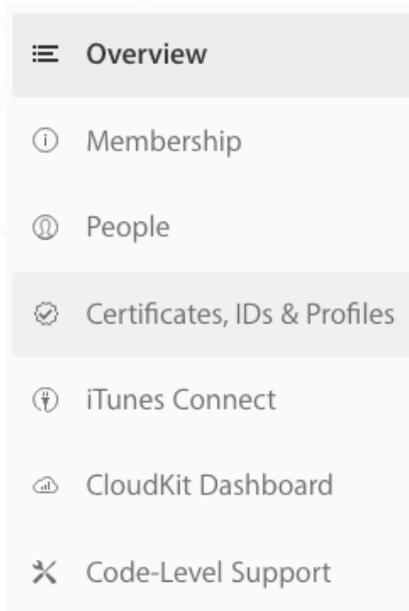


Рисунок 10. Основное меню в Apple Developer Portal

- В появившемся окне (Рисунок 11) выбрать подпункт "Certificates" и нажать кнопку  для добавления нового сертификата.

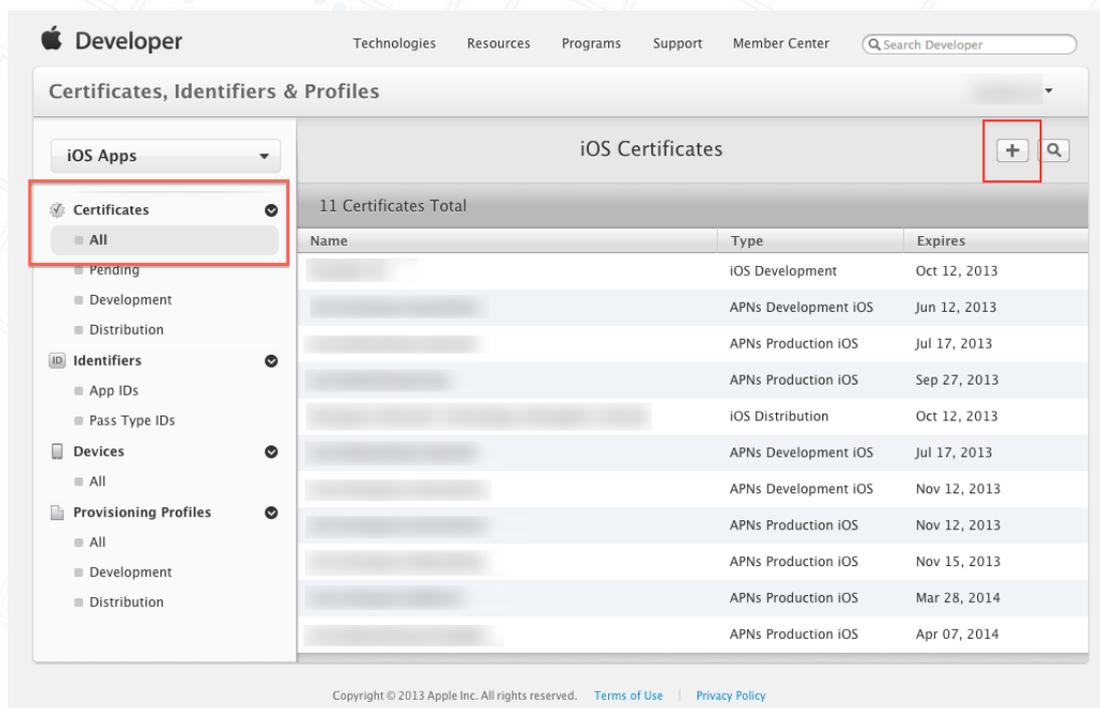


Рисунок 11. Окно работы с сертификатами в Apple Developer Portal

- Далее необходимо выбрать тип создаваемого сертификата. Для нового Приложения можно использовать единый сертификат и для версии Development и для Production. Для этого нужно выбрать пункт «Apple Push Notification service SSL (Sandbox & Production)» (Рисунок 12). В случае, если необходимо создать два отдельных сертификата Development и Production, то необходимо выбрать соответствующий пункт и выполнить все последующие действия для каждого сертификата отдельно. После выбора типа сертификата нажмите кнопку «Continue».

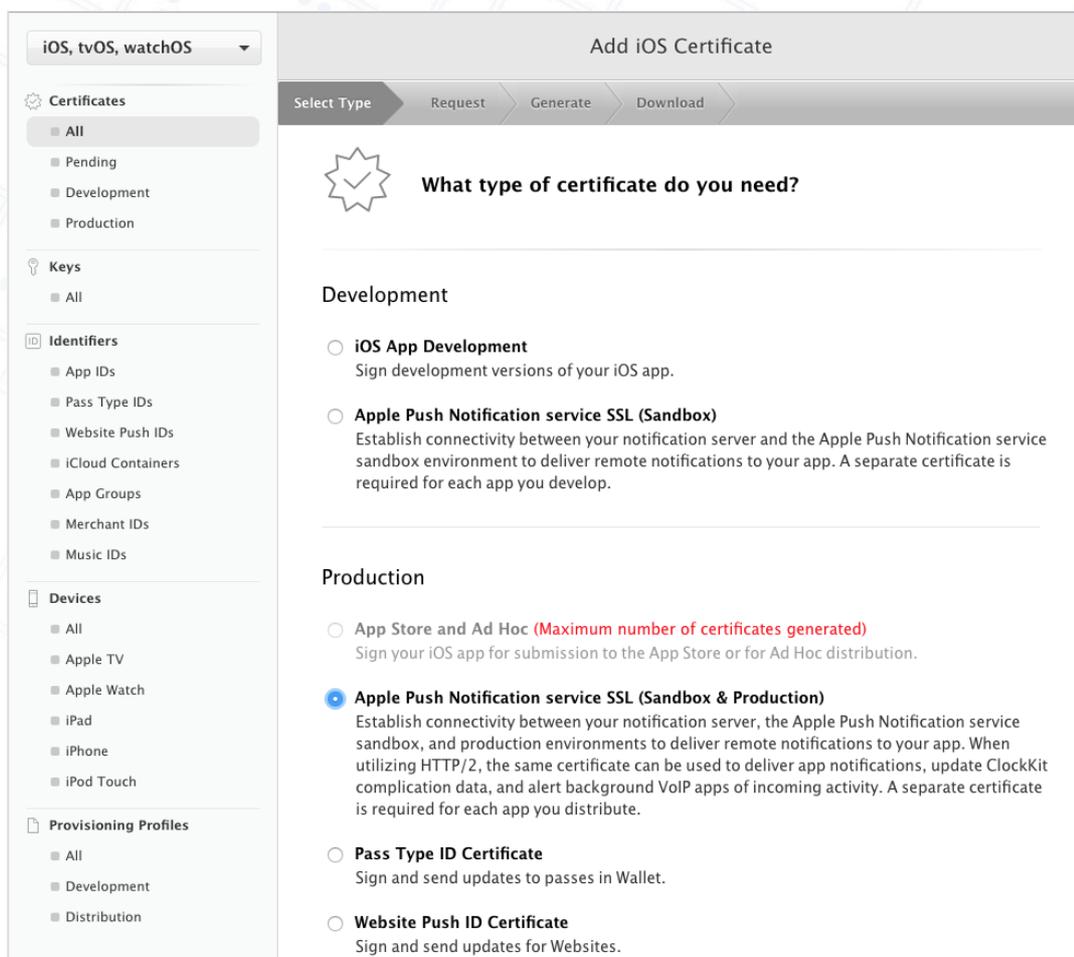


Рисунок 12. Добавление сертификата в Apple Developer Portal

- На следующем шаге необходимо создать файл запроса подписи сертификата (CSR). Для того, чтобы создать CSR файл, запустите Приложение «Keychain Access» («Связка ключей»). Затем перейдите в пункт меню «Связка ключей»->»Ассистент сертификации»->»Запросить сертификат у бюро сертификации...» (Рисунок 13).

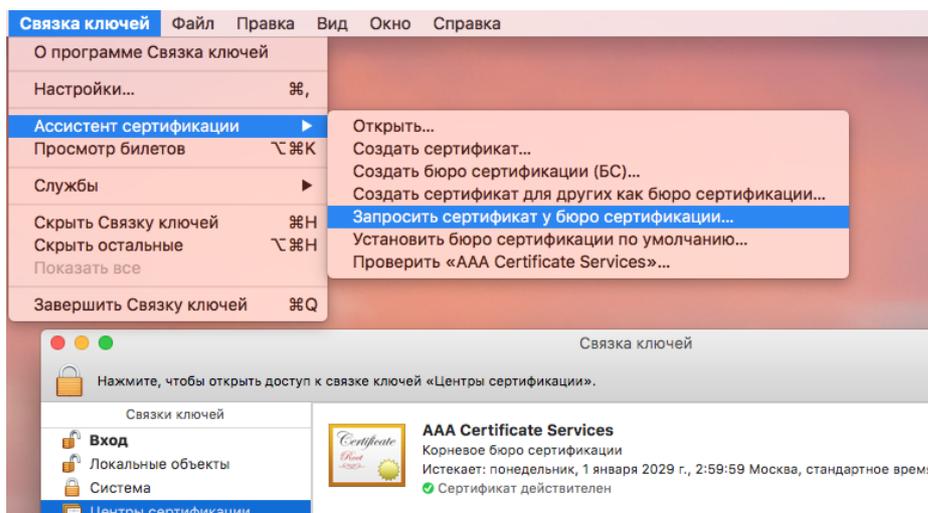
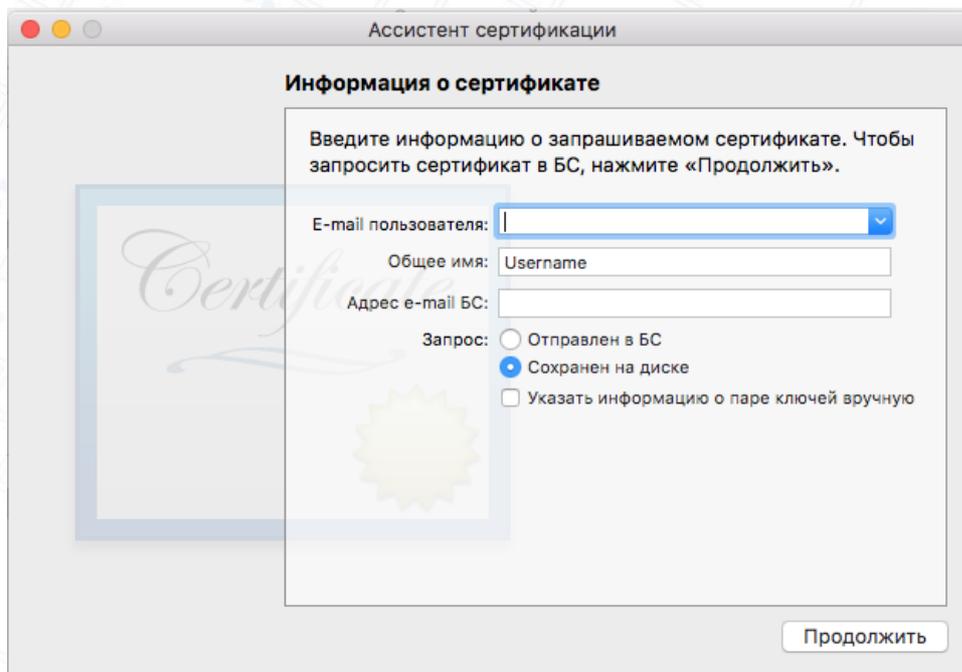


Рисунок 13. Запрос сертификата у бюро сертификации

В появившемся окне необходимо ввести информацию о запрашиваемом сертификате, выбрать пункт «Сохранен на диске» и нажать на кнопку «Продолжить» (Рисунок 14).



Ассистент сертификации

Информация о сертификате

Введите информацию о запрашиваемом сертификате. Чтобы запросить сертификат в БС, нажмите «Продолжить».

Е-mail пользователя:

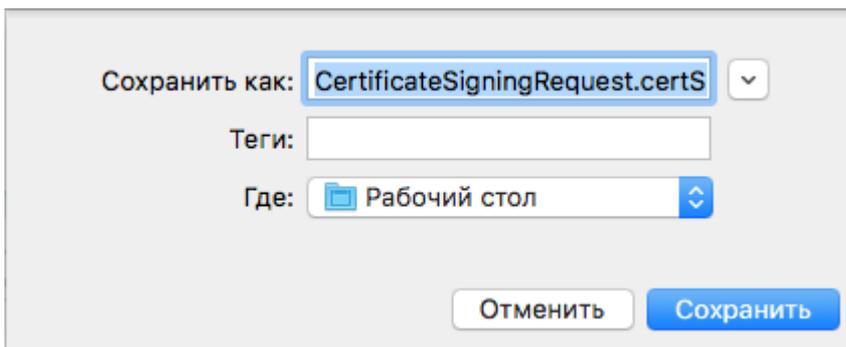
Общее имя:

Адрес e-mail БС:

Запрос: Отправлен в БС
 Сохранен на диске
 Указать информацию о паре ключей вручную

Рисунок 14. Информация о запрашиваемом сертификате

Затем в появившемся окне указать имя и путь для сохранения полученного файла CSR (Рисунок 15).



Сохранить как:

Теги:

Где:

Рисунок 15. Сохранение сертификата

После создание CSR файла, необходимо нажать на кнопку "Continue" и затем в появившемся окне выбрать созданный ранее CSR файл (Рисунок 16).

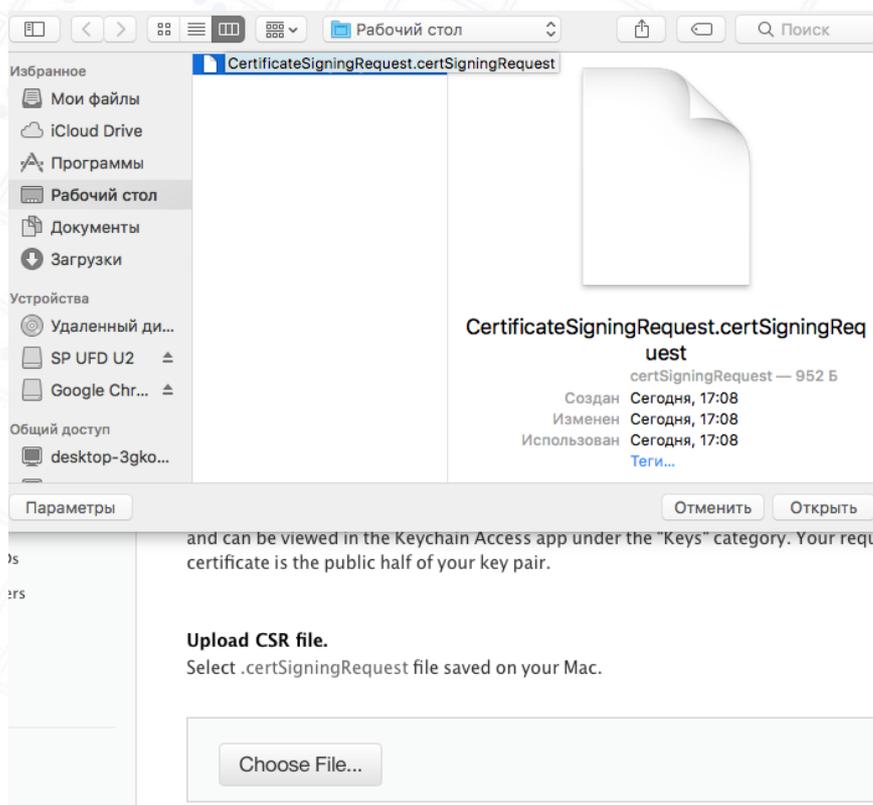
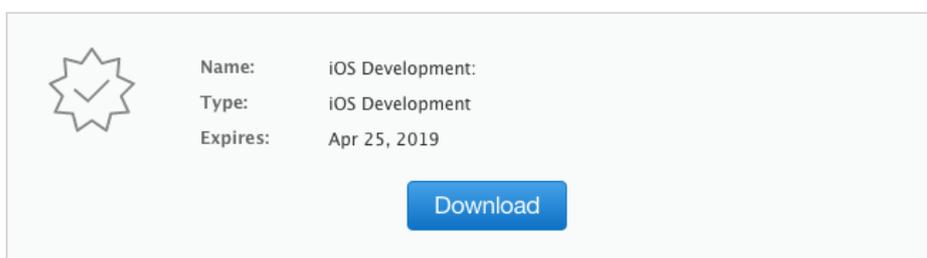


Рисунок 16. Выбор CSR файла

- После выбора CSR файла необходимо его сохранить с помощью кнопки «Download» (Рисунок 17). После сохранения файла нажать кнопку Done.

Download, Install and Backup

Download your certificate to your Mac, then double click the .cer file to install in Keychain Access. Make sure to save a backup copy of your private and public keys somewhere secure.



Documentation

For more information on using and managing your certificates read:

 [App Distribution Guide](#)

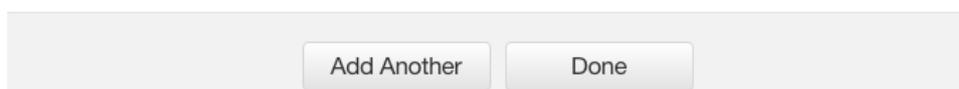


Рисунок 17. Сохранение сертификата

- После сохранения файла сертификата необходимо его добавить в связку ключей. Для этого нужно сделать двойной клик по сохраненному ранее файлу, после чего откроется окно добавления сертификата в связку ключей (Рисунок 18).

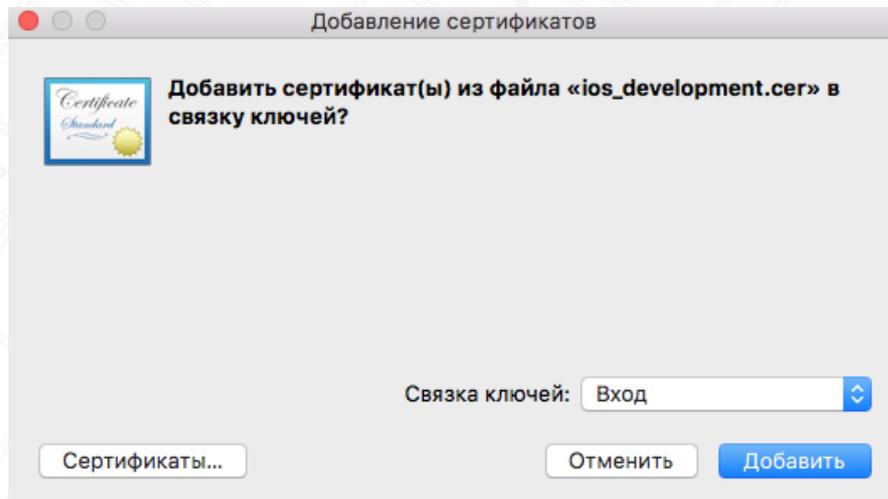


Рисунок 18. Добавление сертификата в связку ключей

- Далее необходимо в открывшемся окне выделить две строки - строку с сертификатом и строку с ключом (Рисунок 19).

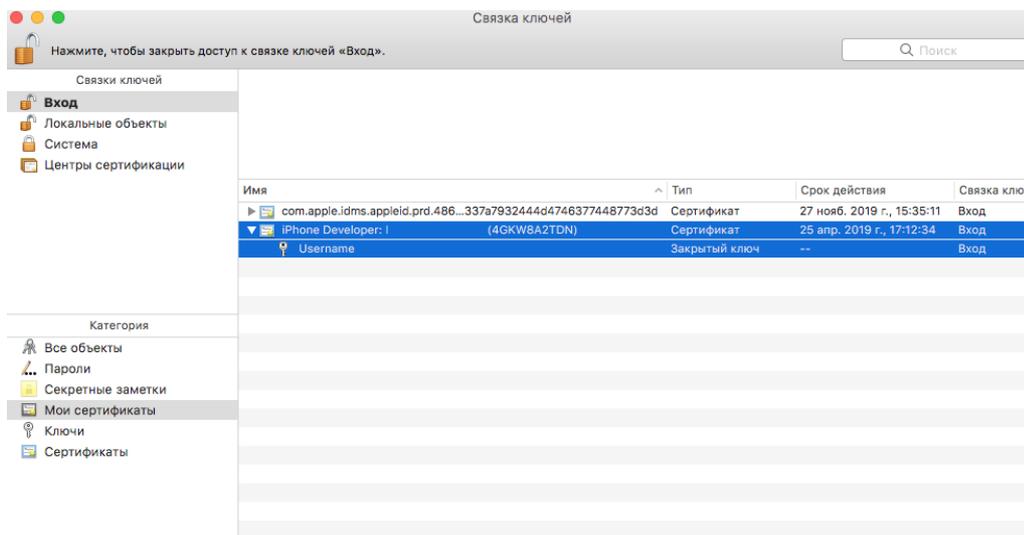


Рисунок 19. Работа с сертификатом в Связке ключей

- Затем нажать правую кнопку мыши и нажать на кнопку «Экспортировать объектов:2...» (Рисунок 20).

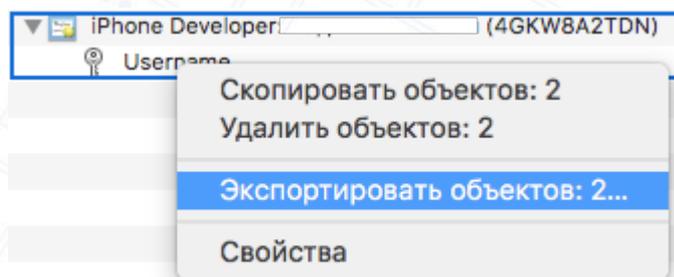


Рисунок 20. Экспортирование объектов в Связке ключей

- В появившемся окне выбрать имя для файла и нажать на кнопку «Сохранить» (Рисунок 21).

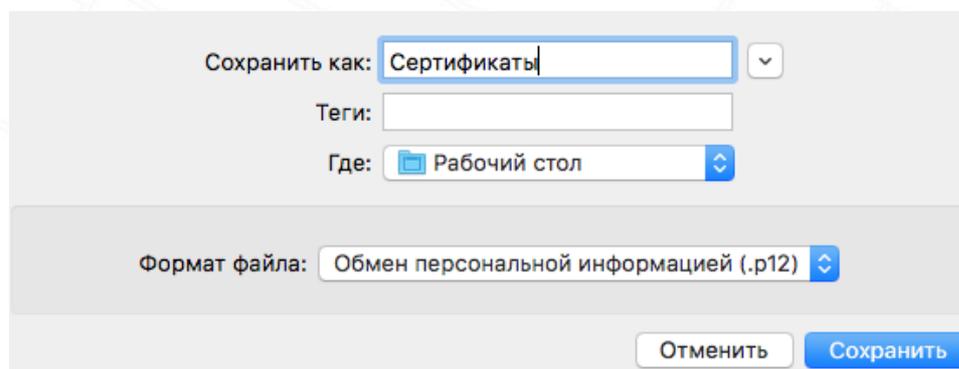


Рисунок 21. Работа с сертификатом в Связке ключей

Также при необходимости для дополнительной защиты экспортируемых объектов можно задать пароль (Рисунок 22).

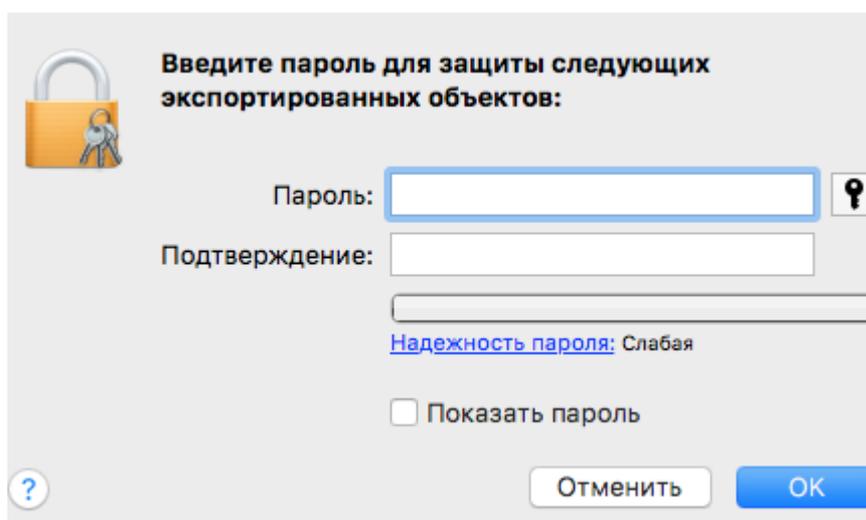


Рисунок 22. Защита экспортируемых объектов

- После этого необходимо открыть Terminal и прописать следующую команду:
openssl pkcs12 -in certificate.p12 -out certificate.pem -nodes -clcerts

В данной команде certificate.p12 - имя сохраненного файла сертификата *.p12, а вместо certificate.pem необходимо указать имя сгенерированного файла сертификата *.pem, который уже непосредственно будет использоваться в дальнейшем при настройке Пуш-уведомлений. В случае, если на предыдущем пункте был задан пароль для защиты экспортируемых объектов, то этот пароль необходимо ввести в терминале после соответствующего запроса пароля.

1.3.1.4 Генерирование и загрузка сертификатов для серверов пуш-уведомлений Google

При создании нового Приложения в системе необходимо указать ключ сервера и Sender ID для данного Приложения.

Для получения ключа необходимо в консоли управления Firebase (<https://console.firebase.google.com/>) добавить проект с Приложением, для которого будет создан данный ключ. Для этого нажмите соответствующую кнопку на панели Firebase (Рисунок 23).

Добро пожаловать в Firebase

Google предлагает множество инструментов для разработки приложений, взаимодействия с пользователями и получения прибыли от мобильных объявлений.

[Подробнее...](#) [Документация](#) [Поддержка](#)

Ваши проекты в Firebase

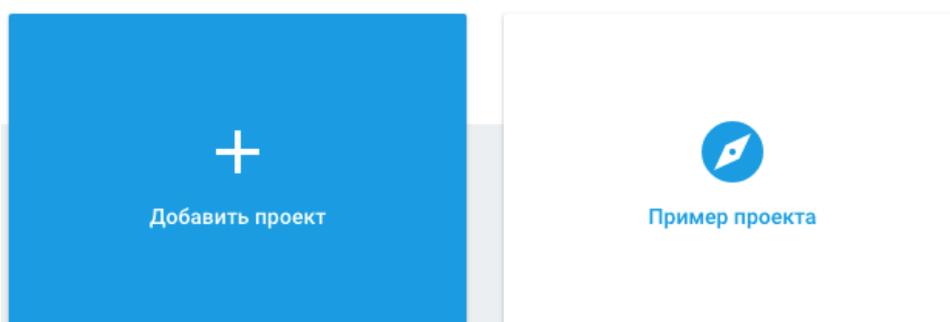


Рисунок 23. Панель Firebase

В появившемся окне (Рисунок 24) введите название для проекта и выберите регион. После ввода данных нажмите кнопку «Создать проект».

Добавить проект ✕

Название проекта

 + android + iOS + </>

Подсказка. В проекты входят приложения для разных платформ. ?

Идентификатор проекта ?
my-awesome-project-id

Страна/регион ?
Соединенные Штаты

Данные Analytics нужны, чтобы сделать другие сервисы Firebase и Google лучше. Проверить, к каким именно сведениям Analytics есть доступ у других сервисов, можно в любое время. [Подробнее...](#)

ОТМЕНА СОЗДАТЬ ПРОЕКТ

Рисунок 24. Создание проекта в Firebase

Далее нажмите кнопку «Продолжить» (Рисунок 25).

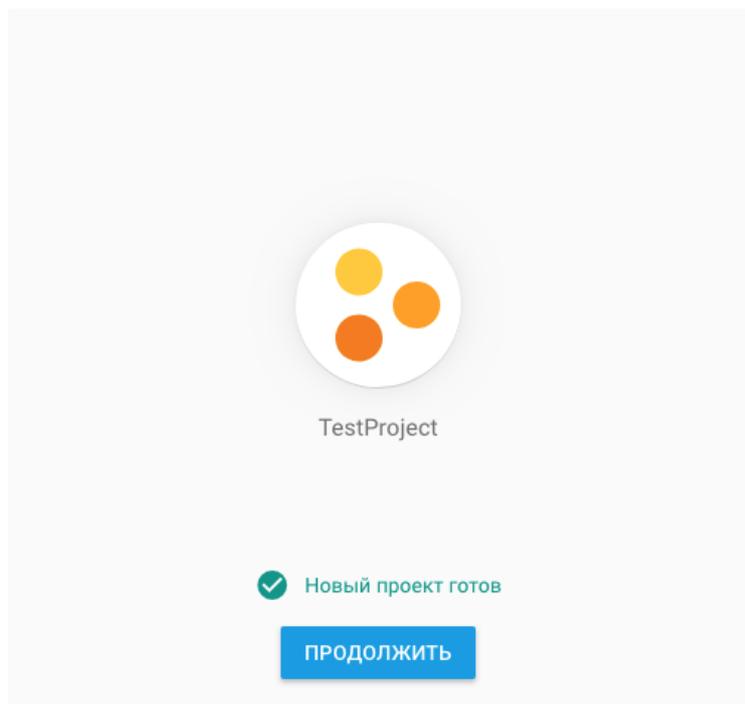


Рисунок 25. Создание проекта в Firebase

После создания проекта перейдите в настройки проекта. Для этого нажмите на кнопку  в панели управления проектом (Рисунок 26).

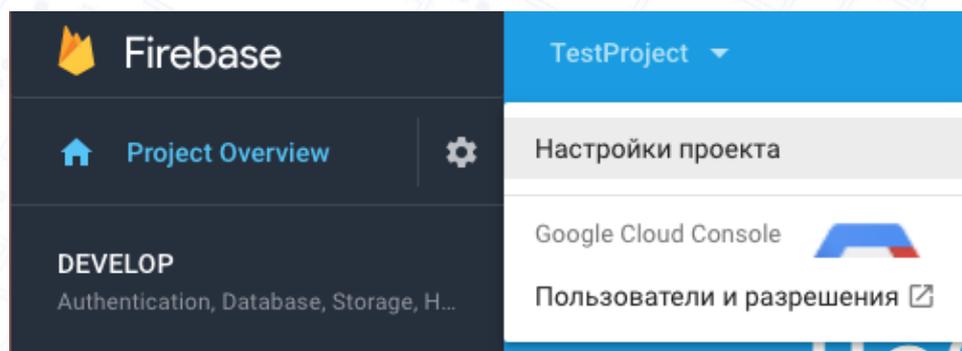


Рисунок 26. Настройки проекта Firebase

В появившемся окне перейдите на вкладку «Cloud messaging». В данной вкладке (Рисунок 27) находится ключ сервера и идентификатор отправителя (Sender ID).

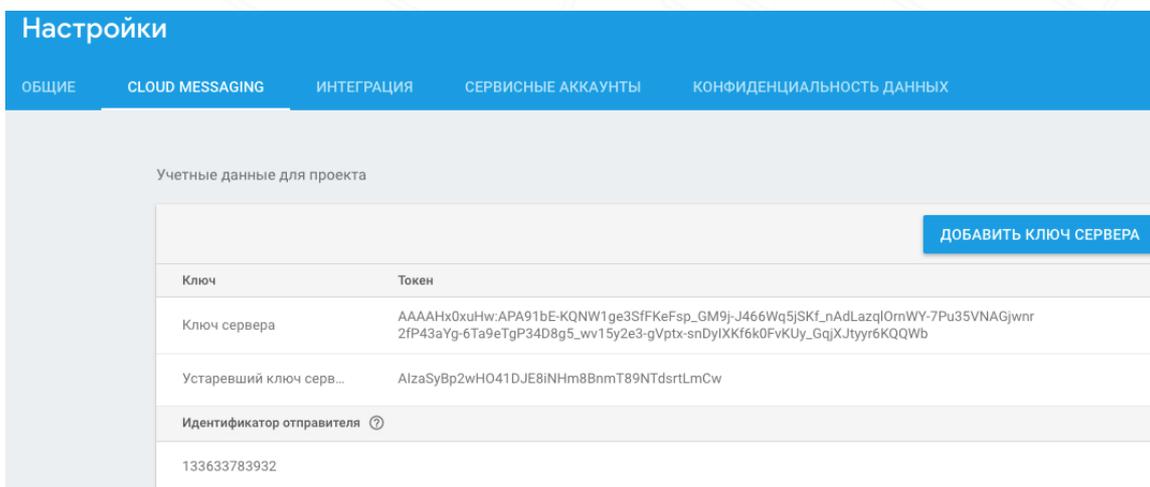


Рисунок 27. Cloud Messaging

Нажмите на кнопку «Копировать» () и вставьте полученные данные в настройках Приложения в разделе Разработка (Рисунок 28).

Название *	Домен	
МФК Новая пресня	mfnovayapresnya	
Галерея	Стиль Карты	test
Таймаут кеширования объектов		
300		
Описание		
97cf2233093344339eefc7237776c083.pem		
4b62df682c0945b0995fae704eaa5882.pem		
GCM Api Ключ	GCM Sender ID	
AAAAg1q2waQ:APA91bFJo0rswd0Vb0-tuiD513j_F6wHwAVXwE7Xk4CDur0caEvn_kVUmewwq	564162642340	
Идентификатор пакета Apple	Apple Team	
pro.indoorsnavi.mfnovayapresnya	64MFKAND86	
Google Bundle ID	Facebook Client ID	Facebook Client Secret
pro.indoorsnavi.mfnovayapresnya	1986469718237414	86e0d43ffdb60c2037237155a30e7e93

Сохранить

Рисунок 28. Раздел Настройка Приложения

1.3.2 Раздел Карта

В данном разделе пространства разработчика можно настроить расположение зданий на 3D карте города, настроить отображение всех этажей и помещений в нем. При переходе в данный раздел будет открыто для работы текущее Приложение (Рисунок 29). В правой части раздела с помощью кнопки «Редактировать свойства» () можно открыть редактор текущего Здания. Более подробно редактирование описано в разделе [1.2.3](#). Также можно открыть редактор этажей ([п.1.2.3.1.9](#)), для этого необходимо нажать на кнопку «Редактировать этажи» ().

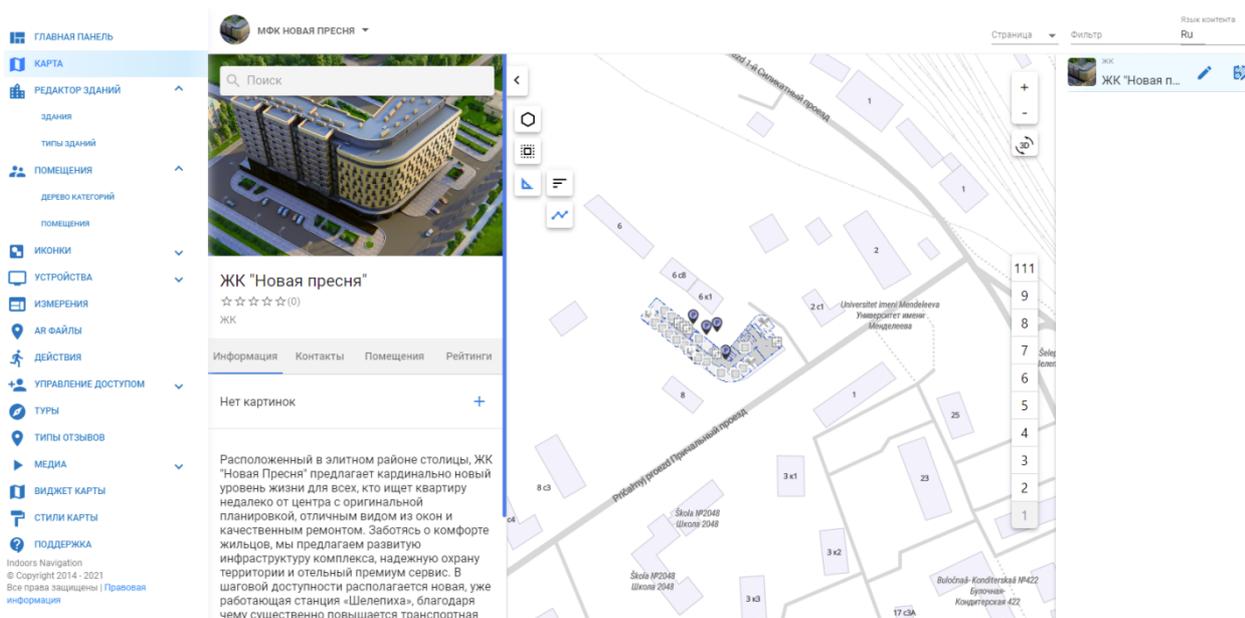


Рисунок 29. Раздел Карта

1.3.2.1 Информационная карточка Здания

В данном подразделе представлена следующая информация (Рисунок 30):

- Описание Здания и общая информация о нём;
- Контактная информация о Здании;
- Помещения, расположенные в Здании;
- Рейтинги.

Также с помощью поисковой строки можно найти информацию о какой-либо компании, расположенной в Здании.

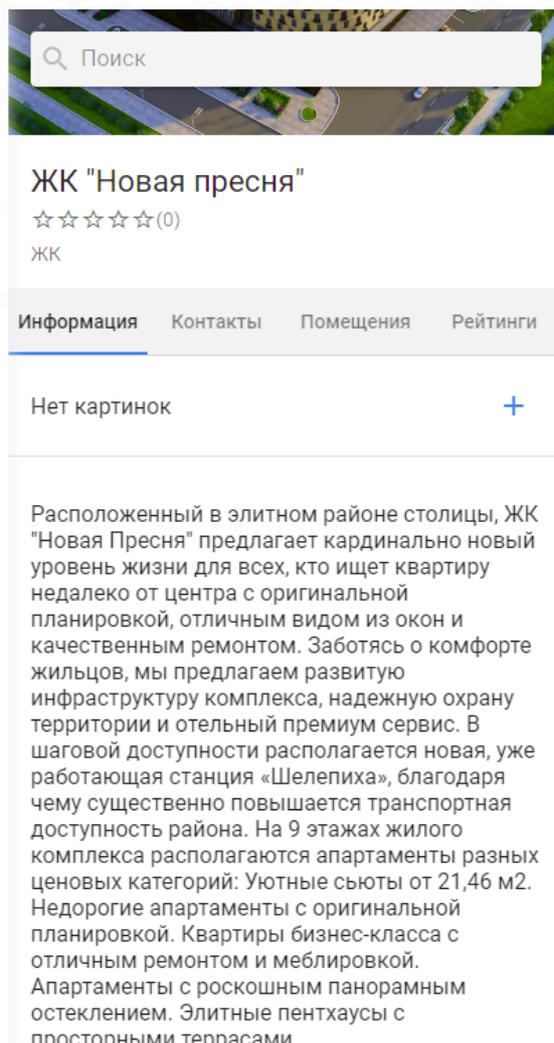


Рисунок 30. Информация о Здании

1.3.2.1.1 Помещения Здания

В подразделе «Помещения» представлена информация о помещениях Здания, их расположению по этажам (Рисунок 31).

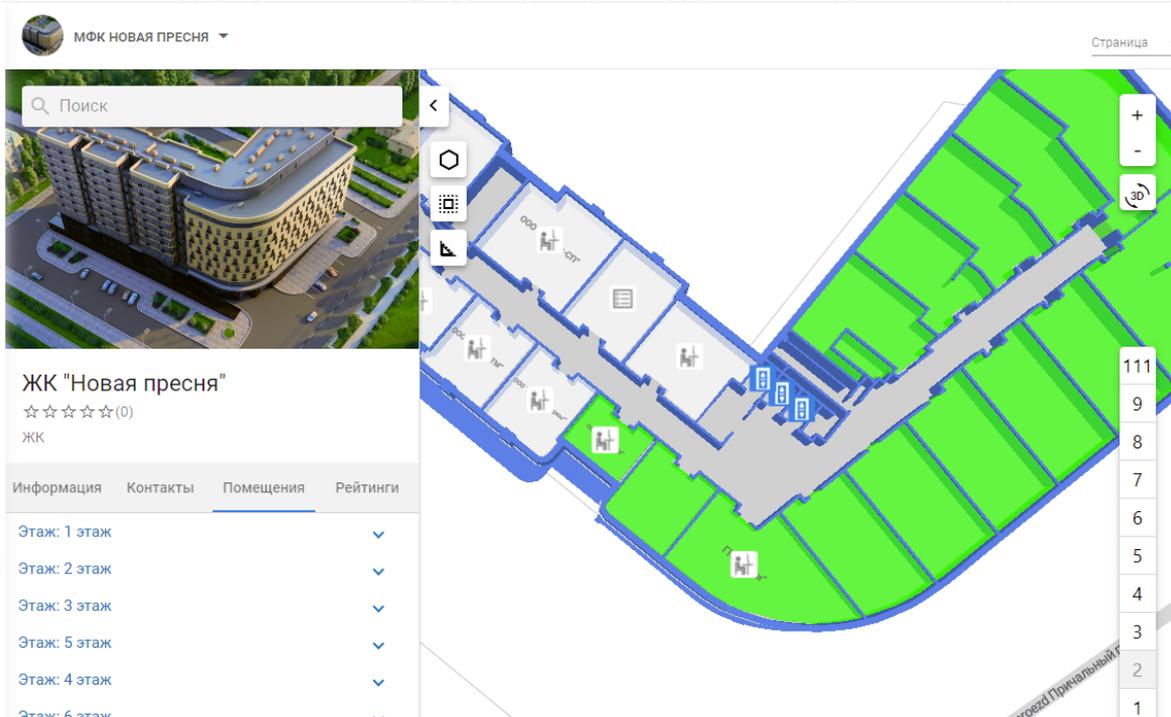


Рисунок 31. Помещения Здания

1.3.2.2 Работа с картой Здания

Для работы с картой Здания представлены следующие инструменты:

-  инструмент «Периметр области здания» - включает в себя полигональный инструмент, с помощью которого можно изобразить периметр здания на карте, либо удалить его (Рисунок 32).



Рисунок 32. Инструмент «Периметр области здания»

-  инструменты «Редактировать здание» представляют собой набор инструментов: перемещение, вращение, масштаб Здания, а также инструмент сохранения изменений (Рисунок 33). С помощью стрелок можно изменять положение Здания на карте.



Рисунок 33. Инструмент «Редактирования здания»

-  инструмент «Рулетка» - позволяет делать общие и отдельные измерения на карте Здания.

1.3.3 Редактор Зданий

Редактирование карты здания осуществляется в разделе работы со Зданиями.

Для того чтобы открыть данный раздел в левом меню нажмите на кнопку раздела «Здания» на «Главной панели» пространства «Разработка» и выберите подраздел «Здания». Откроется меню работы со зданиями, в котором можно создать новое здание, либо редактировать существующие здания.

В данном разделе располагаются подменю «Здания» и подменю «Типы Зданий».

1.3.3.1 Здания

В подменю «Здания» находится список уже созданных зданий, а также инструменты для создания здания, редактирования описания здания и редактирования карты здания (Рисунок 34).

Название	Редактировать	Этажи	Создано в	Обновлено	
Вокзалы Белорусский вокзал			05.07.17 18:22:25	02.06.21 13:29:43	
Метро Ботанический сад			27.03.19 13:35:28	15.10.21 16:29:45	
Вокзалы Казанский вокзал			01.06.17 15:17:59	14.05.21 13:27:21	
Вокзалы Киевский вокзал			20.06.17 14:00:14	14.05.21 18:10:17	
Метро Китай-город			03.07.19 10:47:03	15.10.21 16:59:01	
Вокзалы Курский вокзал			27.06.17 17:56:56	14.05.21 13:27:47	
Вокзалы Ленинградский вокзал			08.07.17 00:38:47	14.05.21 13:27:58	
Аэропорты Международный аэропорт Ш			09.11.16 12:55:30	10.12.21 15:27:16	
Вокзалы Павелецкий вокзал			17.07.17 12:59:16	14.05.21 13:28:12	
Вокзалы Рижский вокзал			30.06.17 21:37:36	14.05.21 13:28:17	
Вокзалы Савеловский вокзал			30.06.17 21:26:26	14.05.21 13:28:23	
Вокзалы Ярославский вокзал			11.07.17 17:24:32	14.05.21 13:28:28	

Рисунок 34. Редактор Зданий

1.3.3.1.1 Создание нового Здания

Для создания нового здания нажмите на кнопку «Создать» в меню работы со зданиями (Рисунок 35).

Название	Редактировать	Этажи	Создано в	Обновлено	
Вокзалы Белорусский вокзал			05.07.17 18:22:25	02.06.21 13:29:43	
Метро Ботанический сад			27.03.19 13:35:28	15.10.21 16:29:45	
Вокзалы Казанский вокзал			01.06.17 15:17:59	14.05.21 13:27:21	
Вокзалы Киевский вокзал			20.06.17 14:00:14	14.05.21 18:10:17	
Метро Китай-город			03.07.19 10:47:03	15.10.21 16:59:01	
Вокзалы Курский вокзал			27.06.17 17:56:56	14.05.21 13:27:47	
Вокзалы Ленинградский вокзал			08.07.17 00:38:47	14.05.21 13:27:58	
Аэропорты Международный аэропорт Ш			09.11.16 12:55:30	10.12.21 15:27:16	
Вокзалы Павелецкий вокзал			17.07.17 12:59:16	14.05.21 13:28:12	
Вокзалы Рижский вокзал			30.06.17 21:37:36	14.05.21 13:28:17	
Вокзалы Савеловский вокзал			30.06.17 21:26:26	14.05.21 13:28:23	
Вокзалы Ярославский вокзал			11.07.17 17:24:32	14.05.21 13:28:28	

Рисунок 35. Создание нового здания.

В появившемся окне создания нового Здания (Рисунок 36) необходимо внести информацию о создаваемом здании.

1 Главная — 2 Галерея — 3 Контакты — 4 Калибровка — 5 Дополнительные настройки — 6 Часы работы



Название *	Тип *
Описание	
Время	
Стоянка	



Рисунок 36. Вкладка «Главная» создания Здания

1.3.3.1.2 Вкладка Главная

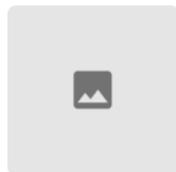
Вкладка «Главная» содержит следующие пункты:

- Логотип;
- Название Здания (обязательно к заполнению);
- Тип Здания (обязательно к заполнению);
- Описание;
- Время работы;
- Информация о парковке;
- Изображение.

Для того чтобы выбрать «Тип Здания», необходимо нажать курсором в соответствующее поле, в котором откроется диалоговое окно выбора одного из существующих Типов Зданий (Рисунок 37). Также можно создать новый Тип Здания, для этого необходимо нажать на кнопку «Создать», затем в появившемся окне (Рисунок 38) ввести название нового Типа Здания и после этого нажать на кнопку «Создать». После этого тип здания будет создан.

Создать Здание

- 1 Главная
- 2 Галерея
- 3 Контакты
- 4 Калибровка
- 5 Дополнительные настройки
- 6 Часы работы

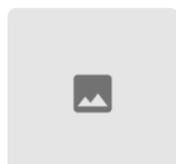


Название *

Описание

Время

Стоянка



Тип *

Создать новое

Аэропорты

Вокзалы

Отмена

Подтверждение

Рисунок 37. Диалоговое окно выбора/создания Типа Здания.

Создать тип здания

Название *

Изображение

Отмена

Создать

Рисунок 38. Создание нового Типа Здания.

После указания Названия здания и выбора/создания Владельца Здания и Типа Здания, нажмите кнопку «Создать» и тип здания будет создан. Далее этот тип здания нужно будет выбрать в меню выбора типа здания при создании здания.

1.3.3.1.3 Вкладка «Галерея»

В данном подразделе создания Здания вы можете добавить необходимые изображения здания, просто перетянув их в это поле (Рисунок 39).

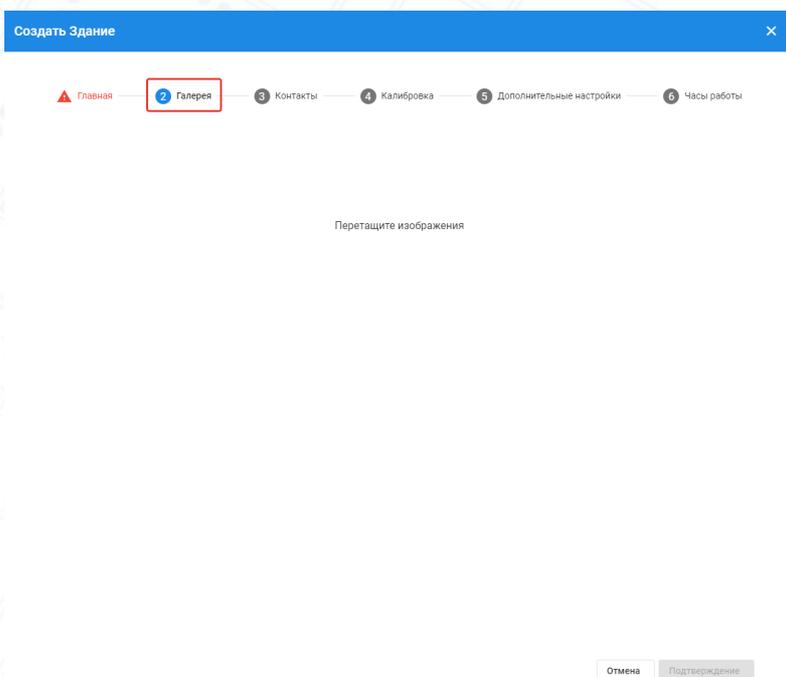


Рисунок 39. Вкладка Галерея.

1.3.3.1.4 Вкладка «Контакты».

В этой вкладке вы можете указать следующую информацию для создаваемого здания (Рисунок 40):

- Город;
- Адрес;
- Маршрут;
- Телефон;
- Электронная почта;
- Веб-сайт;
- Ссылку на Facebook;
- Ссылку на Вконтакте.

▲ Главная — ● Галерея — **3 Контакты** — 4 Калибровка — 5 Дополнительные настройки — 6 Часы работы

Город

Адрес

Маршрут

Телефон

Электронная почта

Веб-сайт

Facebook

ВКонтакте

Отмена

Подтверждение

Рисунок 40. Вкладка Контакты.

1.3.3.1.5 Вкладка «Калибровка»

На вкладке Калибровка (Рисунок 41) отображаются данные о положении Здания на карте:

- Долгота Здания;
- Широта Здания;
- Угол относительно Северного магнитного полюса (Angle);
- Ширина карты Здания в пикселях;
- Высота карты Здания в пикселях;
- Общая площадь Здания (Area);
- Масштаб Здания (Пиксели на метр);
- Настройка камеры карты iOS;
- Настройка камеры карты Android.

▲ Главная — ● Галерея — ● Контакты — 4 Калибровка — 5 **Дополнительные настройки** — 6 Часы работы

Место расположения (введите адрес для определения широты и долготы)

Широта * Долгота *

Угол (в градусах)

Ширина (пкс) * Высота (пиксели) *

 Площадь (м²) Масштаб (пкс/м) *

Настройки камеры карты iOS

Широта Долгота

Расстояние Направление Угол наклона

Настройки камеры карты Android

Широта Долгота

Отмена

Подтверждение

Рисунок 41. Вкладка Калибровка.
1.3.3.1.6 Вкладка «Дополнительные настройки»

В данной вкладке можно внести дополнительные настройки в создаваемом Здании (Рисунок 42).

 ▲ Главная — ● Галерея — ● Контакты — ▲ Калибровка — 5 **Дополнительные настройки** — 6 Часы работы

Вклад Вклад 2 Перерыв сканирования (Секунды) Буфер сканирования (Секунды)

Минимальное значение RSSI Максимальное кол-во ячеек рядом

UUID Глобальный цвет иконок

Пользовательский тег

- Включить 3D
 Включить AR
 Использовать RTT
 Привязать пользователя к маршруту
 Режим простой навигации
 Включить голосовой ассистент
 Включить поиск по голосу

3D Модель

Выберите режим сканирования Bluetooth Порог качества GPS

Отмена

Подтверждение

Рисунок 42. Вкладка Дополнительные настройки.

1.3.3.1.7 Вкладка «Часы работы»

На этой вкладке отображается время работы здания. Вы можете изменить рабочее время только для созданных зданий (Рисунок 43).

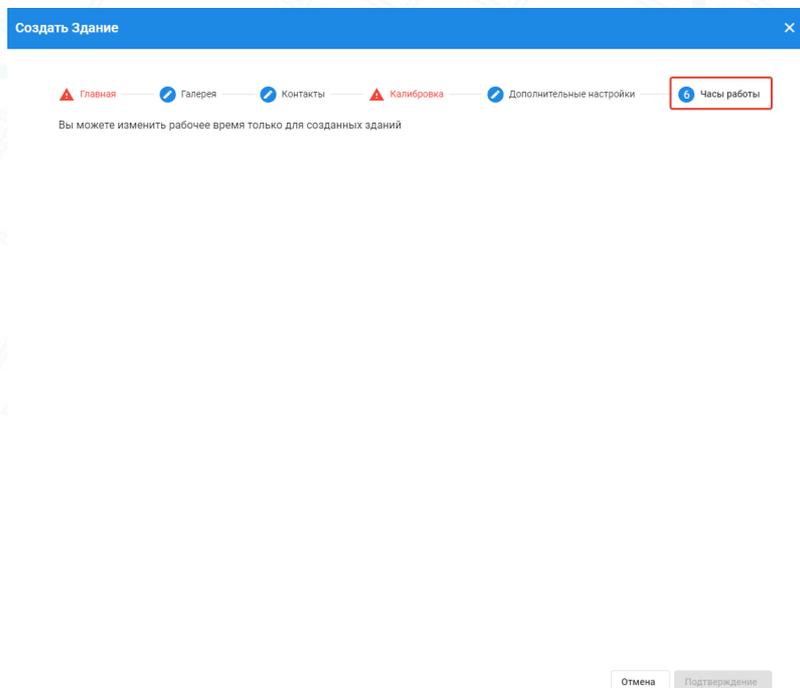


Рисунок 43. Вкладка Рабочее время.

1.3.3.1.8 Создание времени работы Здания

Для создания времени работы Здания необходимо открыть его для редактирования, и во вкладке «Часы работы» нажать на кнопку «Создать». После этого откроется окно с параметрами создания времени работы здания (Рисунок 44). Введите следующие данные:

- Время открытия.
- Время закрытия.
- Нумерация дня недели.
- Название дня недели.

Так же, необходимо установить галочку «Активно», чтобы данное время отображалось и нажать на кнопку «Создать».

Создать
Удалить

	Активно	Время открытия (hh:mm)	Время закрытия (hh:mm)	День	
<input type="checkbox"/>		10:00	16:00	0	✕A
<input type="checkbox"/>		10:12	22:22	1	✕A
<input type="checkbox"/>		11:31	12:32	2	✕A
<input type="checkbox"/>		10:00	22:00	3	✕A
<input type="checkbox"/>		10:00	22:00	4	✕A
<input type="checkbox"/>		10:00	22:00	5	✕A
<input type="checkbox"/>		10:00	22:00	6	✕A
<input type="checkbox"/>		11:31	12:32	7	✕A

Отмена
Подтверждение

Рисунок 44. Окно создания времени работы.

1.3.3.1.9 Редактирование Здания

Для редактирования одного из Зданий нажмите на кнопку , после чего, аналогично с созданием Здания, отредактируйте необходимые поля. Для редактирования этажей Здания нажмите на кнопку . После чего откроется карта этажей с инструментами для редактирования (Рисунок 45).

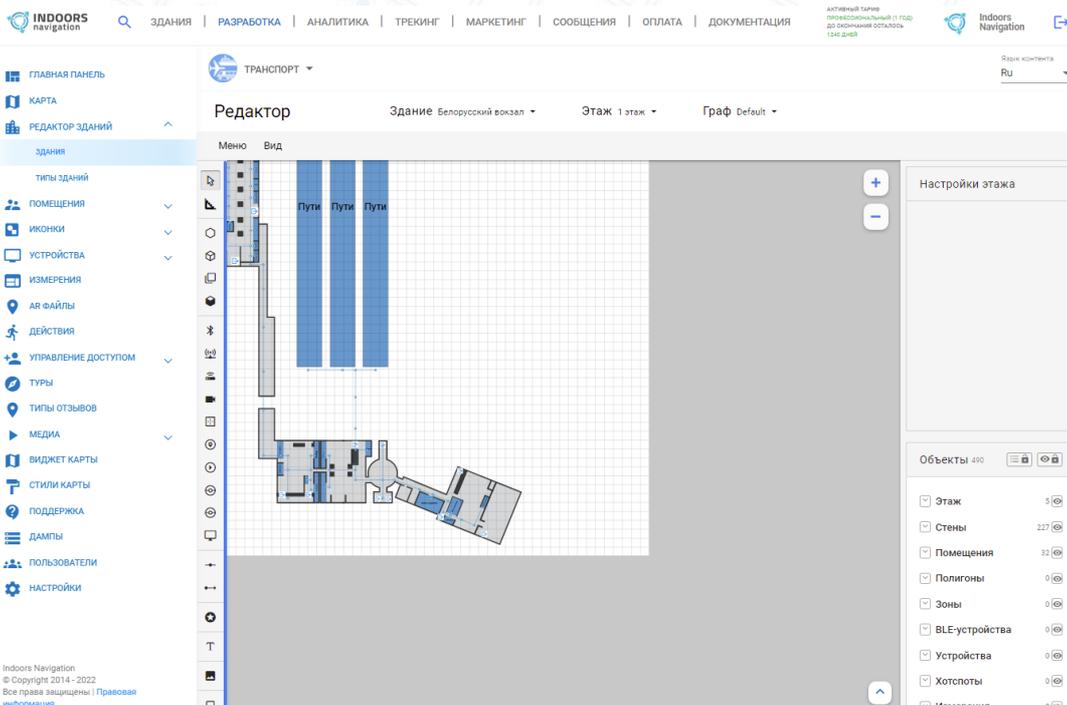


Рисунок 45. Редактор этажей

В случае, если этажи Здания еще не были созданы, необходимо добавить новый этаж в Здании для редактирования. Для этого нажмите на выпадающее меню «Этаж» Редактора и нажмите «Создать этаж» (Рисунок 46).

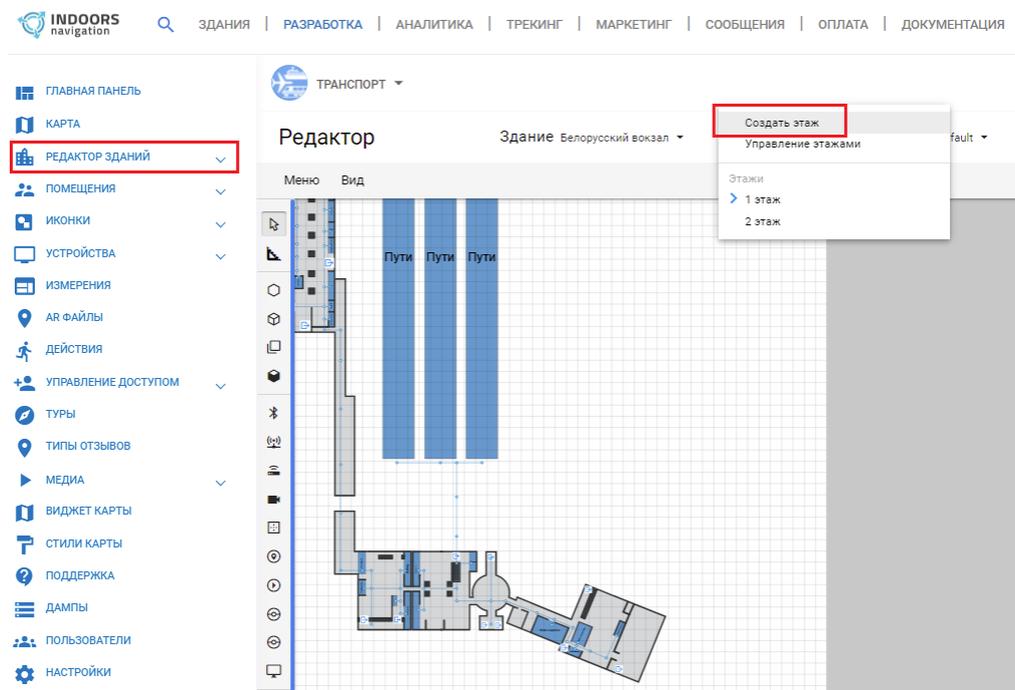


Рисунок 46. Создание этажей.

В появившемся окне создания Этажей (Рисунок 47) введите следующие данные:

- Название этажа;
- Режим создания (добавить последним или вставить между);

- Высоту и номер этажа;
- Активность и отображение контура;
- Выбрать для загрузки активы iOS и Android.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Создать этаж
✕

Название *

Режим создания

Добавить последним
 Вставить

Высота *

Номер этажа *

Активно

Отображать контура

Asset bundle iOS ⬆️ ⬆️

Asset bundle Android ⬆️ ⬆️

Отмена

Создать

Рисунок 47. Окно параметров создания этажа.

1.3.3.1.10 Описание «Главного меню»

После создания нового Этажа откроется основное окно Редактора (Рисунок 48).

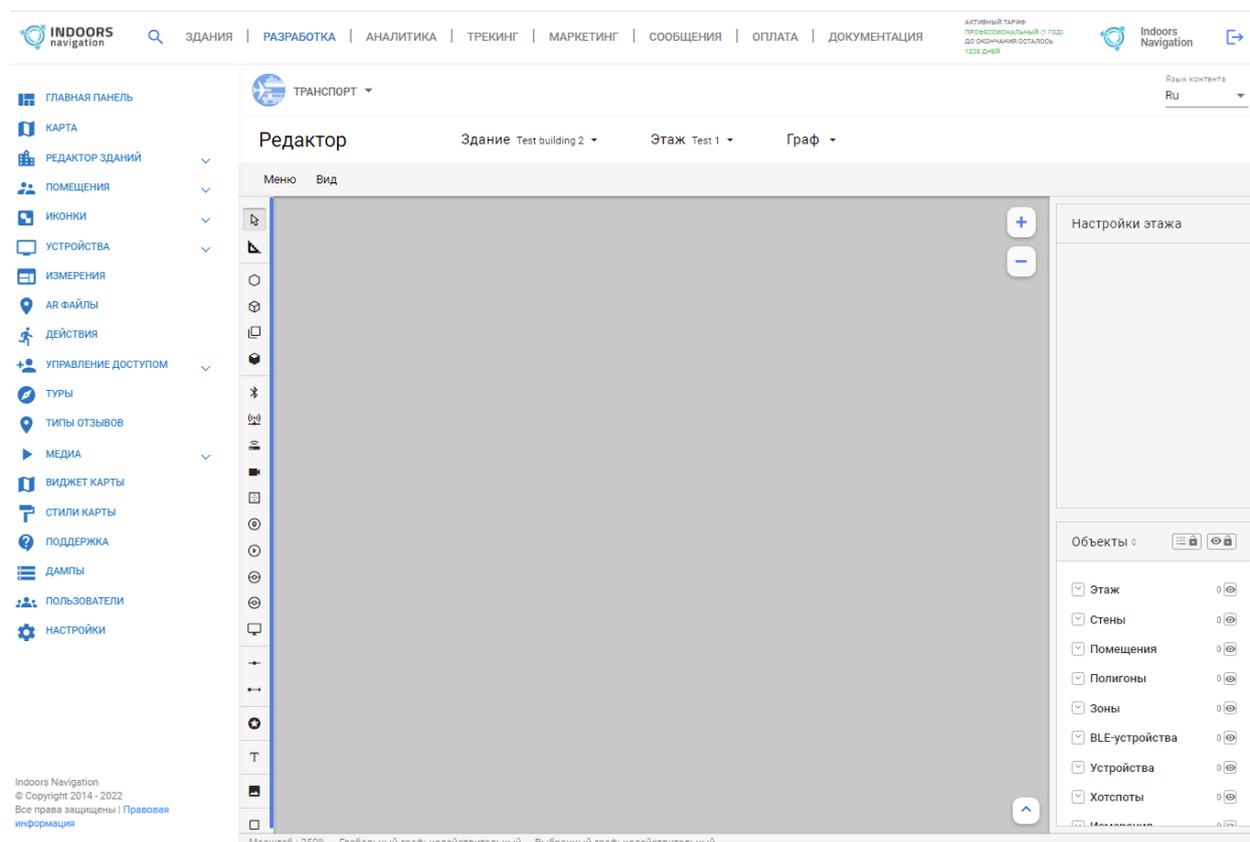


Рисунок 48. Основное окно редактора.

В главном Меню Редактора можно выбрать следующие опции (Рисунок 49):

- Холст.
- Изображение фона.
- Цветовая схема здания.
- Сохранить как png (сохранение карты Здания в формате png).
- Сохранить как svg (сохранение карты Здания в формате svg).

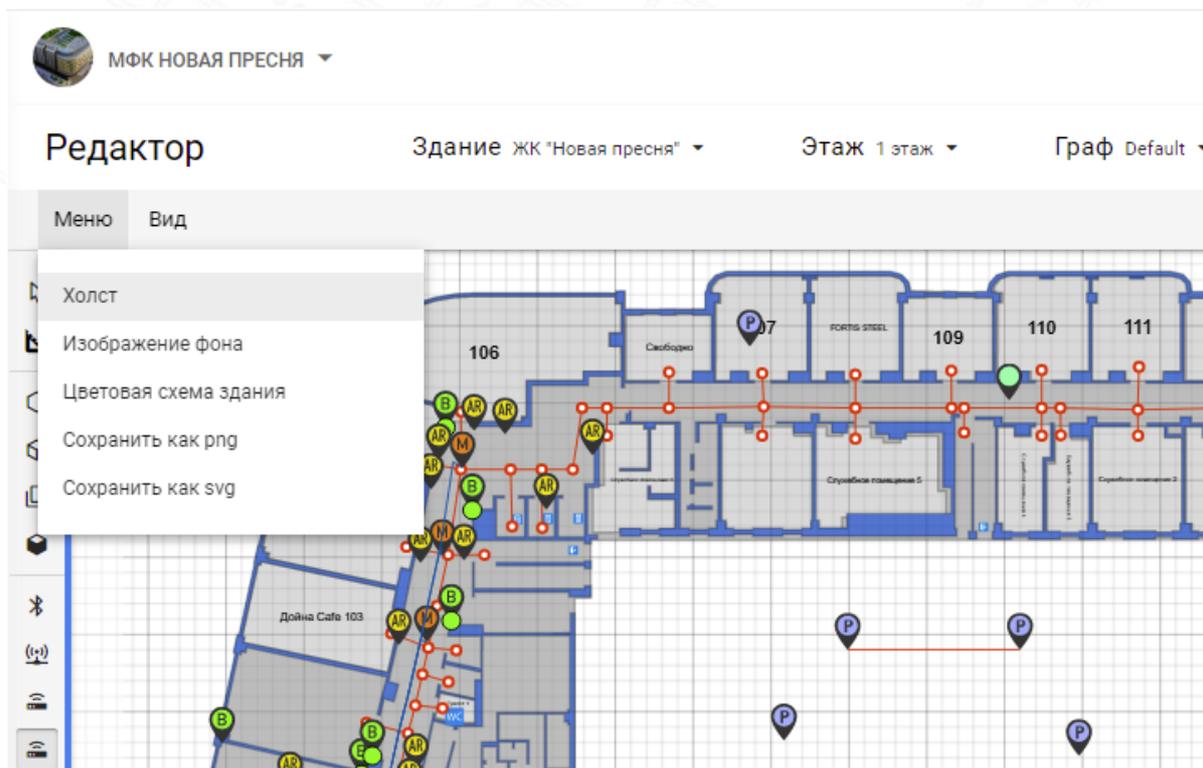


Рисунок 49. Меню Редактора.

1.3.3.1.11 Описание окна «Холст»

В диалоговом окне «Холст» (Рисунок 50) устанавливаются настройки холста соответствующего Здания. В данном диалоговом окне задаются следующие параметры:

- Ширина в пикселях.
- Высота в пикселях.
- Масштаб в пикселях на метр.

×

Редактировать холст здания

Смотреть [здесь](#) для получения дополнительной информации.

Ширина (пкс) *
920

Высота (пиксели) *
580

Масштаб (пкс/м) *
10,0266049912175

СОХРАНИТЬ

Рисунок 50. Диалоговое окно Холст.

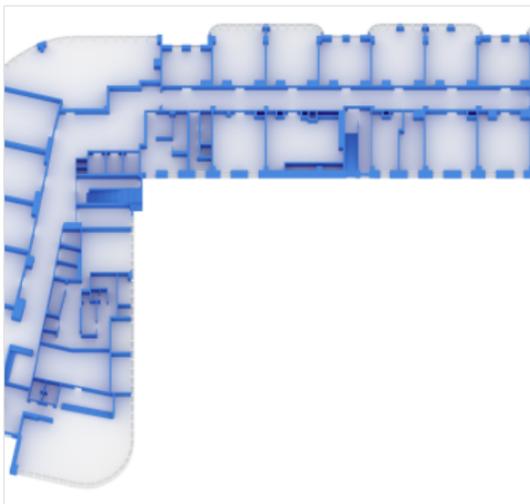
1.3.3.1.12 Описание окна «Изображение фона»

В диалоговом окне «Изображение фона» устанавливается изображение, которое будет использовано на заднем фоне Этажа Здания. Для того, чтобы выбрать изображение, нажмите на пустое поле в диалоговом окне «Изображения фона» (Рисунок 51).

×

Редактирование фонового изображения этажа

Смотреть [здесь](#) для получения дополнительной информации.



СОХРАНИТЬ

Рисунок 51. Окно редактирования Изображения фона.

Затем в открывшемся диалоговом окне выберите файл с изображением, которое будет использовано как задний фон Здания. Для сохранения выбранного изображения нажмите на кнопку «Сохранить»

1.3.3.1.13 Описание окна «Цветовая схема Здания»

В диалоговом окне Цветовой схемы Здания (Рисунок 52) настраивается цветовая схема для элементов Зданий, которые используются в графическом поле. Для различных элементов Зданий в системе изначально заданы определённые цвета, которые можно в дальнейшем изменить.

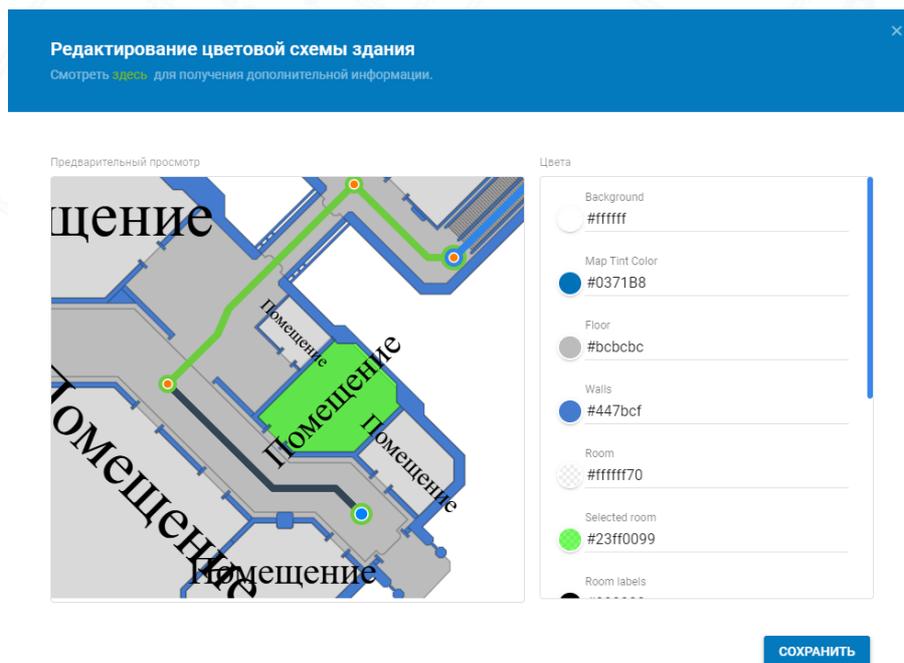


Рисунок 52. Окно редактирование цветовой схемы здания.

Для изменения цветовой схемы элемента нажмите на круглый значок в строке с цветовым кодом, после чего откроется окно редактирования цветовой схемы (Рисунок 53).

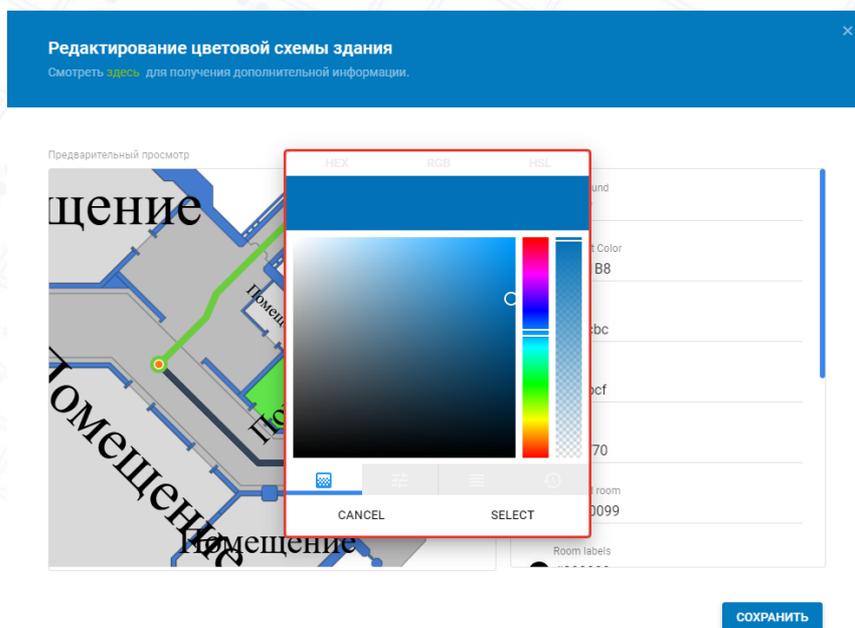


Рисунок 53. Окно редактирования цветовой схемы элементов.

После выбора цвета из палитры, на который вы хотите изменить цвет данного элемента, нажмите на кнопку «Select». После внесения всех изменений в цветовую схему всех элементов, в Диалоговом окне Цветовой схемы Здания нажмите на кнопку «Сохранить».

1.3.3.1.14 Описание пункта меню «Вид»

В пункте меню Вид (Рисунок 54) устанавливаются настройки отображения элементов в графическом поле. Если напротив пунктом меню Вид установлены галочки, значит данный элемент отображается на экране.

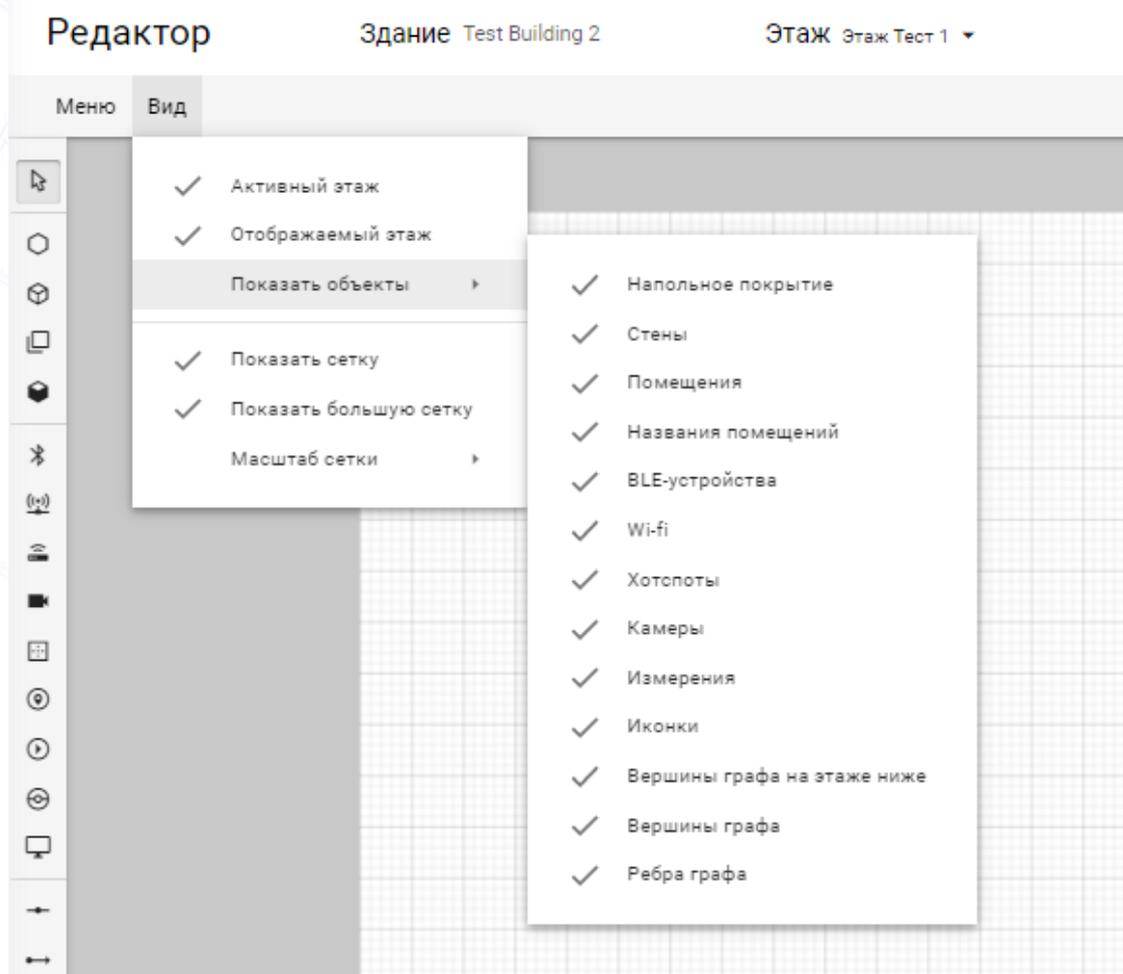


Рисунок 54. Пункт меню Вид.

Для того чтобы изменить видимость элемента, необходимо на него нажать, после чего галочка видимости напротив данного элемента станет пустым, и все элементы данного типа станут невидимыми.

С помощью настройки инструмента Масштаб сетки (Рисунок 55) устанавливается масштаб сетки, которая отображается в графическом поле.

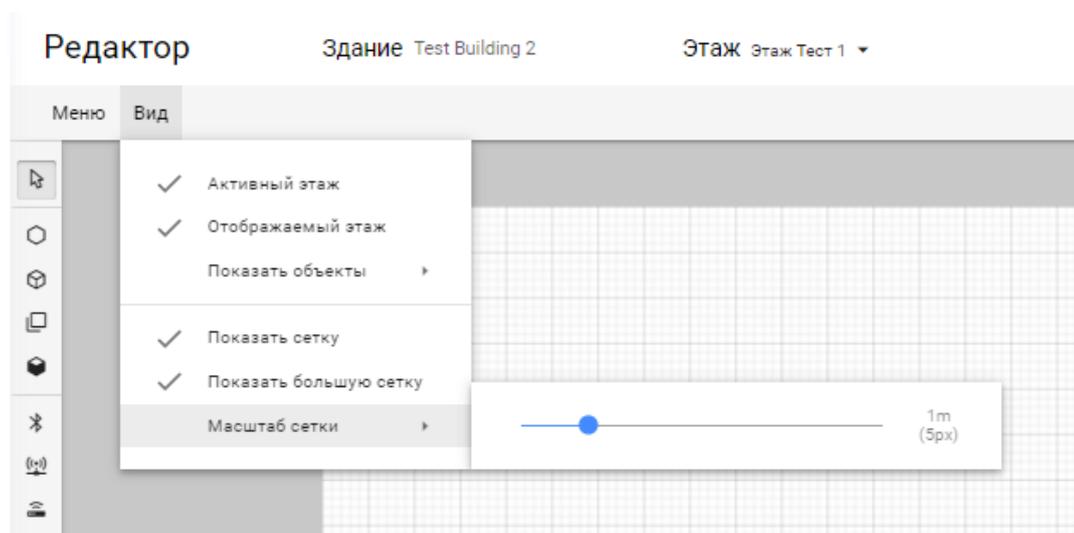


Рисунок 55. Настройка масштаба сетки.

1.3.3.1.15 Описание создания «Этажей»

С помощью выпадающего меню создания/выбора/редактирования этажей (Рисунок 54) выполняется настройка этажей здания, также можно создать новый этаж, открыть меню работы с уже созданными этажами здания.

Также в данном окне можно выбрать для работы ранее созданные этажи Здания.

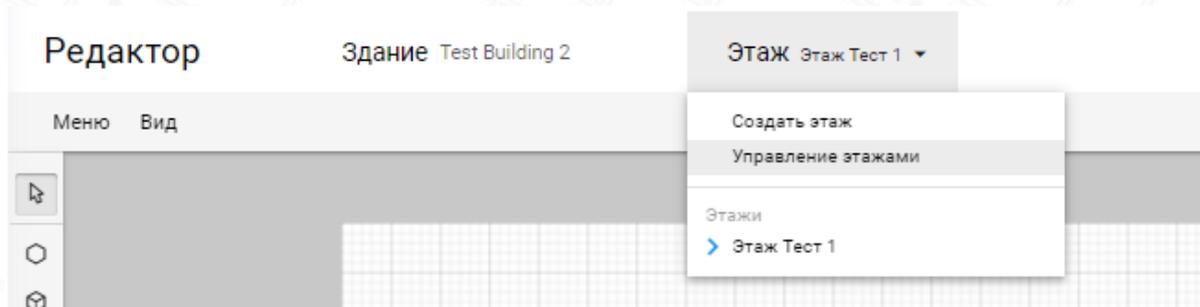


Рисунок 56. Окно работы с этажами Здания.

Для создания нового Этажа нажмите на кнопку «Создать этаж». Для редактирования ранее созданных этажей нажмите на кнопку «Управление этажами». Откроется окно со списком доступных для редактирования этажей (Рисунок 57).

Так же в данном окне можно создать новый этаж с помощью кнопки «Создать», а также удалить этаж с помощью кнопки «Удалить».

Редактировать схему этажей ✕
 Смотреть [здесь](#) для получения дополнительной информации.

+ СОЗДАТЬ
УДАЛИТЬ

	№	Название	Номер2	Высота	Активно	Переупорядочить
<input type="checkbox"/>	3	3 этаж	3	3	✓	▲ ▼
<input type="checkbox"/>	1	1 этаж	1	3	✓	▲ ▼
<input type="checkbox"/>	4	4 этаж	4	3	✓	▲ ▼
<input type="checkbox"/>	5	5 этаж	5	3	✓	▲ ▼
<input type="checkbox"/>	6	6 этаж	6	3	✓	▲ ▼

Page: 1 ▾ 1 - 5 of 9 ◀ ▶

СОХРАНИТЬ

Рисунок 57. Окно редактирования этажей

Для редактирования этажа нажмите на кнопку «Редактирование» в строке с этажом (Рисунок 58).

Редактировать схему этажей ✕
 Смотреть [здесь](#) для получения дополнительной информации.

+ СОЗДАТЬ
УДАЛИТЬ

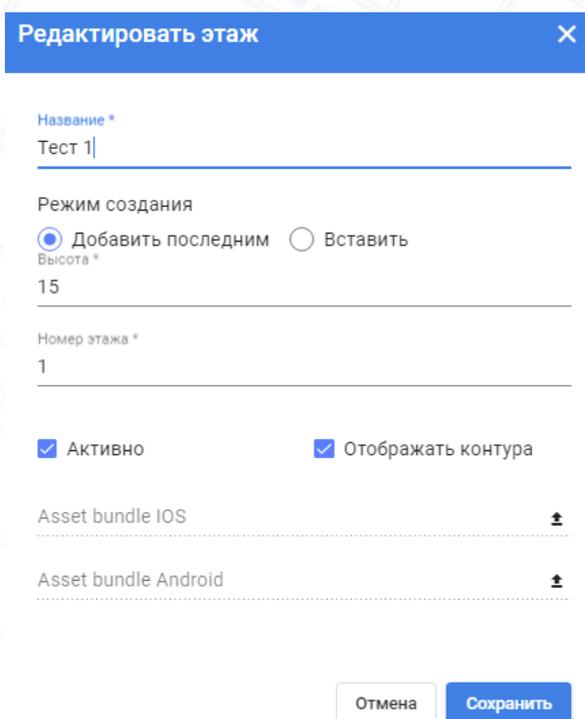
	№	Название	Номер2	Высота	Активно	Переупорядочить
<input type="checkbox"/>	1	Этаж Тест 1	1	3	✓	▲ ▼

Page: 1 ▾ 1 - 1 of 1 ◀ ▶

Рисунок 58. Кнопка редактирования этажей.

В появившемся окне (Рисунок 59) есть возможность изменить имя этажа, режим создания (добавить последним или вставить), номер этажа, высоту, его активность (с

помощью флага «Активно»), отображение контура (с помощью флага «Отображать контура»), выбрать asset bundle для IOS и Android.



Редактировать этаж

Название *
Тест 1

Режим создания
 Добавить последним Вставить

Высота *
15

Номер этажа *
1

Активно Отображать контура

Asset bundle IOS

Asset bundle Android

Отмена Сохранить

Рисунок 59. Редактирование этажа.

1.3.3.1.16 Описание инструмента «Этаж»

С помощью инструмента «Этаж» можно отрисовать объекты, которые непосредственно находятся на этаже (Рисунок 60). Для создания элемента на графическом поле необходимо нарисовать соответствующий объект.

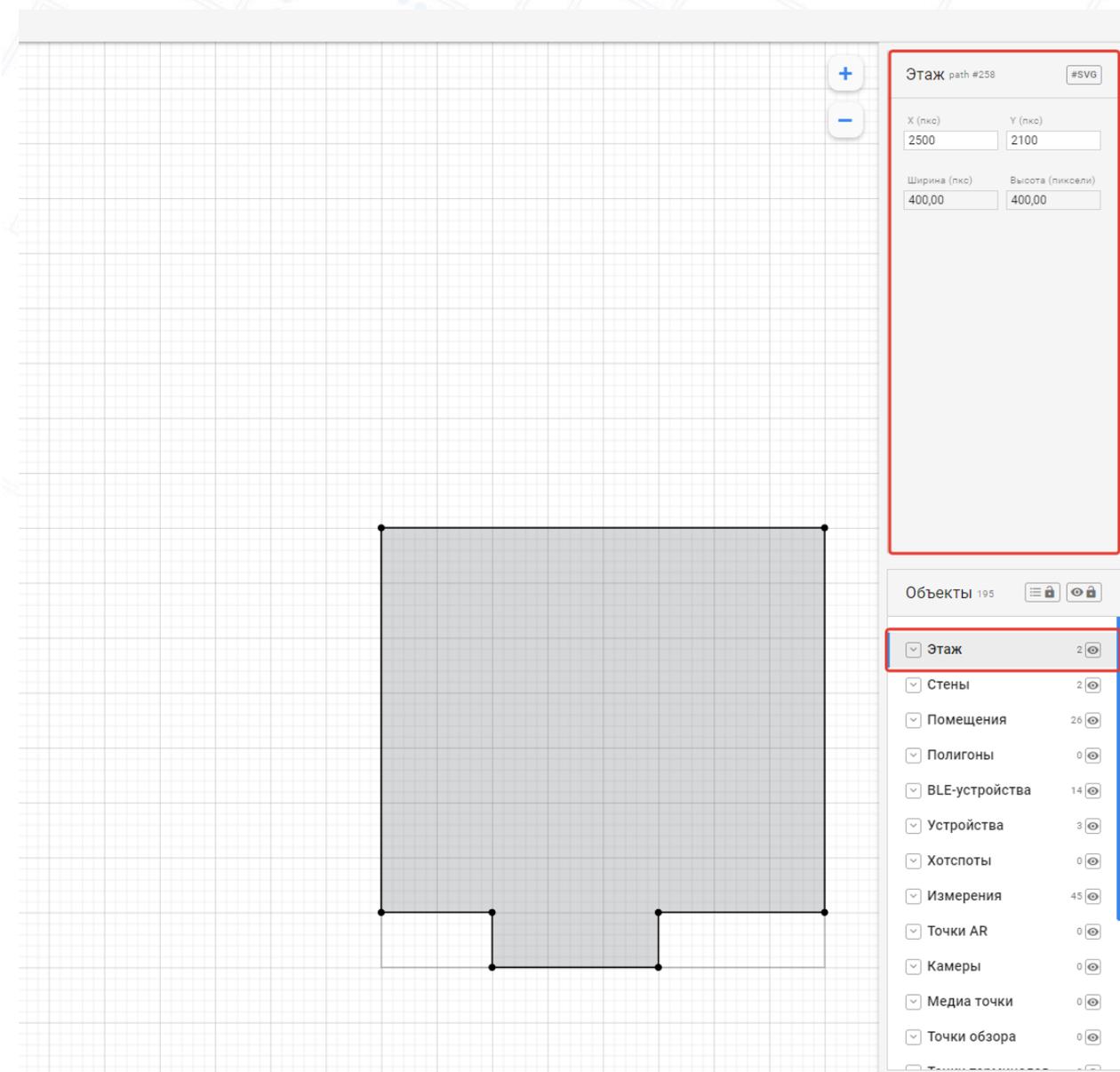


Рисунок 60. Инструмент Этаж.

Любые объекты отрисовываются с помощью двойного нажатия на левую кнопку мыши - с каждым нажатием ставится точка, от которой начинаются границы объекта.

Для того, чтобы завершить рисование, необходимо привести курсором линию в начальную точку и опять выполнить двойной клик.

В правой Панели Редактирования можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y. Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Этаж. Для того, чтоб удалить Этаж с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.17 Описание инструмента «Стены»

Инструмент «Стены» позволяет рисовать и далее редактировать стены на этаже. Объекты «Стены» создаются аналогично любым другим объектам с помощью двойных кликов мышью в графическом поле с привязкой в сетке (в масштабе) (Рисунок 61).

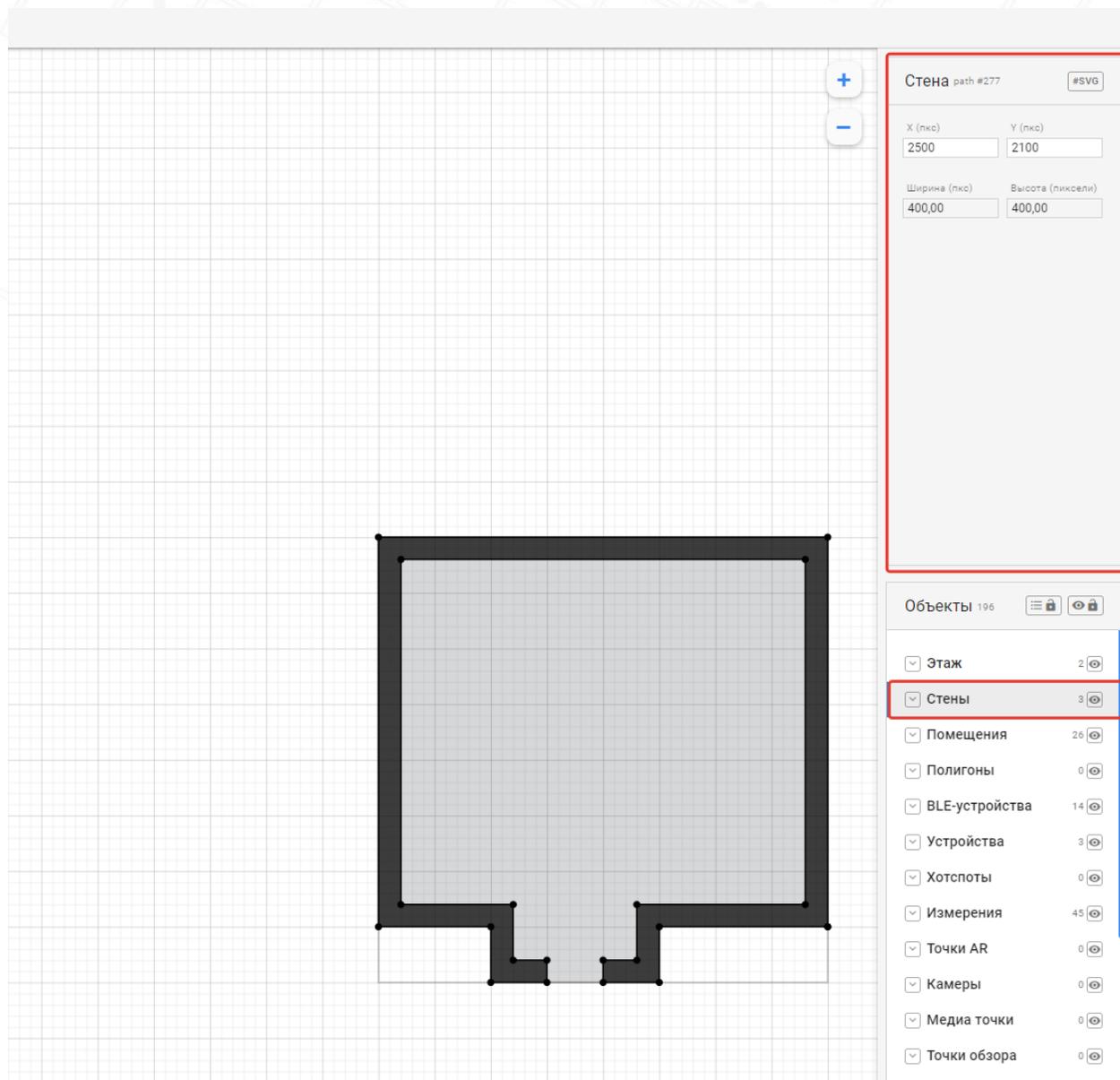


Рисунок 61. Инструмент Стены.

В правой Панели Редактирования можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y. Так же внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Стены. Для того, чтоб удалить Стену с карты Здания, необходимо кликнуть на неё правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.18 Описание инструмента «Помещения»

Инструмент «Помещения» позволяет работать с уже созданными ранее комнатами, либо отрисовать новые комнаты на созданном ранее Этаже (Рисунок 62).

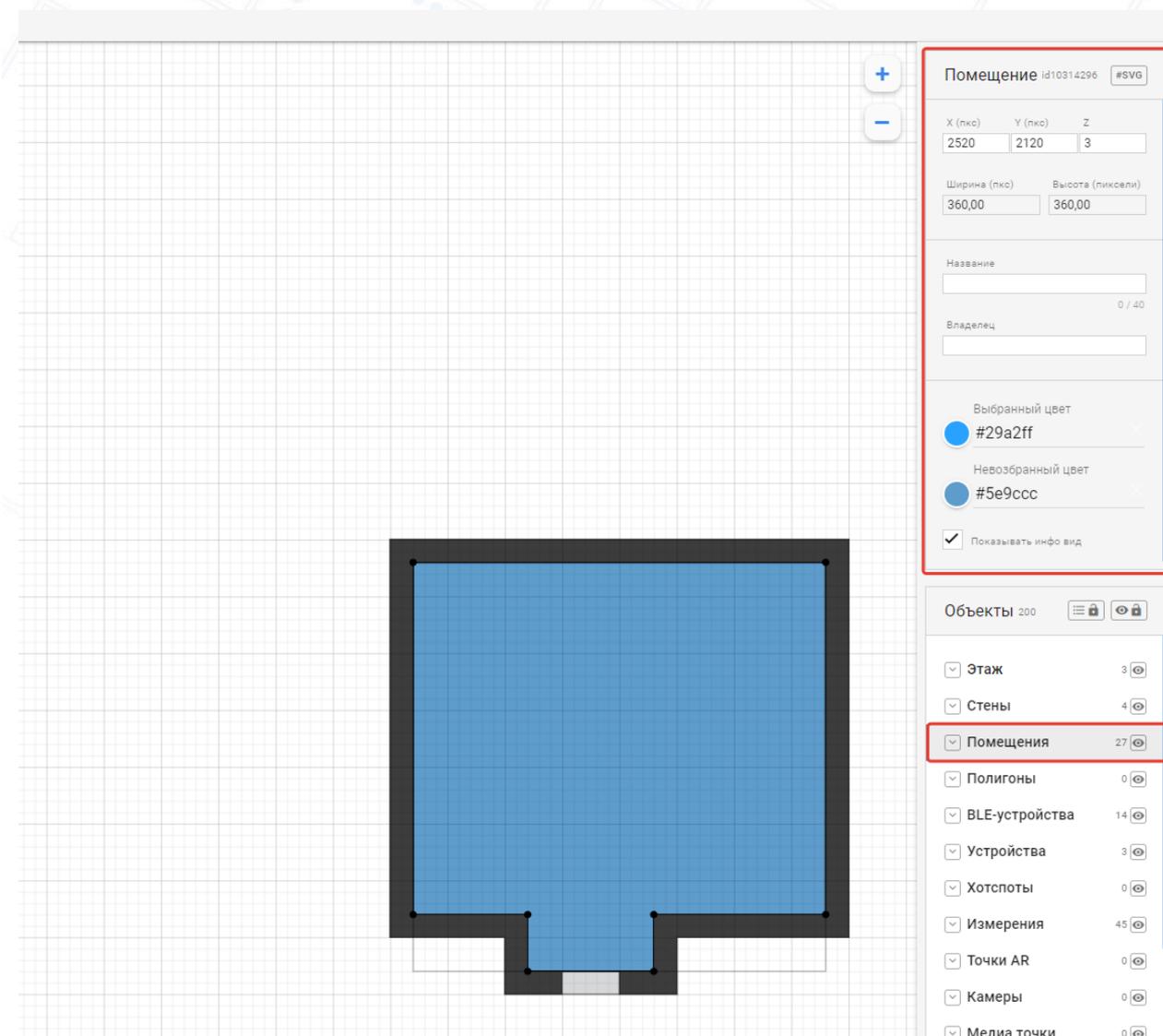


Рисунок 62. Инструмент Помещения.

Объекты Помещения создаются аналогично любым другим объектам с помощью двойных кликов мышью в графическом поле.

В правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, задать имя Комнаты и выбрать Владельца Комнаты из списка или добавить нового Владельца.

Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Помещения.

Для того чтоб удалить Помещение с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.19 Описание инструмента «Полигоны»

Инструмент «Полигоны» применяется для создания объекта на разном уровне плоскости (например, создать силуэт рабочего стола).

Объекты «Полигоны» создаются аналогично любым другим объектам с помощью двойных кликов мышью в графическом поле (Рисунок 63). Для того, чтоб удалить Полигон с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

В правой части панели представлены возможные настройки для Полигона:

- X(пкс) и Y(пкс) – перемещение полигона относительно оси;
- Ширина(пкс) и Высота(пкс) – рамки рабочей области фигуры;
- База – высота, на которой будет находиться фигура относительно этажа;
- Высота – высота нарисованной фигуры.

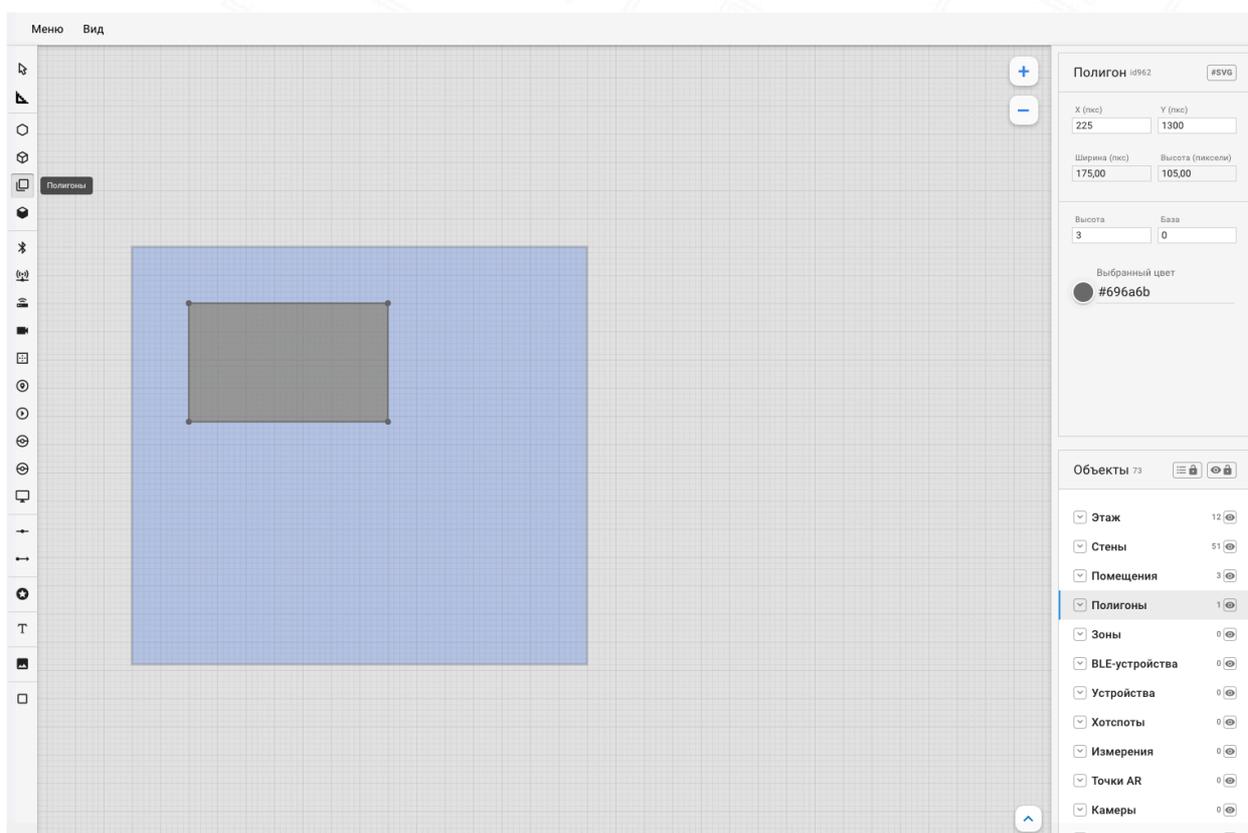


Рисунок 63. Инструмент Полигоны

1.3.3.1.20 Описание инструмента «BLE-устройства»

Инструмент BLE-устройства позволяет работать с уже созданными ранее навигационным датчиками Veason, либо отрисовать новые датчики на созданном ранее Этаже (Рисунок 64).

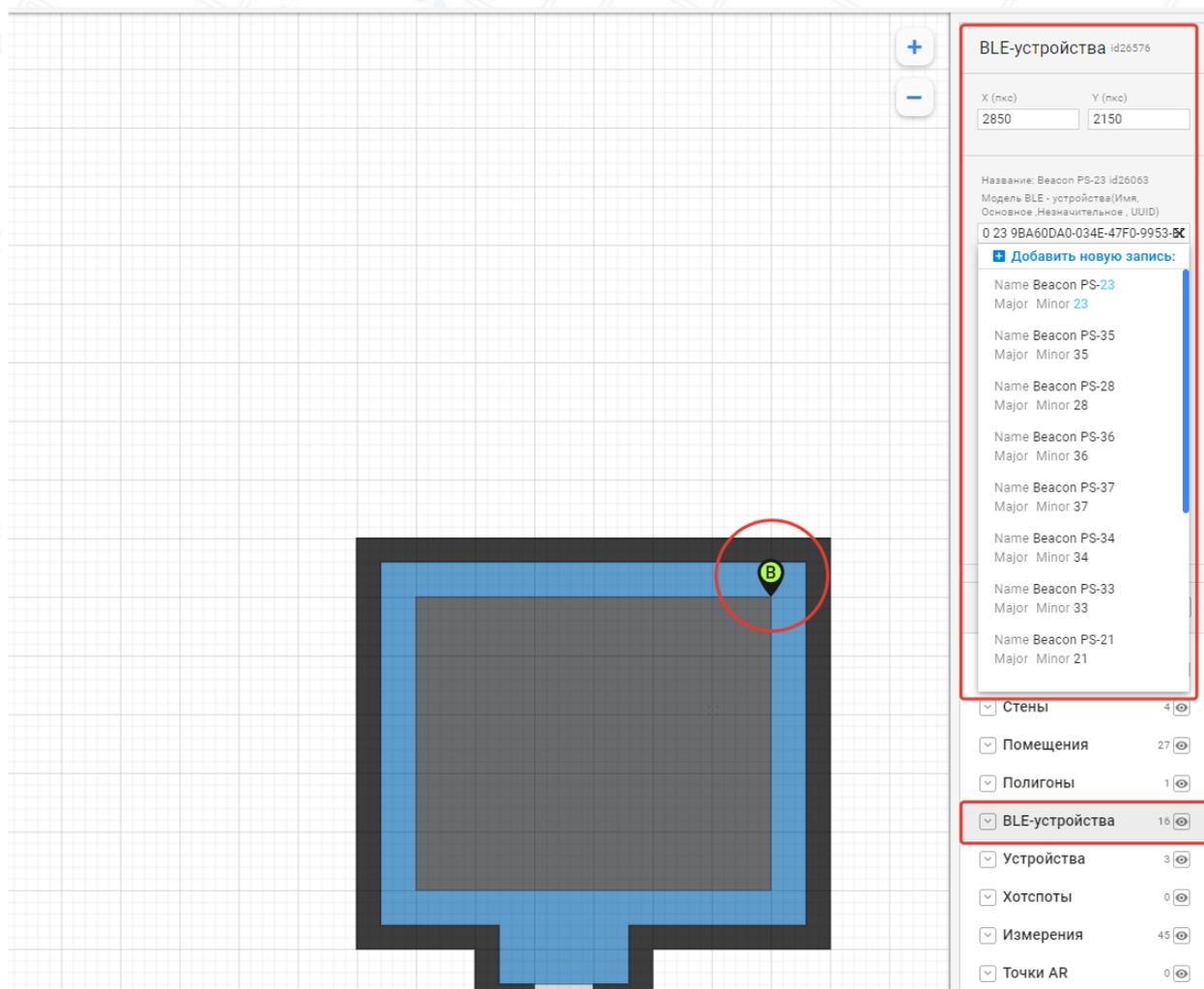


Рисунок 64. Инструмент BLE-устройства.

Объекты Beacons создаются аналогично любым другим объектам с помощью двойных кликов мышью в графическом поле.

В правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, выбрать модель Beacon'a из списка или добавить новую модель с помощью кнопки. Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа BLE-устройств.

Для того чтоб удалить BLE-устройство с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

Для добавления нового BLE-устройства необходимо щелкнуть кнопку «Добавить новую запись» в появившемся выпадающем окне (Рисунок 65) и ввести все данные нового датчика и нажать на кнопку «Создать» (Рисунок 66).

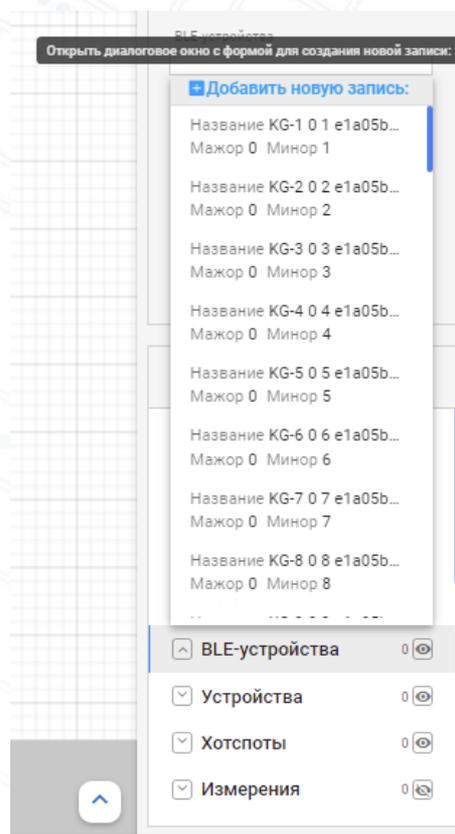


Рисунок 65. Выпадающее окно создания BLE-устройства.

Создать BLE Маячок✕

Название *

UUID *

Мажор *

Минор *

Мощность *

Частота

ОтменаСоздать

Рисунок 66. Добавление нового BLE-устройства.

1.3.3.1.21 Описание инструмента «Устройства»

Инструмент «Устройства» позволяет работать с уже созданными ранее Устройствами, либо отрисовать новые устройства на созданном ранее этаже (Рисунок 67).

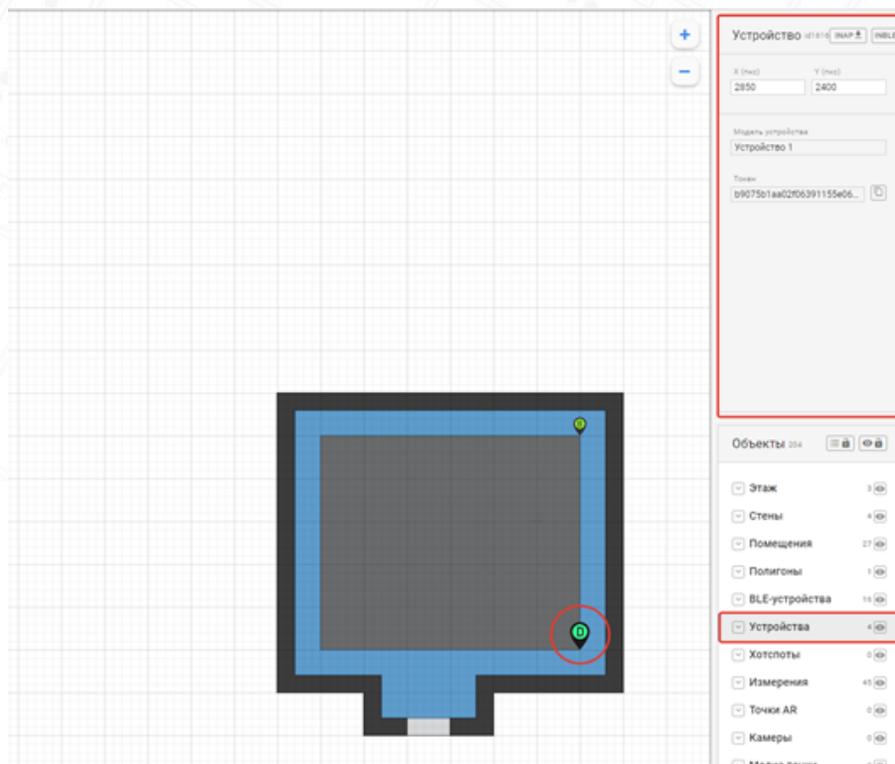


Рисунок 67. Инструмент Устройства.

Для того, чтобы создать объект Устройства, необходимо в правом меню в поле Модели устройства выбрать модель Устройства, либо создать новое Устройство, нажав кнопку «Добавить новую запись» (Рисунок 68).

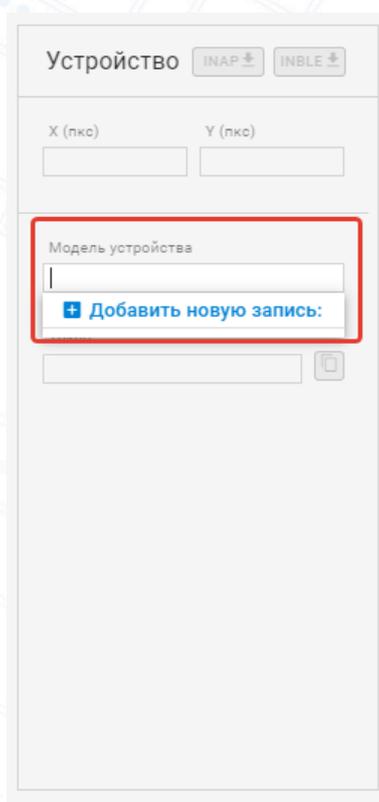


Рисунок 68. Добавление нового Устройства.

Откроется окно, где нужно ввести название, MAC-адрес и внутренний MAC-адрес Устройства (Рисунок 69). Также при необходимости можно указать флаг RTT(данный флаг говорит о том, что если устройство поддерживает WiFi RTT то используем эту технологию для навигации). После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

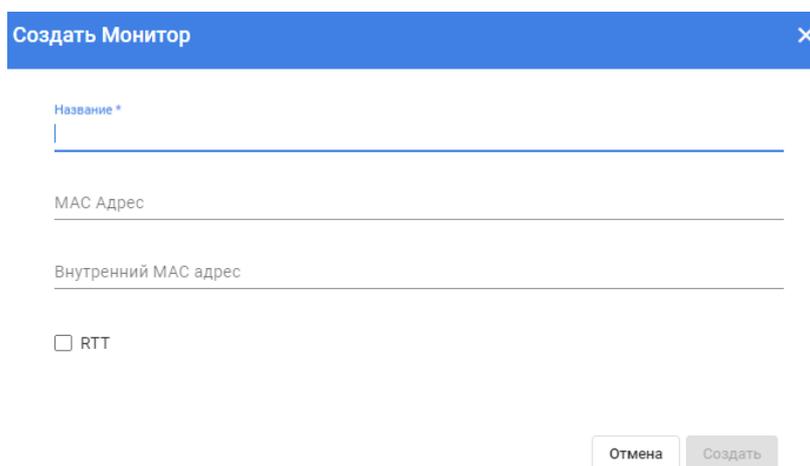


Рисунок 69. Окно создания Устройства.

В правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, загрузить конфигурационные файлы данного Устройства (INAP.json и INBLE.json), скопировать токен Устройства.

Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Устройства.

Для того чтоб удалить Устройство с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.22 Описание инструмента «Хотспот»

Инструмент «Хотспот» позволяет работать с точками Хотспот Wi-Fi, создавать и размещать их на карте здания (Рисунок 70).

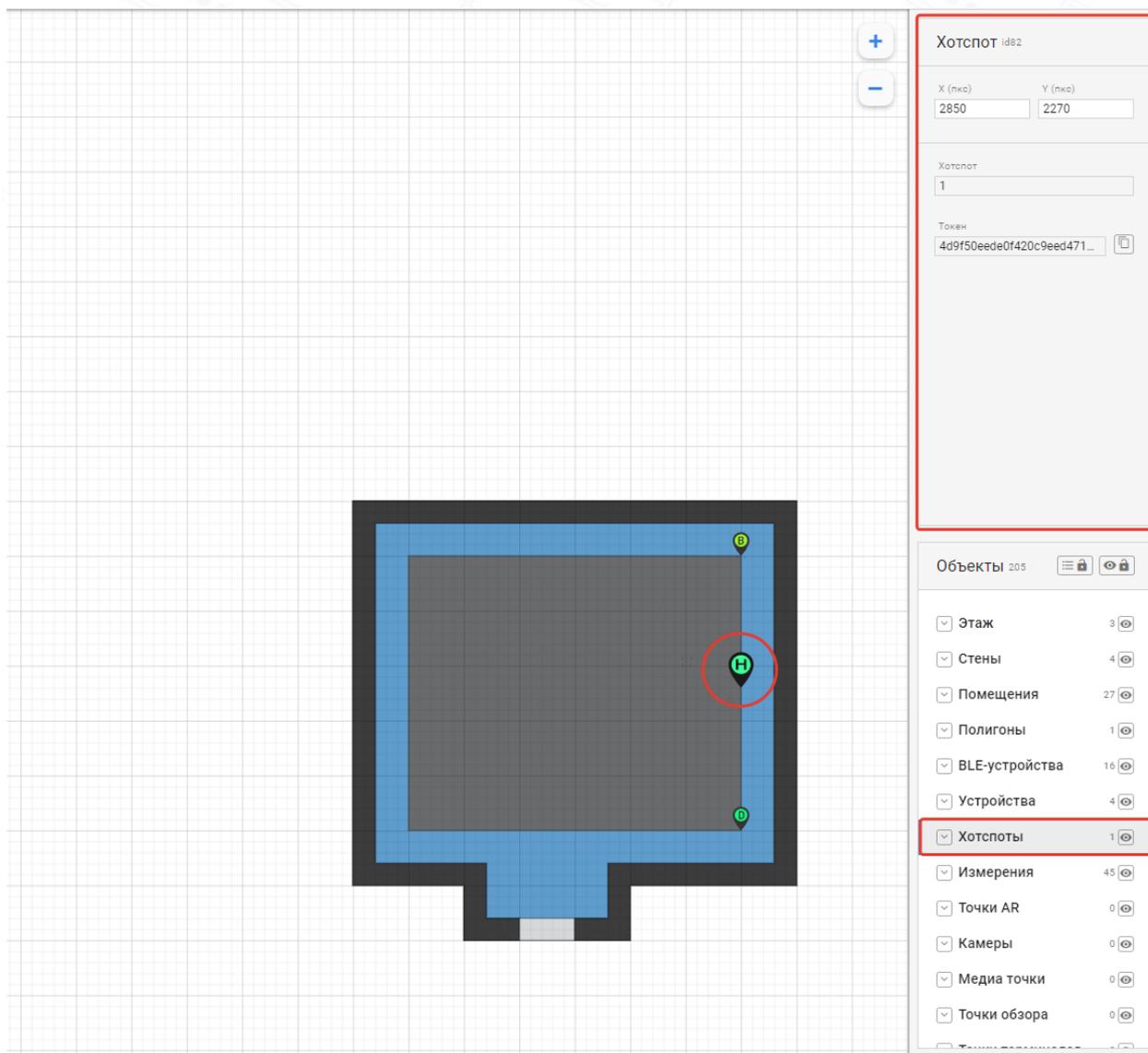


Рисунок 70. Инструмент Хотспот

Для того чтобы создать объект Хотспот, необходимо в правом меню в поле хотспот выбрать уже существующий хотспот, либо создать новый Хотспот нажав кнопку «Добавить новую запись» (Рисунок 71).

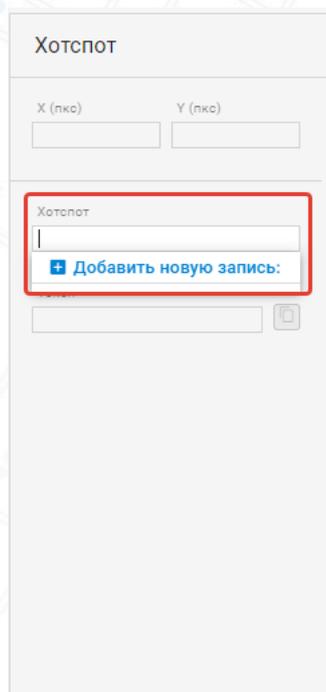


Рисунок 71. Выпадающее меню создания Хотспота

Откроется окно параметров для создания Хотспота, введите следующие данные (Рисунок 72):

- Название Хотспота;
- Заголовок;
- Подзаголовок;
- Logo Image;
- Изображение фона.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

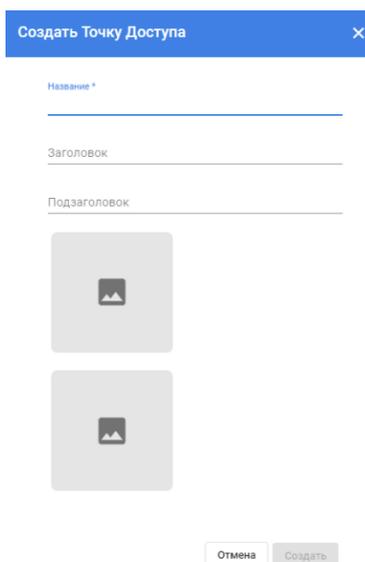


Рисунок 72. Окно создания Хотспота

Объекты Хотспот создаются аналогично любым другим объектам с помощью двойных кликов мышью в графическом поле.

Для того чтоб удалить Хотспот с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.23 Описание инструмента «Точки локаторов»

Инструмент «Точки локаторов» позволяет работать с точками локаторов на карте здания (Рисунок 73).

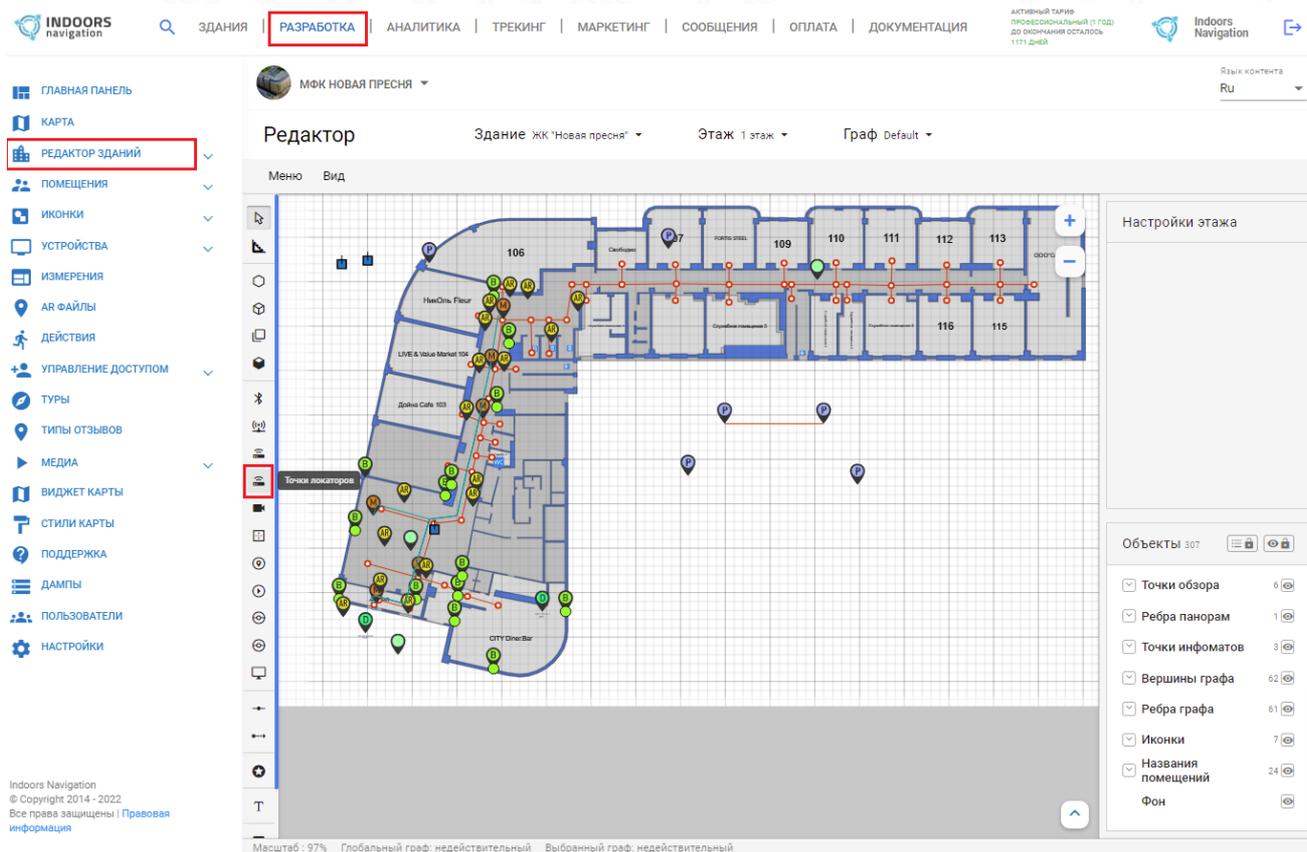


Рисунок 73. Инструмент «Точки локаторов»

После выбора инструмента в правой части панели (Рисунок 74) необходимо выбрать ранее созданный локатор, либо добавить новый локатор, нажав на кнопку «Добавить новую запись».

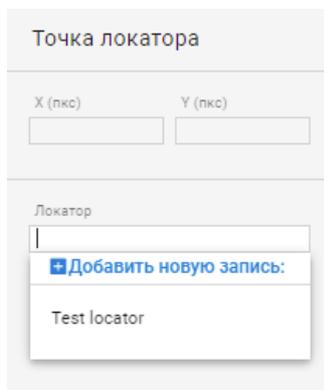
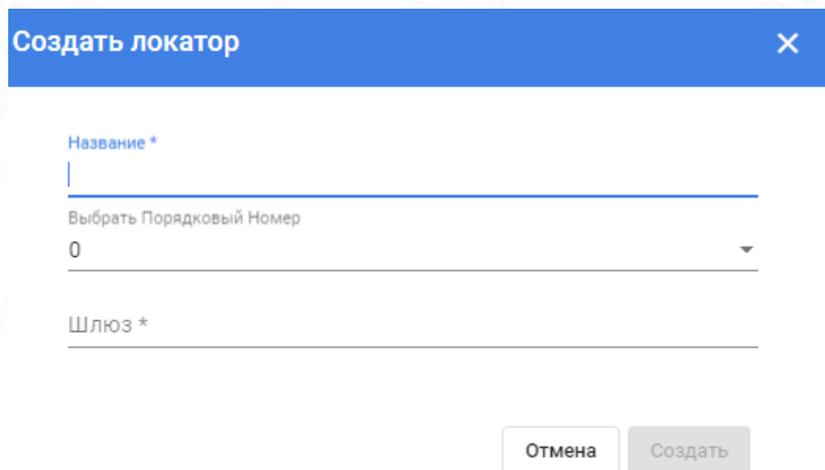


Рисунок 74. Выбор точки локатора

После нажатия кнопки создания локатора, откроется окно параметров, в котором введите следующие данные (Рисунок 75):

- Название Локатора;
- Его порядковый номер;
- Шлюз для локатора.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».



Создать локатор

Название *

Выбрать Порядковый Номер

0

Шлюз *

Отмена Создать

Рисунок 75. Окно создания Локатора

Затем с помощью двойного клика левой кнопки мыши можно расположить локатор на карте. Если после размещения локатора нажать на нём левой кнопкой мыши, то в правой части появится окно настройки положения локатора (Рисунок 76), в котором можно изменять его поворот, наклон, расположение по осям координат X и Y.

- ГЛАВНАЯ ПАНЕЛЬ
- КАРТА
- РЕДАКТОР ЗДАНИЙ
- ПОМЕЩЕНИЯ
- ИКОНКИ
- УСТРОЙСТВА
- ИЗМЕРЕНИЯ
- AR ФАЙЛЫ
- ДЕЙСТВИЯ
- УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
- ТУРЫ
- ТИПЫ ОТЗЫВОВ
- МЕДИА
- ВИДЖЕТ КАРТЫ
- СТИЛИ КАРТЫ
- ПОДДЕРЖКА
- ДАМПЫ
- ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
- НАСТРОЙКИ

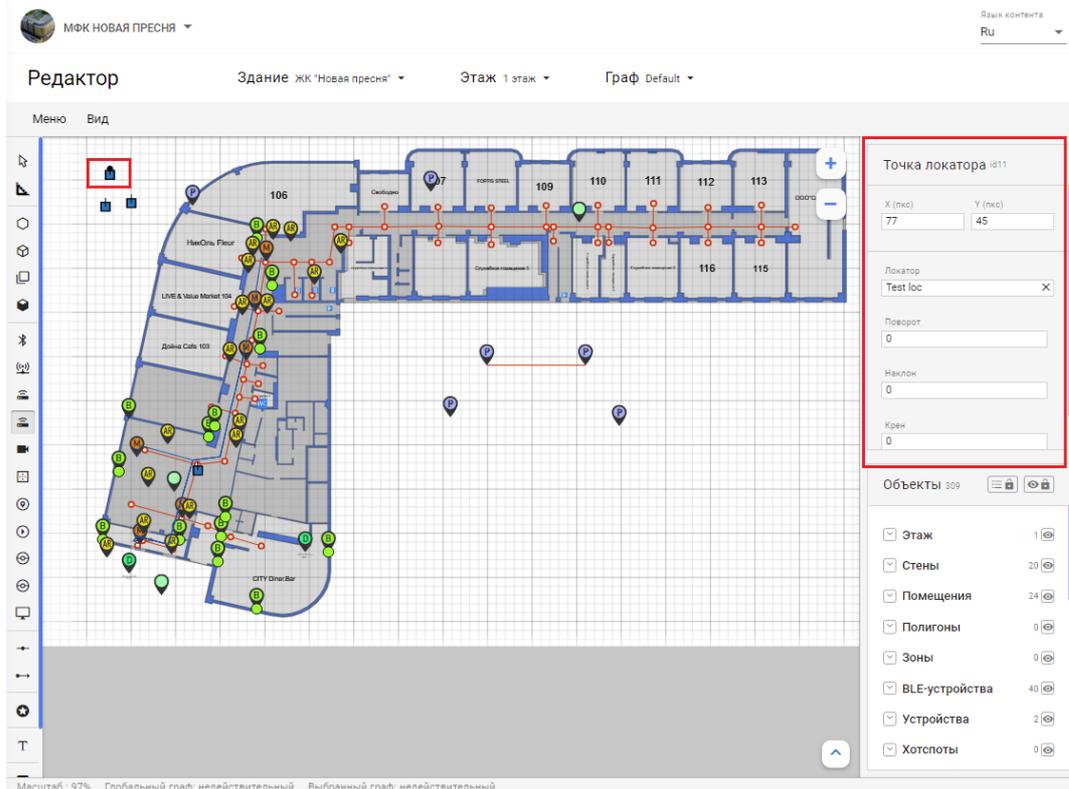


Рисунок 76. Редактирование параметров локатора

1.3.3.1.24 Описание инструмента «Измерения»

Инструмент «Измерения» позволяет работать с точками считывания радиосигналов (в основном сигналов от датчиков Beacon). Точки измерений можно создавать только в приложении InTool (App Store, Google Play) для мобильных устройств. Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Cells (Рисунок 77).

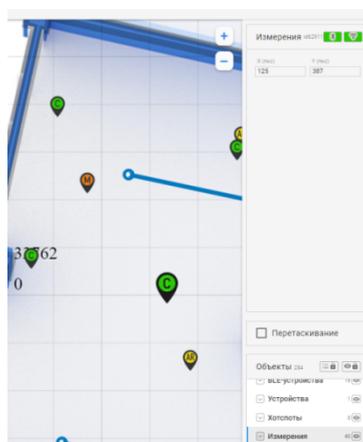


Рисунок 77. Инструмент Измерения

1.3.3.1.25 Описание инструмента «Точки AR»

Инструмент «Точки AR» позволяет работать с точками дополненной реальности. Можно добавить новые Точки AR на Этаже, либо выбрать существующие.

Для добавления новой точки нажмите в поле «AR файл» на панели редактирования, после чего нажмите на кнопку «Добавить новую запись» в выпадающем меню (Рисунок 78). В появившемся окне (Рисунок 79) введите все необходимые данные для создаваемой точки AR (наименование, картинку логотипа и фона, ширину и высоту целевого изображения, URL ссылку на видео, asset bundle для iOS и Android).

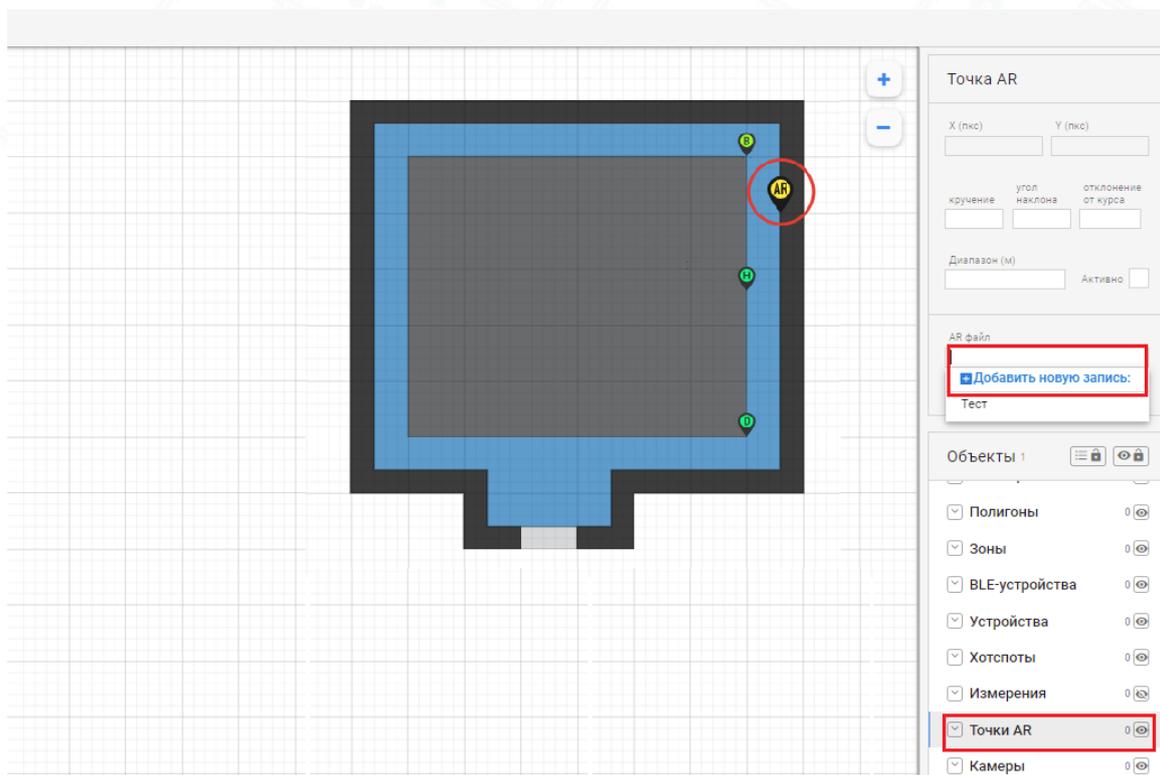


Рисунок 78. Инструмент Точки AR

Создать AR ассет

Название *

Описание

Ширина Целевого Изображения * Высота Целевого Изображения *

Выберите тип
0

Видео URL

Asset bundle IOS Asset bundle Android

Отмена Создать

Рисунок 79. Создать AR-файл

Для того чтобы добавить объект Точки AR, необходимо сначала в поле AR файл выбрать маркер для данной точки, после чего с помощью двойного клика мышью в графическом поле разместить его. При нажатии на созданную на карте точку, можно в правой панели редактирования изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, угол наклона, отклонения от курса, диапазон действия, также галочка активности Точки AR (Рисунок 80).

Для того чтобы удалить объект Точки AR с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».



Точка AR id366

2880 2200

кручение 0 угол наклона 0 отклонение от курса 0

Диапазон (м) 20 Активно

AR файл 1

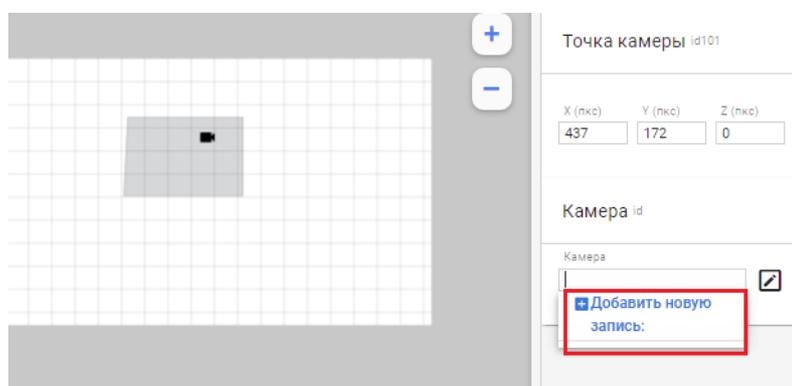
Рисунок 80. Редактирование Точки AR

1.3.3.1.26 Описание инструмента «Камеры»

Инструмент «Камеры» позволяет создавать и размещать на карте здания точки Камер видеонаблюдения.

Для того чтобы добавить камеру на карту Здания необходимо выполнить двойной клик мышью в графическом поле разместить его. После чего, необходимо выполнить одиночный клик мышью и нажать на поле «Камера» в панели инструментов. И в появившемся окне выбрать одну из уже ранее созданных (Рисунок 81) или добавить новую камеру (для этого нажать на кнопку «Добавить новую запись»).

Для создания камеры необходимо в появившемся окне (Рисунок 82) ввести наименование камеры и URL ссылку на её поток.



Точка камеры id101

X (пкс) 437 Y (пкс) 172 Z (пкс) 0

Камера id

Камера

Добавить новую запись

Рисунок 81. Добавление объекта Камеры

Создать Камеру
✕

Название *

Url *

Отмена
Создать

Рисунок 82. Добавление Камеры

В правой Панели Редактирований, при нажатии на созданную на карте точку, можно изменить положение созданного объекта по осям координат x, y и z, а также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Камеры (Рисунок 83).

Для того чтоб удалить камеру с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

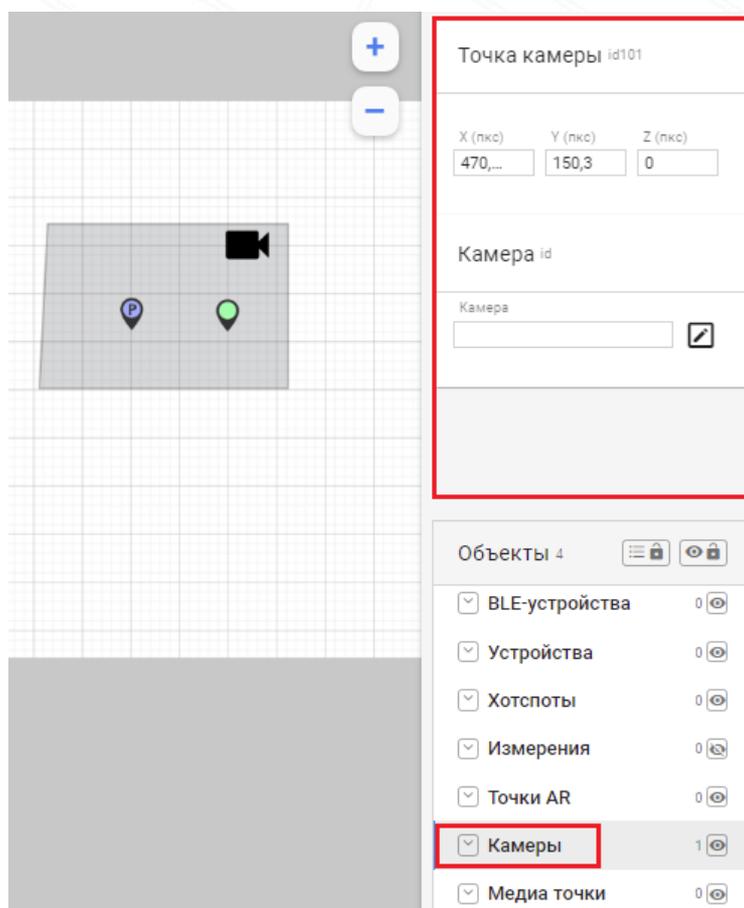


Рисунок 83. Инструмент Камеры

1.3.3.1.27 Описание инструмента «Медиа Точки»

Инструмент «Медиа Точки» позволяет работать с точками, при приближении к которым у Пользователя будет воспроизводиться заданный медиа-ресурс. Можно добавить новые Медиа Точки на Этаже (Рисунок 84), либо выбрать для настройки существующие.

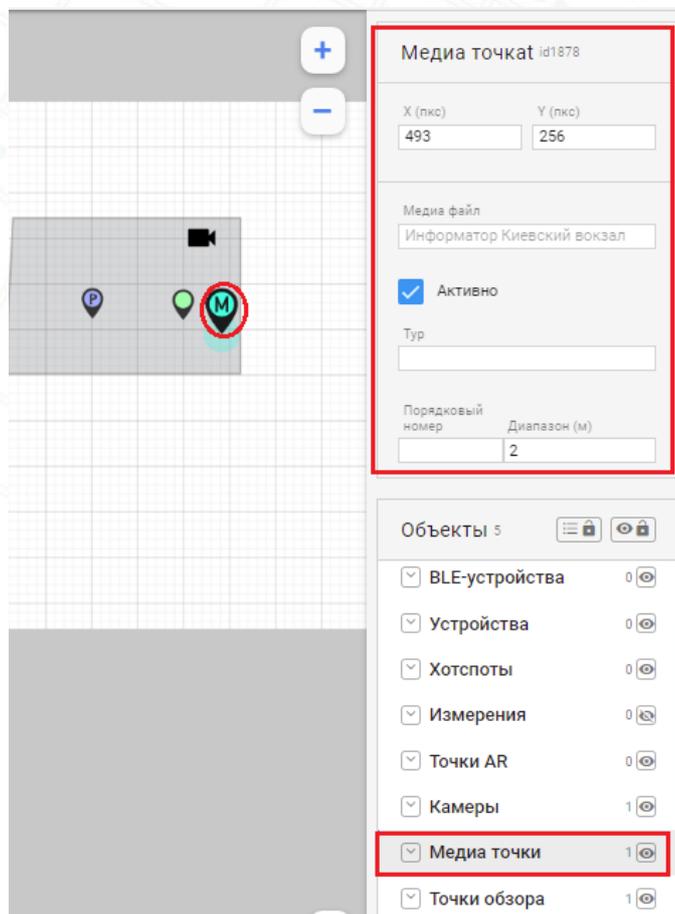


Рисунок 84. Инструмент Медиа Точки.

Для того чтобы добавить объект Медиа Точки, необходимо сначала в поле «Медиа файл» выбрать медиа-ресурс который будет воспроизводиться (Рисунок 85).

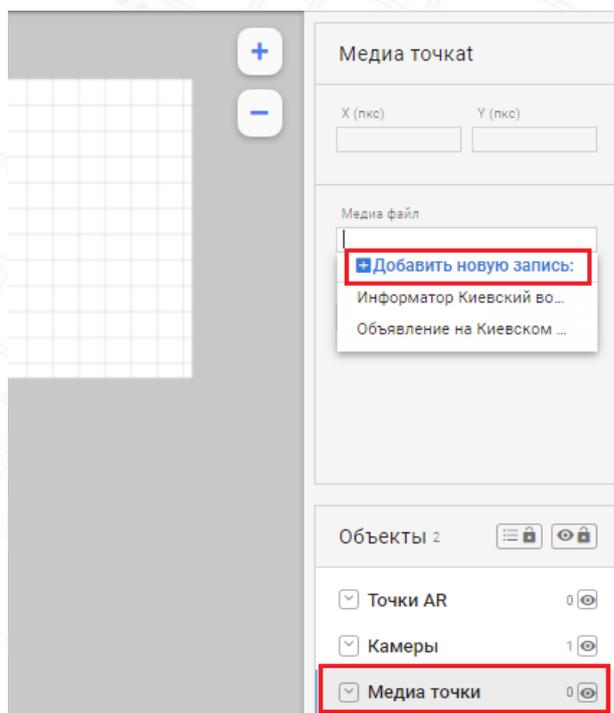


Рисунок 85. Выбор медиа-ресурса.

Если медиа-ресурс еще не создан, то нужно нажать «Добавить новую запись», после в появившемся окне (Рисунок 86) необходимо ввести название Медиа-файла, его описание и загрузить файл медиа-ресурса. После ввода всех данных нажмите кнопку «Создать».

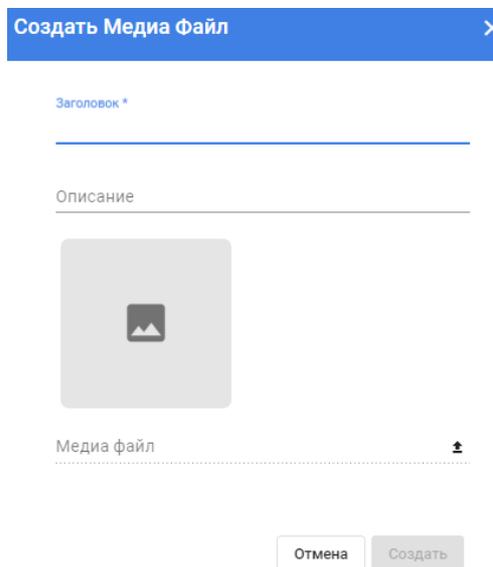


Рисунок 86. Окно добавления медиа-ресурса.

После чего перейдите в правое меню редактирования, выберите инструмент Медиа Точки, в соответствующем поле выберите медиа-ресурс и с помощью двойного клика мышью в графическом поле разместите его (Рисунок 87).

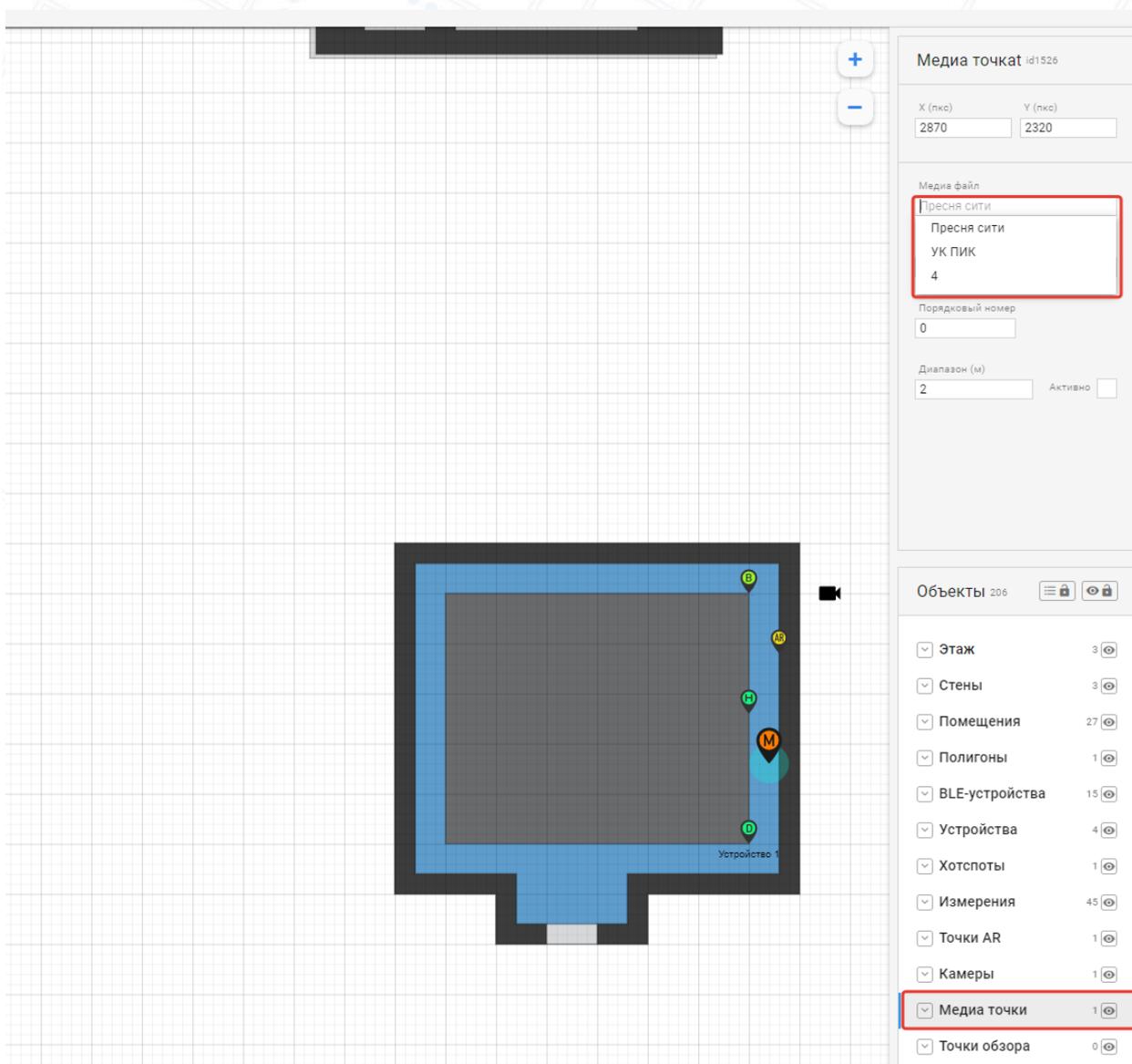
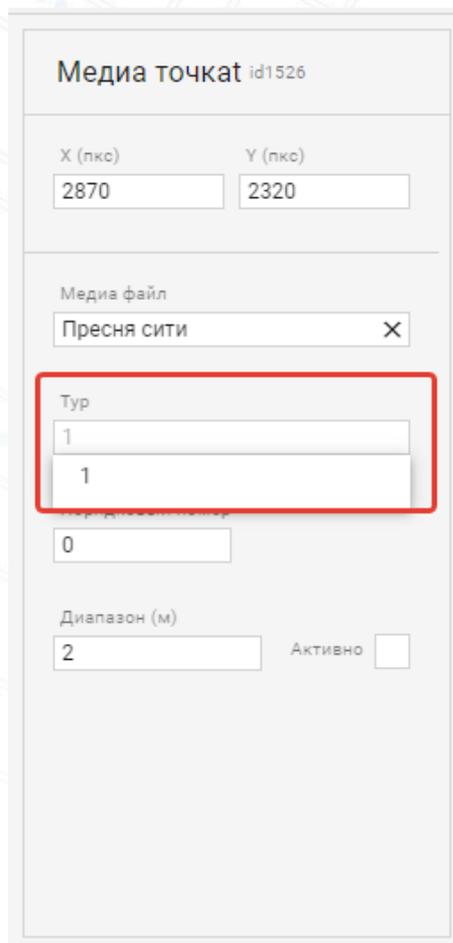


Рисунок 87. Размещение Медиа Точки.

Также необходимо задать радиус действия данной Медиа Точки, и установить галочку активности. В правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Медиа Точки.

Для того чтоб удалить Медиа Точку с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

Несколько Медиа Точек можно объединить в виртуальный Тур. Для этого нажмите на объект Медиа Точка левой кнопкой мыши. Затем выберите для данного объекта Тур, к которому данная Точка будет относиться (Рисунок 88). Затем необходимо указать порядковый номер данной Медиа Точки в Туре. Все эти действия необходимо выполнить для каждой Медиа Точки.



Медиа точкат id1526

X (пкс) Y (пкс)
2870 2320

Медиа файл
Пресня сити X

Тип
1
1

0

Диапазон (м) Активно
2

Рисунок 88. Выбор Тура

1.3.3.1.28 Описание инструмента «Точки Обзора»

Инструмент «Точки Обзора» позволяет работать с точками Здания, с помощью которых можно увидеть панораму места, где стоит данная Точка. Можно добавить новые Точки Обзора на Этаже (Рисунок 89), либо выбрать для настройки существующие.

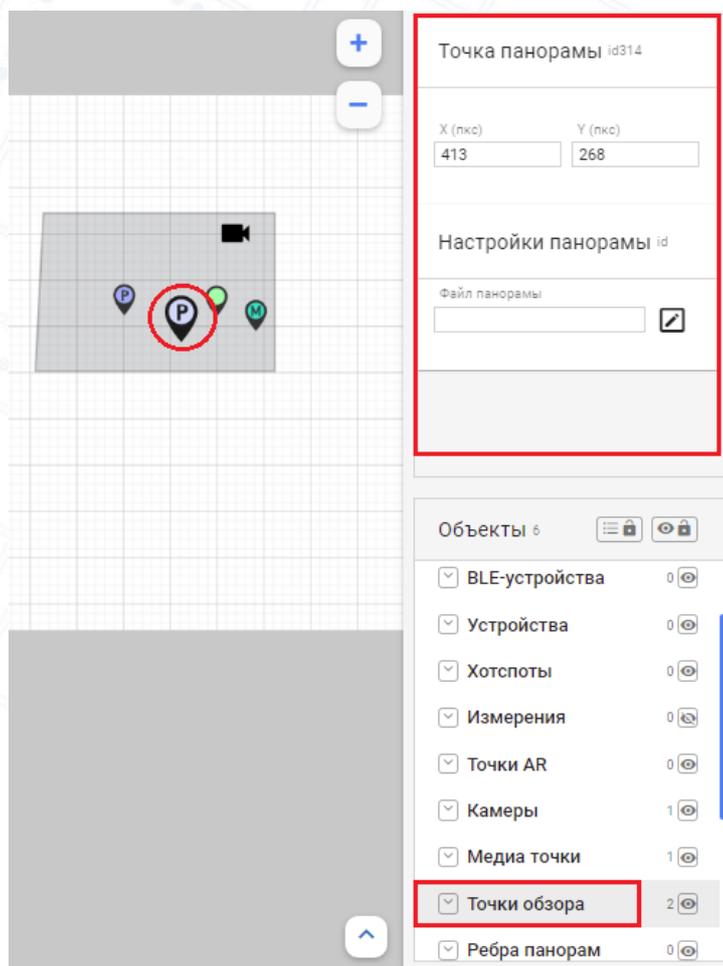
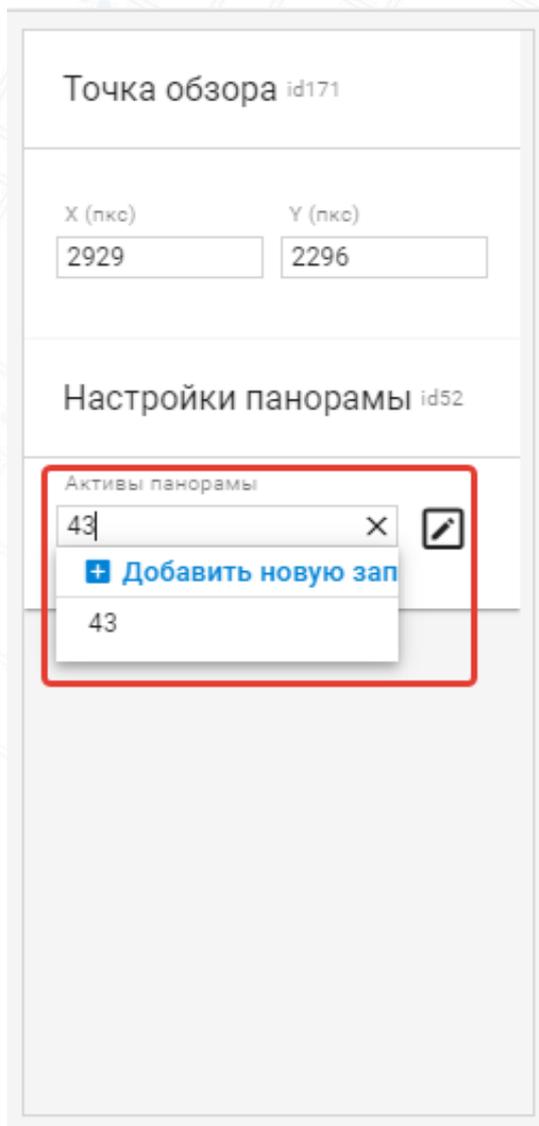


Рисунок 89. Инструмент Точки Обзора.

Для того чтобы добавить объект Точки Обзора необходимо разместить его с помощью двойного клика мышью в графическом поле. Для редактирования настроек объекта Точки Обзора, нажать на него левой кнопкой мыши.

После чего в правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, выбрать изображение, которое будет использовано в качестве панорамы для выбранного объекта Точки Обзора, из списка или добавить новое изображение с помощью кнопки «Добавить новую запись» (Рисунок 90).



Точка обзора id171

X (мкс) 2929 Y (мкс) 2296

Настройки панорамы id52

Активные панорамы

43 X [edit icon]

+ Добавить новую зап...

43

Рисунок 90. Добавление изображения Точки Обзора.

В появившемся окне создания нового объекта Точки Обзора (Рисунок 91) необходимо задать его название, а также выбрать изображение, которое будет использовано в качестве Панорамы.

Для того чтобы выбрать изображение, нажмите на пустое поле в середине окна, после чего появится диалоговое окно выбора изображения.

Создать Файл Панорамы ✕

Заголовок *

Описание

Изображение



Отмена

Создать

Рисунок 91. Окно создания объекта Точки Обзора

Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа «Точки Обзора». Для того чтоб удалить Точку Обзора с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.29 Описание инструмента «Точки Инфоматов».

Инструмент «Точки Инфоматов» позволяет работать с точками в Здания, на которых расположены информационные терминалы. Можно добавить новые объекты Точки Терминалов на Этаже (Рисунок 92), либо выбрать для настройки существующие.

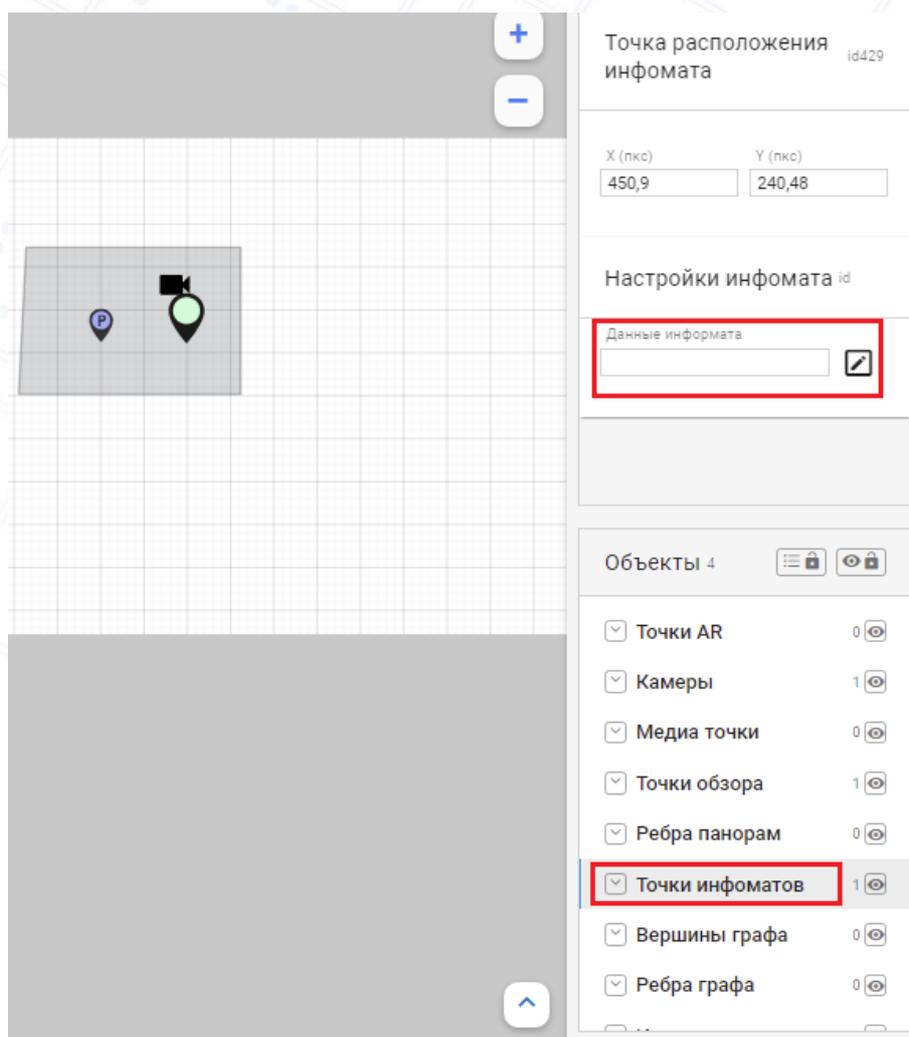


Рисунок 92. Инструмент Точки Инфоматов

Для того чтобы добавить объект Точки Терминалов необходимо разместить его с помощью двойного клика мышью в графическом поле. Для редактирования настроек объекта Точки Терминалов, нажать на него левой кнопкой мыши. После чего в правой Панели Редактирования можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, выбрать медиа-ресурс из списка для данного Инфомата или добавить новый медиа-ресурс с помощью кнопки «Добавить новую запись», если он еще не был создан ранее (Рисунок 93).

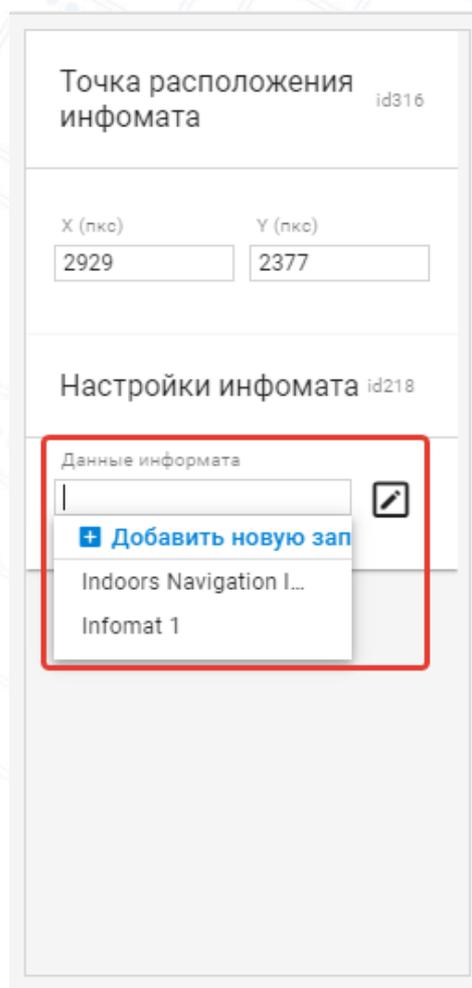


Рисунок 93. Добавление медиа-ресурса Точки Инфоматов

Откроется окно создания Инфомата, укажите название и нажмите кнопку «Создать» (Рисунок 94).

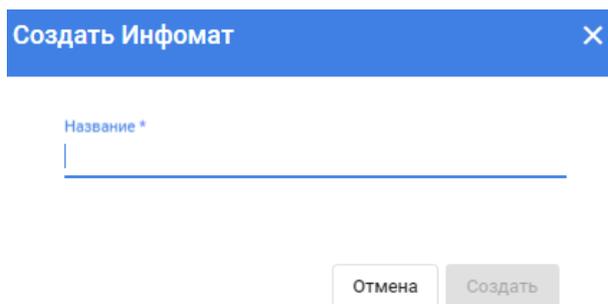


Рисунок 94. Окно создания Инфомата

Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Точки Инфоматов. Для того чтоб удалить Точку Инфомата с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.30 Описание инструмента «Вершины Графа»

Инструмент «Вершины Графа» позволяет работать с точками в Зданиях, с помощью которых можно проложить маршрут следования Клиента. Далее между данными точками строятся элементы Ребра Графа, указывающие направление движения. Можно добавить новые объекты Вершины Графа на Этаже (Рисунок 95), либо выбрать для настройки существующие.

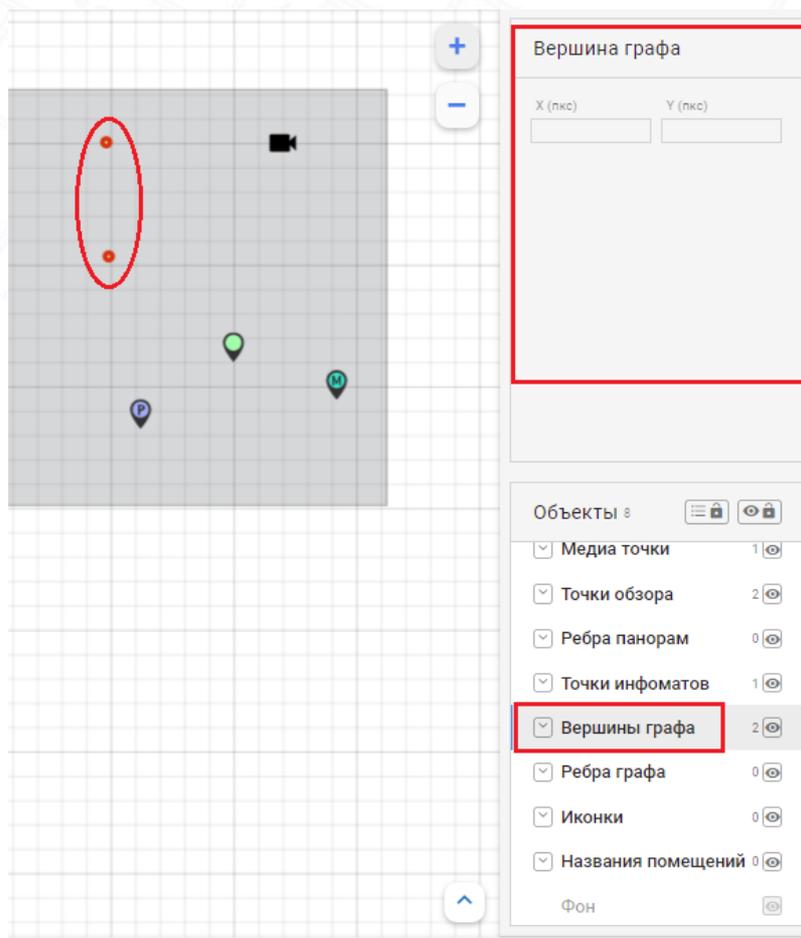


Рисунок 95. Инструмент Вершины Графа

Для того чтобы добавить объект Вершины Графа необходимо разместить его с помощью двойного клика мышью в графическом поле. Для редактирования настроек объекта Вершины Графа, нажать на него левой кнопкой мыши.

После чего в правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y.

Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Вершины Графа. Для того чтобы удалить Вершину Графа с карты Здания, необходимо кликнуть на неё правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.31 Описание инструмента «Ребра Графа»

Инструмент «Ребра Графа» предназначен для работы с точками Вершины Графа в Зданиях, с помощью которых можно проложить маршрут следования Клиента. Между Вершинами Графа строятся элементы Ребра Графа, указывающие направление движения.

Можно добавить новые объекты Ребра Графа на Этаже, либо выбрать для настройки существующие. Для того чтобы добавить объект Ребра Графа необходимо с помощью двойного клика мышью в графическом поле выбрать точки Вершины Графа, между которыми будет создан данный вектор Ребра Графа.

Для редактирования настроек объекта Ребра Графа, нажать на него левой кнопкой мыши. После чего в правой Панели Редактирования (Рисунок 96) можно задать направление движения Пользователя (вперед, назад, в обе стороны), а также включить в граф созданное Ребро Графа.

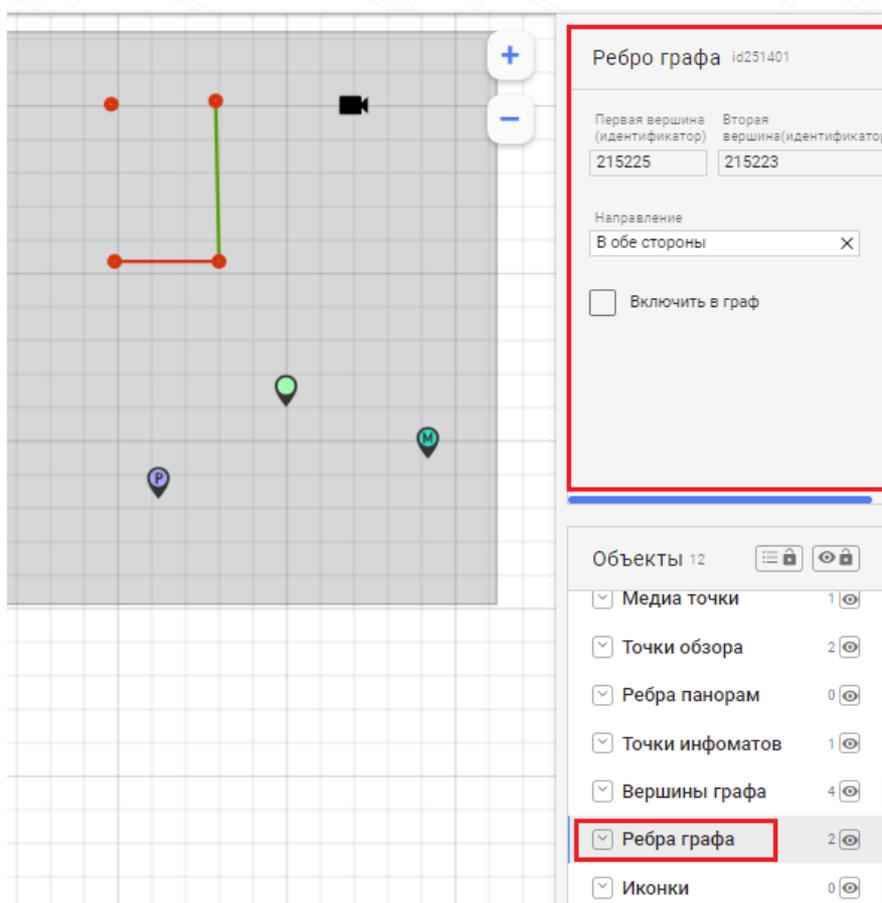


Рисунок 96. Инструмент Ребра Графа

Внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Ребра Графа. Для того чтоб удалить Ребро Графа с карты Здания, необходимо кликнуть на него правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.32 Описание инструмента «Иконки»

Инструмент «Иконки» позволяет работать с различными иконками, используемыми на схеме Здания.

Для того чтобы добавить объект Иконки, необходимо сначала в соответствующем поле выбрать из палитры необходимую иконку, после чего с помощью двойного клика мышью в графическом поле разместить его (Рисунок 97).

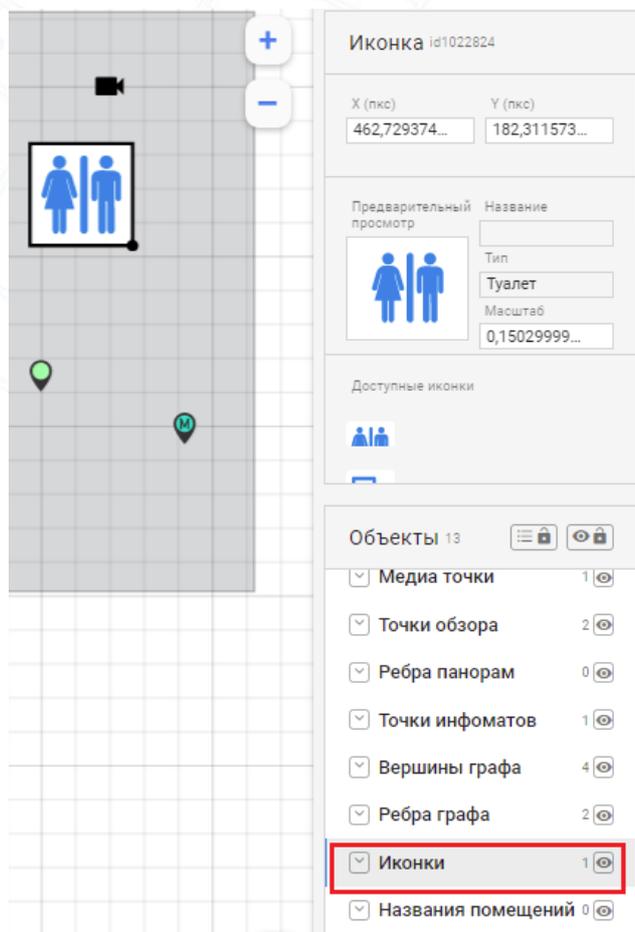


Рисунок 97. Инструмент Иконки

В правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа Иконки.

Также при нажатии левой кнопкой мыши по Иконке в графическом поле можно менять ее размер с помощью рамки по периметру Иконки.

Для того чтоб удалить Иконку с карты Здания, необходимо кликнуть на неё правой кнопкой мыши на карте и нажать на кнопку «Удалить».

1.3.3.1.33 Описание инструмента «Название Помещений»

Инструмент «Названия Помещений» позволяет работать с текстовыми метками для элементов «Помещения», используемыми на схеме Здания. Для того, чтобы открыть настройки элемента Название Помещений, необходимо выбрать на схеме элемент Помещения и кликнуть на него левой кнопкой мыши (Рисунок 98).

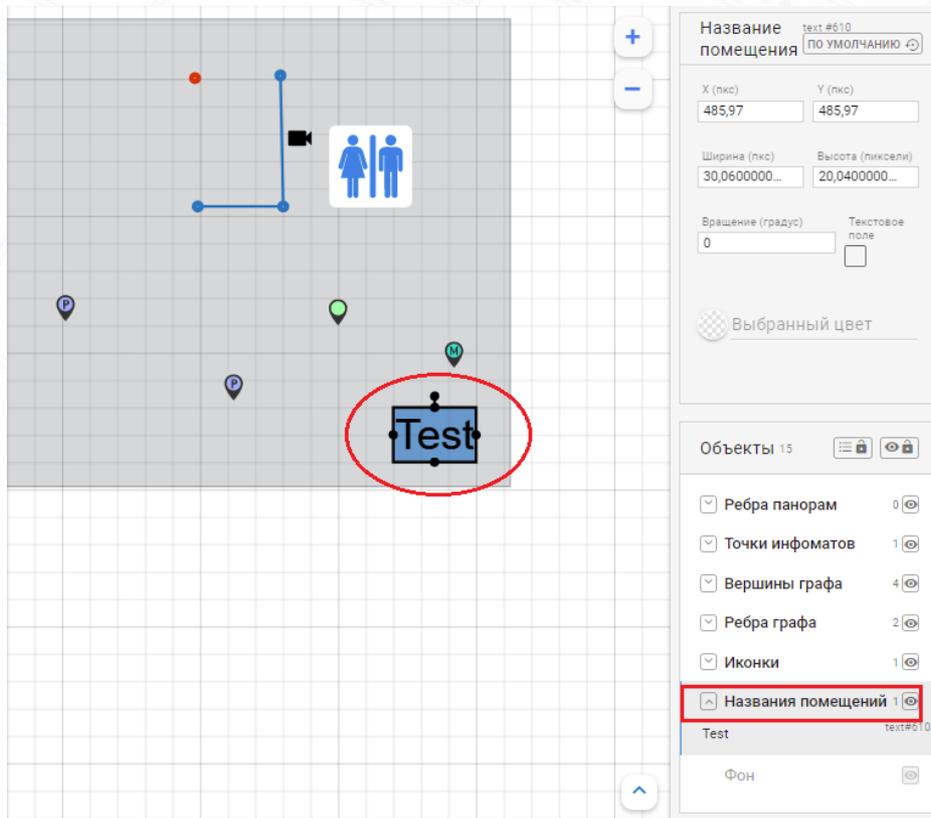


Рисунок 98. Инструмент Названия помещений

В правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y, изменить ширину и высоту данного элемента, повернуть его на заданный угол, выбрать цвет, а также установить галочку Текстовое поле.

Также внизу правой Панели Редактирования отображается список всех элементов типа «Названия Помещений».

1.3.3.1.34 Описание инструмента «Фон»

Инструмент «Фон» предназначен для работы с изображением, которое используется в качестве заднего плана Этажа на схеме Здания. Для выбора нового изображения для элемента Фон нажмите на кнопку «Выберите изображение фона» (Рисунок 99).

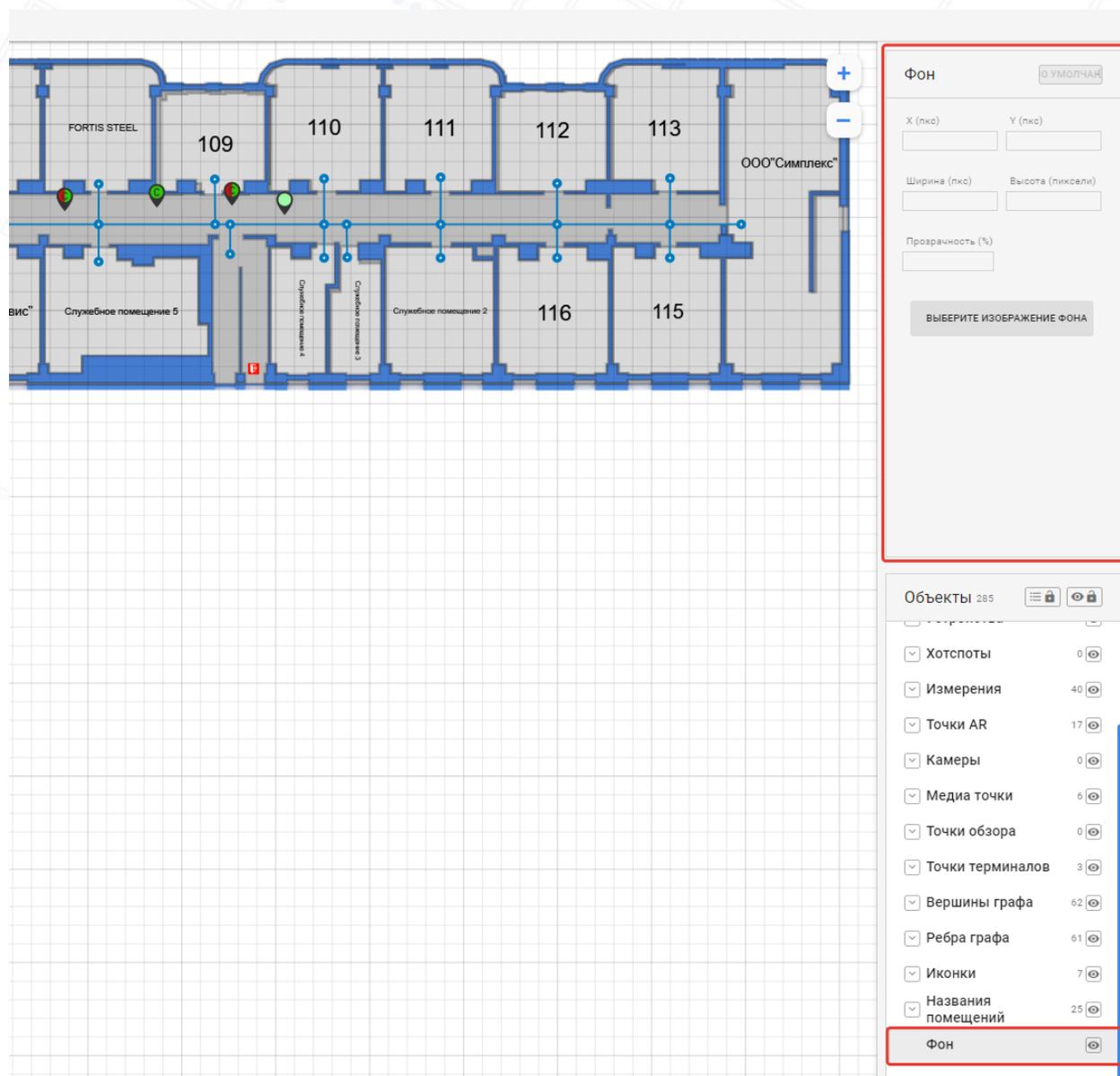
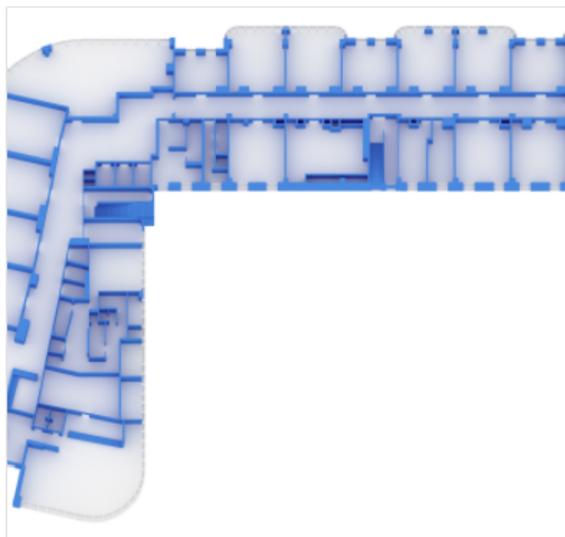


Рисунок 99. Инструмент Фон.

После чего в появившемся диалоговом окне (Рисунок 100) нажмите на поле со значком, и в появившемся окне выберите изображение, которое будет использовано в качестве фона. Далее для сохранения изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Редактирование фонового изображения этажа

Смотреть [здесь](#) для получения дополнительной информации.



СОХРАНИТЬ

Рисунок 100. Изменение изображения фона.

После чего в правой Панели Редактирований можно изменить положение созданного объекта по осям координат x и y , установить прозрачность данного изображения в процентах.

1.3.3.2 Типы Зданий

В данном подразделе представлены типы Зданий текущего Приложения (Рисунок 101).

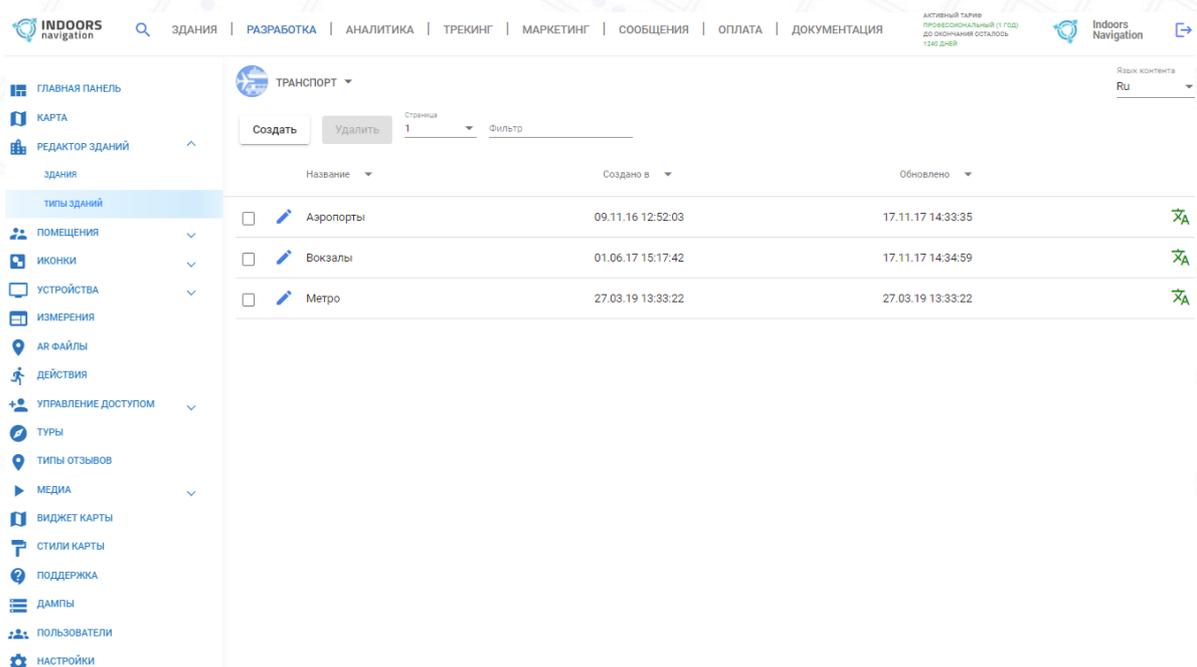


Рисунок 101. Типы Зданий

Для создания нового типа Здания нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 102) введите название и выберите изображение для данного типа Здания. После ввода данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования типа нажмите на кнопку . В появившемся окне, аналогично окну создания типа Здания (Рисунок 102), измените необходимые поля и нажмите кнопку «Сохранить» для сохранения изменений.

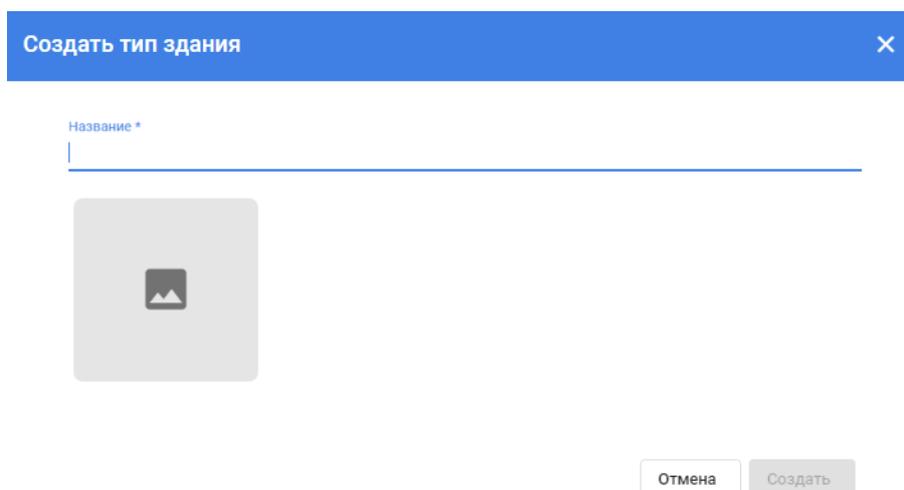


Рисунок 102. Создать тип Здания

1.3.4 Помещения

В данном разделе располагаются подменю «Дерево категорий» и подменю «Помещения» для работы с Помещениями Зданий. Здесь можно редактировать уже созданные Категории и Помещения, а также создавать новые.

1.3.4.1 Дерево категорий

В подменю «Дерево категорий» находится полный каталог Категорий помещений (Рисунок 103). В левом столбце располагаются категории помещений (начиная с корневого), подкатегории помещений. В среднем столбце представлены помещения, относящиеся к выбранной категории. В правом столбце отображаются все помещения Здания.

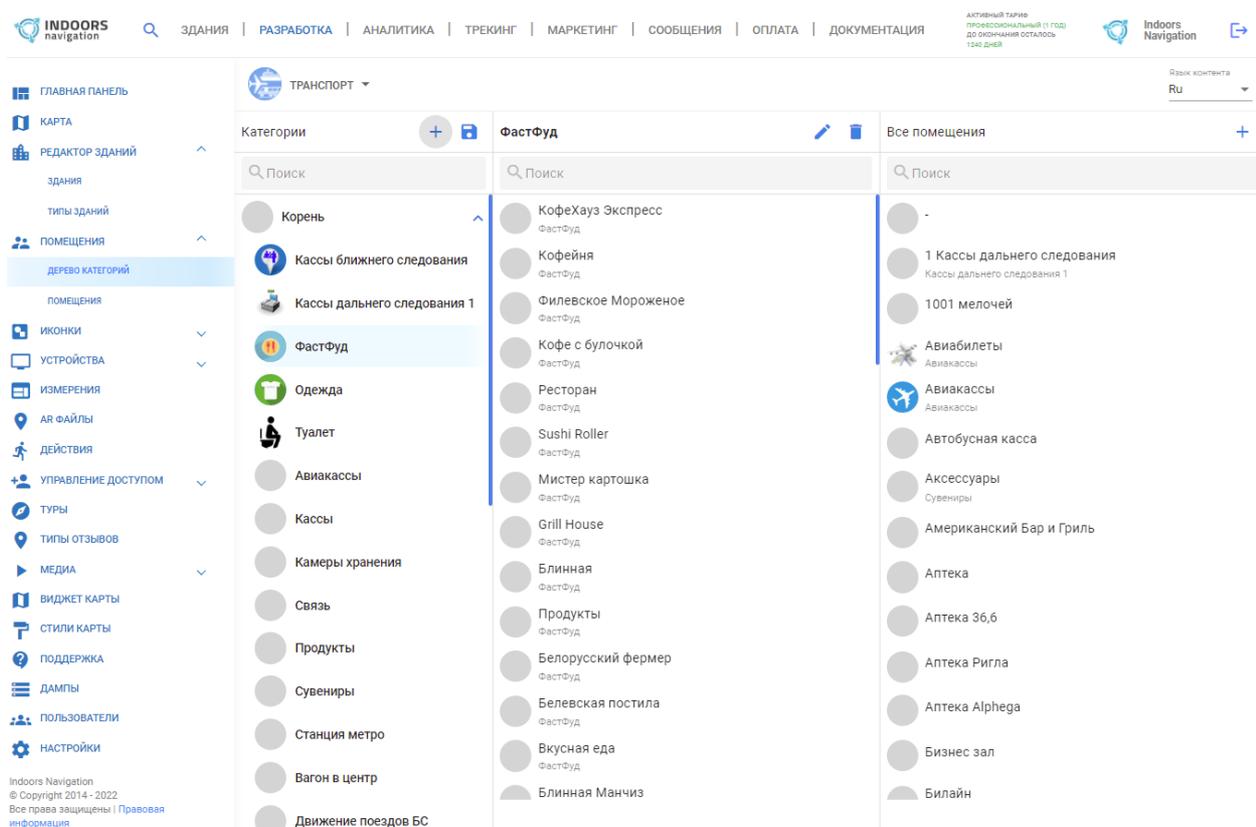


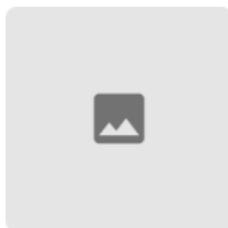
Рисунок 103. Дерево категорий Помещений

Для того чтоб создать Категорию, необходимо нажать на кнопку «+», и в появившемся окне (Рисунок 104) ввести название, выбрать родителя для категории, ввести ключевые слова. После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Создать Категорию



Название *



Родитель

Ключевые слова

Отмена

Создать

Рисунок 104. Создание новой категории помещений

Для редактирования Категории нажмите на кнопку «» в среднем столбце, напротив названия Категории. В появившемся окне (Рисунок 105) отредактируйте необходимые данные и нажмите на кнопку «Сохранить». Для удаления Категории нажмите на кнопку «» в среднем столбце, напротив названия Категории.

Редактировать Категорию



Название *

ФастФуд



Родитель

Открыть галерею изображений

Ключевые слова

Отмена

Сохранить

Рисунок 105. Редактирование категории помещений

1.3.4.2 Помещения

В подменю «Помещения» находится полный каталог Помещений Здания (Рисунок 106). В данном разделе можно создать новые Помещения, отредактировать и отсортировать уже созданные.

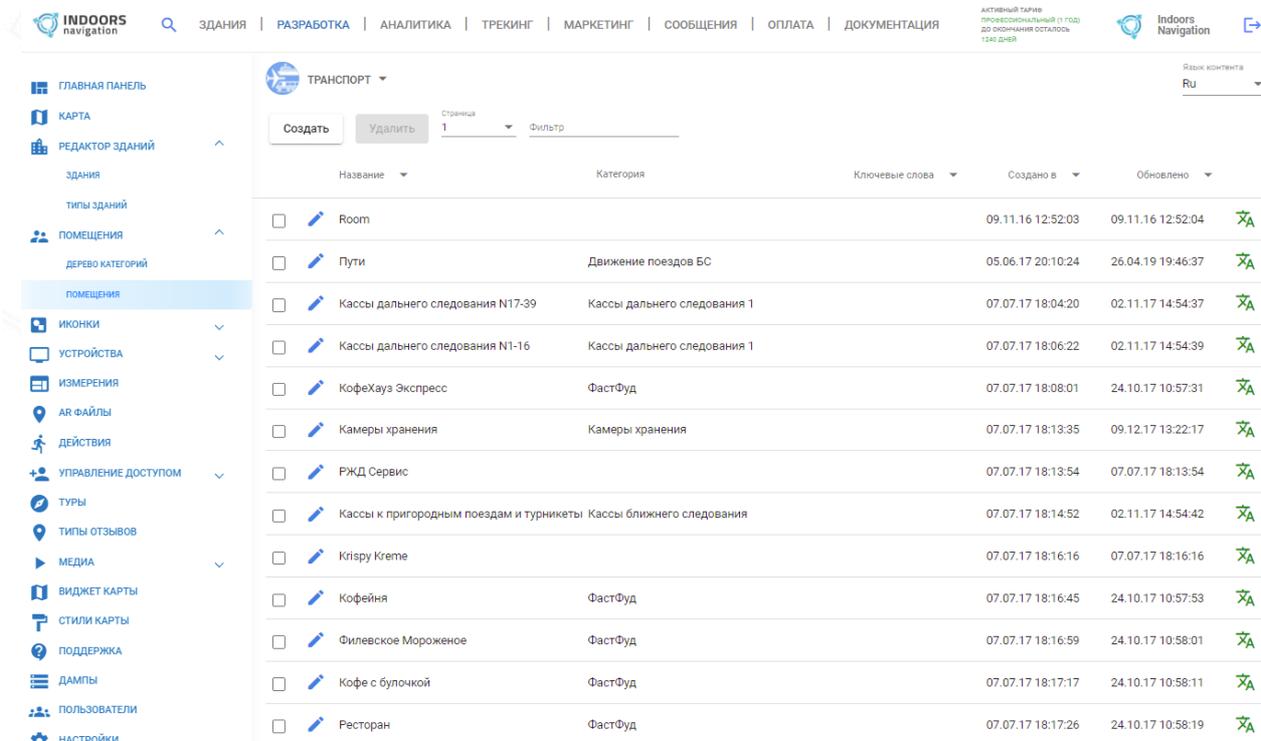


Рисунок 106. Помещения

Для создания нового помещения нажмите на кнопку «Создать» и в появившемся окне (Рисунок 107) заполните следующие данные:

- Название Помещения;
- Логотип помещения;
- Категория Помещения;
- Адрес;
- Цвет подписи помещения на карте;
- Tag;
- Ключевые слова;
- Телефон;
- Электронная почта;
- Веб-сайт.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

1.3.5 Иконки

Раздел «Иконки» содержит в себе подменю «Типы иконок» и подменю «Описания иконок» (Рисунок 109).

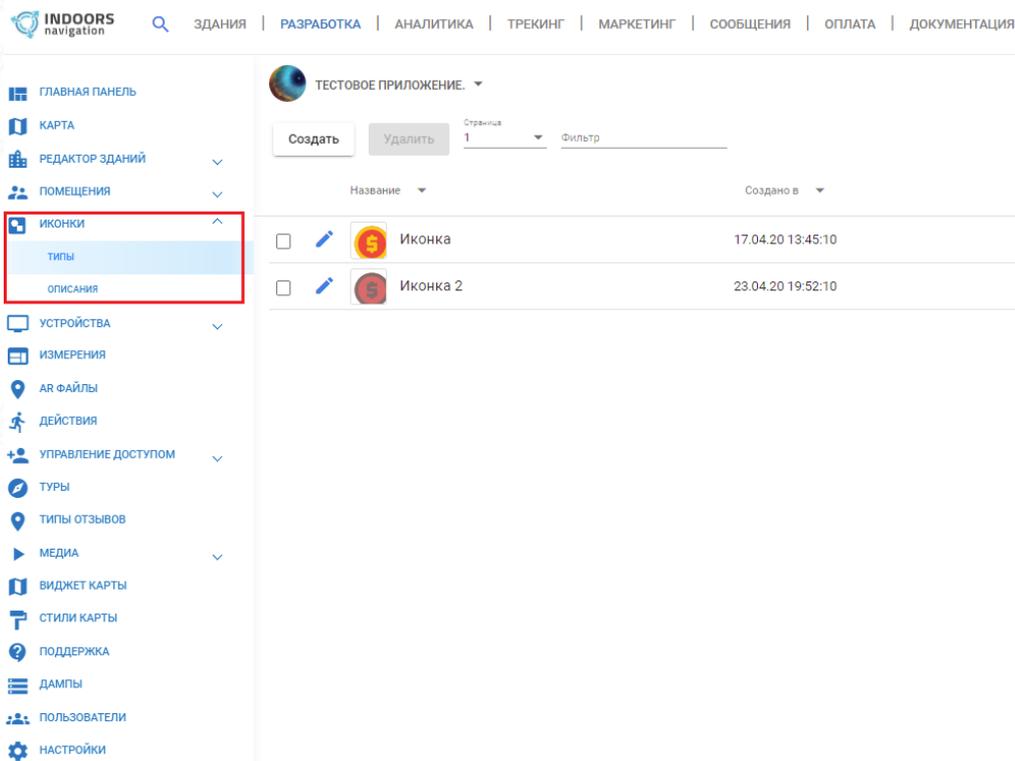


Рисунок 109. Иконки

1.3.5.1 Типы Иконок

В подменю «Типы Иконок» можно создавать новые типы иконок, редактировать уже созданные, настраивать цвета иконки. Для создания нового типа Иконки нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 110) введите следующие данные:

- Цветовая схема Типа Иконки;
- Название Типа Иконки;
- SVG фон;
- SVG передний план;
- Фоновое изображение.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Типа Иконки нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Типа Иконки, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

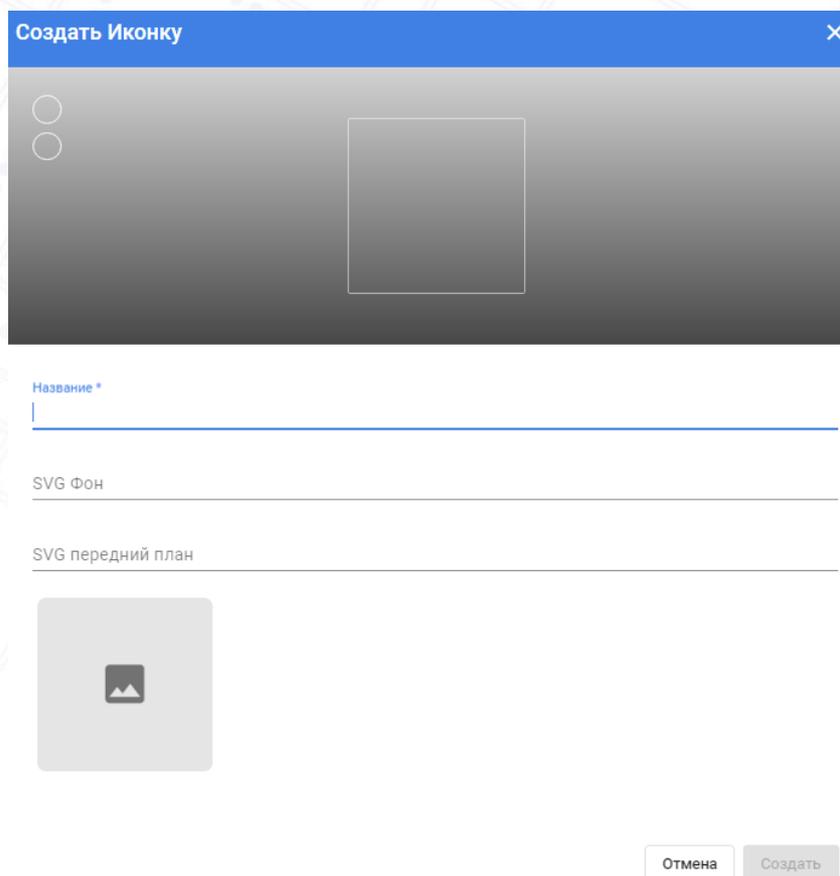


Рисунок 110. Создать Иконку

1.3.5.2 Описания

В данном подменю можно создавать и редактировать Описание для каждого типа Иконок (Рисунок 111). Для создания нового Описания Иконки нажмите на кнопку «Создать» и в появившемся окне (Рисунок 112) заполните следующие поля:

- Название Иконки;
- Альтернативные имена;
- Тип Иконки;
- Изображение Иконки;
- Описание Иконки;
- Контактная информация об Иконке (Адрес, tag, ключевые слова, телефон, электронная почта, веб-сайт, Facebook, Вконтакте, Instagram).

После ввода данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Описания Иконки нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Описания Иконки, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

- ГЛАВНАЯ ПАНЕЛЬ
- КАРТА
- РЕДАКТОР ЗДАНИЙ
- ПОМЕЩЕНИЯ
- Иконки
- ТИПЫ
- ОПИСАНИЯ**
- УСТРОЙСТВА
- ИЗМЕРЕНИЯ
- AR ФАЙЛЫ
- ДЕЙСТВИЯ
- УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
- ТУРЫ
- ТИПЫ ОТЗЫВОВ
- МЕДИА
- ВИДЖЕТ КАРТЫ
- СТИЛИ КАРТЫ
- ПОДДЕРЖКА
- ДАМПЫ
- ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
- НАСТРОЙКИ

ТЕСТОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ.

Создать

Удалить

Страница

1

Фильтр

Тип иконки

Описание



Иконка

ru

Рисунок 111. Описания Иконок

Создать Описание Иконки

Название * Альтернативные имена

Тип иконки *

Адрес

Тэг Ключевые слова

Рисунок 112. Создание Описания Иконки

1.3.6 Устройства

Решения, созданные на основе Indoors Navigation Platform предназначены для установки на мобильных устройствах, мультимедийных пилонах (медиа стойках) и web порталах (сайтах).

Indoors Navigation Platform предполагает использование специального оборудования для работы навигационных сервисов в помещениях:

- BLE-устройства iBeacon / Eddystone;
- Wi-Fi мониторы;
- Хотспоты;
- Серверы устройств;
- Инфоматы;
- Камеры;
- Навитаги;
- Шлюзы;
- Локаторы;
- RTLS тэги.

Раздел «Устройства» содержит в себе базу данных перечисленных выше Устройств. В данном разделе можно создавать эти устройства, редактировать их свойства, удалять их.

Установка и настройка оборудования должна выполняться в соответствии с инструкциями и руководствами.

1.3.6.1 BLE-устройства

В данном подразделе отображается список всех созданных в Здании BLE-маячков (Рисунок 113).

Номер	Название	На карте	Мажор	Минор	Частота	Мощность	UUID	Дата смены батарейки	Заряд
0		✓	0	33205	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...	21.10.21	100%
0		✓	0	33661	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✓	0	11301	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33717	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✓	0	33166	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33191	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33393	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33120	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33359	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33849	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33696	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33789	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33592	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	33428	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%
0		✗	0	1090	0	-59	E2C56DB5-DFFB-48D2-B060...		100%

Рисунок 113. BLE-маячки

Для создания нового BLE-маячка нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 114) заполните все необходимые поля и нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования BLE-маячка нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового BLE-маячка, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Для установки даты смены батарейки нажмите на кнопку «Установить дату».

Для выгрузки таблицы всех BLE-устройств в excel формате нажмите на кнопку «Выгрузить BLE-устройства» и выберите файл для сохранения таблицы.

Создать BLE Маячок

Название *

UUID *

Мажор *

Минор *

Мощность *

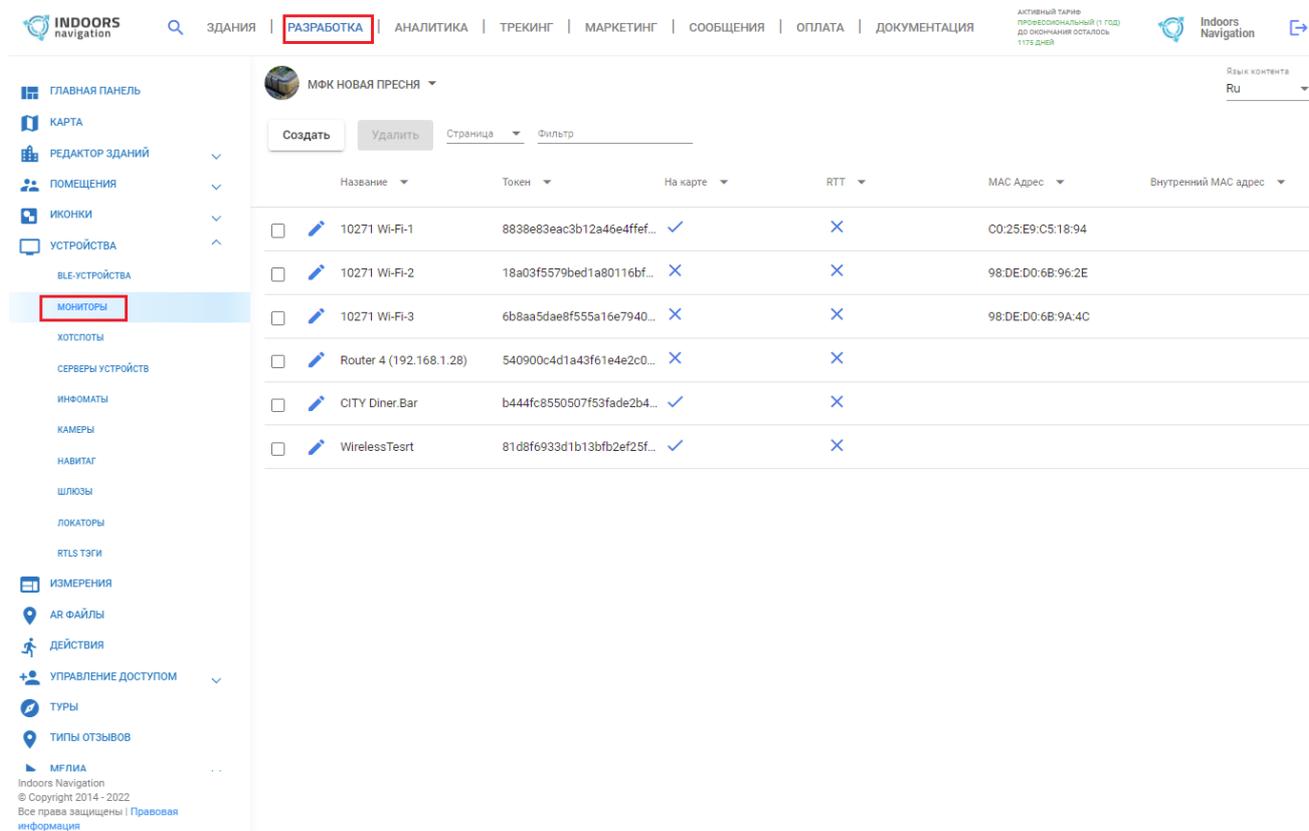
Частота

Отмена

Создать

Рисунок 114. Создать BLE-маячок
1.3.6.2 Мониторы

В данном подразделе отображается список всех созданных в Здании Wi-Fi мониторов (Рисунок 115).

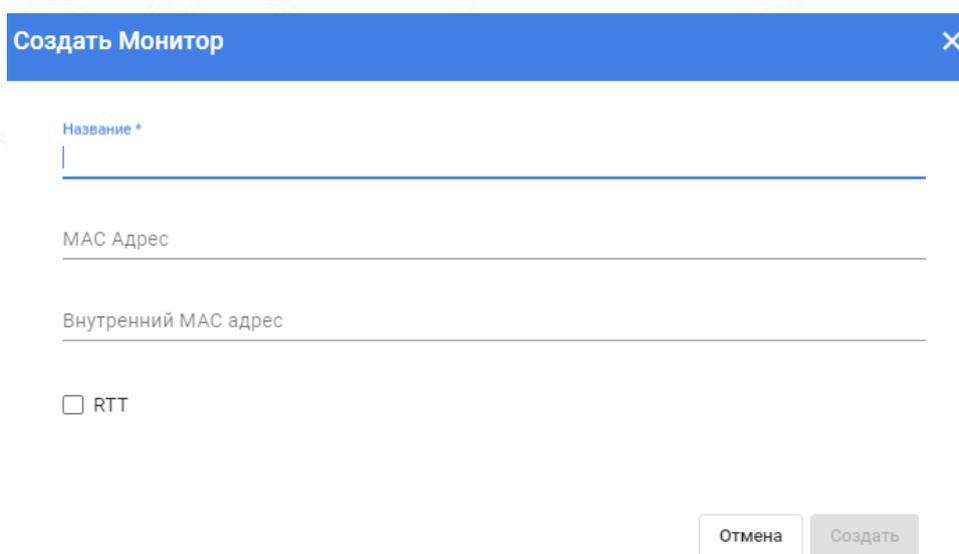


	Название	Токен	На карте	RTT	MAC Адрес	Внутренний MAC адрес
<input type="checkbox"/>	10271 Wi-Fi-1	8838e83eac3b12a46e4ffef...	✓	✗	C0:25:E9:C5:18:94	
<input type="checkbox"/>	10271 Wi-Fi-2	18a03f5579bed1a80116bf...	✗	✗	98:DE:D0:6B:96:2E	
<input type="checkbox"/>	10271 Wi-Fi-3	6b8aa5dae8f555a16e7940...	✗	✗	98:DE:D0:6B:9A:4C	
<input type="checkbox"/>	Router 4 (192.168.1.28)	540900c4d1a43f61e4e2c0...	✗	✗		
<input type="checkbox"/>	CITY Diner.Bar	b444fc8550507f53fade2b4...	✓	✗		
<input type="checkbox"/>	WirelessTest	81d8f6933d1b13bfb2ef25f...	✓	✗		

Рисунок 115. Wi-fi мониторы

Для создания нового Wi-fi монитора нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 116) введите название, MAC-адрес и внутренний MAC-адрес Устройства. Также при необходимости можно указать флаг RTT(данный флаг говорит о том, что если устройство поддерживает WiFi RTT то используем эту технологию для навигации). После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Wi-fi монитора нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Wi-fi монитора внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Монитор

Название *

MAC Адрес

Внутренний MAC адрес

RTT

Отмена Создать

Рисунок 116. Создание Wi-fi монитора

1.3.6.3 Хотспоты

В данном подразделе отображается список всех созданных в Здании Хотспотов (Рисунок 117). Хотспот собирает всю доступную информацию из соцсетей, номера телефонов и email адреса людей подключившихся к Wi-Fi и сохраняет их в личном кабинете.

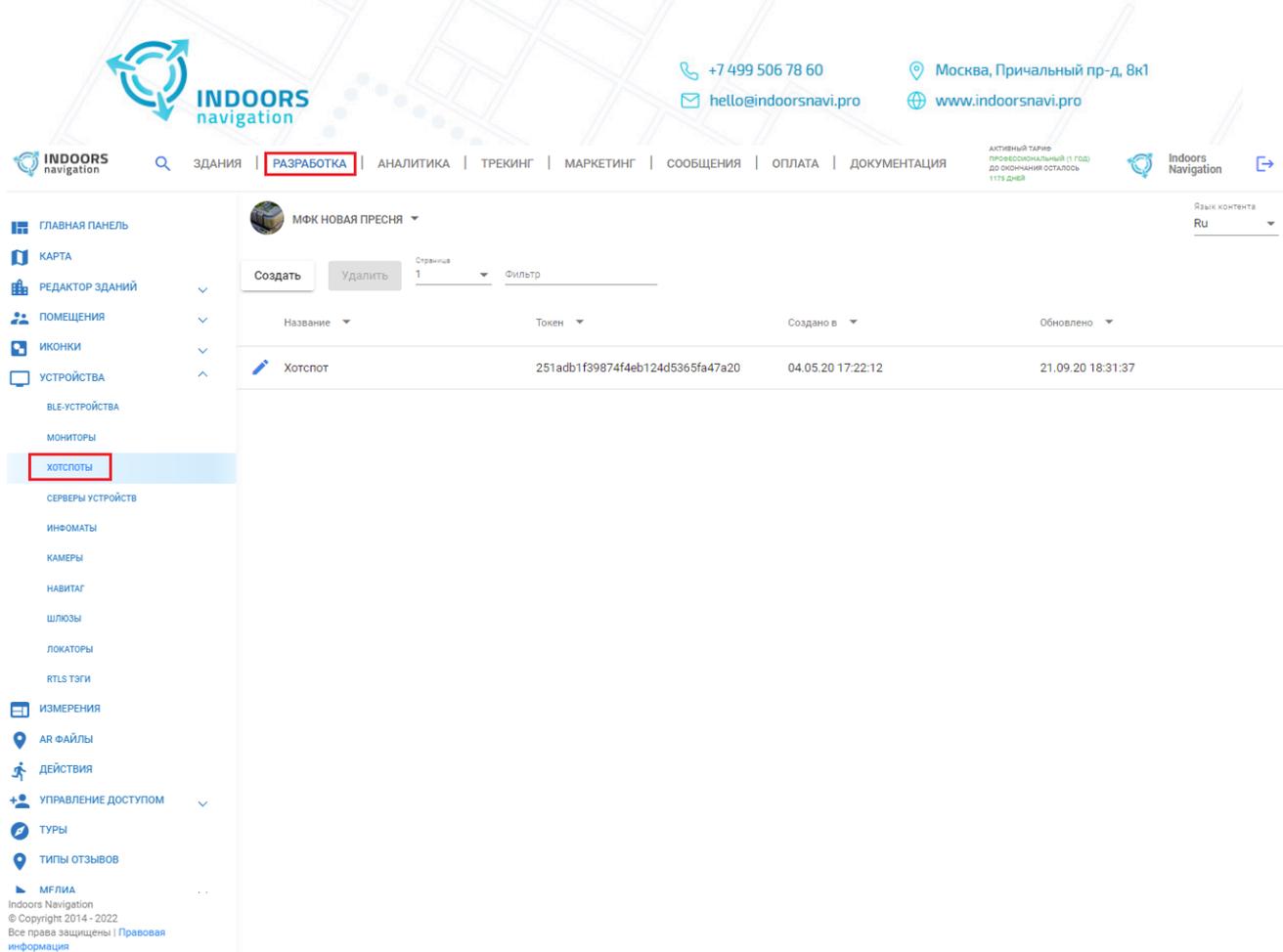


Рисунок 117. Хотспоты

Для создания нового Хотспота нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 118) введите следующие данные:

- Название Хотспота;
- Заголовок;
- Подзаголовок;
- Logo Image;
- Изображение фона.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

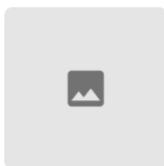
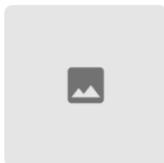
Для редактирования Хотспота нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Хотспота внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Точку Доступа ×

Название *

Заголовок

Подзаголовок



Отмена

Создать

Рисунок 118. Создание Хотспота

1.3.6.4 Серверы устройств

В данном подразделе отображается список всех созданных в Здании серверов устройств (Рисунок 119).

Для создания нового Сервера устройств нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 120) заполните его наименование, url-ссылку и нажмите на кнопку «Создать». Также можно установить флаг использования только локальных запросов.

Для редактирования Сервера устройств нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Сервера устройств, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

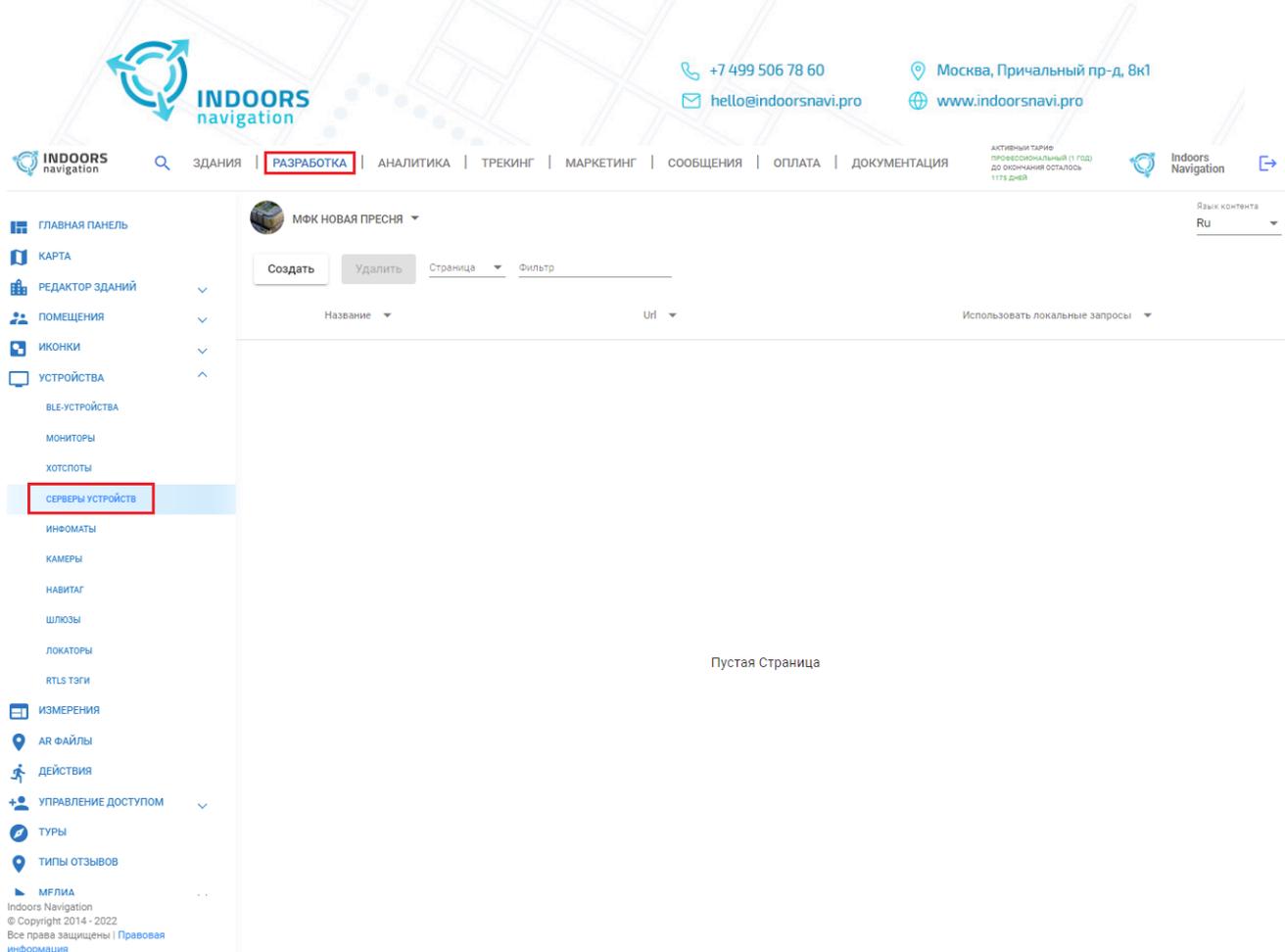


Рисунок 119. Серверы устройств

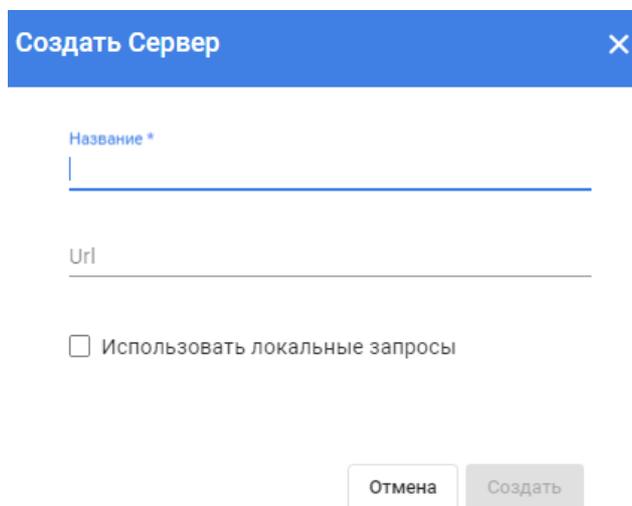


Рисунок 120. Создание Сервера устройств

1.3.6.5 Инфоматы

В данном подразделе отображается список всех созданных в Здании Инфоматов (Рисунок 121).

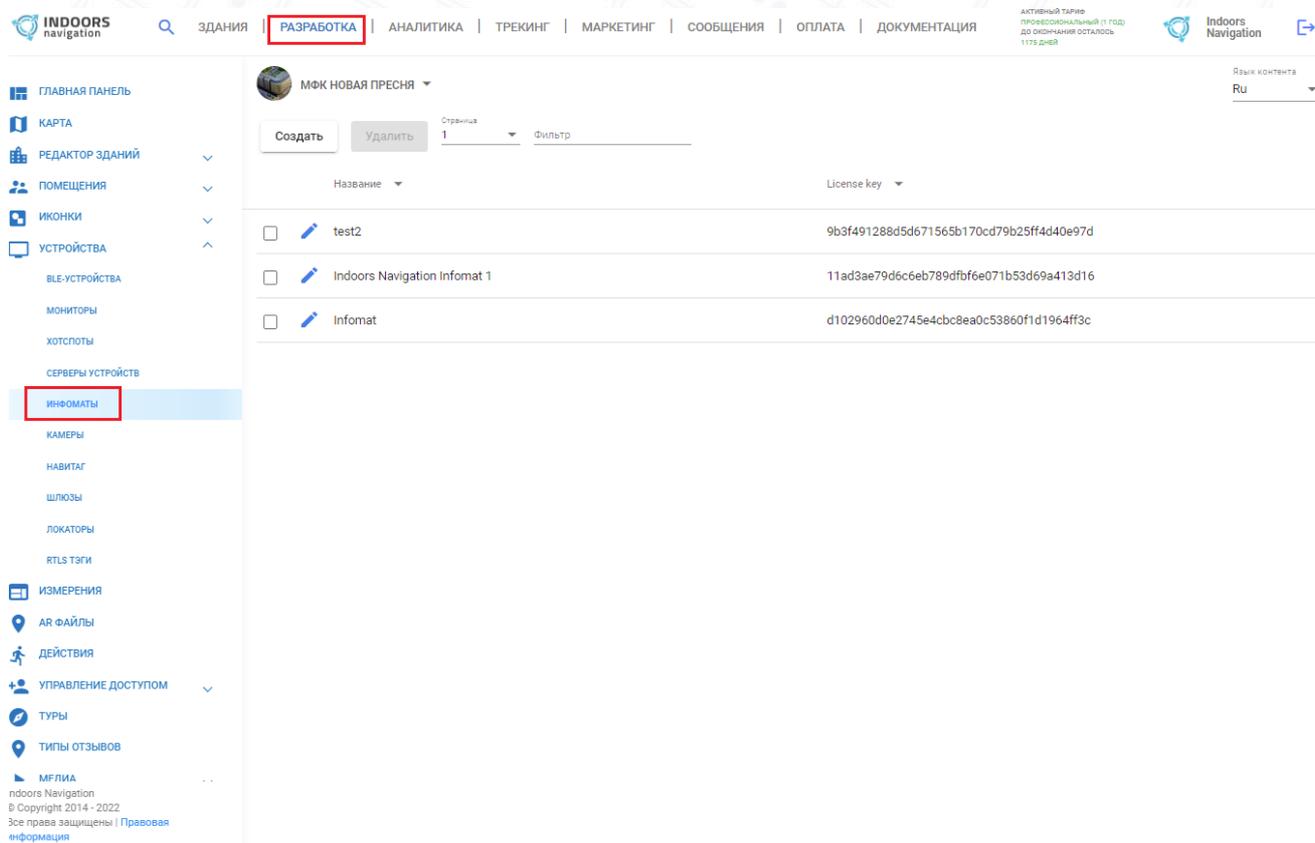


Рисунок 121. Инфоматы

Для создания нового Инфомата нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 122) введите его название и нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Инфомата нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Инфомата внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

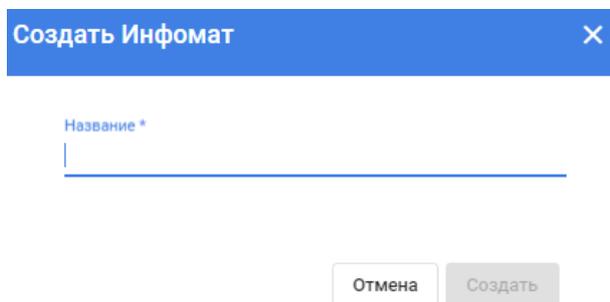


Рисунок 122. Окно создания Инфомата

1.3.6.6 Камеры

В данном подразделе отображается список всех созданных в Здании Камер (Рисунок 123). Можно редактировать список Камер, с помощью кнопки «Показать камеру» включить потом с Камеры.

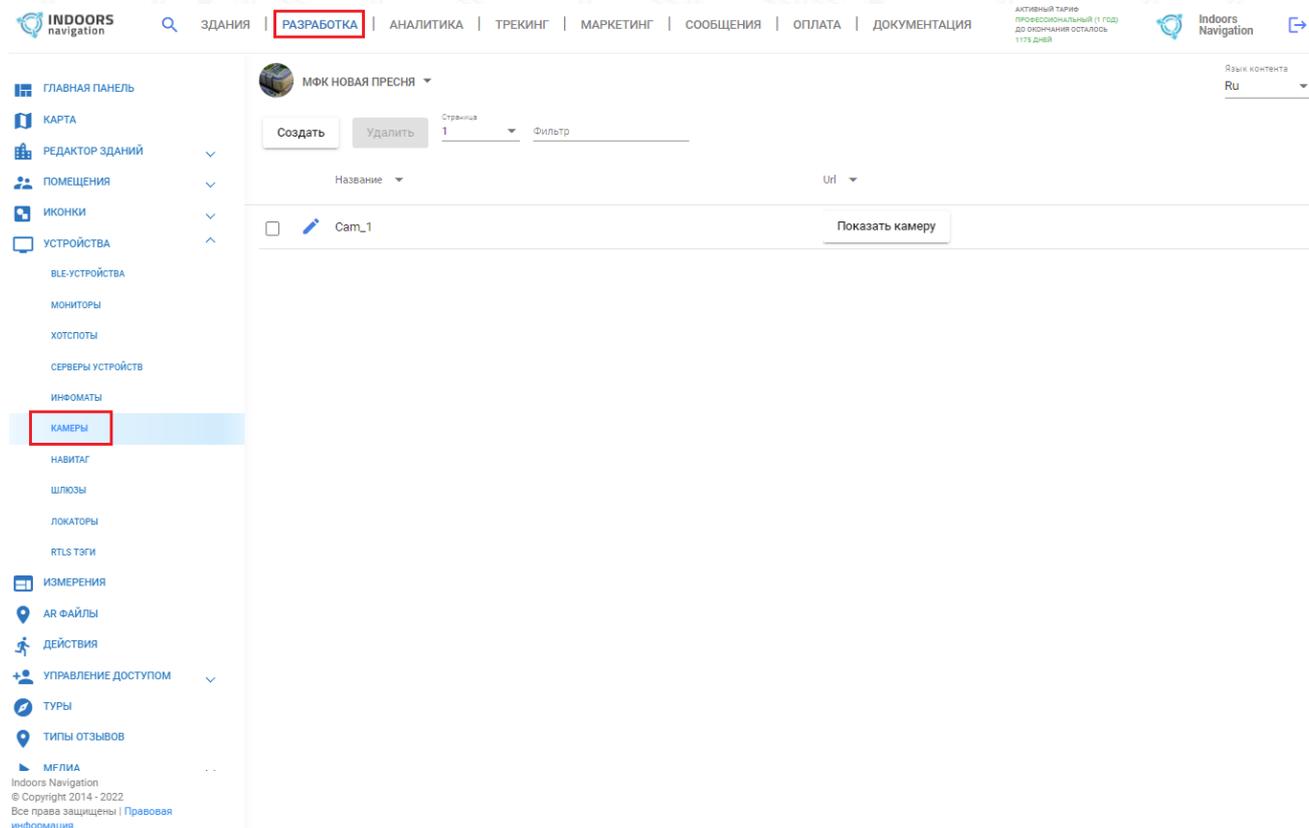


Рисунок 123. Камеры

Для создания новой Камеры нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 124) введите её название и url-ссылку на поток. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Камеры нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Камеры внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

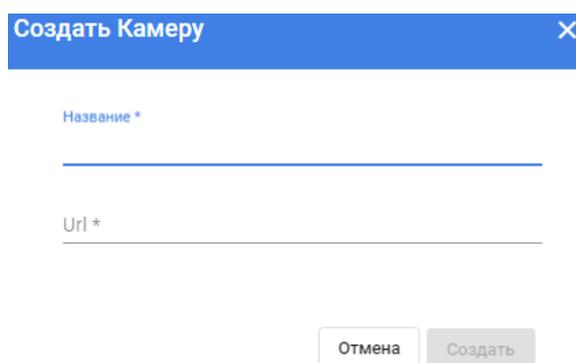


Рисунок 124. Окно создания Камеры

1.3.6.7 Навитаг

Навитаг – это специализированная радиометка, прикрепляемая на материальные активы или сотрудников, перемещение которых необходимо отслеживать в здании. Функционал платформы позволяет идентифицировать любой объект, прикрепив или установив на нем метку Навитаг.

В данном подразделе можно редактировать, создавать новые метки (Рисунок 125).

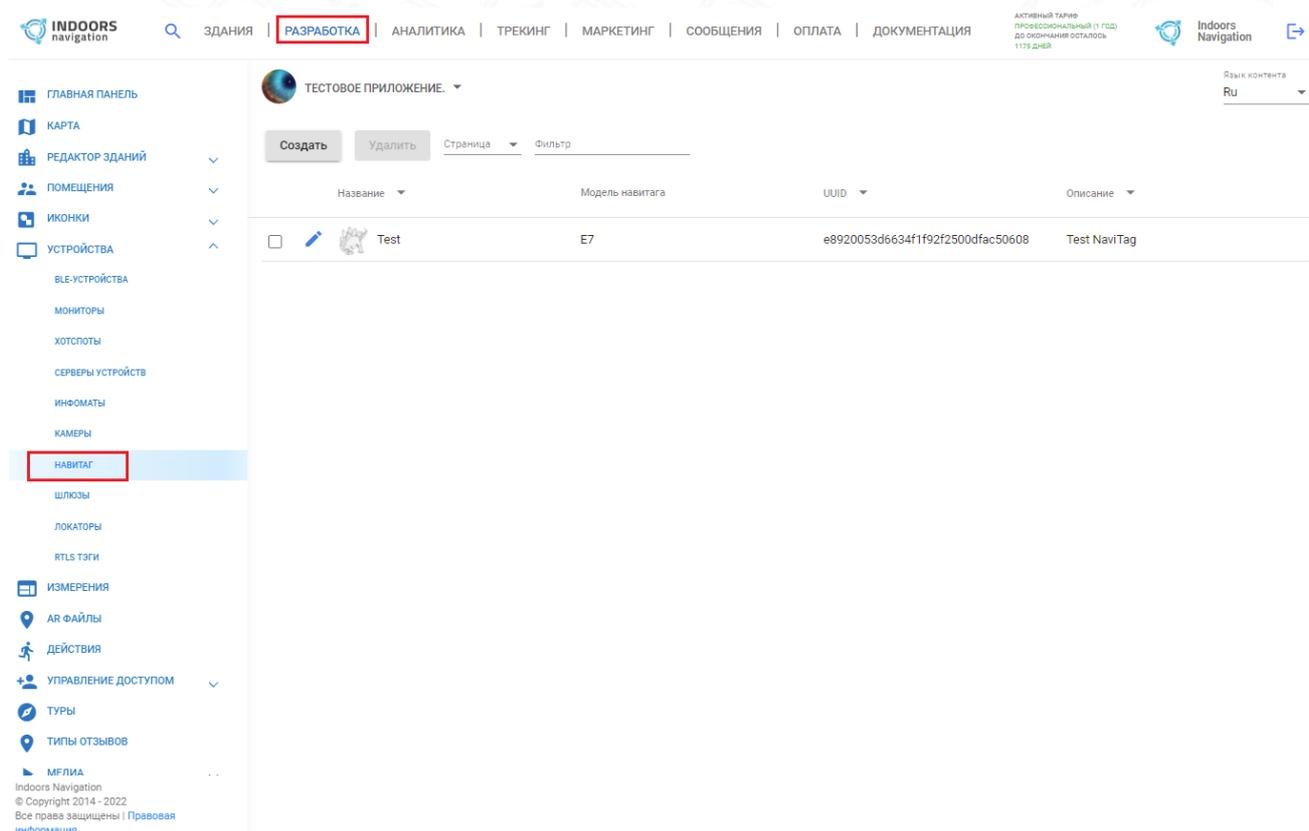


Рисунок 125. Радиометки НавиТаг

Для создания новой метки нажмите на кнопку «Создать» и в появившемся окне (Рисунок 126) заполните следующие поля:

- Название метки НавиТаг;
- MAC-адрес;
- Описание метки Навитаг;
- Изображение метки Навитаг.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

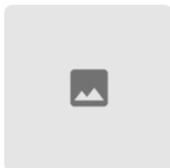
Для редактирования Навитага нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Навитага, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать НавиТаг

Название *

MAC Адрес

Описание *

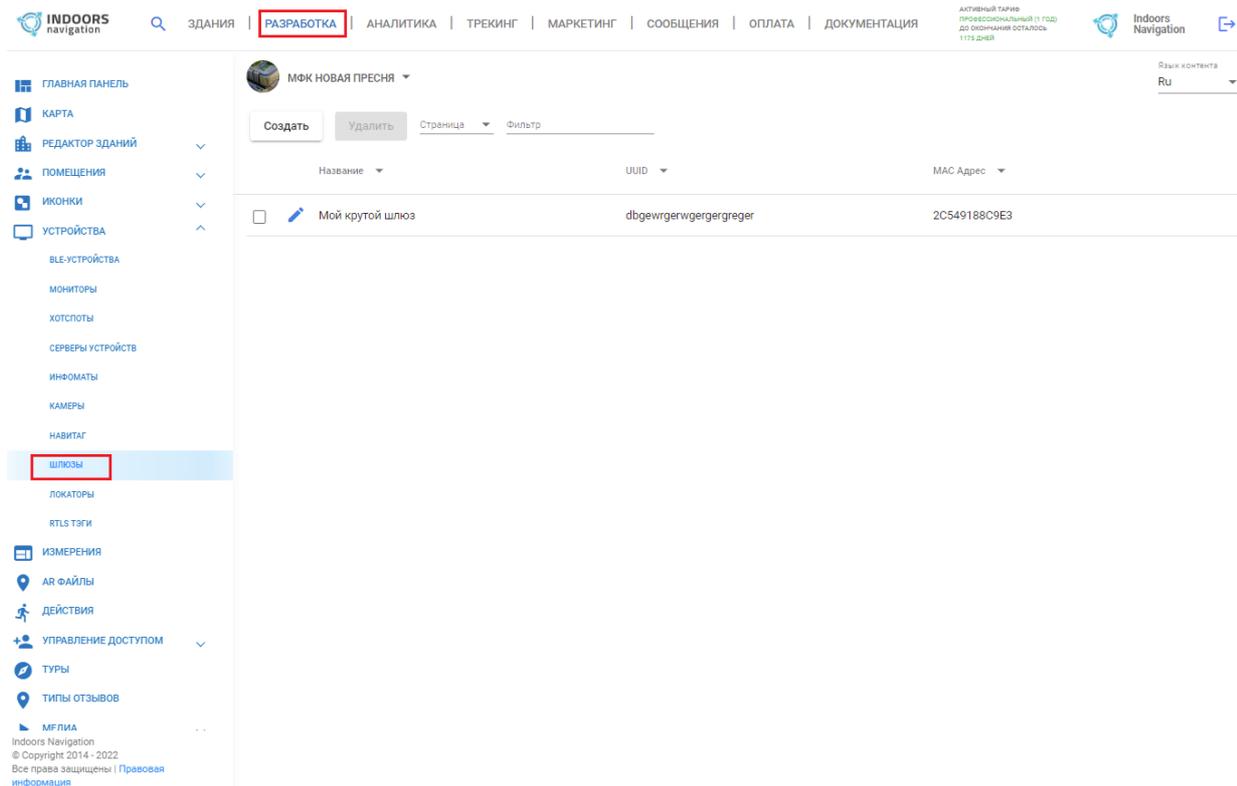


Отмена

Создать

Рисунок 126. Создать НавиТаг
1.3.6.8 Шлюзы

В данном подразделе отображается список Шлюзов в Здании (Рисунок 127). Описание настройки и установки Шлюзов подробно описано в разделе «Настройка оборудования».



МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница Фильтр

Название	UUID	MAC Адрес
<input type="checkbox"/>  Мой крутой шлюз	dbgewrgewrgewrgereger	2C549188C9E3

ШЛЮЗЫ

ЛОКАТОРЫ
RTLS ТЭГИ

ИЗМЕРЕНИЯ
AR ФАЙЛЫ
ДЕЙСТВИЯ
УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
ТУРЫ
ТИПЫ ОТЗЫВОВ
МФЛИА

INDOORS navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 127. Шлюзы

Для создания нового Шлюза нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 128) введите его название, идентификатор UUID и MAC-адрес. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Шлюза нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Шлюза внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать шлюз
✕

Название *

UUID *

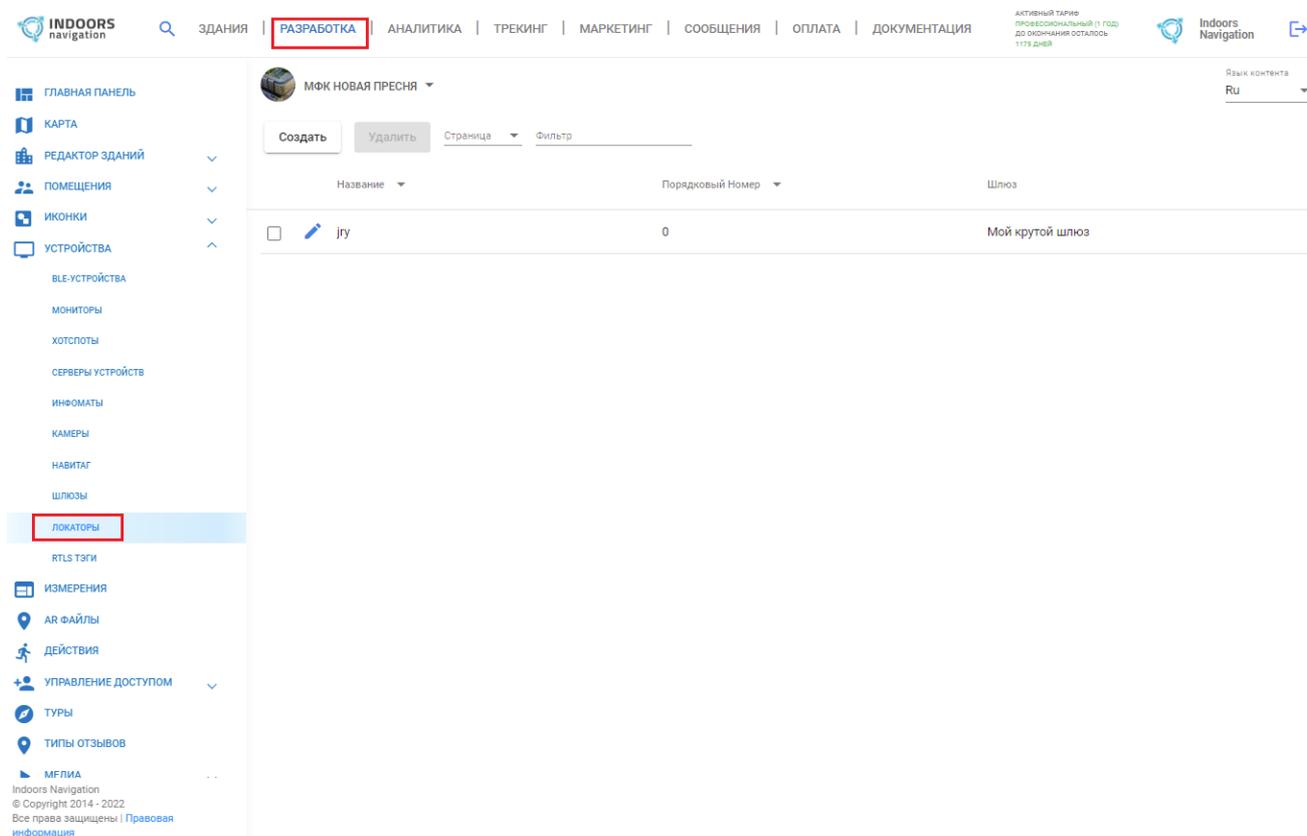
MAC Адрес

Отмена
Создать

Рисунок 128. Создать Шлюз

1.3.6.9 Локаторы

В данном подразделе отображается список Локаторов в Здании (Рисунок 129). Описание настройки и установки Локаторов подробно описано в разделе [«Настройка оборудования»](#).



МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

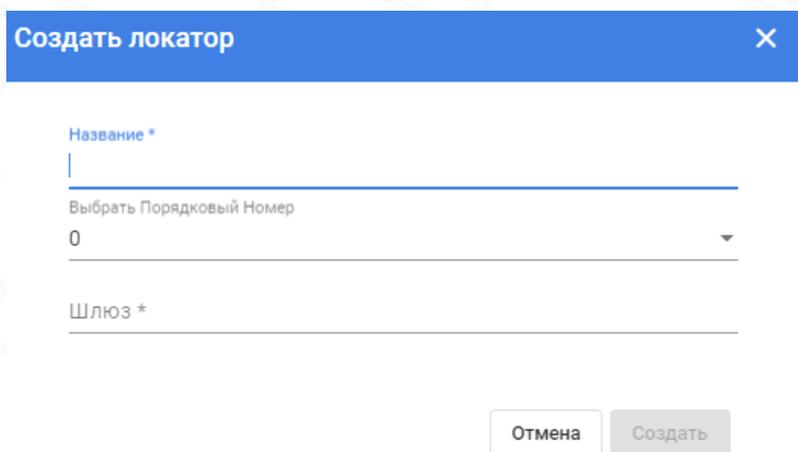
Создать Удалить Страница Фильтр

Название	Порядковый Номер	Шлюз
<input type="checkbox"/> ✎ jry	0	Мой крутой шлюз

Рисунок 129. Локаторы

Для создания нового Локатора нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 130) введите его название, порядковый номер и выбрать Шлюз, с которым будет связываться Локатор. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Локатора нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Локатора внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать локатор

Название *

Выбрать Порядковый Номер

0

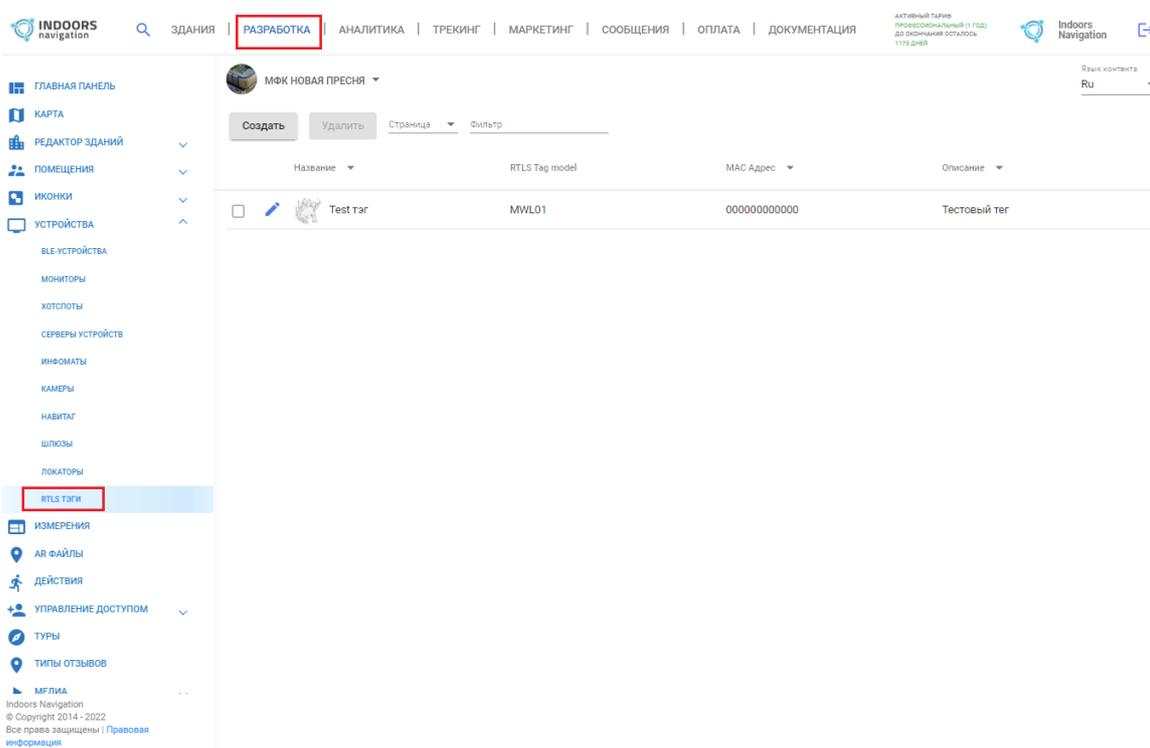
Шлюз *

Отмена Создать

Рисунок 130. Создать Локатор

1.3.6.10 RTLS тэги

В данном подразделе отображается список всех RTLS-тэгов Здания (Рисунок 131).



INDOORS navigation

здания | **РАЗРАБОТКА** | АНАЛИТИКА | ТРЕКИНГ | МАРКЕТИНГ | СООБЩЕНИЯ | ОПЛАТА | ДОКУМЕНТАЦИЯ

Активный тариф: профессиональный (1 год) до окончания осталось: 1173 дней

Indoors Navigation

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница Фильтр

Название	RTLS Tag model	MAC Адрес	Описание
Test тэг	MWL01	000000000000	Тестовый тег

RTLS ТЭГИ

ИЗМЕРЕНИЯ

АР файлы

ДЕЙСТВИЯ

УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ

ТУРЫ

ТИПЫ ОТЗЫВОВ

МФПИА

Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 131. RTLS-тэги

Для создания нового RTLS тэга нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 132) введите его название, выберите изображение тэга, введите описание, MAC-адрес тэга и модель RTLS тэга из выпадающего списка. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования RTLS тэга нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию тэга внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

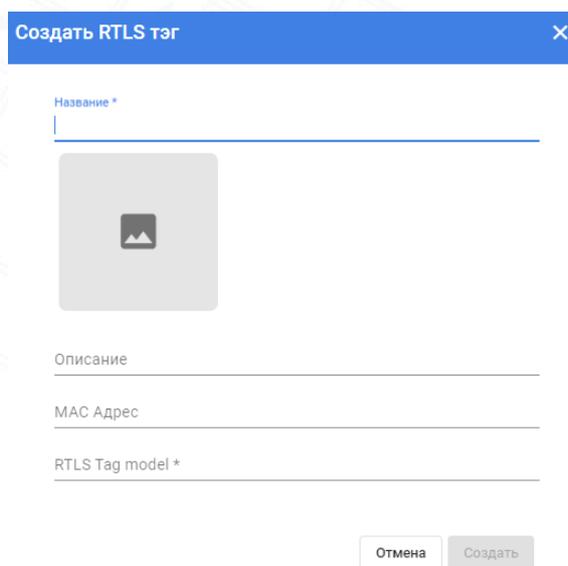


Рисунок 132. Создать RTLS тэг

1.3.7 Измерения

В данном разделе (Рисунок 133) представлены измерения с точек считывания радиосигналов (в основном сигналов от датчиков Beacon). Точки измерений можно создавать только в приложении InTool (App Store, Google Play) для мобильных устройств.

- ГЛАВНАЯ ПАНЕЛЬ
- КАРТА
- РЕДАКТОР ЗДАНИЙ
- ПОМЕЩЕНИЯ
- ИКОНКИ
- УСТРОЙСТВА
 - ВЛЕ-УСТРОЙСТВА
 - МОНИТОРЫ
 - ХОТСПОТЫ
 - СЕРВЕРЫ УСТРОЙСТВ
 - ИНФОРМАТЫ
 - КАМЕРЫ
 - НАВИГАТ
 - ИЗМЕРЕНИЯ**
 - АР-ФАЙЛЫ
 - ДЕЙСТВИЯ
 - УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
 - ТУРЫ
 - ТИПЫ ОТЗЫВОВ
 - МЕДИА
 - ВИДЖЕТ КАРТЫ
 - СТИЛИ КАРТЫ
 - ПОДПИСЬ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ

Здание

Страница 1 Фильтр

Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	Создано	Обновлено
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03
Измерения Маячков	Wi-Fi измерения	09.11.16 12:52:03	09.11.16 12:52:03

Рисунок 133. Измерения

В данном разделе можно выбрать измерения для различных Зданий, отсортировать их. Для того, чтоб вывести на экран одно из измерений, нажмите на него в таблице, после чего появится окно с соответствующими измерениями приборов (Рисунок 134).

Измерения приборов 895

Вы можете создать измерения только в приложении InTool ([App Store](#) [Google Play](#))

Смотрите [здесь](#) для получения дополнительной информации.

Создано	Мажор	Минор	Заголовок	Угол	RSSI	Различие
09.11.16 12:52:03	0	731	0	0	-78.6	12.16
09.11.16 12:52:03	0	1110	0	0	-79.79	3.52
09.11.16 12:52:03	0	1103	0	0	-80.94666667	1
09.11.16 12:52:03	0	731	90	1	-71.05	3.24
09.11.16 12:52:03	0	1103	90	1	-79.1	0.68
09.11.16 12:52:03	0	1110	90	1	-81	13.2
09.11.16 12:52:03	0	731	180	2	-75.8	31.16
09.11.16 12:52:03	0	1110	180	2	-78.25	1.68
09.11.16 12:52:03	0	1103	180	2	-84.26333333	1.36
09.11.16 12:52:03	0	731	270	3	-77.12666667	17.12
09.11.16 12:52:03	0	1103	270	3	-77.89	12.56
09.11.16 12:52:03	0	1110	270	3	-81.29333333	2.2

1 – 12 of 12 < >

Рисунок 134. Измерения приборов

1.3.8 AR файлы

В данном разделе представлены файлы инструмента «Точки AR», которые позволяют работать с точками дополненной реальности. Можно добавить новые Точки AR в Здания, либо работать с уже созданными (Рисунок 135).

Для создания нового AR файла нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 136) заполните все необходимые поля (наименование, картинку логотипа и фона, ширину и высоту целевого изображения, URL ссылку на видео, asset bundle для iOS и Android). и нажмите на кнопку «Создать».

ВОКЗАЛЫ		Страница	Фильтр						Язык контекста
		1							Ru
Создать	Удалить								
Название	Изображение	Целевое Изображение	Ширина Целевого Изображения	Высота Целевого Изображения	Тип	Asset bundle iOS	Asset bundle Android		
<input type="checkbox"/>			0,15	0,15	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			0,15	0,15	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		
<input type="checkbox"/>			1	1	0	✓	✓		

Рисунок 135. Меню AR-файлы

Для редактирования AR файла нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового AR файла, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать AR ассет
✕

Название *

Описание

Ширина Целевого Изображения * Высота Целевого Изображения *

Выберите тип

0

Видео URL

Asset bundle iOS Asset bundle Android

Отмена
Создать

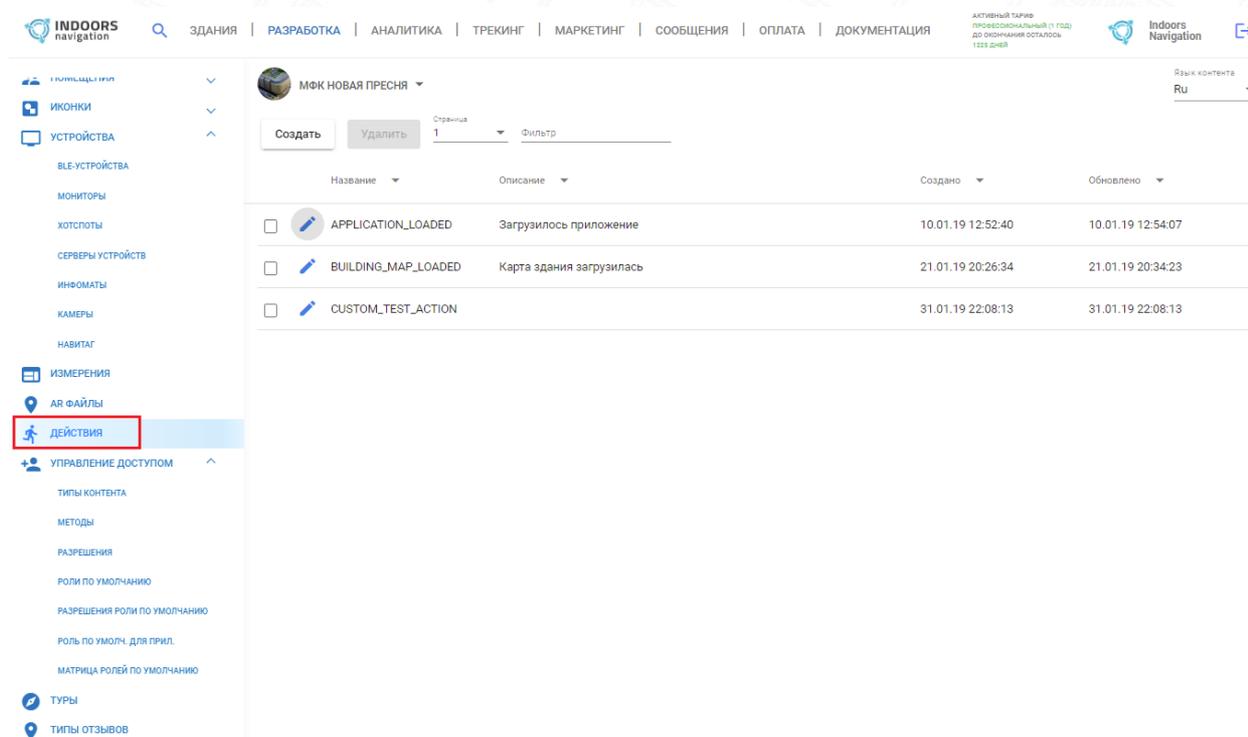
Рисунок 136. Создать AR-файл

1.3.9 Действия

Раздел Действия - это раздел общего назначения для сбора статистических данных. Разработчик описывает действие, например BUILDING_SELECTED и вставляет в код своего приложения это действие. Когда пользователь выбирает Здание, отсылается пакет к Администратору с информацией о Действии. После чего разработчик может смотреть счетчики этих Действий в Аналитике.

В данном разделе отображаются различные действия, осуществляемые с Приложением. Можно добавить новое Действие, внести изменения в уже созданные (Рисунок 137).

Для создания нового действия нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 138) заполните наименование и описание Действия, затем нажмите на кнопку «Создать».



	Название	Описание	Создано	Обновлено
<input type="checkbox"/>	 APPLICATION_LOADED	Загрузилось приложение	10.01.19 12:52:40	10.01.19 12:54:07
<input type="checkbox"/>	 BUILDING_MAP_LOADED	Карта здания загрузилась	21.01.19 20:26:34	21.01.19 20:34:23
<input type="checkbox"/>	 CUSTOM_TEST_ACTION		31.01.19 22:08:13	31.01.19 22:08:13

Рисунок 137. Действия

Для редактирования Действия нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Действия, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Действие ✕

Название *

Описание

Отмена

Создать

Рисунок 138. Создать Действие

Для того, чтобы запустить Действие, используйте пример следующего исходного кода:

@Override**public void onBuildingMapReady(INMapView mapView, INBuilding building)**

```
{  
    INCore.getInstance().getService().saveActionStamp("BUILDING_MAP_LOADED", object ->  
    {  
  
    });  
}
```

1.3.10 Управление доступом

Раздел «Управление доступом» содержит в себе несколько подразделов:

- Типы контента (Content Types);
- Методы (Methods);
- Разрешения (Permissions);
- Роли по-умолчанию (Default Roles);
- Разрешения ролей по-умолчанию (Default Role Permissions);
- Роль по-умолчанию для приложения (App Default Roles);
- Матрица ролей по-умолчанию (Default Roles Grants).

1.3.10.1 Типы контента

В данном подразделе можно создавать, редактировать типы контента (Рисунок 139).

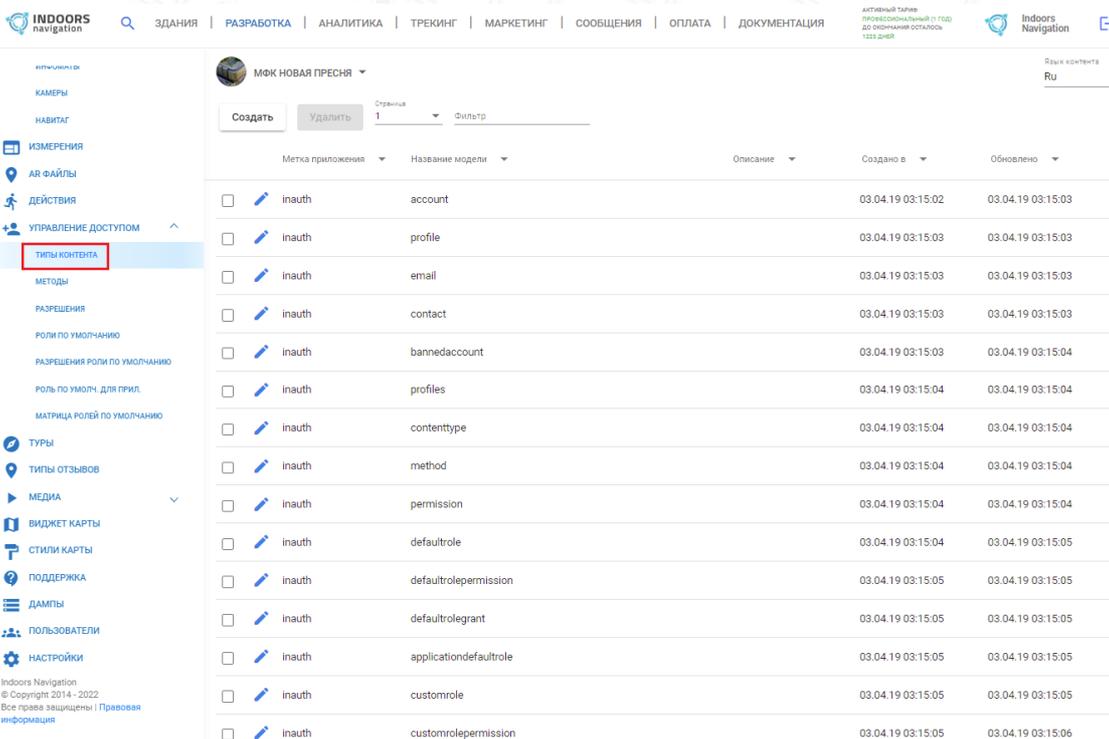


Рисунок 139. Типы Контента

Для создания нового Типа Контента нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 140) заполните метку Приложения, название и описание модели, затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Типа Контента нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Типа Контента, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

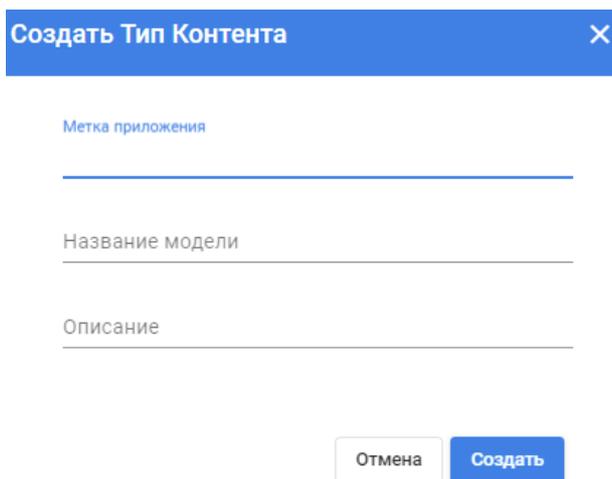


Рисунок 140. Создать Тип Контента

1.3.10.2 Методы

В данном подразделе можно создавать, редактировать методы управления доступом в Приложении (Рисунок 141).

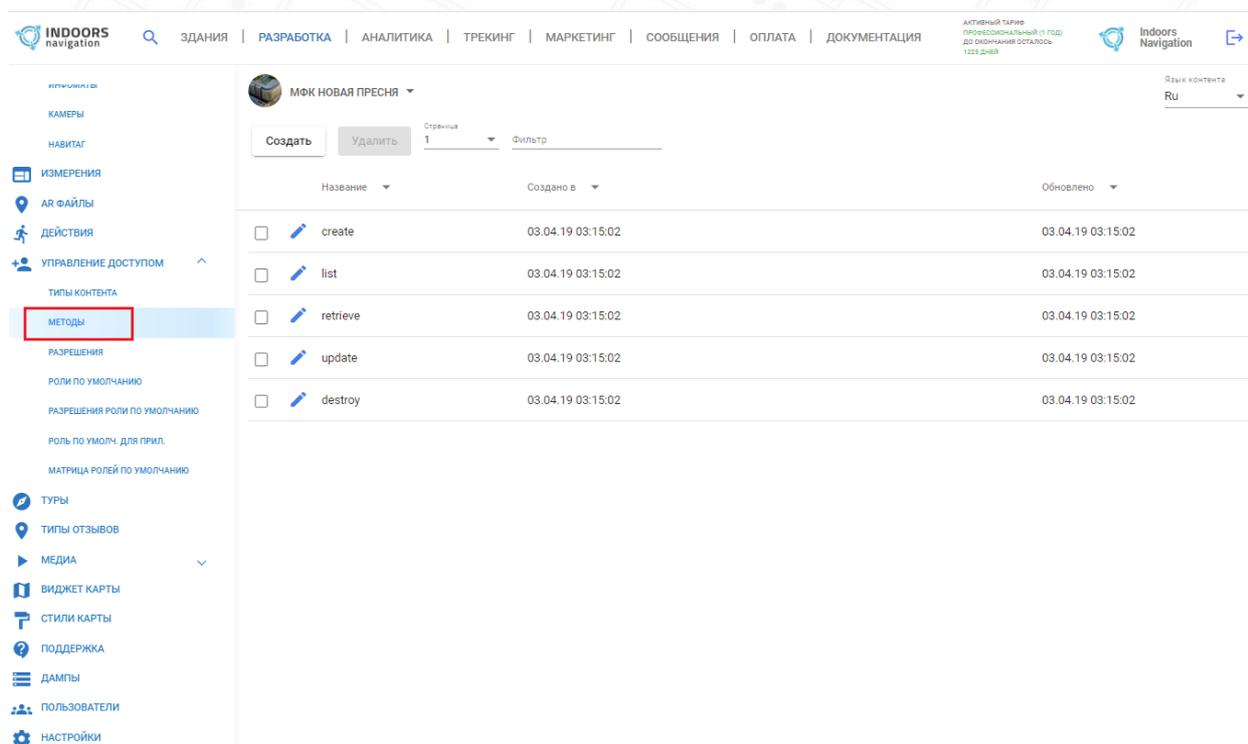


Рисунок 141. Методы

Для создания нового Метода нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 142) введите его название и нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Метода нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Метода, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

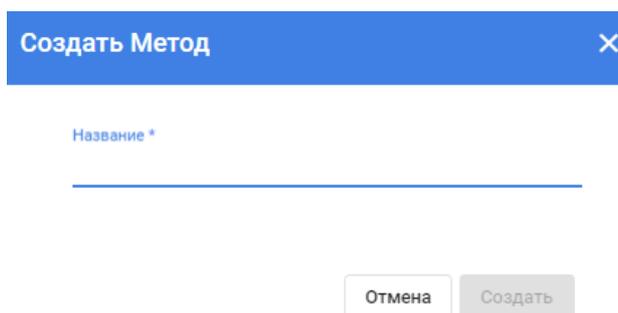


Рисунок 142. Создать Метод

1.3.10.3 Разрешения

В данном подразделе можно создавать, редактировать Разрешения для управления доступом в Приложении (Рисунок 143).

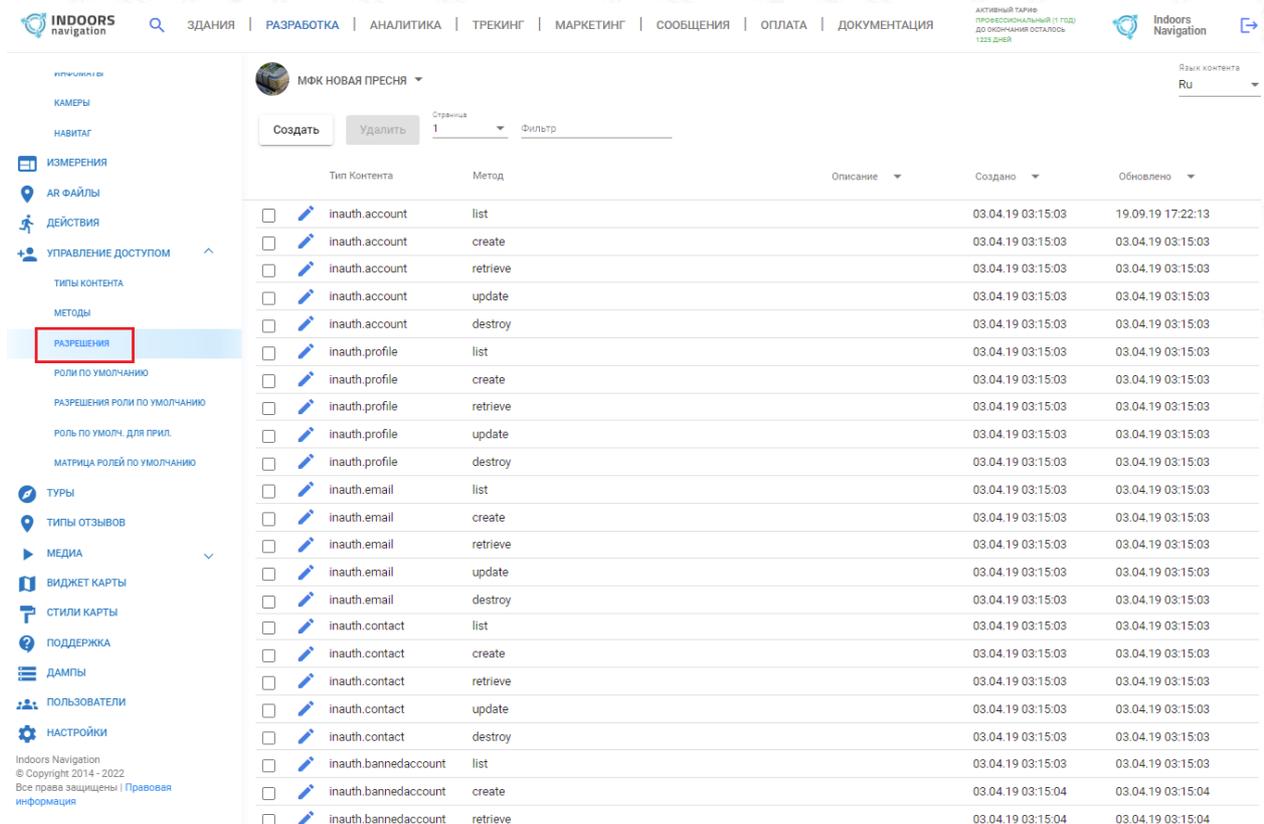


Рисунок 143. Разрешения

Для создания нового Разрешения нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 144) выберите Тип Контента, Метод, введите описание Разрешения. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Разрешения нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Разрешения, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

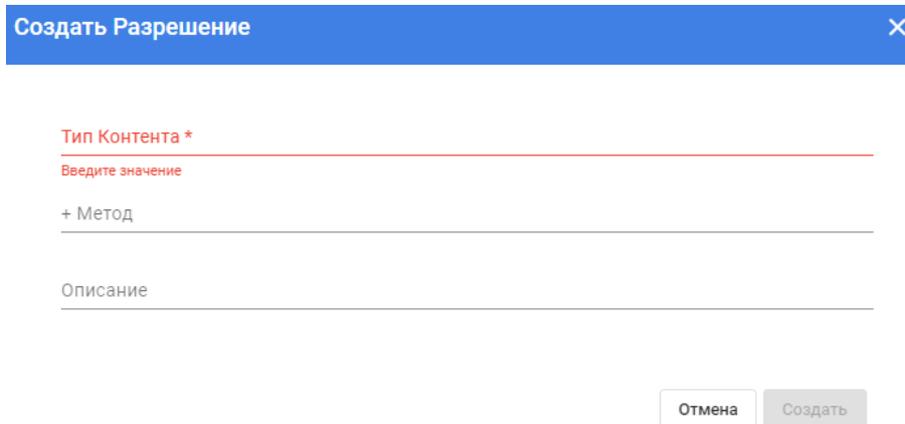


Рисунок 144. Создать Разрешение

1.3.10.4 Роли по умолчанию

В данном подразделе можно создавать, редактировать Роли по умолчанию для управления доступом в Приложении (Рисунок 145).

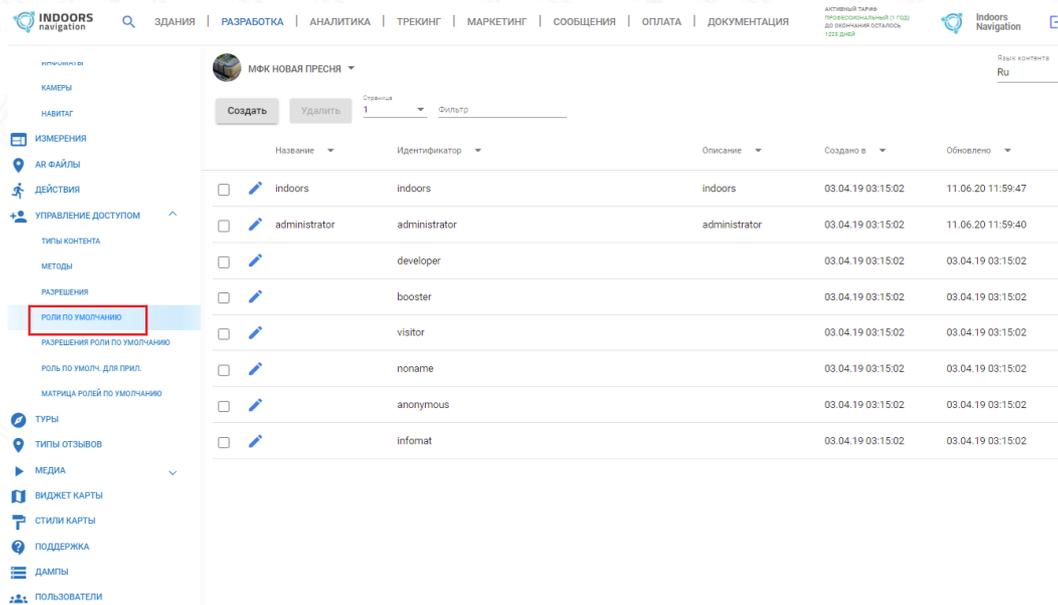


Рисунок 145. Роли по умолчанию

Для создания новой Роли по умолчанию нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 146) введите название Роли, её Идентификатор и описание. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Роли по умолчанию нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Роли по умолчанию, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Роль по Умолчанию
✕

Название *

Идентификатор *

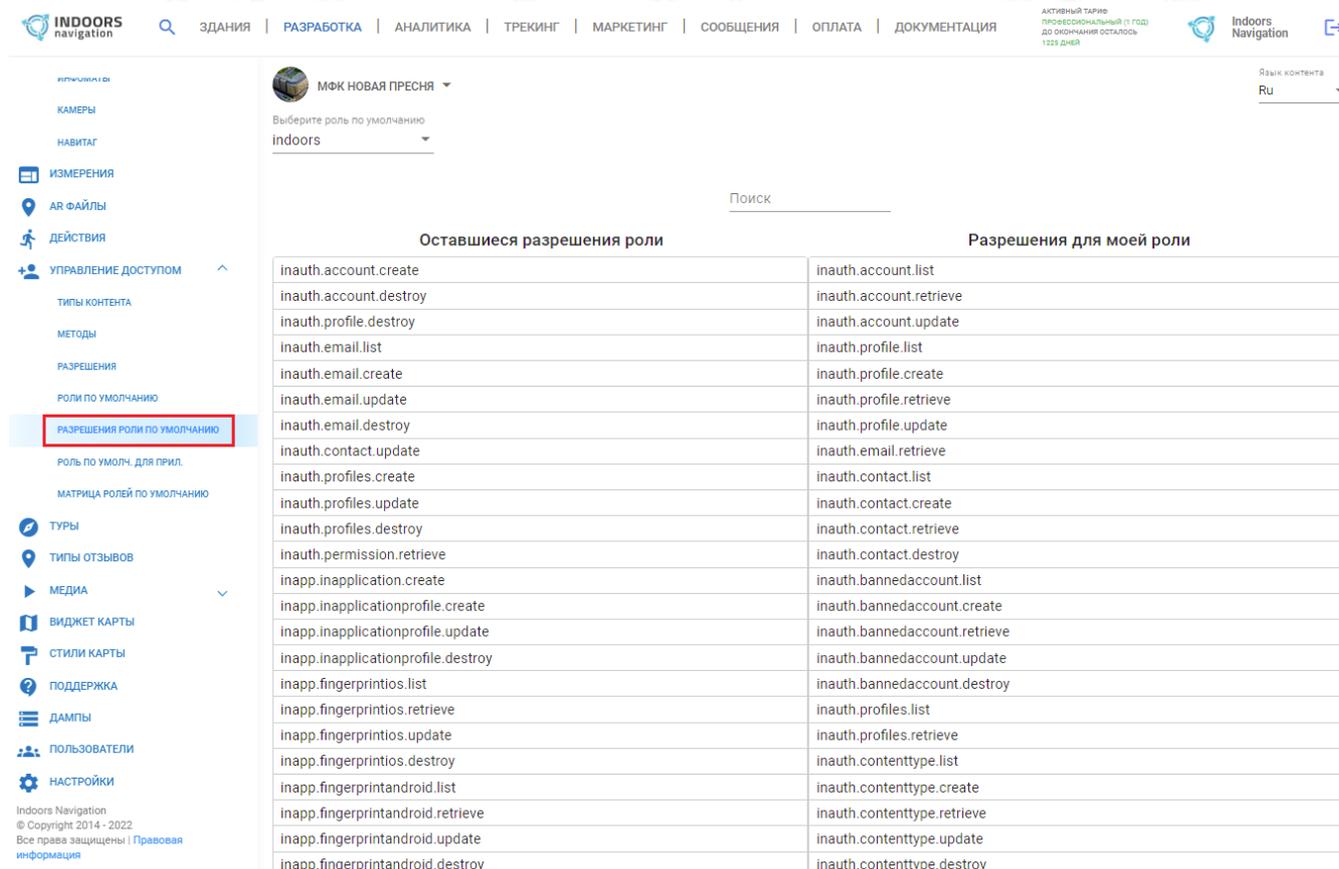
Описание

Отмена
Создать

Рисунок 146. Создать Роль

1.3.10.5 Разрешения роли по умолчанию

В данном подразделе можно настроить Разрешения для Роли по умолчанию (Рисунок 147). Для каждой Роли по умолчанию отображаются оставшиеся разрешения для Роли (те, которые можно установить) и Разрешения для моей Роли (те, которые установлены для выбранной Роли по умолчанию). Для того, чтоб изменить таблицу, нажмите левой кнопкой мыши и перетащите Роль из одного столбца таблицы в другой.



ИНТЕРФЕЙС | КАМЕРЫ | НАВИГАТ | ИЗМЕРЕНИЯ | АР-ФАЙЛЫ | ДЕЙСТВИЯ | УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ | ТИПЫ КОНТЕНТА | МЕТОДЫ | РАЗРЕШЕНИЯ | РОЛИ ПО УМОЛЧАНИЮ | РАЗРЕШЕНИЯ РОЛИ ПО УМОЛЧАНИЮ | РОЛЬ ПО УМОЛЧ. ДЛЯ ПРИЛ. | МАТРИЦА РОЛЕЙ ПО УМОЛЧАНИЮ | ТУРЫ | ТИПЫ ОТЗЫВОВ | МЕДИА | ВИДЖЕТ КАРТЫ | СТИЛИ КАРТЫ | ПОДДЕРЖКА | ДАМПЫ | ПОЛЬЗОВАТЕЛИ | НАСТРОЙКИ

ИНDOORS navigation © Copyright 2014 - 2022. Все права защищены | Правовая информация

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Выберите роль по умолчанию: indoors

Поиск

Оставшиеся разрешения роли	Разрешения для моей роли
in角度.account.create	in角度.account.list
in角度.account.destroy	in角度.account.retrieve
in角度.profile.destroy	in角度.account.update
in角度.email.list	in角度.profile.list
in角度.email.create	in角度.profile.create
in角度.email.update	in角度.profile.retrieve
in角度.email.destroy	in角度.profile.update
in角度.contact.update	in角度.email.retrieve
in角度.profiles.create	in角度.contact.list
in角度.profiles.update	in角度.contact.create
in角度.profiles.destroy	in角度.contact.retrieve
in角度.permission.retrieve	in角度.contact.destroy
in角度.inapplication.create	in角度.bannedaccount.list
in角度.inapplicationprofile.create	in角度.bannedaccount.create
in角度.inapplicationprofile.update	in角度.bannedaccount.retrieve
in角度.inapplicationprofile.destroy	in角度.bannedaccount.update
in角度.fingerprios.list	in角度.bannedaccount.destroy
in角度.fingerprios.retrieve	in角度.profiles.list
in角度.fingerprios.update	in角度.profiles.retrieve
in角度.fingerprios.destroy	in角度.contenttype.list
in角度.fingerprintandroid.list	in角度.contenttype.create
in角度.fingerprintandroid.retrieve	in角度.contenttype.retrieve
in角度.fingerprintandroid.update	in角度.contenttype.update
in角度.fingerprintandroid.destroy	in角度.contenttype.destroy

Рисунок 147. Разрешения роли по умолчанию

1.3.10.6 Роль по умолчанию для Приложения

В данном подразделе можно создавать, редактировать Роли по умолчанию Приложения (Рисунок 148).

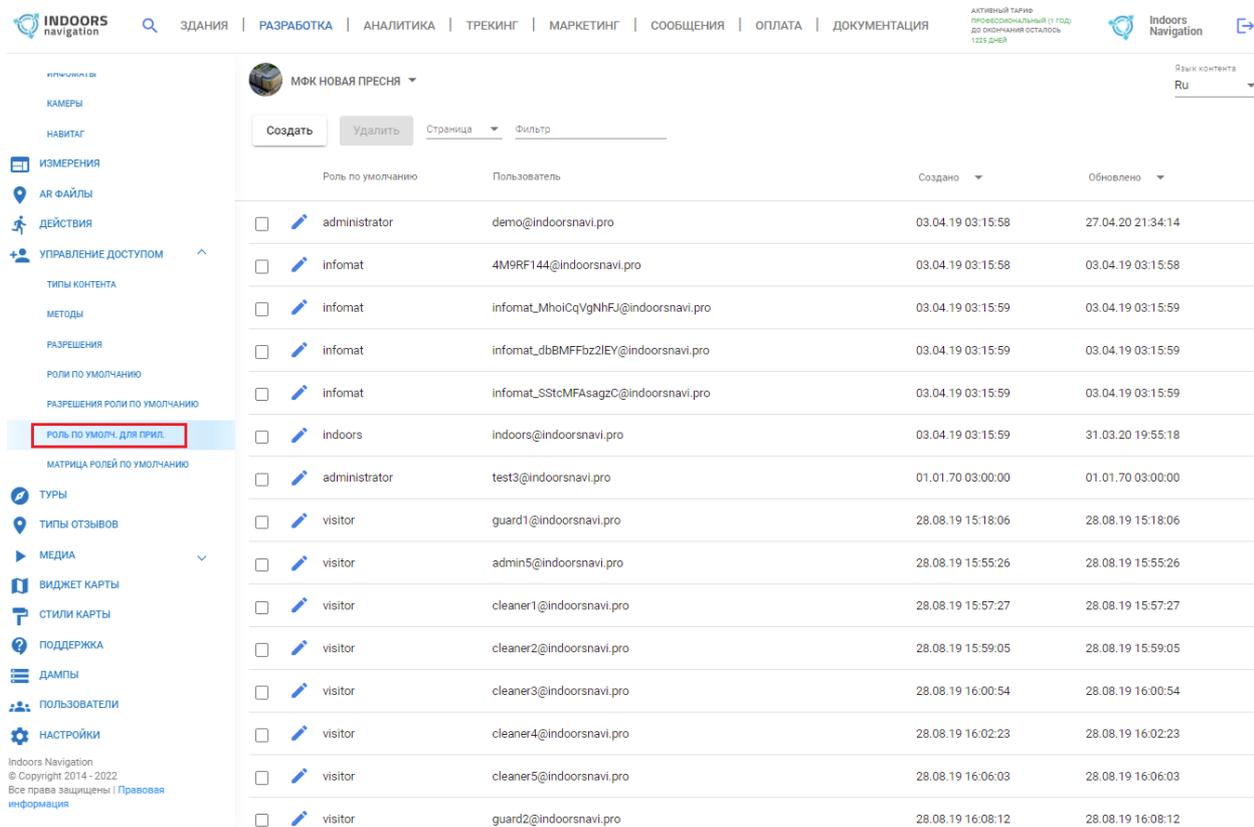


Рисунок 148. Роль по умолчанию для Приложения

Для создания новой Роли по умолчанию для Приложения нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 149) выберите Роль по умолчанию, выберите Пользователя. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Роли по умолчанию нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Роли по умолчанию, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

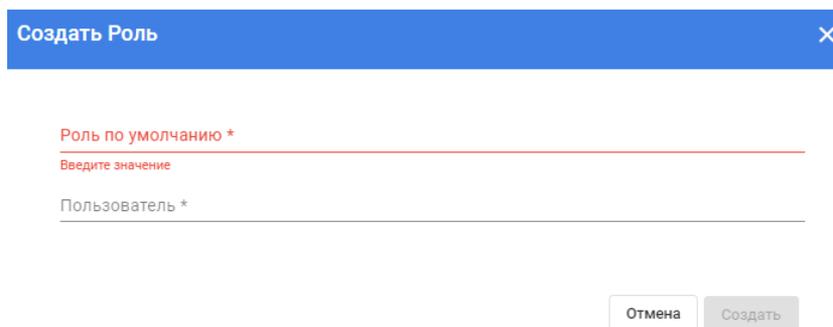
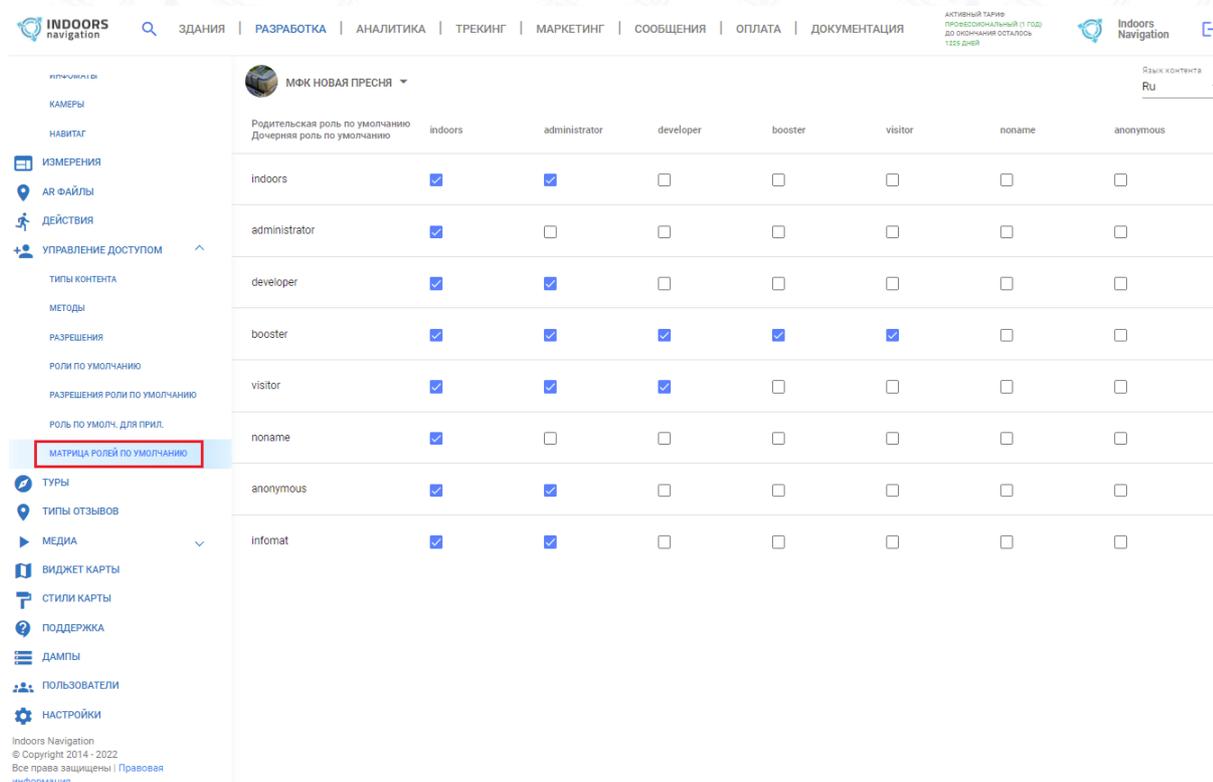


Рисунок 149. Создать роль по умолчанию для Приложения

1.3.10.7 Матрица ролей по умолчанию

В данном подразделе представлена матрица родительских и дочерних Ролей по умолчанию (Рисунок 150).



Родительская роль по умолчанию	Дочерняя роль по умолчанию	indoors	administrator	developer	booster	visitor	noname	anonymous
indoors		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
administrator		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
developer		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
booster		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
visitor		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
noname		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
anonymous		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
informat		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Рисунок 150. Матрица ролей по умолчанию

1.3.11 Туры

В разделе «Туры» (Рисунок 151) можно создавать и редактировать обзорные экскурсии (Туры) по стратегически важным местам организации, например по производству, музею или офису компании.

Для создания нового Тура нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 152) заполните заголовок Тура, его описание и изображение., затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Тура нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Тура, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

- ГЛАВНАЯ ПАНЕЛЬ
- КАРТА
- РЕДАКТОР ЗДАНИЙ
 - здания
 - типы зданий
 - помещения
 - иконки
 - устройства
 - измерения
 - ар файлы
 - действия
 - управление доступом
 - туры**
 - типы отзывов
 - медиа
 - файлы изображений
 - галереи изображений
 - медиа файлы
 - файлы панорам
 - виджет карты
 - стили карты
 - поддержка
 - лампы

Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница 1 Фильтр

Заголовок	Описание	Точки туров	Создано	Обновлено	
<input checked="" type="checkbox"/>	Экскурсия по МФК «Н...	Обзорная экскурсия по МФК «Новая Пресня»	21.03.18 11:58:01	27.01.22 17:52:31	
<input type="checkbox"/>	Группа компаний "Кон...		19.04.18 13:42:55	23.04.18 11:29:15	
<input type="checkbox"/>	Добро пожаловать в к...		19.04.18 13:43:39	23.04.18 11:45:08	

Рисунок 151. Туры

Создать Тур
✕

Заголовок *

Описание

Изображение

Отмена
Создать

Рисунок 152. Создать Тур

После создания Тура можно настроить Медиа точки на карте Здания, которые будут использоваться в Туре. Для того, чтоб посмотреть точки Туров, необходимо нажать на кнопку «» (Рисунок 153).

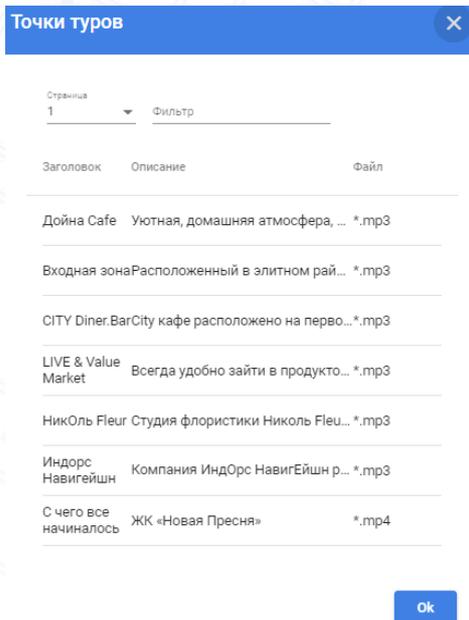


Рисунок 153. Точки Туров

1.3.12 Типы отзывов

В разделе «Типы отзывов» располагаются типы отзывов (Рисунок 154). Так же здесь можно создавать новые типы отзывов и редактировать уже имеющиеся.

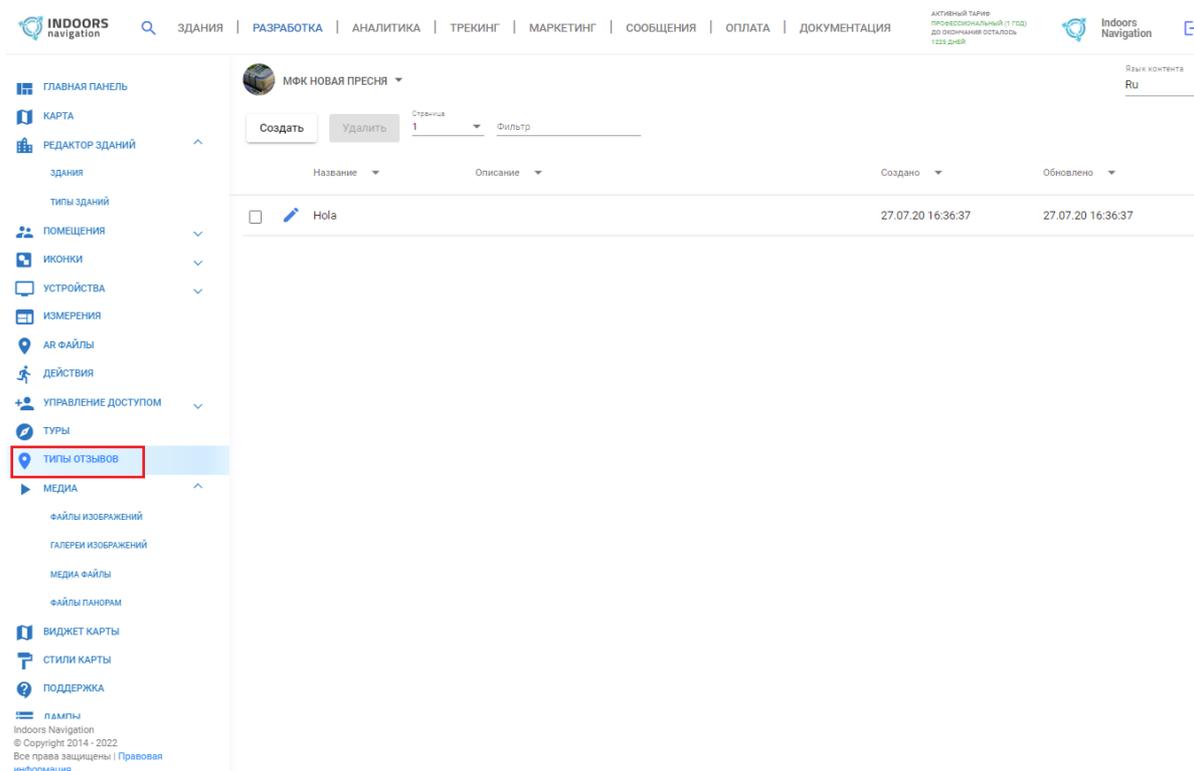
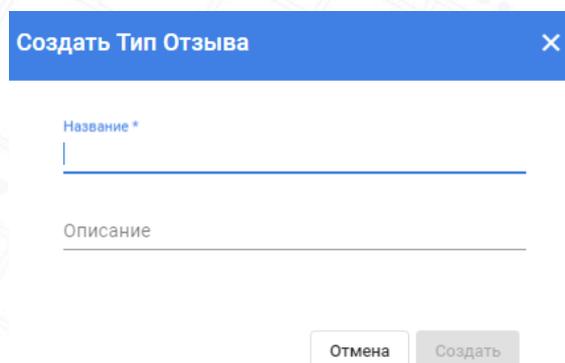


Рисунок 154. Типы отзывов

Для создания нового Типа отзывов нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 155) заполните его название и описание, затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Типа отзывов на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Типа отзывов, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Тип Отзывы

Название *

Описание

Отмена Создать

Рисунок 155. Типы отзывов

1.3.13 Медиа

Раздел «Медиа» включает в себя следующие подразделы:

- Файлы изображений (Image Assets);
- Галереи изображений (Image Galleries);
- Медиа-файлы (Media Assets);
- Файлы панорам.

1.3.13.1 Файлы изображений

В данном подразделе располагаются файлы изображений, используемых в Приложении (Рисунок 156).

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница 1 Фильтр

Язык контента
Ru

Заголовок	Описание	Изображение	Галерея	Создано в	Обновлено	
<input type="checkbox"/> Кот	Кот		МФК	15.05.18 15:55:34	12.08.20 18:21:12	
<input type="checkbox"/> Кот	Кот		МФК	15.05.18 15:55:46	12.08.20 18:21:16	
<input type="checkbox"/> Коты	Коты		МФК	15.05.18 15:55:53	12.08.20 18:21:35	
<input type="checkbox"/> Кот	Кот		МФК	15.05.18 15:55:58	12.08.20 18:21:26	
<input type="checkbox"/> Кот	Кот		МФК	15.05.18 15:56:03	12.08.20 18:21:30	
<input type="checkbox"/> Вход 1	Вход 1		Вход	19.05.18 16:10:17	19.05.18 16:10:17	
<input type="checkbox"/> Вход 2	Вход 2		Вход	19.05.18 16:10:28	19.05.18 16:10:28	
<input type="checkbox"/> Вход 3	Вход 3		Вход	19.05.18 16:10:38	19.05.18 16:10:38	
<input type="checkbox"/> Вход 4	Вход 4		Вход	19.05.18 16:10:50	19.05.18 16:10:50	
<input type="checkbox"/> Дойна кафе 1	Дойна кафе 1		Дойна кафе	19.05.18 16:12:07	19.05.18 16:12:07	
<input type="checkbox"/> Дойна кафе 2	Дойна кафе 2		Дойна кафе	19.05.18 16:12:17	19.05.18 16:12:17	
<input type="checkbox"/> Дойна кафе 3	Дойна кафе 3		Дойна кафе	19.05.18 16:12:25	19.05.18 16:12:25	
<input type="checkbox"/> Дойна кафе 4	Дойна кафе 4		Дойна кафе	19.05.18 16:12:32	19.05.18 16:12:32	
<input type="checkbox"/> Дойна кафе 5	Дойна кафе 5		Дойна кафе	19.05.18 16:12:40	19.05.18 16:12:40	
<input type="checkbox"/> Магазин 1	Магазин 1		Магазин	19.05.18 16:14:22	19.05.18 16:14:22	

Рисунок 156. Файлы изображений

Для создания нового Файла изображения нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 157) заполните заголовок, его описание, изображение Файла, Галерею к которой он относится. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Файла изображения нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Файла, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Файл
✕

Заголовок *

Описание



Галерея *

Отмена
Создать

Рисунок 157. Создать Файл изображения

1.3.13.2 Галереи изображений

В данном подразделе располагаются Галереи изображений, используемые в Приложении (Рисунок 158).



здания | РАЗРАБОТКА | АНАЛИТИКА | ТРЕКИНГ | МАРКЕТИНГ | СООБЩЕНИЯ | ОПЛАТА | ДОКУМЕНТАЦИЯ

АКТИВНЫЙ ТАРИФ
 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ (1 ГОД)
 ДО ОКОНЧАНИЯ ОСТАЛОСЬ
 1225 ДНЕЙ



Язык контента
Ru

	Заголовок	Описание	Создано в	Обновлено	
<input type="checkbox"/>	 МФК	test	15.05.18 15:49:01	15.05.18 15:49:01	✕А
<input type="checkbox"/>	 1	1	19.05.18 16:02:35	19.05.18 16:02:35	✕А
<input type="checkbox"/>	 Вход	Вход	19.05.18 16:07:41	19.05.18 16:07:41	✕А
<input type="checkbox"/>	 Дойна кафе	Дойна кафе	19.05.18 16:11:44	19.05.18 16:11:44	✕А
<input type="checkbox"/>	 Магазин	Магазин	19.05.18 16:13:53	19.05.18 16:13:53	✕А
<input type="checkbox"/>	 Офисы	Офисы	19.05.18 16:15:31	19.05.18 16:15:31	✕А
<input type="checkbox"/>	 Цветы	Цветы	19.05.18 16:16:17	19.05.18 16:16:17	✕А
<input type="checkbox"/>	 City diner	City diner	19.05.18 16:17:25	19.05.18 16:17:25	✕А
<input type="checkbox"/>	 ЖК "Новая пресня"		08.05.20 17:38:33	08.05.20 17:38:33	✕А
<input type="checkbox"/>	 Хоббит		14.08.20 16:08:42	14.08.20 16:08:42	✕А
<input type="checkbox"/>	 11		14.08.20 16:30:42	14.08.20 16:30:42	✕А
<input type="checkbox"/>	 Служебные помещения		14.08.20 16:32:11	14.08.20 16:32:11	✕А
<input type="checkbox"/>	 Индорс Навигейшн		01.09.21 22:16:05	01.09.21 22:16:05	✕А
<input type="checkbox"/>	 test		22.10.21 14:56:30	22.10.21 14:56:30	✕А

Рисунок 158. Галереи изображений

Для создания новой Галереи нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 159) заполните заголовок и описание Галереи. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Галереи нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Галереи, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

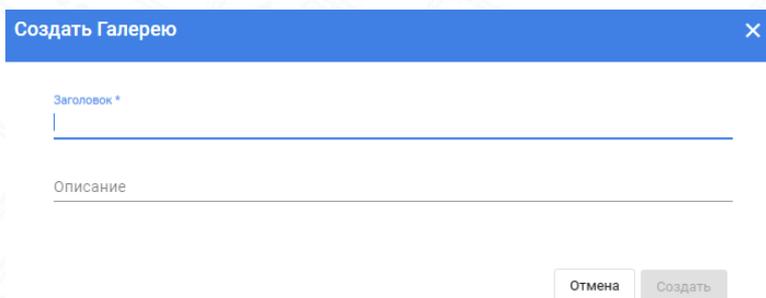
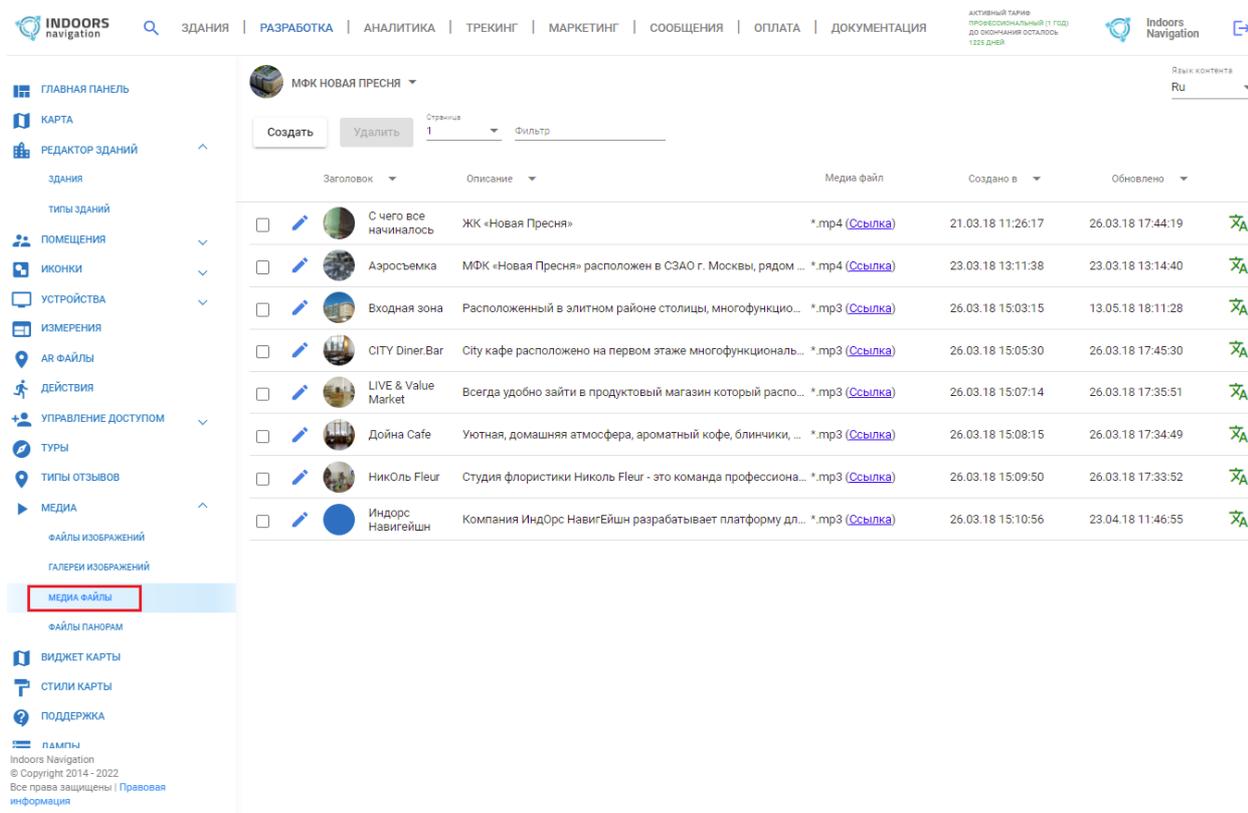


Рисунок 159. Создать Галерею изображений

1.3.13.3 Медиа-файлы

В данном подразделе (Рисунок 160) располагаются Медиа-файлы, используемые в Приложении в Турах по Этажам Здания.

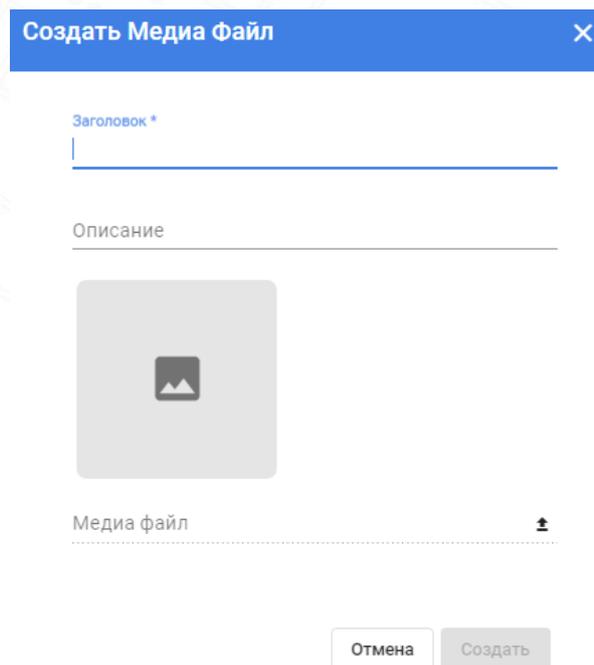


	Заголовок	Описание	Медиа файл	Создано в	Обновлено	
<input type="checkbox"/>	С чего все начиналось	ЖК «Новая Пресня»	*.mp4 (Ссылка)	21.03.18 11:26:17	26.03.18 17:44:19	
<input type="checkbox"/>	Аэрозёмка	МФК «Новая Пресня» расположен в СЗАО г. Москвы, рядом ...	*.mp4 (Ссылка)	23.03.18 13:11:38	23.03.18 13:14:40	
<input type="checkbox"/>	Входная зона	Расположенный в элитном районе столицы, многофункцио...	*.mp3 (Ссылка)	26.03.18 15:03:15	13.05.18 18:11:28	
<input type="checkbox"/>	CITY Diner.Bar	City кафе расположено на первом этаже многофункциональ...	*.mp3 (Ссылка)	26.03.18 15:05:30	26.03.18 17:45:30	
<input type="checkbox"/>	LIVE & Value Market	Всегда удобно зайти в продуктовый магазин который распо...	*.mp3 (Ссылка)	26.03.18 15:07:14	26.03.18 17:35:51	
<input type="checkbox"/>	Дойна Safe	Уютная, домашняя атмосфера, ароматный кофе, блинчики, ...	*.mp3 (Ссылка)	26.03.18 15:08:15	26.03.18 17:34:49	
<input type="checkbox"/>	НикОль Fleur	Студия флористики Николь Fleur - это команда профессиона...	*.mp3 (Ссылка)	26.03.18 15:09:50	26.03.18 17:33:52	
<input type="checkbox"/>	Индорс Навигейшн	Компания Индорс Навигейшн разрабатывает платформу дл...	*.mp3 (Ссылка)	26.03.18 15:10:56	23.04.18 11:46:55	

Рисунок 160. Медиа файлы

Для создания нового Медиа-файла нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 161) заполните заголовок, описание, изображение Медиа-файла и выберите непосредственно сам Медиа-файл, который будет использоваться в Приложении. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Медиа-файла нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Медиа-файла, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Медиа Файл

Заголовок *

Описание

Медиа файл

Отмена Создать

Рисунок 161. Создать Медиа файл

1.3.13.4 Файлы панорам

В данном подразделе (Рисунок 162) располагаются Файлы Панорам, используемые в Приложении.

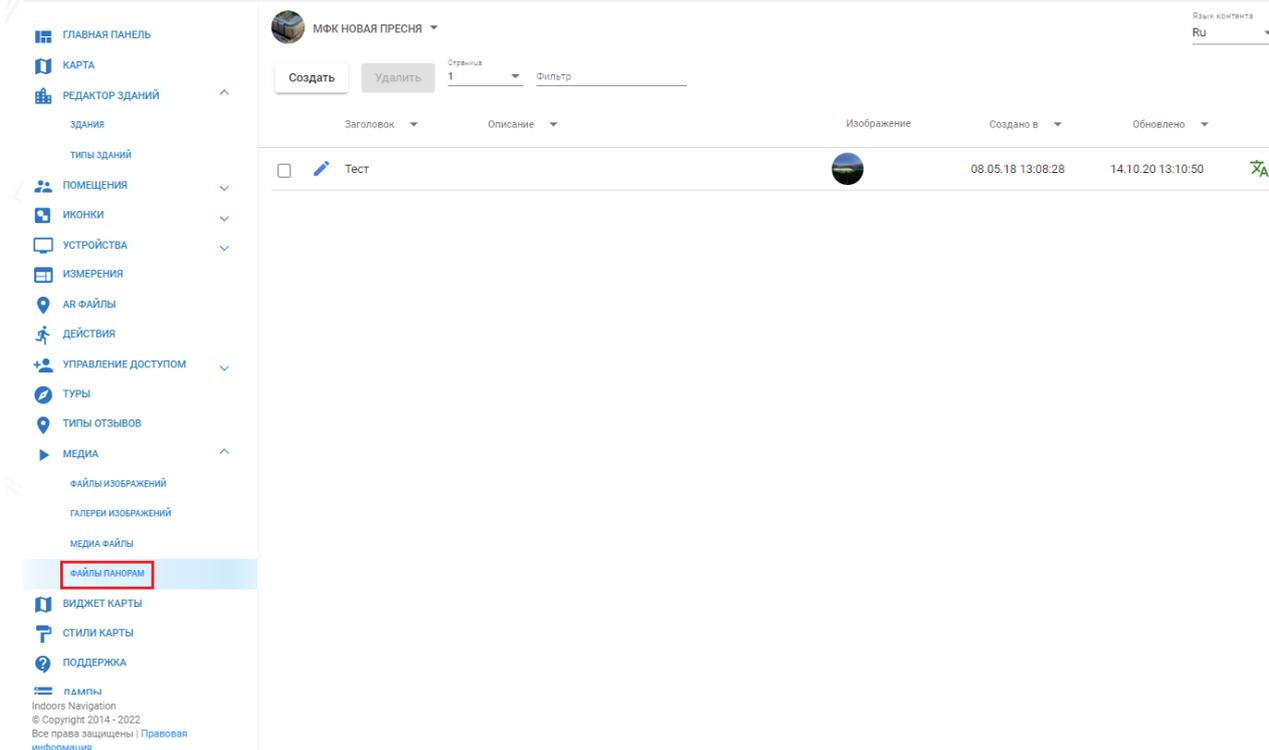


Рисунок 162. Файлы Панорам

Для создания нового Файла панорамы нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 163) заполните заголовок и описание Файла панорамы. Затем нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Файла панорамы нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Файла панорамы, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Файл Панорамы
✕

Заголовок *

Описание



Отмена

Создать

Рисунок 163. Создать Файл панорамы

1.3.14 Виджет Карты

В данном разделе представлены Виджеты Карты, используемые в Приложении. С помощью данных Виджетов можно использовать Карты Зданий в различных других Приложениях (можно скопировать код для вставки). В данном разделе можно добавить новые Виджеты, внести изменения в уже созданные (Рисунок 164).

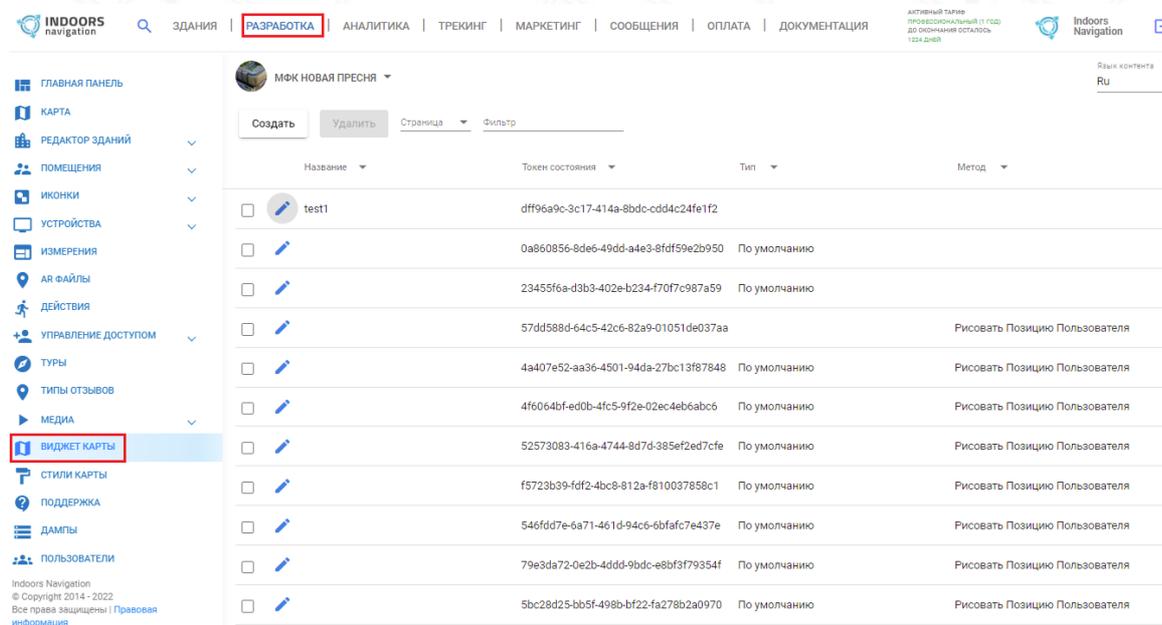


Рисунок 164. Виджет Карты

Для создания нового Виджета нажмите на кнопку «Создать». После чего в появившемся окне (Рисунок 165) ввести название Виджета, выбрать Здание, Этаж, Помещение. После ввода данных нажмите на кнопку «Сохранить».

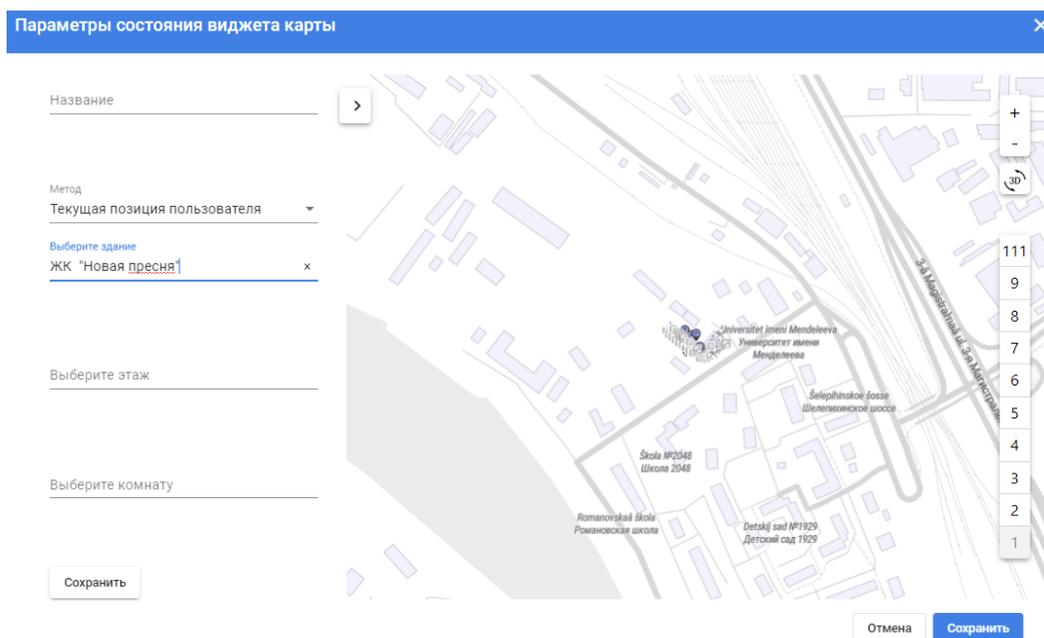


Рисунок 165. Создать Виджет Карты

С помощью кнопки «» можно открыть Виджет для редактирования, а также в окне редактирования появляется код iFrame (Рисунок 166), который можно скопировать для использования вне Приложения indoors.

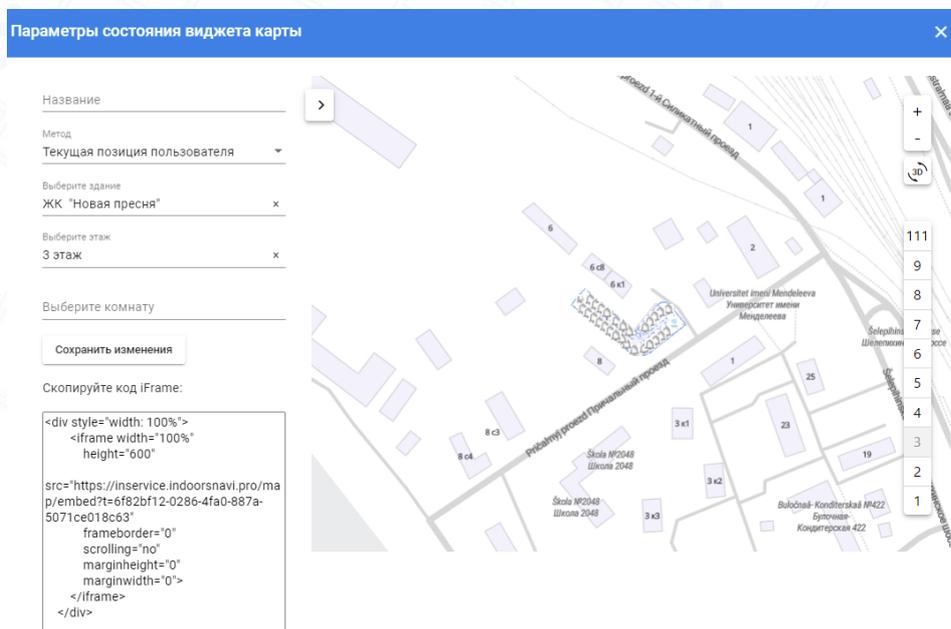


Рисунок 166. Редактирование Виджета Карты

1.3.15 Стили Карты

В данном разделе представлены Стили Карты, используемые в Приложении. Можно создавать новые Стили, редактировать ранее созданные (Рисунок 167).

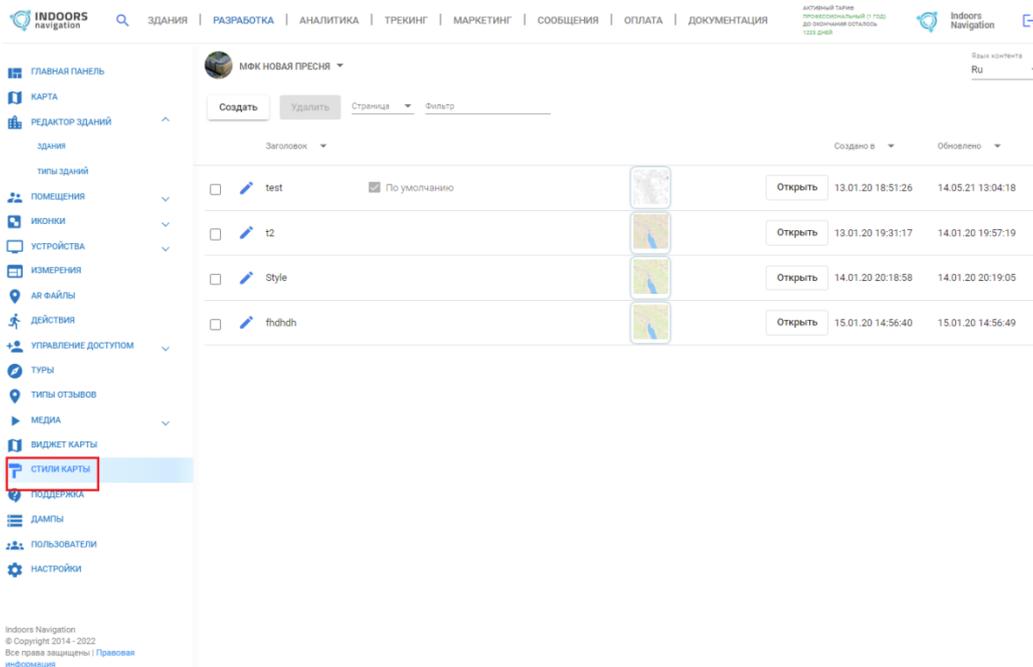
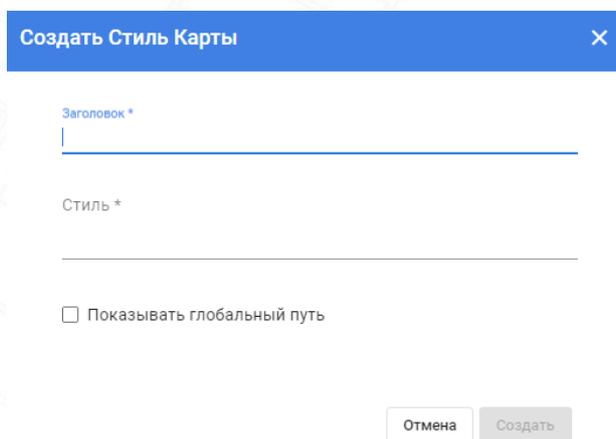


Рисунок 167. Стили Карты

Для создания нового Стиля Карты нажмите на кнопку «Создать» и в появившемся окне (Рисунок 168) ввести Заголовок и непосредственно сам Стиль, также выберите параметр для флага «Показывать глобальный путь». После ввода данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Стиля Карты нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Стиля, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Стиль Карты

Заголовок *

Стиль *

Показывать глобальный путь

Отмена Создать

Рисунок 168. Создать Стиль Карты

1.3.16 Поддержка

С помощью раздела «Поддержка» вы можете обратиться к нашим специалистам за технической поддержкой по интересующим вопросам (Рисунок 169) используя встроенный мессенджер. Для создания нового обращения нажмите на кнопку «+» и в появившемся окне (Рисунок 170) выберите тему обращения, департамент и введите непосредственно сам текст обращения.

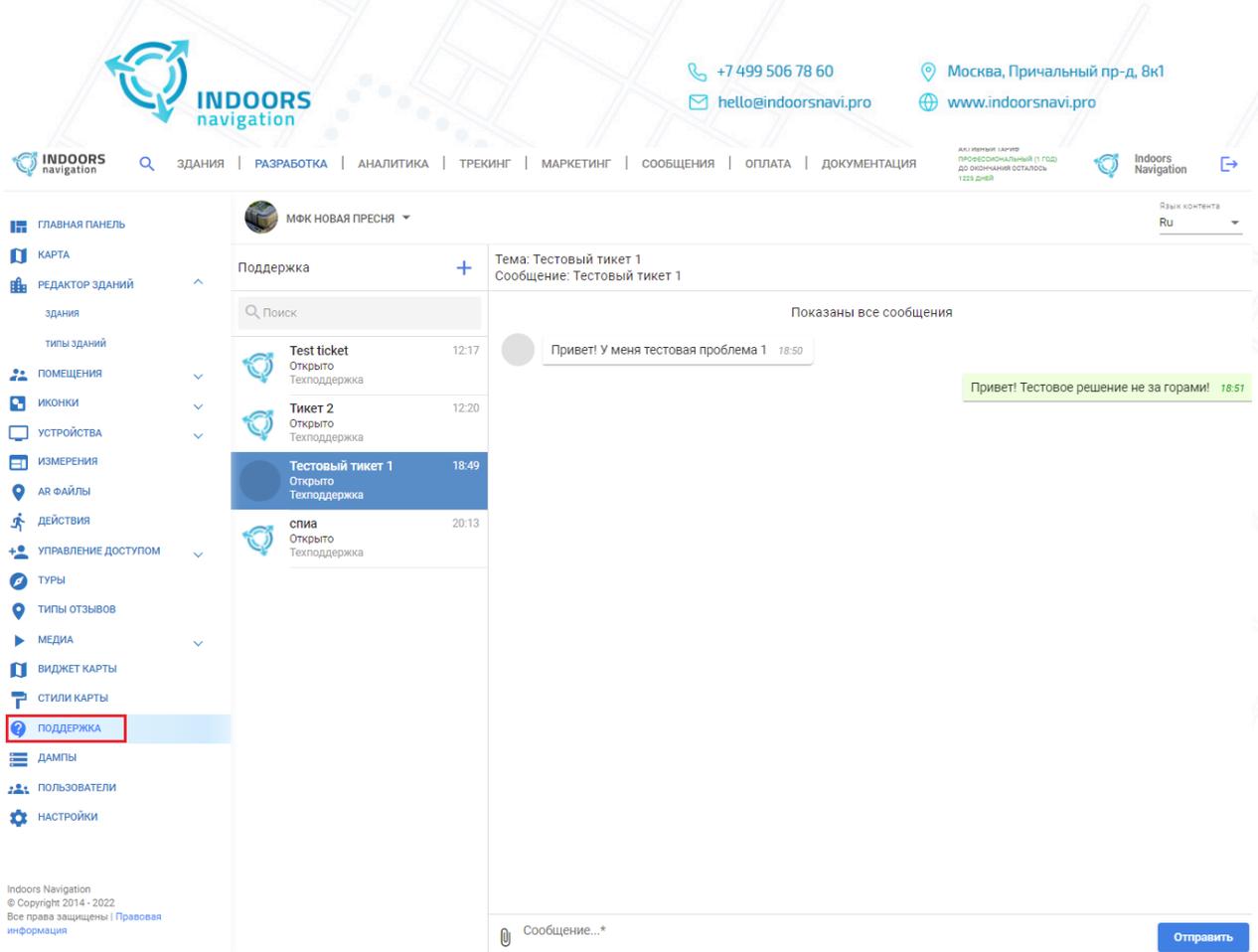


Рисунок 169. Поддержка

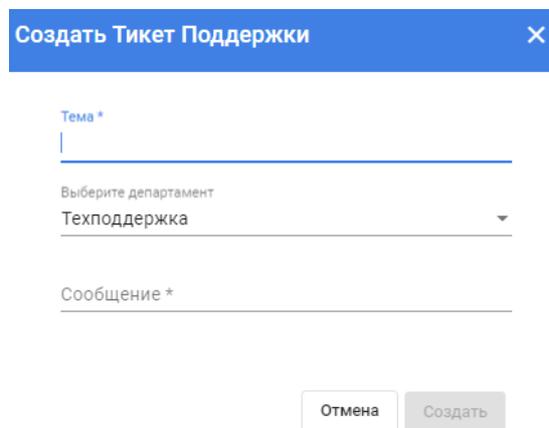


Рисунок 170. Создать Тикет Поддержки

1.3.17 Дампы

В данном разделе представлен функционал для работы с Дампами Приложений (Рисунок 171). С помощью Дампов можно сохранять различные версии Приложений, в случае внесения в них изменений.

- ГЛАВНАЯ ПАНЕЛЬ
- КАРТА
- РЕДАКТОР ЗДАНИЙ
 - здания
 - типы зданий
- ПОМЕЩЕНИЯ
- ИКОНКИ
- УСТРОЙСТВА
- ИЗМЕРЕНИЯ
- AR ФАЙЛЫ
- ДЕЙСТВИЯ
- УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
- ТУРЫ
- ТИПЫ ОТЗЫВОВ
- МЕДИА
- ВИДЖЕТ КАРТЫ
- СТИЛИ КАРТЫ
- ПОДДЕРЖКА
- ДАМПЫ**
- ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
- НАСТРОЙКИ

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница Фильтр

Ключ	Статус	Зашифрован	Файл	Создано	Обновлено
<input type="checkbox"/> pW2iFVxku1IZqfGlsby...	Готово	✓	МФК Новая пресня-28.08.20	28.08.20 17:53:02	28.08.20 17:53:24
<input type="checkbox"/> FemfL7bCszFaVgsFNH...	Готово	✓	МФК Новая пресня-10.09.20	10.09.20 12:17:26	10.09.20 12:17:49

Рисунок 171. Дампы

Для создания нового Дампа нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 172) выберите параметр шифрования Дампа. После чего нажмите на кнопку «Создать».

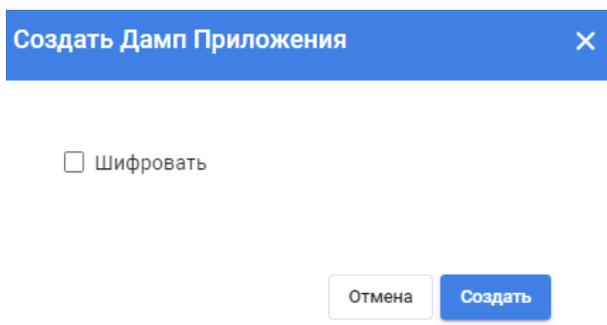


Рисунок 172. Создать Дамп

1.3.18 Пользователи

В данном разделе представлены Пользователи системы, диалоги с ними, а также группы Пользователей (Рисунок 173).

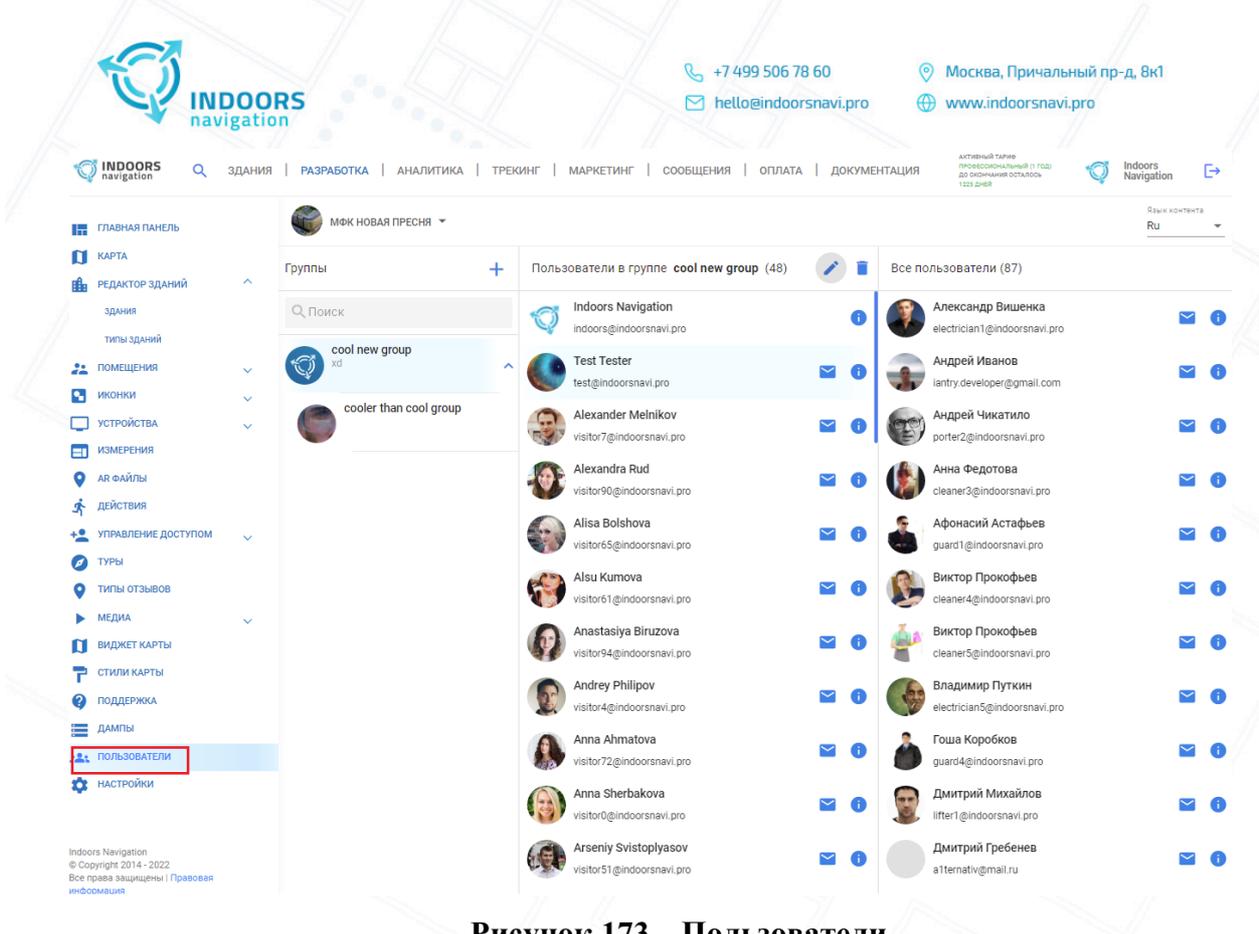


Рисунок 173. Пользователи

Для добавления новой Группы Пользователей нажмите на кнопку «+» и в появившемся окне (Рисунок 174) введите заголовок, описание Группы, выберите её изображение. После ввода данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Группы Пользователей нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Группы, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить». Для удаления Группы Пользователей нажмите на кнопку «🗑». Для создания нового диалога с Пользователем нажмите на кнопку «✉». Для того, чтоб открыть окно с информацией о Пользователе нажмите на кнопку «i»

Создать группу пользователей ✕

Заголовок *

Описание

📷

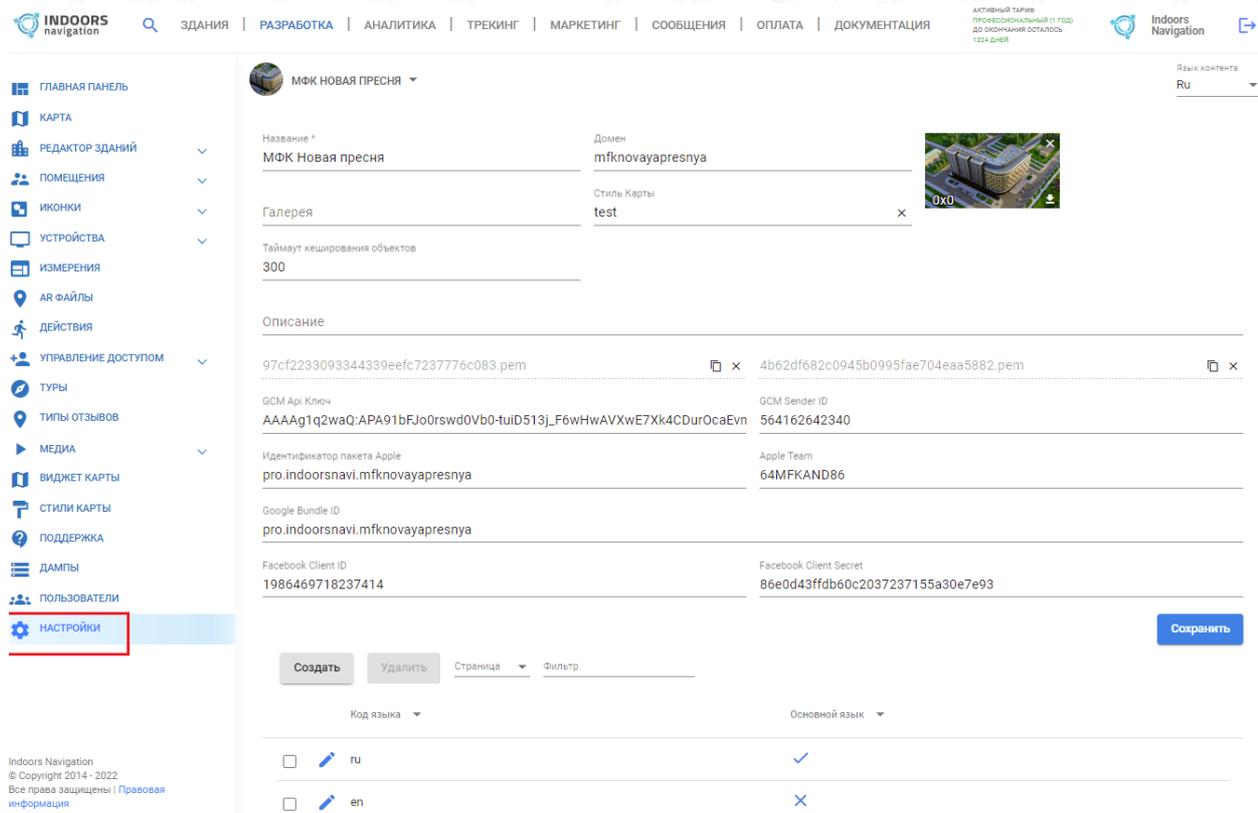
Отмена

Создать

Рисунок 174. Создать Группу Пользователей

1.3.19 Настройки

В данном разделе представлены основные Настройки текущего Приложения (Рисунок 175). Внесите изменения в необходимые поля и нажмите на кнопку «Сохранить».



INDOORS navigation | ЗДАНИЯ | РАЗРАБОТКА | АНАЛИТИКА | ТРЕКИНГ | МАРКЕТИНГ | СООБЩЕНИЯ | ОПЛАТА | ДОКУМЕНТАЦИЯ

Активный тариф: ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ 11 ГОД ДО ОКОНЧАНИЯ ОСТАЛОСЬ 1224 ДНЕЙ

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Название * МФК Новая пресня | Домен mfknovayapresnya

Галерея | Стиль Карты test

Таймаут кеширования объектов 300

Описание

97cf2233093344339eefc7237776c083.pem | 4b62df682c0945b0995fae704eaa5882.pem

GCM Api Ключ AAAAq1q2waQ:APA91bFJo0rswd0Vb0-tuiD513j_F6wHwAVXwE7Xk4CDurOcaEvn | GCM Sender ID 564162642340

Идентификатор пакета Apple pro.indoorsnavi.mfknovayapresnya | Apple Team 64MFKAND86

Google Bundle ID pro.indoorsnavi.mfknovayapresnya

Facebook Client ID 1986469718237414 | Facebook Client Secret 86e0d43ffdb60c2037237155a30e7e93

Создать | Удалить | Страница | Фильтр

Код языка | Основной язык

ru ru

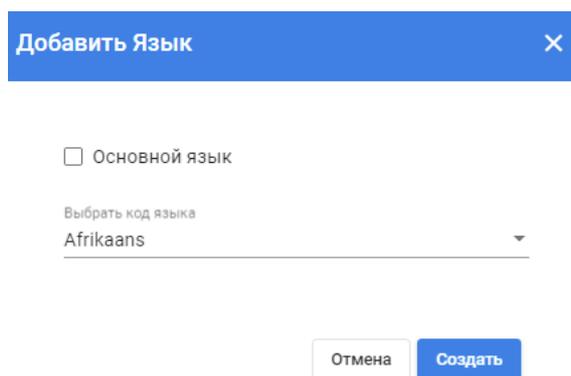
en en

Сохранить

Indoors Navigation © Copyright 2014 - 2022 Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 175. Настройки

Для добавления новой кодировки в Приложении нажмите на кнопку «Создать». И в появившемся окне (Рисунок 176) выберите код языка, установите при необходимости флаг основного языка. После ввода данных нажмите на кнопку «Создать».



Добавить Язык

Основной язык

Выбрать код языка
Afrikaans

Отмена | Создать

Рисунок 176. Добавить язык

1.4 Аналитика

Данный раздел предназначен для работы с различными аналитическими инструментами Приложения, с помощью которых отображаются и настраиваются статистические данные. Раздел содержит следующие подразделы:

- Посещения;
- Кампании;
- Пользователи;
- Инфоматы;
- Отчёты;
- Действия;
- Сегменты.

1.4.1 Посещения

Данный подраздел представляет в графической форме статистику посещения Зданий Приложения (Рисунок 177). Можно выбрать для отображения данные по BLE-устройствам либо по Wi-Fi датчикам. Также можно отсортировать данные по различным датам, выбрать статистику для различных Зданий (выбрать Здание можно в нижней части экрана). Для формирования отчёта по текущим выбранным фильтрам нажмите на кнопку «Сформировать отчёт». После формирования, созданный отчёт можно найти в подразделе «Отчёты».

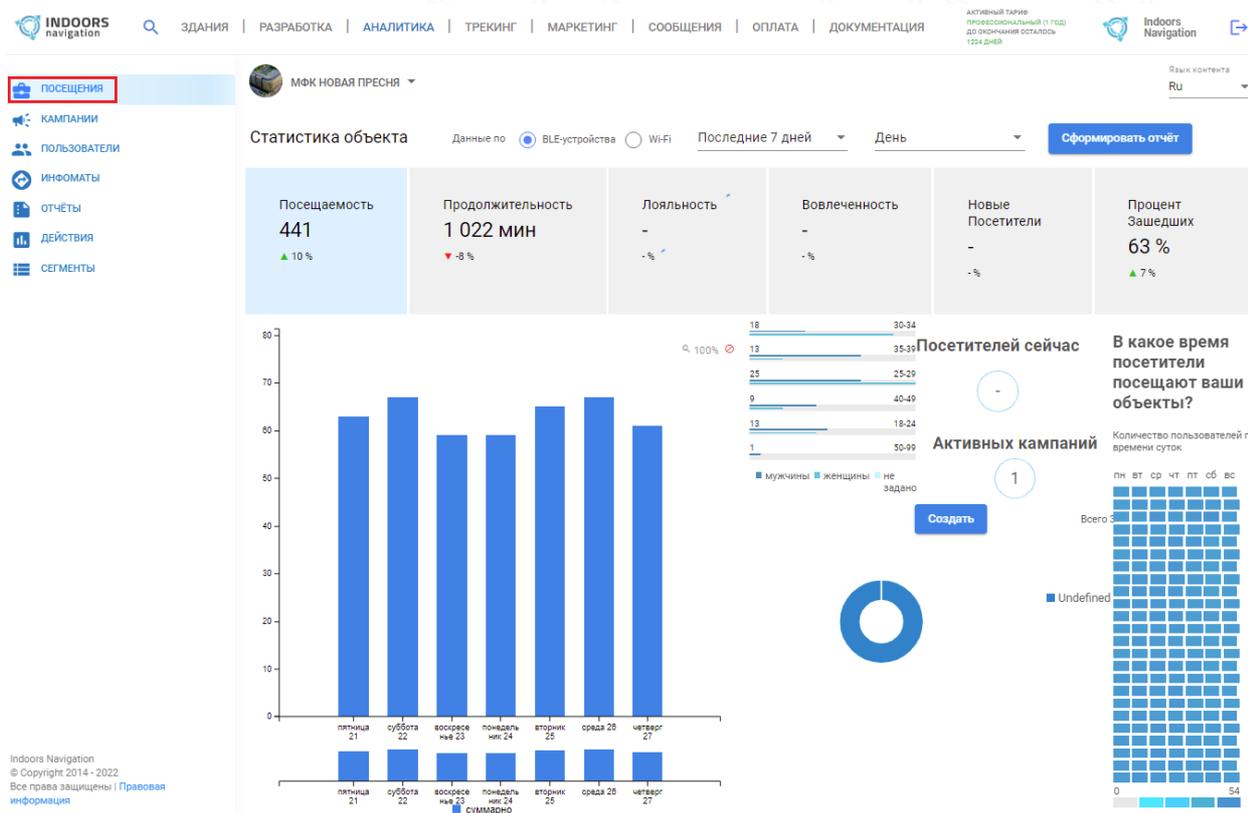


Рисунок 177. Посещения

1.4.2 Кампании

В данном подразделе отображается статистика по рекламным и другим маркетинговым кампаниям, проводимым в Здании (Рисунок 178). Можно выбрать для отображения статистику по выбранным кампаниям, настроить фильтр по датам. Также в нижней части отображаются задачи на уведомления для выбранной Кампании.

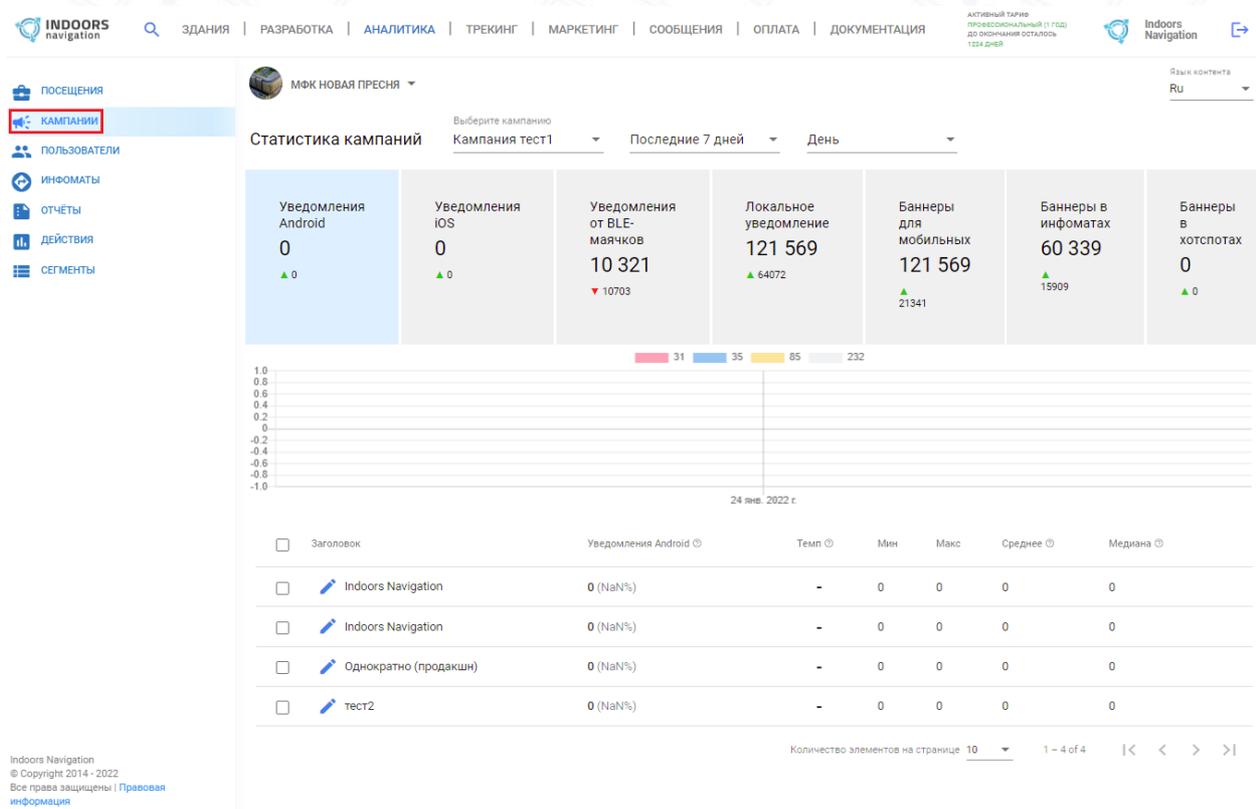


Рисунок 178. Кампании (Аналитика)

1.4.3 Пользователи

В данном разделе отображается статистика посещений Здания различными Пользователями в выбранные даты (Рисунок 179).

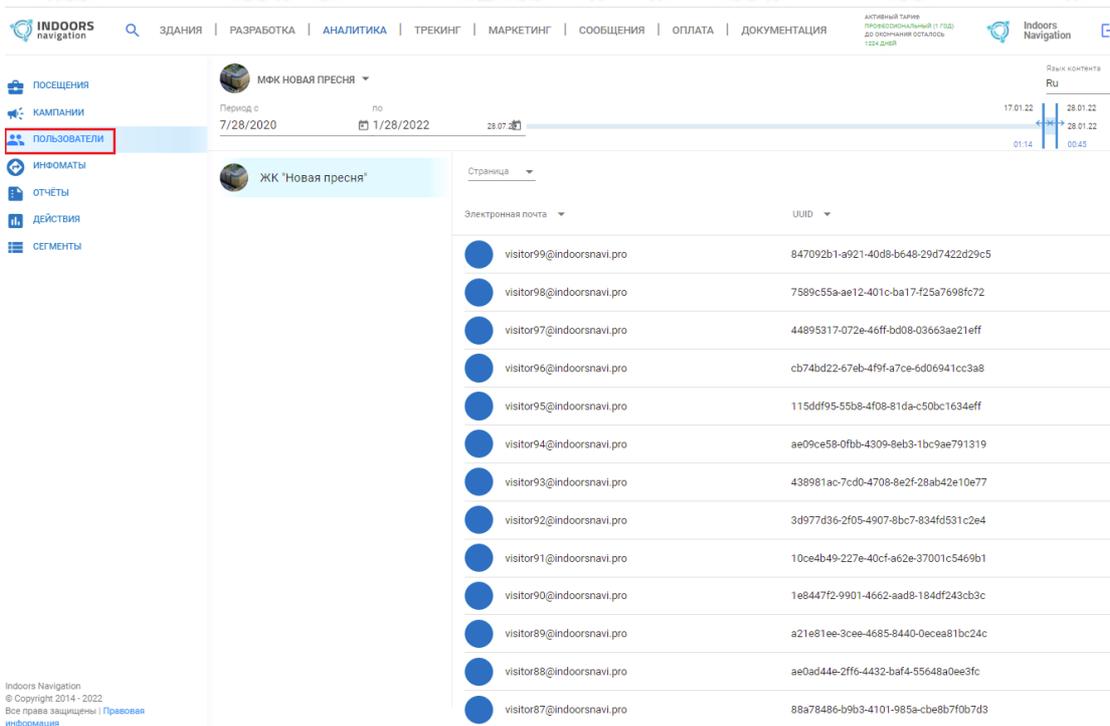


Рисунок 179. Пользователи (Аналитика)

1.4.4 Инфоматы

В данном разделе отображается статистика Инфоматов, расположенных в Зданиях (Рисунок 180). Для отображения можно настроить даты, выбрать этаж и Инфомат, для которого будет отображаться статистика.

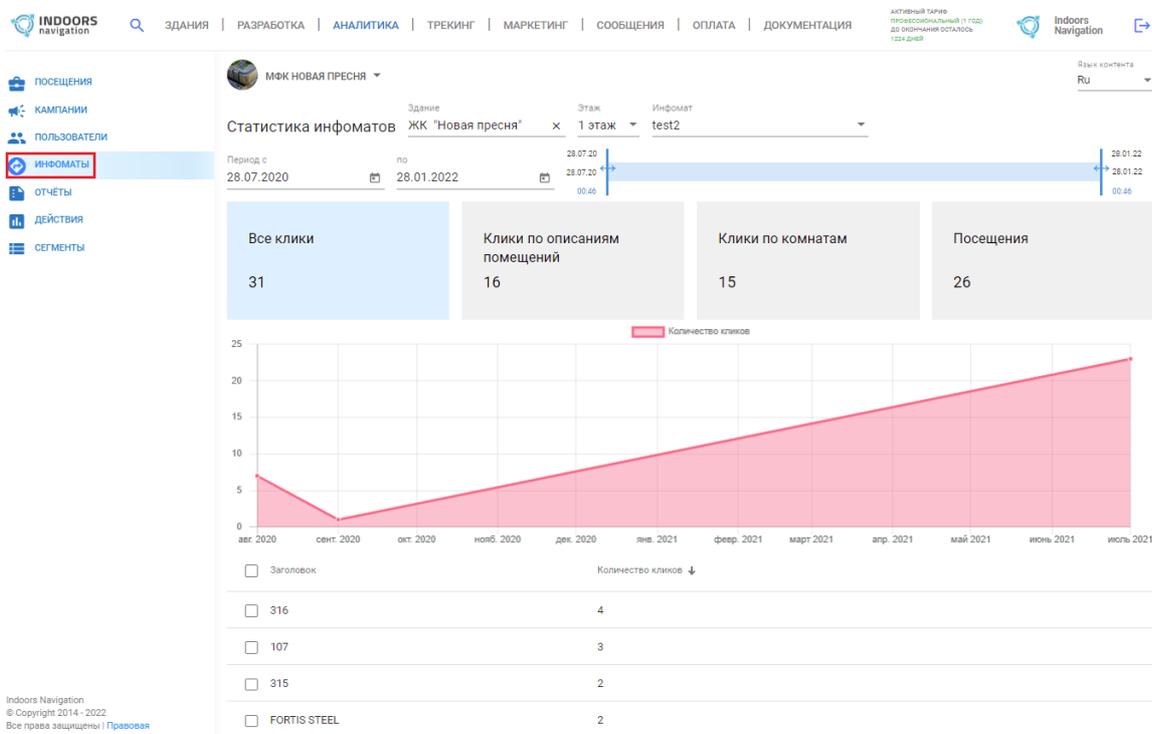
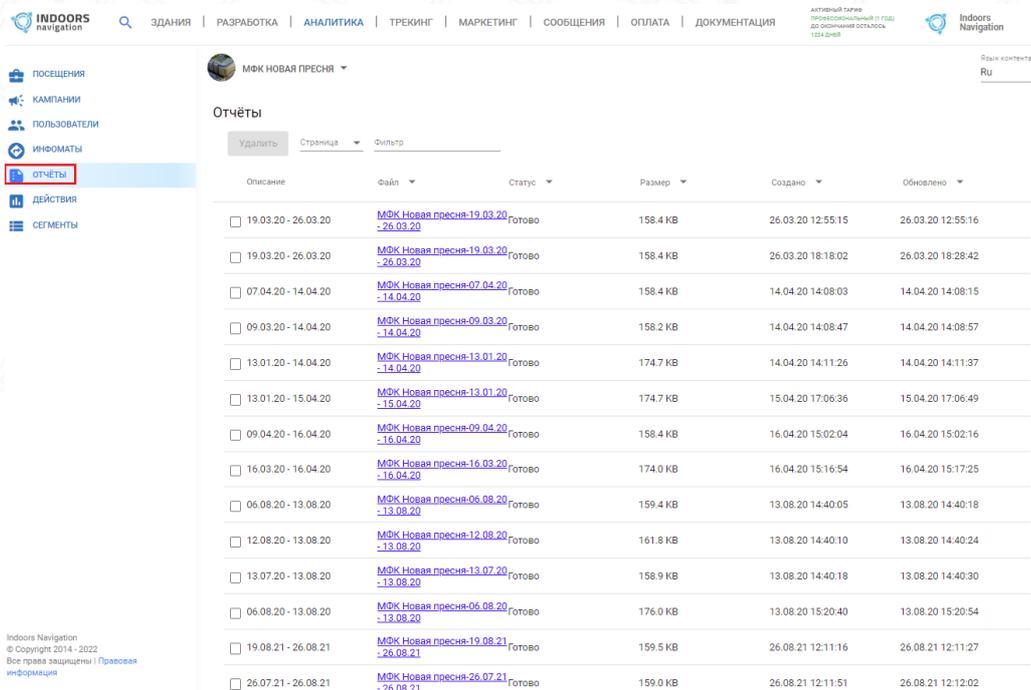


Рисунок 180. Инфоматы (Аналитика)

1.4.5 Отчёты

В данном разделе отображаются сформированные отчёты по посещениям Зданий (Рисунок 181). Для сохранения отчёта нажмите на него в таблице и выберите путь для сохранения на устройстве.

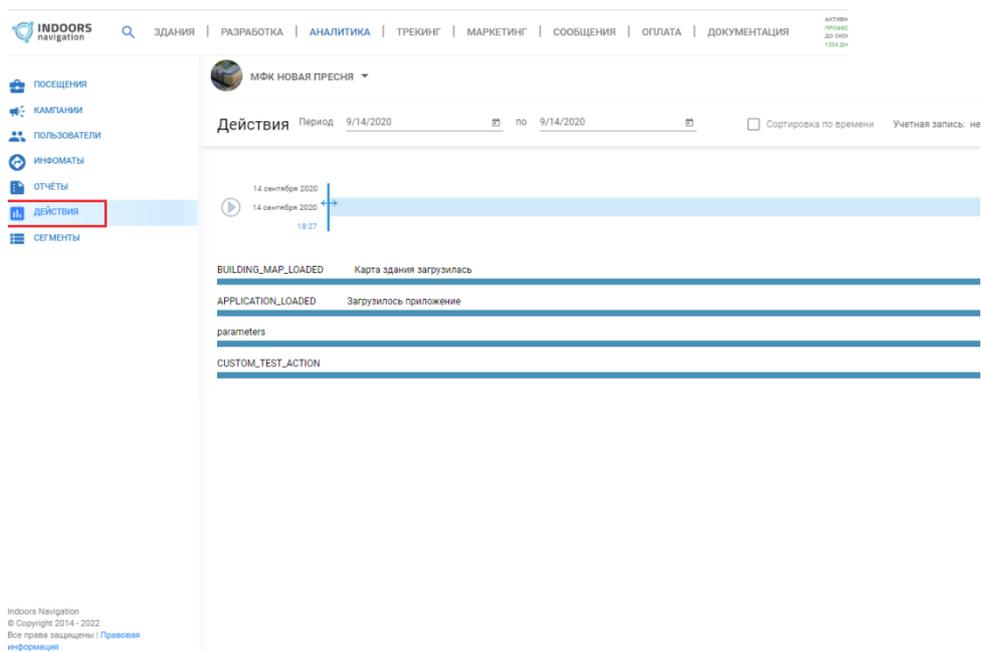


Описание	Файл	Статус	Размер	Создано	Обновлено
19.03.20 - 26.03.20	МФК Новая пресня-19.03.20-26.03.20	Готово	158.4 КВ	26.03.20 12:55:15	26.03.20 12:55:16
19.03.20 - 26.03.20	МФК Новая пресня-19.03.20-26.03.20	Готово	158.4 КВ	26.03.20 18:18:02	26.03.20 18:28:42
07.04.20 - 14.04.20	МФК Новая пресня-07.04.20-14.04.20	Готово	158.4 КВ	14.04.20 14:08:03	14.04.20 14:08:15
09.03.20 - 14.04.20	МФК Новая пресня-09.03.20-14.04.20	Готово	158.2 КВ	14.04.20 14:08:47	14.04.20 14:08:57
13.01.20 - 14.04.20	МФК Новая пресня-13.01.20-14.04.20	Готово	174.7 КВ	14.04.20 14:11:26	14.04.20 14:11:37
13.01.20 - 15.04.20	МФК Новая пресня-13.01.20-15.04.20	Готово	174.7 КВ	15.04.20 17:06:36	15.04.20 17:06:49
09.04.20 - 16.04.20	МФК Новая пресня-09.04.20-16.04.20	Готово	158.4 КВ	16.04.20 15:02:04	16.04.20 15:02:16
16.03.20 - 16.04.20	МФК Новая пресня-16.03.20-16.04.20	Готово	174.0 КВ	16.04.20 15:16:54	16.04.20 15:17:25
06.08.20 - 13.08.20	МФК Новая пресня-06.08.20-13.08.20	Готово	159.4 КВ	13.08.20 14:40:05	13.08.20 14:40:18
12.08.20 - 13.08.20	МФК Новая пресня-12.08.20-13.08.20	Готово	161.8 КВ	13.08.20 14:40:10	13.08.20 14:40:24
13.07.20 - 13.08.20	МФК Новая пресня-13.07.20-13.08.20	Готово	158.9 КВ	13.08.20 14:40:18	13.08.20 14:40:30
06.08.20 - 13.08.20	МФК Новая пресня-06.08.20-13.08.20	Готово	176.0 КВ	13.08.20 15:20:40	13.08.20 15:20:54
19.08.21 - 26.08.21	МФК Новая пресня-19.08.21-26.08.21	Готово	159.5 КВ	26.08.21 12:11:16	26.08.21 12:11:27
26.07.21 - 26.08.21	МФК Новая пресня-26.07.21-26.08.21	Готово	159.0 КВ	26.08.21 12:11:51	26.08.21 12:12:02

Рисунок 181. Отчёты (Аналитика)

1.4.6 Действия

В данном разделе отображается статистика различных действий, осуществленных в Приложении (Рисунок 182).



Действия Период: 9/14/2020 по 9/14/2020 Сортировка по времени Учетная запись: не

14 сентября 2020 18:27

BUILDING_MAP_LOADED	Карта здания загрузилась
APPLICATION_LOADED	Загрузилось приложение
parameters	
CUSTOM_TEST_ACTION	

Рисунок 182. Действия (Аналитика)

1.4.7 Сегменты

В данном подразделе можно сделать выгрузку MAC-адресов от Wi-Fi радаров выбранного Здания для рекламы в сети Интернет (Рисунок 183). Можно выбрать фильтры по времени, по Этажам Здания. После выбора фильтров можно сделать выгрузку MAC-адресов в Яндекс-директ.

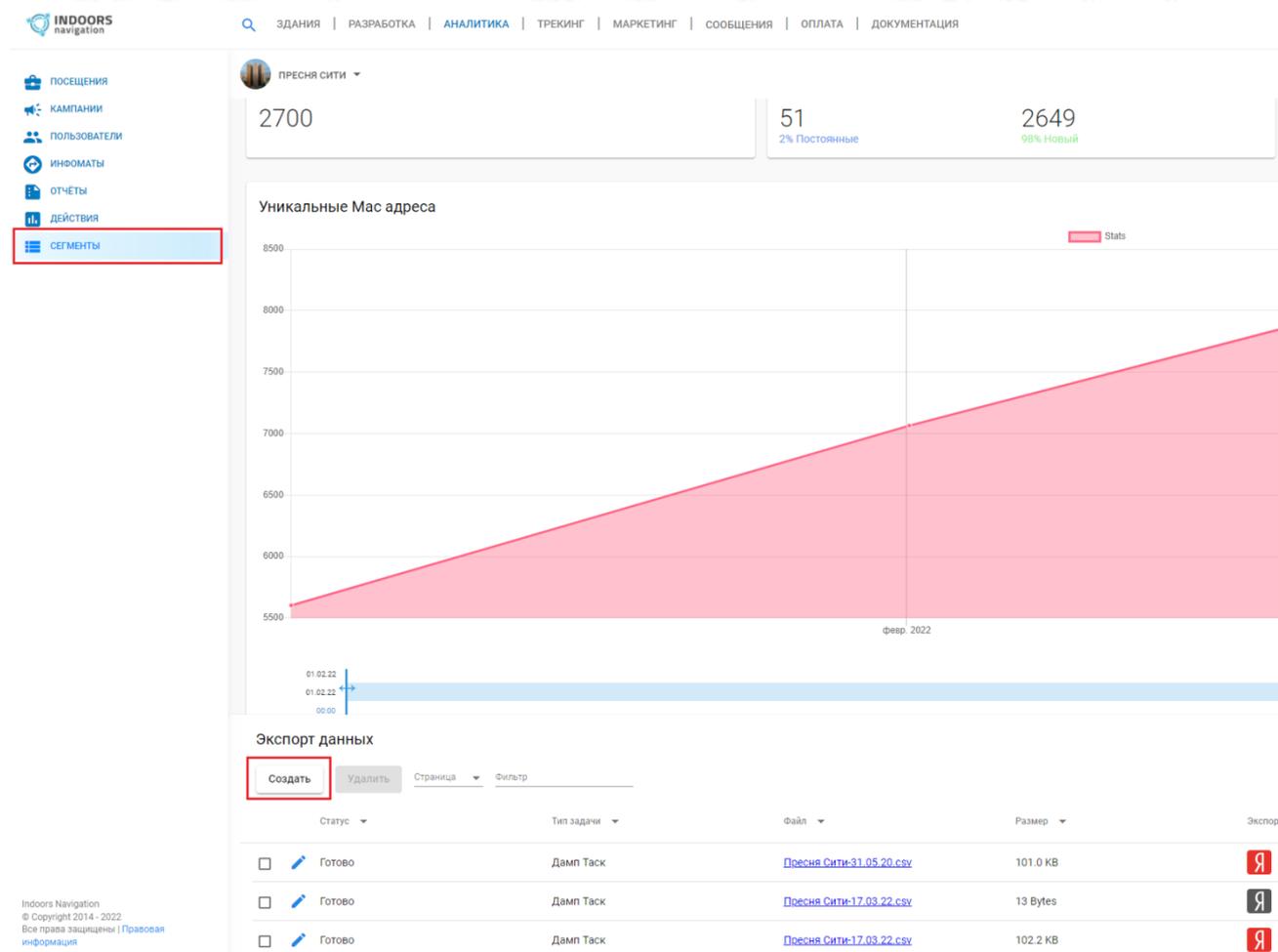


Рисунок 183. Сегменты (Аналитика)

Для создания новой задачи на экспорт данных нажмите на кнопку «Создать» (Рисунок 184), и в появившемся окне (Рисунок 185) выберите следующие данные:

- Тип задачи;
- Здание, для которого осуществляется задача;
- Этаж Здания;
- Устройство, по которому осуществляется выгрузка;
- Начальная и конечная дата выгрузки.

После выбора всех полей нажмите на кнопку «Создать».

Когда задача на экспорт данных будет выполнена, её статус в списке задач изменится с «выполняется» на «готово».

Создать Задачу



Выбрать Тип задачи

Дамп Task

+ Здание

+ Этаж

+ Устройство

Начальная Дата

23.03.2022



Конечная Дата

23.03.2022



Отмена

Создать

Рисунок 184. Задача на экспорт данных

1.5 Трекинг

В данном разделе представлена информация о передвижениях пользователей в Зданиях. Раздел содержит следующие подразделы:

- Карта;
- Трекинг по GPS;
- Трекинг в Зданиях;
- Тепловая карта;
- Отчёты.

1.5.1.1 Карта

В подразделе Карта отображается карта с расположенной на ней Зданиях (Рисунок 185). Для выбранных Зданий с помощью кнопки «» можно открыть Трекинг для данного Здания. С помощью кнопки «» - тепловую карту Трекинга Здания.

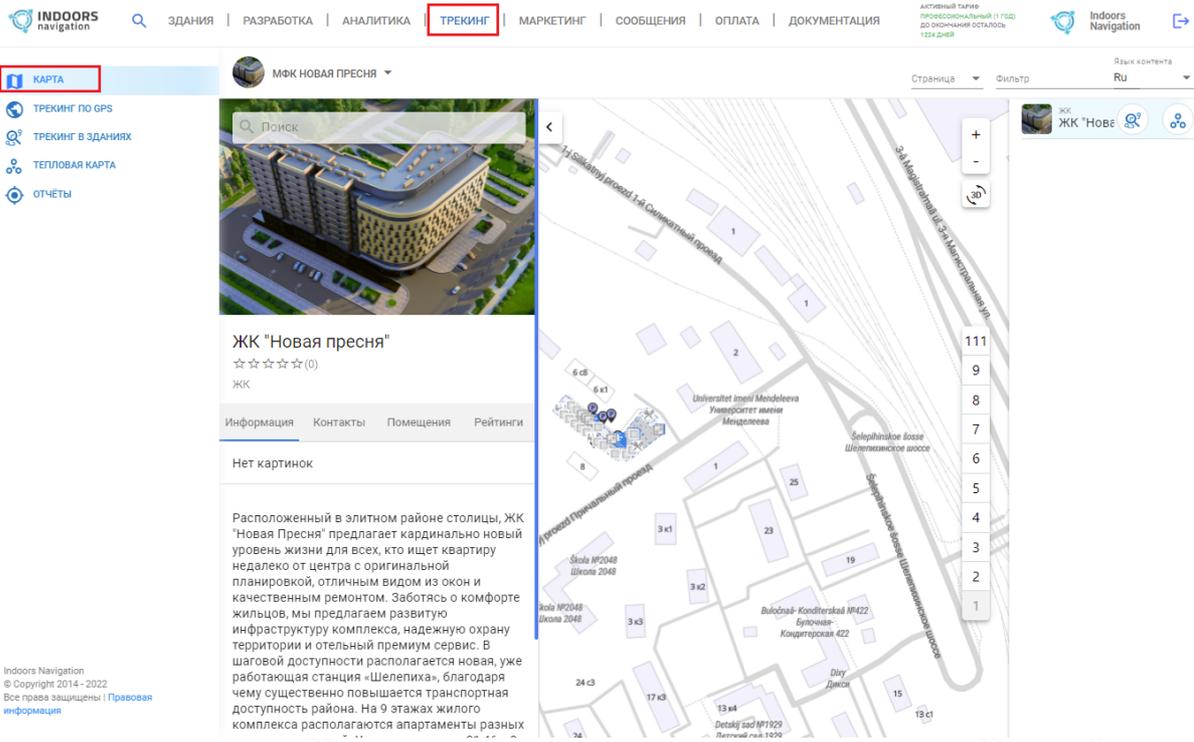


Рисунок 185. Трекинг. Карта

1.5.1.2 Трекинг по GPS

В данном подразделе представлена информация по трекингу через GPS для выбранного Здания. На карте отображается трекинг в выбранный период для выбранного Пользователя (Рисунок 186).

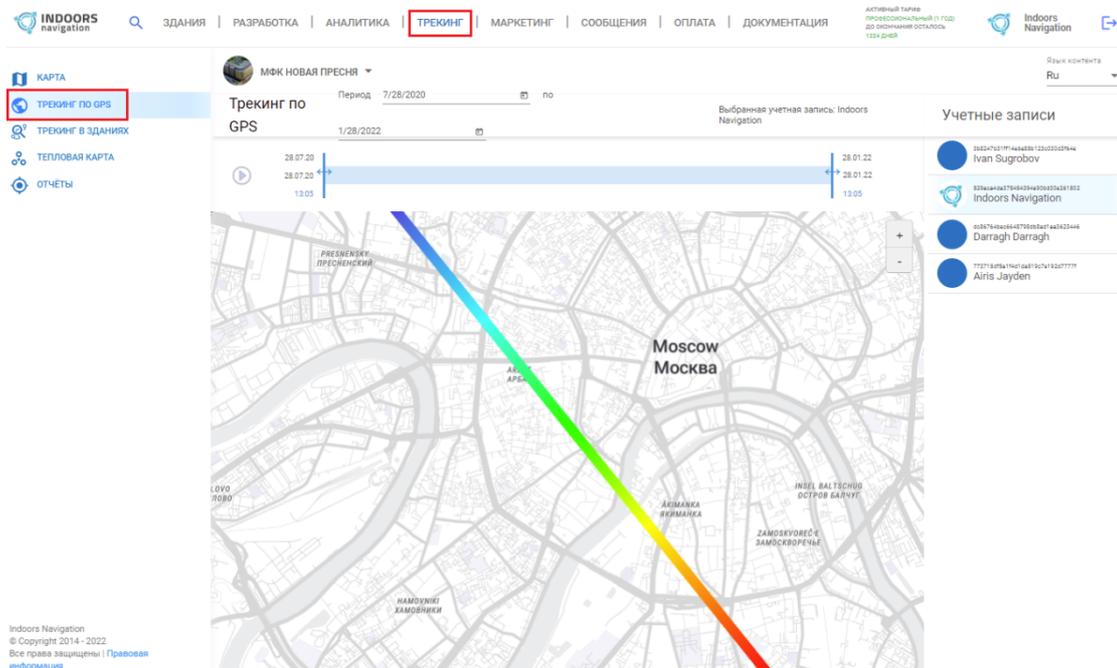


Рисунок 186. Трекинг по GPS

1.5.1.3 Трекинг в Зданиях

В данном подразделе представлена информация по трекингу Пользователей непосредственно в Зданиях Приложения (Рисунок 187). В правой части можно выбрать Пользователя для отображения Трекинга. Также можно выбрать Здание, Этаж, период статистики, тип устройств отслеживания для Трекинга.

Для осуществления Трекинга в реальном времени установите флаг «В реальном времени».

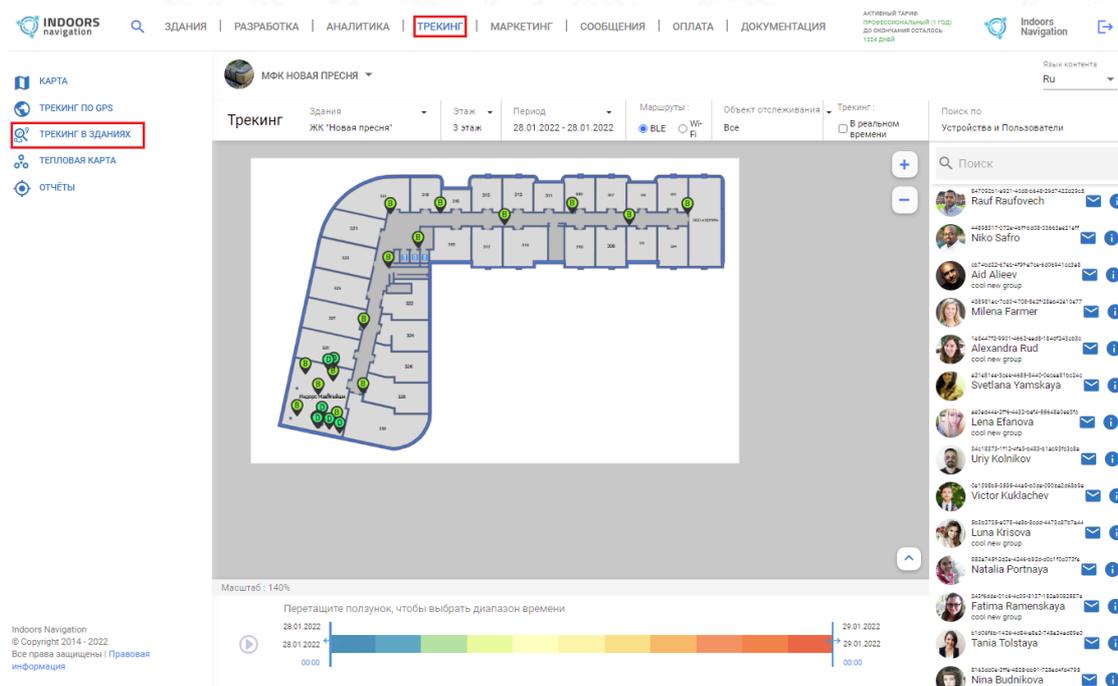


Рисунок 187. Трекинг в Зданиях

1.5.1.4 Тепловая карта

В данном подразделе представлена тепловая карта посещений Здания (Рисунок 188). Для отображения можно выбрать следующие параметры:

- Здание;
- Этажи;
- Источник данных (мобильные приложения или Wi-fi мониторы);
- Радиус;
- Период.

- КАРТА
- ТРЕКИНГ ПО GPS
- ТРЕКИНГ В ЗДАНИЯХ
- ТЕПЛОВАЯ КАРТА**
- ОТЧЕТЫ



Рисунок 188. Тепловая карта

1.5.1.5 Отчёты

В данном разделе предоставляется возможность для выгрузки отчёта по трекингу в Зданиях Приложения (Рисунок 189). Для выгрузки выберите Здание, Пользователей, период выгрузки и нажмите на кнопку «Выгрузить отчёты».

Пользователь	Зона	Дата/Время входа в зону	Время пребывания
--------------	------	-------------------------	------------------

Рисунок 189. Отчёты

1.6 Маркетинг

В данном разделе представлены различные маркетинговые инструменты Приложения. В разделе маркетинг вы можете настроить рекламные события, информационные события, новости.

1.6.1 Реклама

В Indoors Navigation Platform вы можете создавать, настраивать и запускать рекламные/бизнес кампании в зависимости от местоположения, настраивать информационные рассылки в виде локальных пуш-уведомлений, а также уведомлений от BLE и Wi-Fi устройств. Планировать расписание этих уведомлений. Настраивать рекламные баннеры для инфоматов и мобильных устройств.

Это эффективный гео-контекстный канал рекламы и мощный маркетинговый инструмент, который позволяет эффективно работать с целевой аудиторией, повышая продажи и лояльность потребителей, получая дополнительный доход.

- Настройка персональной коммуникации с клиентом помогает оптимизировать таргетированную рекламу.
- Новый канал гео-контекстной рекламы увеличивает конверсию клиентов.
- Дополнительный инструмент притяжения клиентов с помощью акций, скидок и программ лояльности.
- Аналитические данные позволяют точнее работать с целевой аудиторией, повышая прибыль.
- Настройка персональной коммуникации с клиентом помогает оптимизировать таргетированную рекламу.

Подраздел Маркетинга «Реклама» содержит следующие подразделы для создания рекламных кампаний:

- Кампании (Campaigns);
- Пуш-уведомления (Push Notifications);
- Уведомления BLE-устройств (Beacon Notifications);
- Локальные уведомления (Local Notifications);
- Расписание локальных уведомлений (Local Notifications Schedule);
- Баннеры инфоматов (Infomats Banners);
- Баннеры мобильных устройств (Mobile Banners).

1.6.1.1 Кампании

В разделе «Кампании» отображается список рекламных Кампаний для выбранного Здания (Рисунок 190).

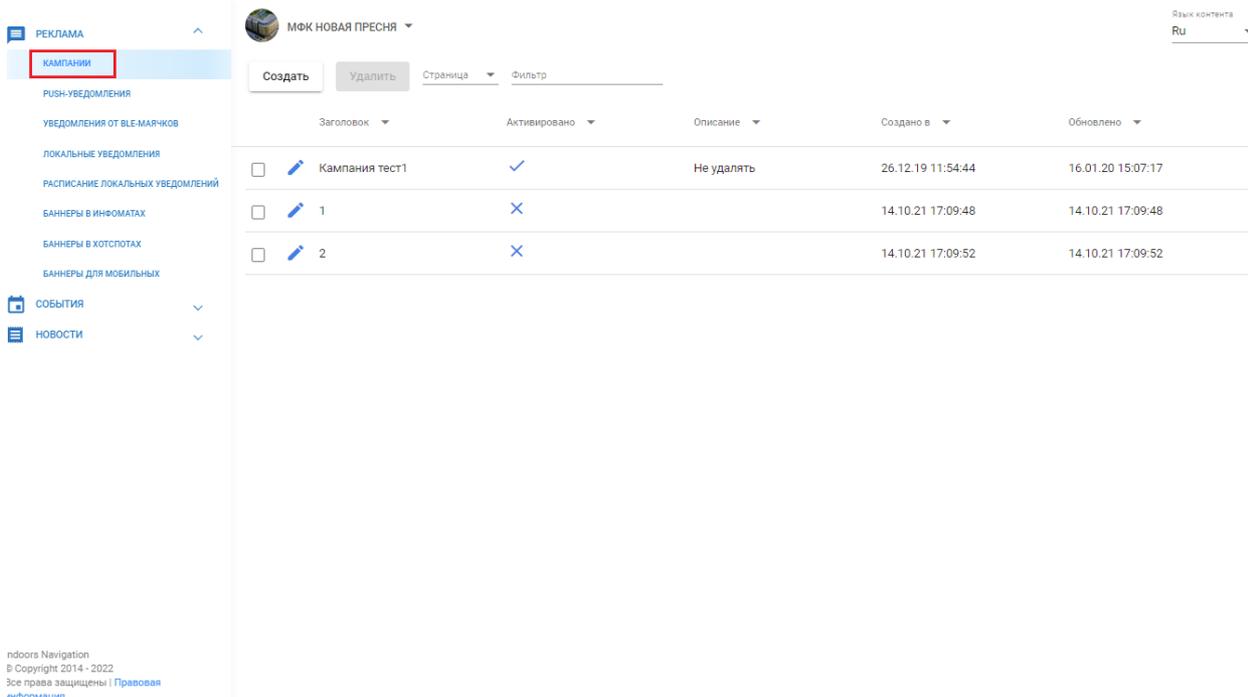


Рисунок 190. Реклама. Кампании

Для создания рекламной Кампании нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 191) введите заголовок для Кампании, её изображение, описание и установите флаг активности Кампании. После этого нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Кампании нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Кампании, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

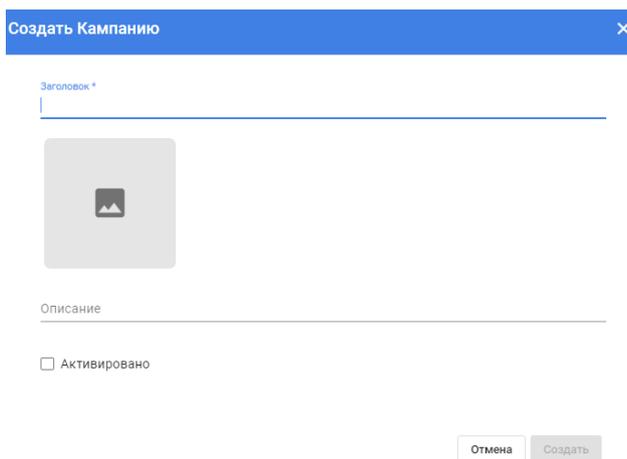


Рисунок 191. Создать Кампанию

1.6.1.2 PUSH-уведомления

В данном подразделе отображается список Push-уведомлений для выбранного Здания и выбранной рекламной Кампании (Рисунок 192).

The screenshot shows the 'MARKETING' section of the Indoors Navigation admin interface. The left sidebar contains a menu with 'PUSH-УВЕДОМЛЕНИЯ' highlighted. The main area displays a table of push notifications for the 'МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ' campaign. The table has columns for 'Название', 'Тип устройства', 'Активно', 'Тип расписания', and 'Сообщение'. Below the table are buttons for 'Создать' and 'Удалить', along with dropdowns for 'Страница' and 'Фильтр'.

Название	Тип устройства	Активно	Тип расписания	Сообщение
Indoors Navigation	ios	✕	regularly	ddd
Раз в 10 минут (продакшн)	ios	✕	monthly	Раз в 10 минут (продакшн)
Каждый день в 14:45	ios	✕	weekly	Каждый день в 14:45
Однократно (продакшн)	ios	✕	regularly	Однократно (продакшн)
Indoors Navigation	android	✕	regularly	Конец рабочего дня уже близок!
Indoors Navigation	android	✕	monthly	Время обеда в компании Индо...
Однократно (продакшн)	android	✕	once	Однократно (продакшн)
тест2	android	✕	monthly	привет

Рисунок 192. Реклама. PUSH-уведомления

Для создания нового Push-уведомления нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 193) введите следующие данные:

- Название (обязательное поле);
- Сообщение (обязательное поле);
- Тип устройства (обязательное поле);
- Шлюз;
- Флаг активности;
- Расписание уведомления.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Push-уведомления нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Push-уведомления, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Задачу на Уведомление

1 ГЛАВНАЯ — 2 РАСПИСАНИЕ

Название *

Сообщение *

Выберите тип устройства *

Выберите шлюз

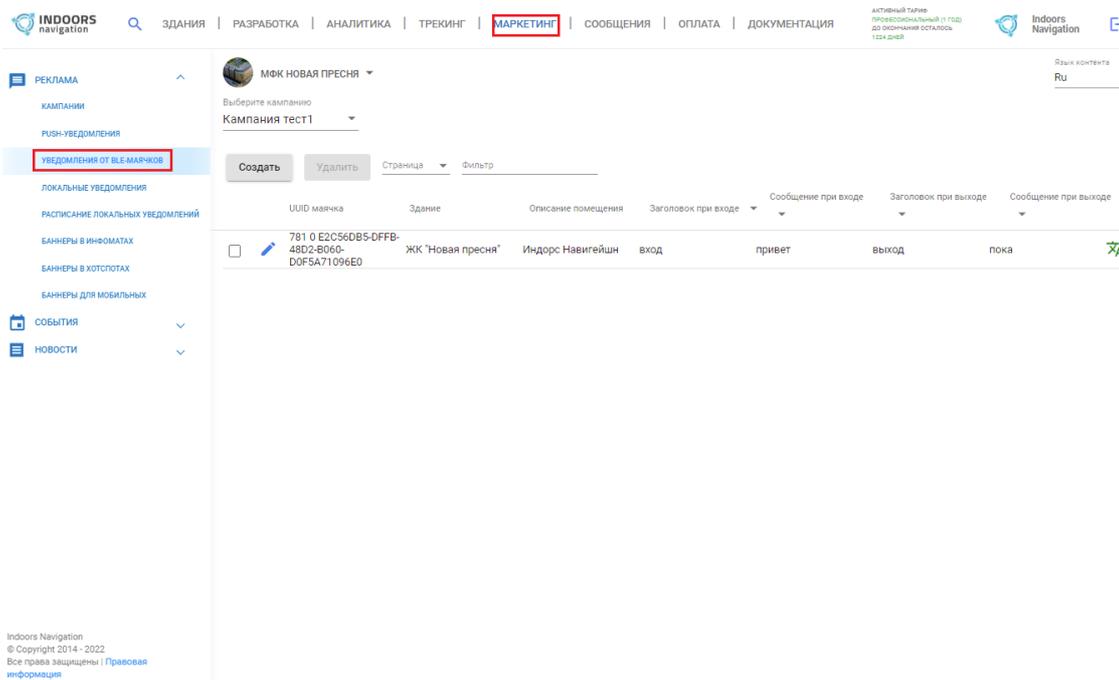
 Активно

Отмена

Создать

Рисунок 193. Создать PUSH-уведомление
1.6.1.3 Уведомления от BLE-маячков

В данном подразделе отображается список Уведомлений от BLE-маячков для выбранного Здания и выбранной рекламной Кампании (Рисунок 194).



ИНДОORS navigation

здания | РАЗРАБОТКА | АНАЛИТИКА | ТРЕКИНГ | **МАРКЕТИНГ** | СООБЩЕНИЯ | ОПЛАТА | ДОКУМЕНТАЦИЯ

активный тариф профессиональный (1 год до окончания осталось: 1224 дней)

INDOORS navigation

РЕКЛАМА

КАМПАНИИ

PUSH-УВЕДОМЛЕНИЯ

УВЕДОМЛЕНИЯ ОТ BLE-МАЯЧКОВ

ЛОКАЛЬНЫЕ УВЕДОМЛЕНИЯ

РАСПИСАНИЕ ЛОКАЛЬНЫХ УВЕДОМЛЕНИЙ

БАННЕРЫ В ИНФОМАТХ

БАННЕРЫ В ХОТСПОТАХ

БАННЕРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ

СОБЫТИЯ

НОВОСТИ

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Выберите кампанию

Кампания тест1

Создать Удалить Страница Фильтр

UUID маячка	Здание	Описание помещения	Заголовок при входе	Сообщение при входе	Заголовок при выходе	Сообщение при выходе
<input type="checkbox"/> 781 0 E2C56DB5-DFFB-48D2-B060-D0F5A71096E0	ЖК "Новая пресня"	Индорс Навигейшн	вход	привет	выход	пока

INDOORS navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 194. Реклама. Уведомления от BLE-маячков

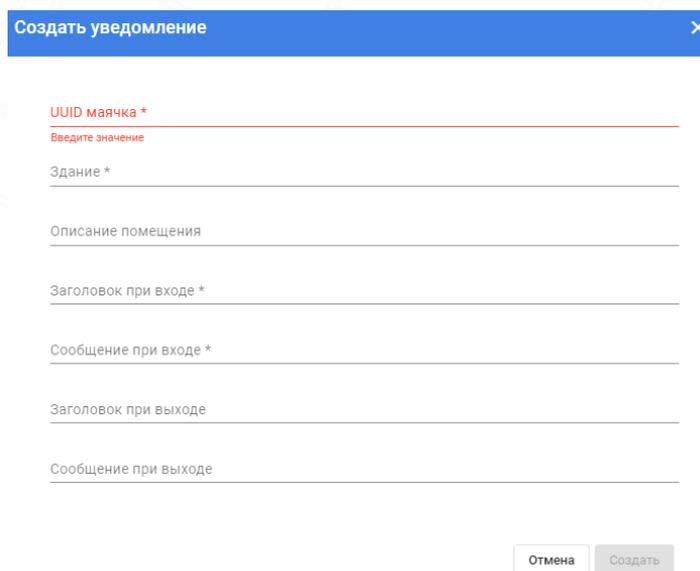
Для создания нового Уведомления от BLE-маячков нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 195) введите следующие данные:

- UUID маячка (обязательное поле);
- Здание (обязательное поле);
- Описание помещения;

- Заголовок при входе (обязательное поле);
- Сообщение при входе (обязательное поле);
- Заголовок при выходе;
- Сообщение при выходе.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Уведомления от BLE-маячков нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Уведомления от BLE-маячков, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать уведомление

UUID маячка *
Введите значение

Здание *

Описание помещения

Заголовок при входе *

Сообщение при входе *

Заголовок при выходе

Сообщение при выходе

Отмена Создать

Рисунок 195. Реклама. Создать уведомление от BLE-маячков

1.6.1.4 Локальные уведомления

В данном подразделе отображается список Локальных Уведомлений для выбранного Здания (Рисунок 196).

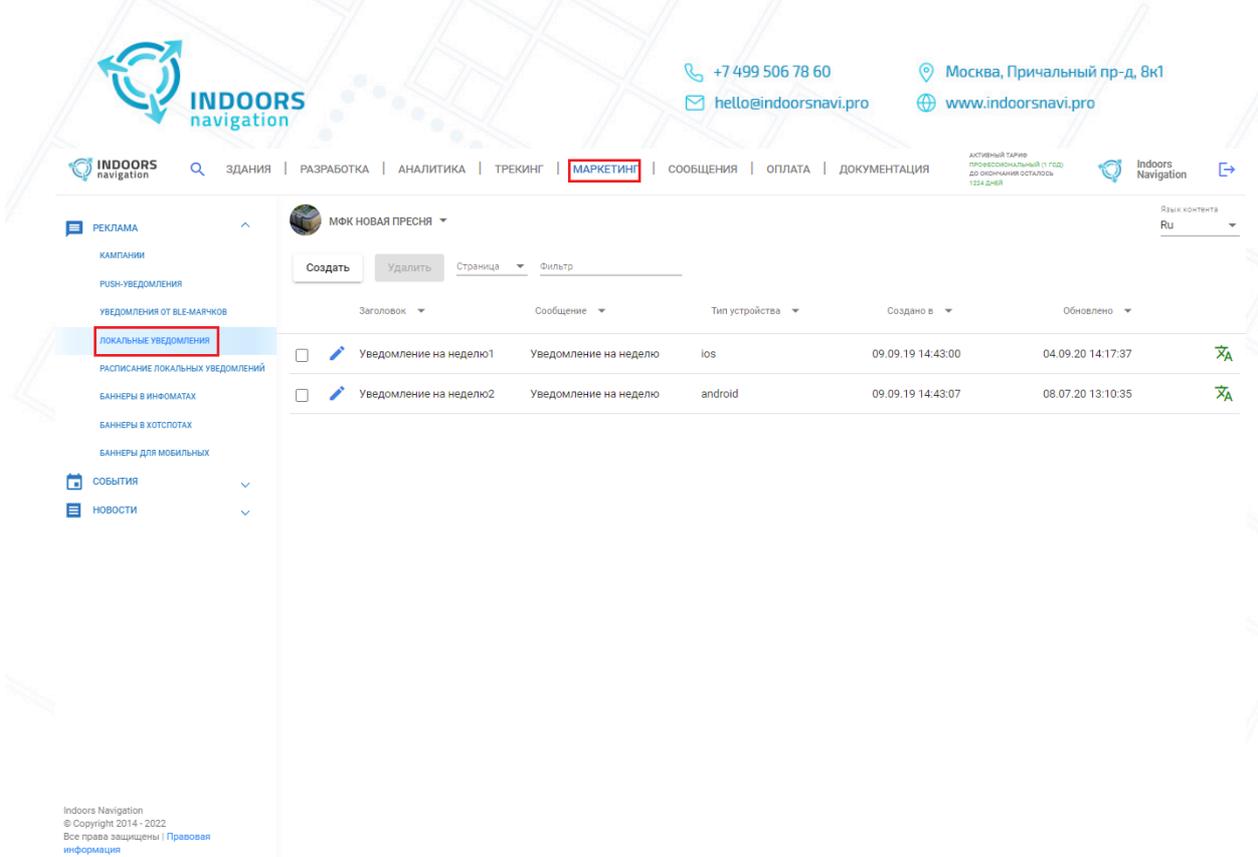


Рисунок 196. Реклама. Локальные уведомления

Для создания нового Локального Уведомления нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 197) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Сообщение (обязательное поле);
- Тип устройства (обязательное поле);
- Cron (планировщик заданий).

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Локального Уведомления нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Локального Уведомления, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Локальное Уведомление
✕

Заголовок *

Сообщение *

Выберите тип устройства

IOS ▼

Cron

Отмена
Создать

Рисунок 197. Создать локальное уведомление

1.6.1.5 Расписание локальных уведомлений

В данном подразделе отображается расписание Локальных Уведомлений для выбранного Здания и выбранной рекламной Кампании (Рисунок 198). Для добавления Локального Уведомления в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря. Его передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самом Уведомлении, то оно откроется для редактирования.

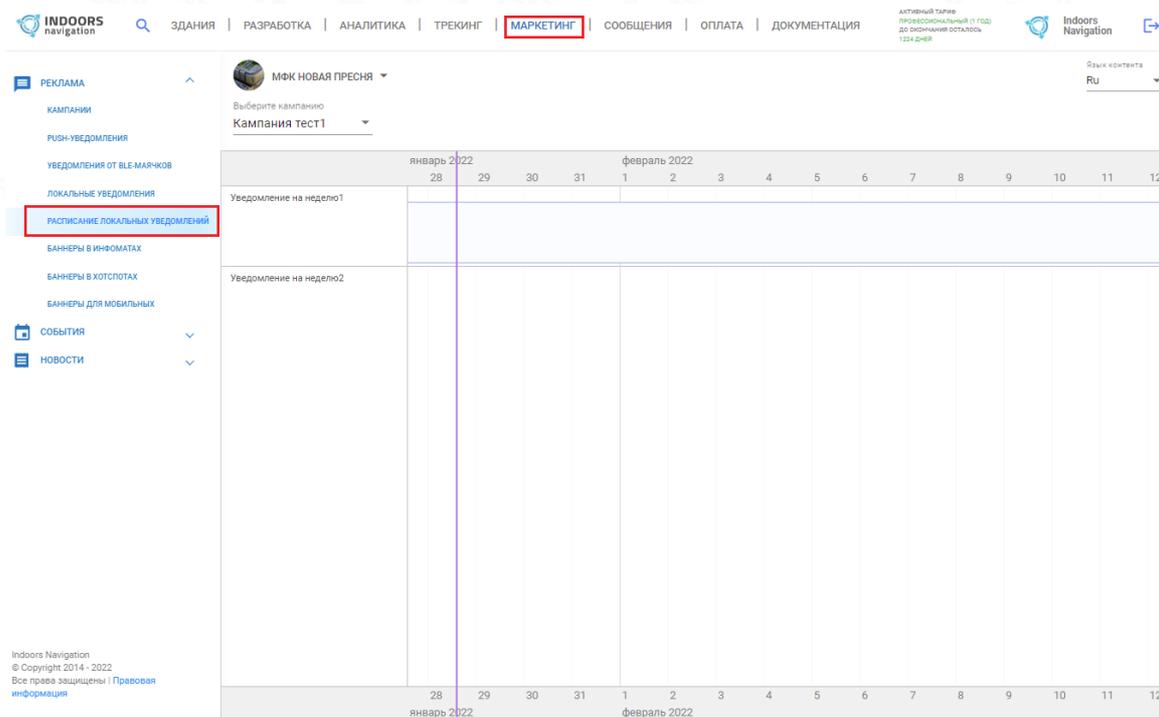


Рисунок 198. Реклама. Расписание локальных уведомлений

1.6.1.6 Баннеры в Инфоматах

В данном подразделе отображается список Баннеров в Инфоматах для выбранного Здания и выбранной рекламной Кампании (Рисунок 199).

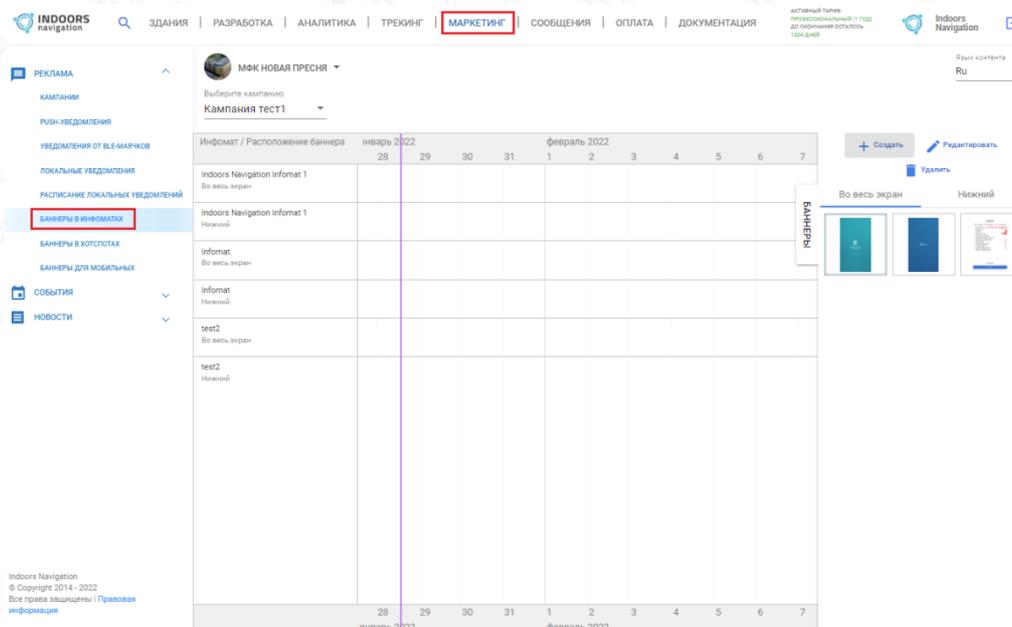


Рисунок 199. Реклама. Баннеры в Инфоматах

Для создания нового Баннера в Инфомате нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 200) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Длительность (обязательное поле);
- Расписание (обязательное поле);
- Тип баннера (во весь экран или только в нижней части);
- Изображение Баннера;
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Баннера в Инфомате нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Баннера в Инфомате, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Баннер
✕

Заголовок *

Длительность *

Расписание *

Выбрать тип Баннера
Во весь экран ▾



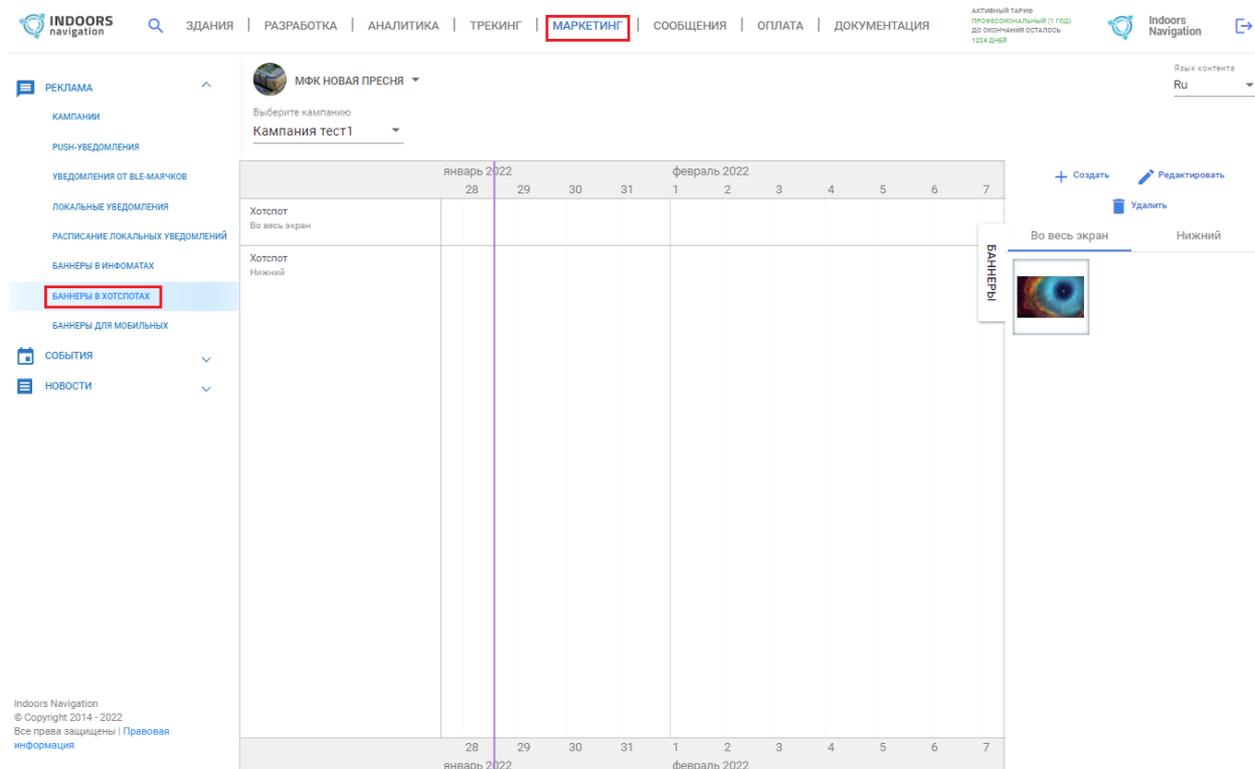
Активно

Отмена
Создать

Рисунок 200. Создать Баннер в Инфоматах

1.6.1.7 Баннеры в Хотспотах

В данном подразделе отображается список Баннеров в Хотспотах для выбранного Здания и выбранной рекламной Кампании (Рисунок 201).



The screenshot shows the 'MARKETING' section of the admin interface. The left sidebar has 'БАННЕРЫ В ХОТСПОТАХ' highlighted. The main area shows a calendar for January and February 2022. A 'Хотспот' is selected for 'Во весь экран' on January 28th. A 'БАННЕРЫ' popup is visible, showing a preview of a banner image and options to 'Создать' (Create) or 'Удалить' (Delete).

Рисунок 201. Реклама. Баннеры в Хотспотах

Для создания нового Баннера в Хотспоте нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 202) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Тип баннера (во весь экран или только в нижней части);
- Изображение Баннера.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Баннера в Хотспоте нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Баннера в Хотспоте, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

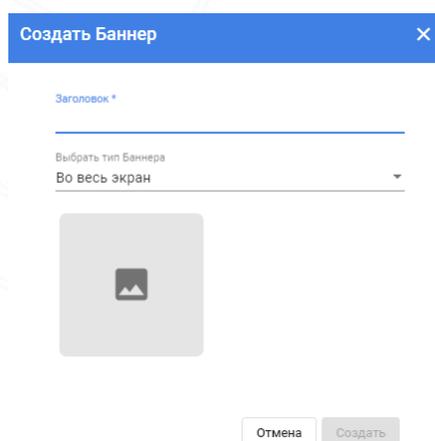
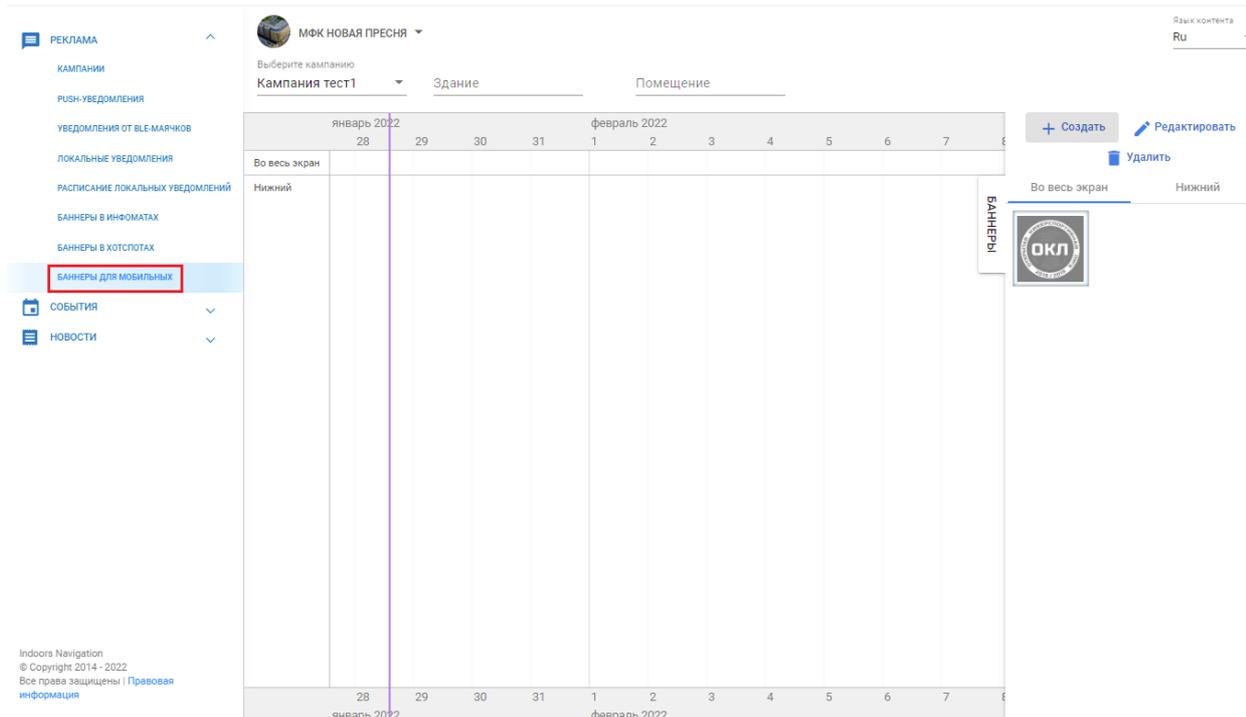


Рисунок 202. Создать Баннер в Хотспотах

1.6.1.8 Баннеры для мобильных

В данном подразделе отображается список Баннеров для мобильных для выбранного Здания, выбранного Помещения и выбранной рекламной Кампании (Рисунок 203).



The screenshot shows the 'MARKETING' section of the INDOORS navigation admin panel. The main area displays a calendar for 'МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ' with columns for 'Здание' and 'Помещение'. A vertical purple line is positioned on January 29, 2022. A 'Баннеры' modal window is open, showing a 'ОКЛ' button. The left sidebar contains a menu with 'БАННЕРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ' highlighted. The top navigation bar includes 'МАРКЕТИНГ' and other menu items.

Рисунок 203. Реклама. Баннеры для мобильных

Для создания нового Баннера в Хотспоте нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 204) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Длительность (обязательное поле);
- Ссылка перенаправления;
- Тип Баннера (во весь экран или только в нижней части);
- Изображение Баннера;
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Баннера для мобильных нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Баннера для мобильных, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Баннер
✕

Заголовок *

Длительность *

Ссылка перенаправления

Выбрать тип Баннера

Во весь экран ▾

Активно

Отмена
Создать

Рисунок 204. Реклама. Создать Баннер для мобильных

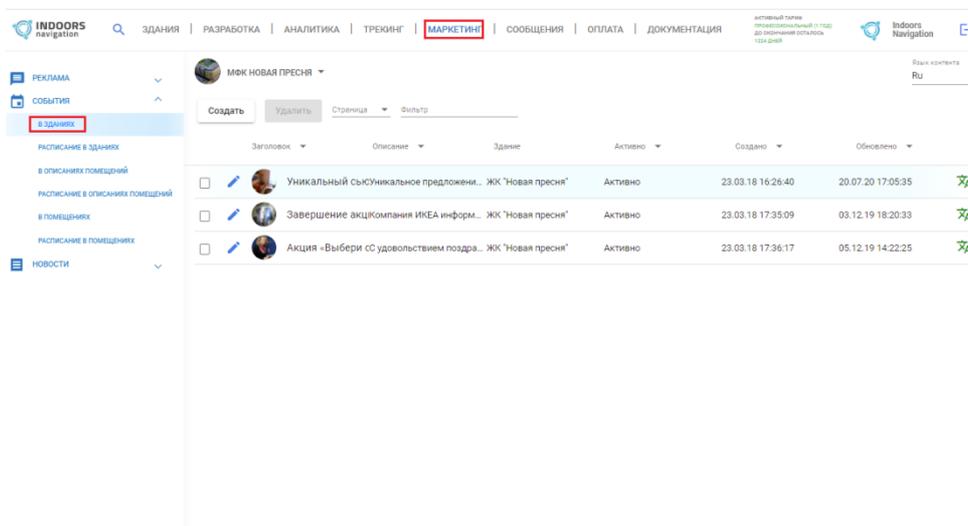
1.6.2 События

Данный раздел предназначен для работы с различными информационными Событиями в Зданиях, Помещениях. В нём представлены следующие подразделы:

- События в Зданиях;
- Расписание событий в Зданиях;
- События в описаниях Помещений;
- Расписание событий в описаниях Помещений;
- События в Помещениях;
- Расписание событий в Помещениях.

1.6.2.1 В Зданиях

В данном подразделе отображается список Событий для выбранного Здания (Рисунок 205).



	Заголовок	Описание	Здание	Активно	Создано	Обновлено	
<input type="checkbox"/>	Уникальный съёмный предложени...	ЖК 'Новая пресня'	Активно	23.03.18 16:26:40	20.07.20 17:05:35		
<input type="checkbox"/>	Завершение акц	Компания ИКЕА информ...	ЖК 'Новая пресня'	Активно	23.03.18 17:35:09	03.12.19 18:20:33	
<input type="checkbox"/>	Акция «Выбери сс	удовольствием поздра...	ЖК 'Новая пресня'	Активно	23.03.18 17:36:17	05.12.19 14:22:25	

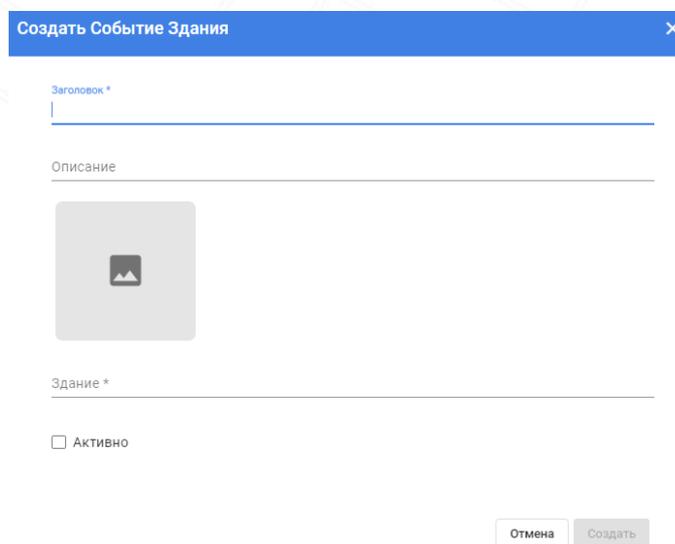
Рисунок 205. События в Зданиях

Для создания нового События Здания нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 206) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Описание;
- Изображение;
- Здание (обязательное поле);
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования События Здания нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового События Здания, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Событие Здания

Заголовок *

Описание

Изображение

Здание *

Активно

Отмена Создать

Рисунок 206. Создать Событие в Здании

1.6.2.2 Расписание в Зданиях

В данном подразделе отображается расписание Событий для выбранного Здания (Рисунок 207). Для добавления События в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря напротив названия События. Его можно передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самом Событии, то оно откроется для редактирования.

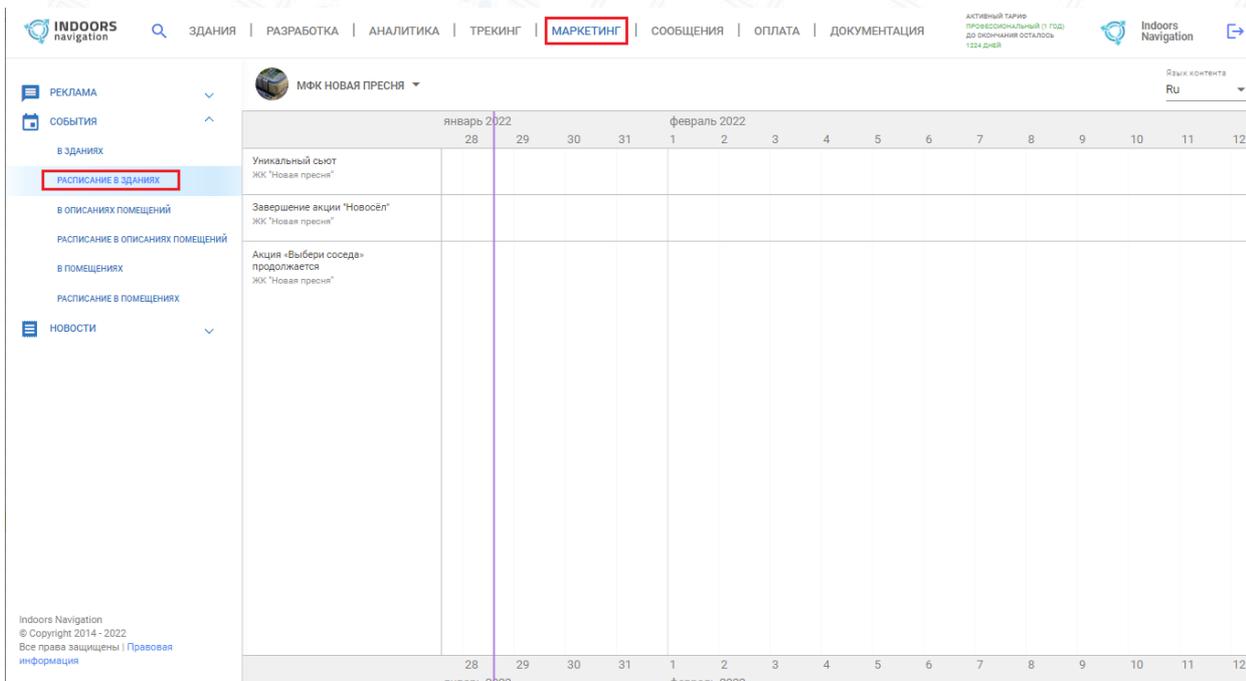


Рисунок 207. События. Расписание в Зданиях

1.6.2.3 В описаниях Помещений

В данном подразделе отображается список Событий в описаниях Помещений для выбранного Здания (Рисунок 208).

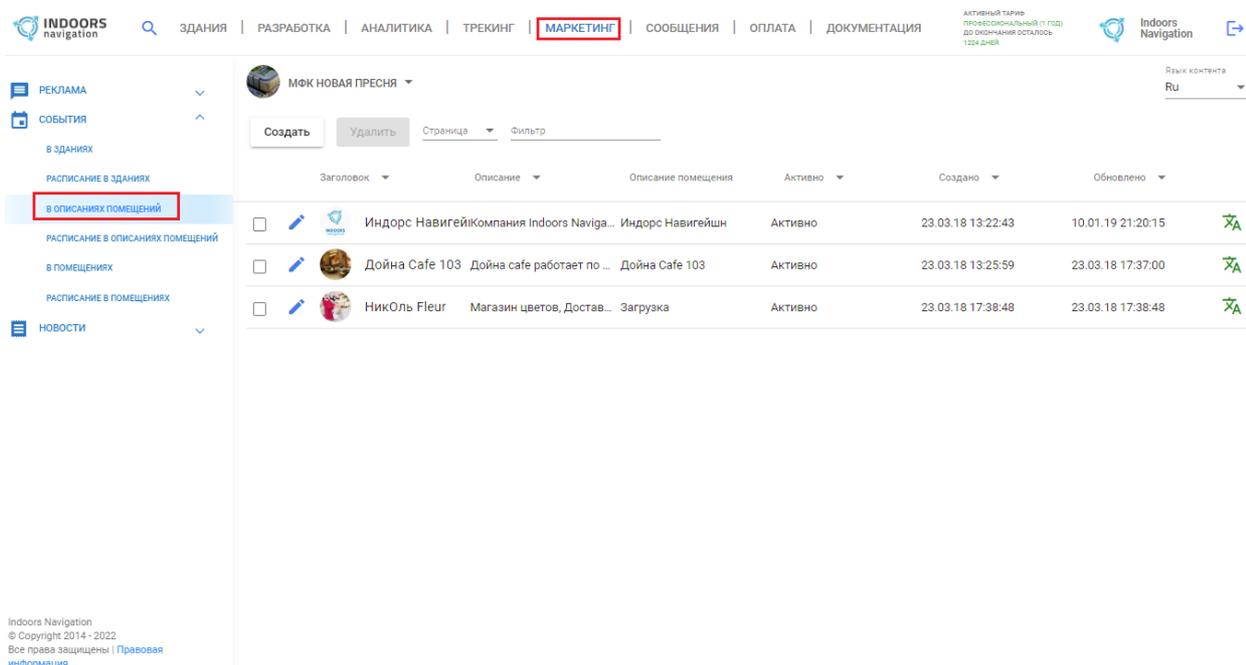


Рисунок 208. События. В описаниях Помещений

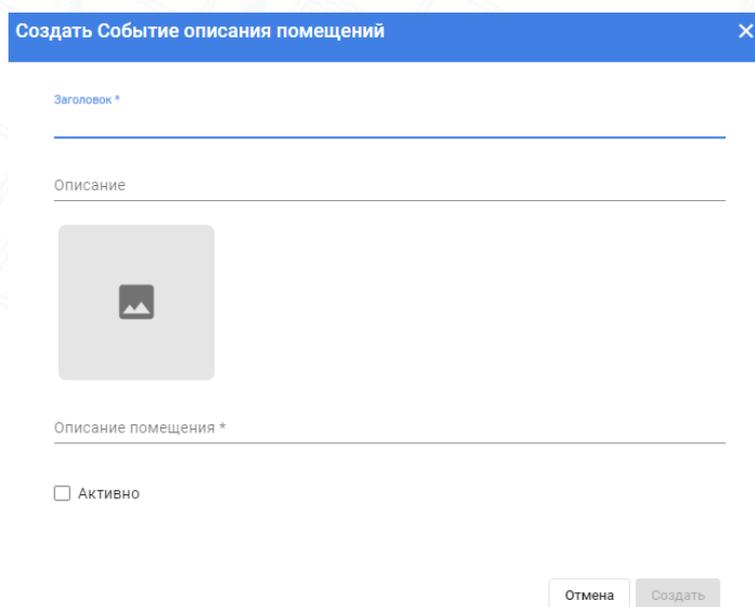
Для создания нового События в описаниях Помещений нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 209) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Описание;

- Изображение;
- Описание Помещения (обязательное поле);
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования События в описаниях Помещений нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового События в описаниях Помещений, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Событие описания помещений

Заголовок *

Описание

Описание помещения *

Активно

Отмена Создать

Рисунок 209. События. Создать в описаниях Помещений

1.6.2.4 Расписание в Описаниях Помещений

В данном подразделе отображается расписание Событий в описаниях Помещений для выбранного Здания (Рисунок 210). Для добавления События в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря напротив названия События. Его можно передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самом Событии, то оно откроется для редактирования.

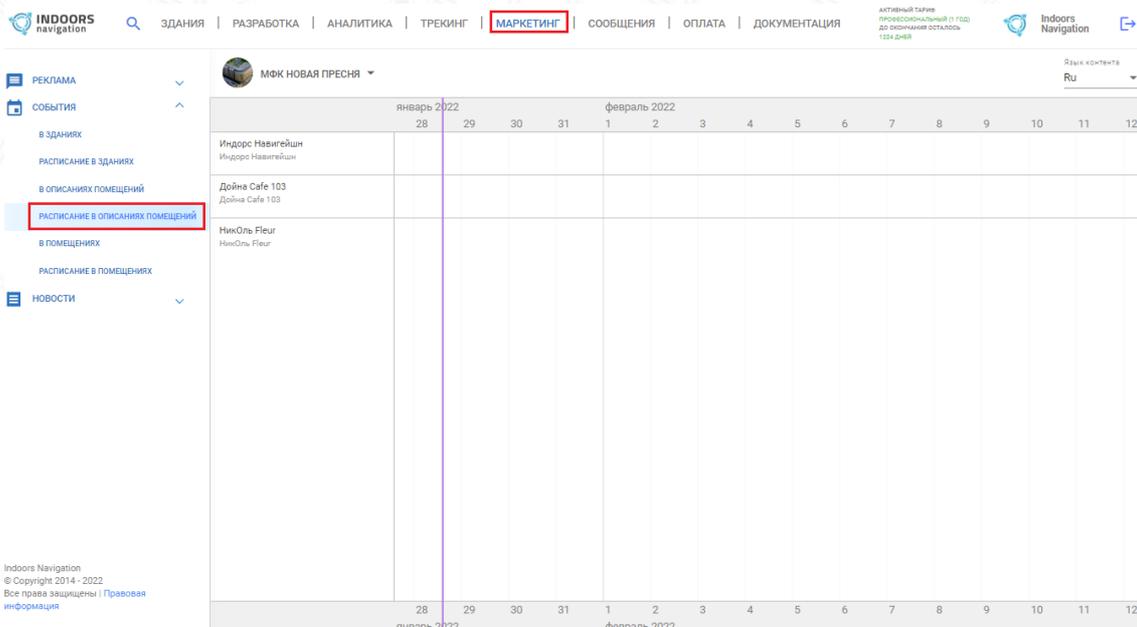


Рисунок 210. События. Расписание в описаниях Помещений

1.6.2.5 В Помещениях

В данном подразделе отображается список Событий в Помещениях для выбранного Здания (Рисунок 211).

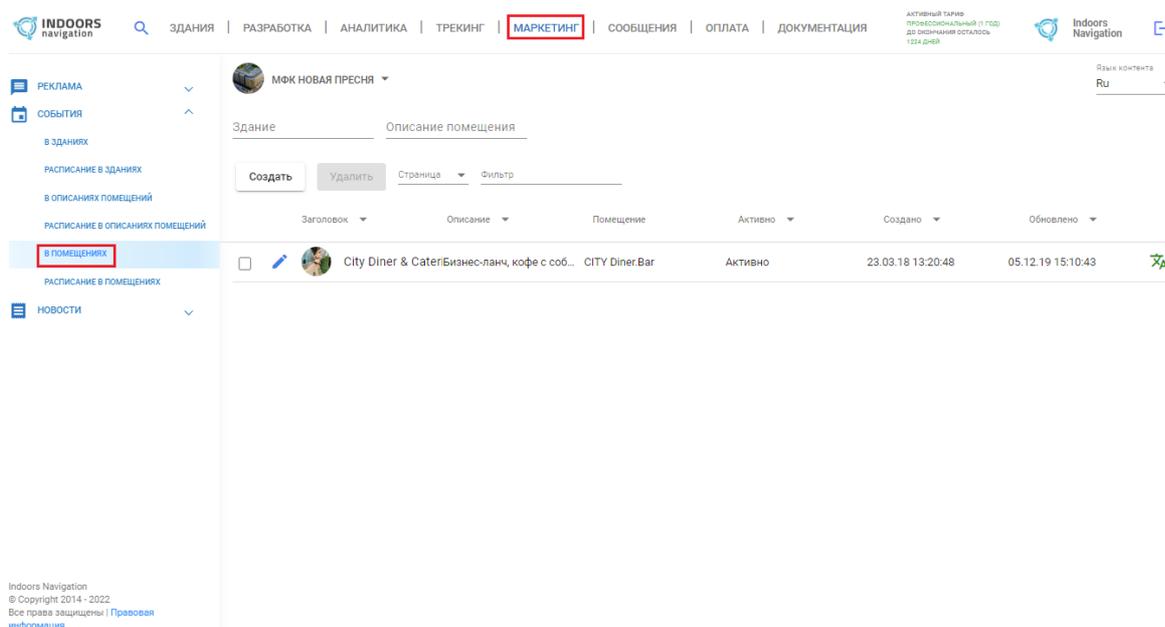


Рисунок 211. События. В Помещениях

Для создания нового События в Помещениях нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 212) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Описание;
- Изображение;
- Помещение (обязательное поле);

- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования События в Помещениях нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового События в Помещениях, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

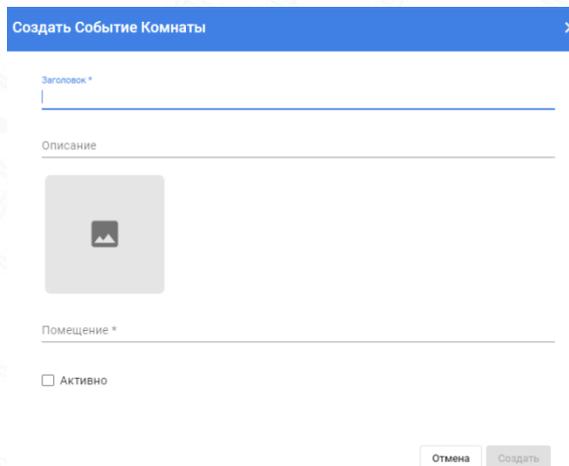


Рисунок 212. Создать Событие в Помещении

1.6.2.6 Расписание в Помещениях

В данном подразделе отображается расписание Событий в Помещений для выбранного Здания (Рисунок 213). Для добавления События в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря напротив названия События. Его можно передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самом Событии, то оно откроется для редактирования.

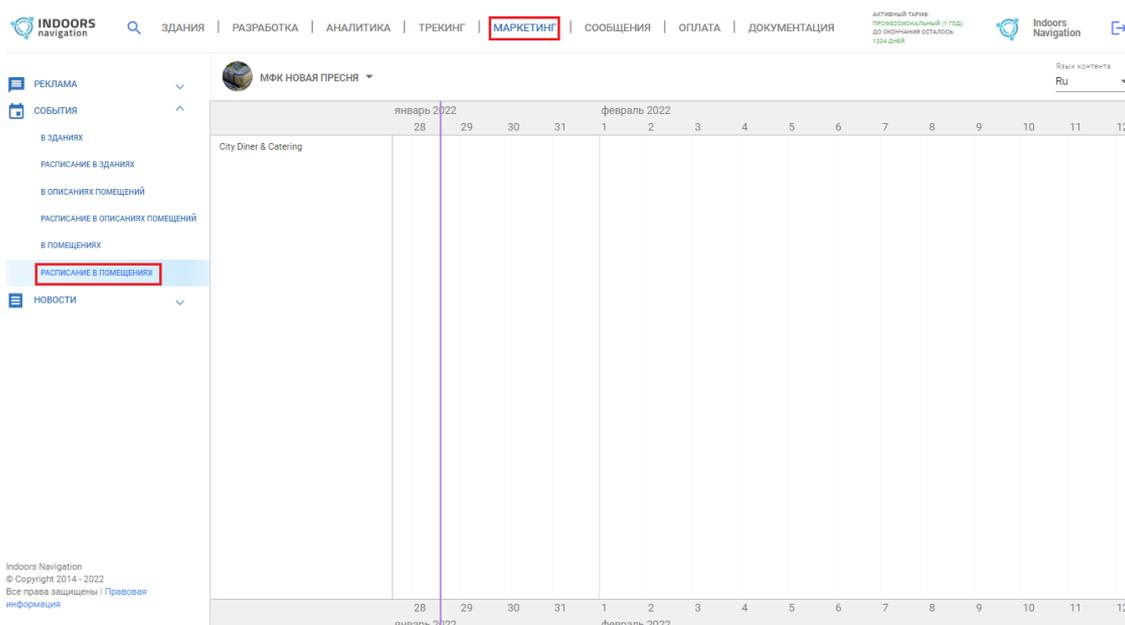


Рисунок 213. Расписание в Помещениях

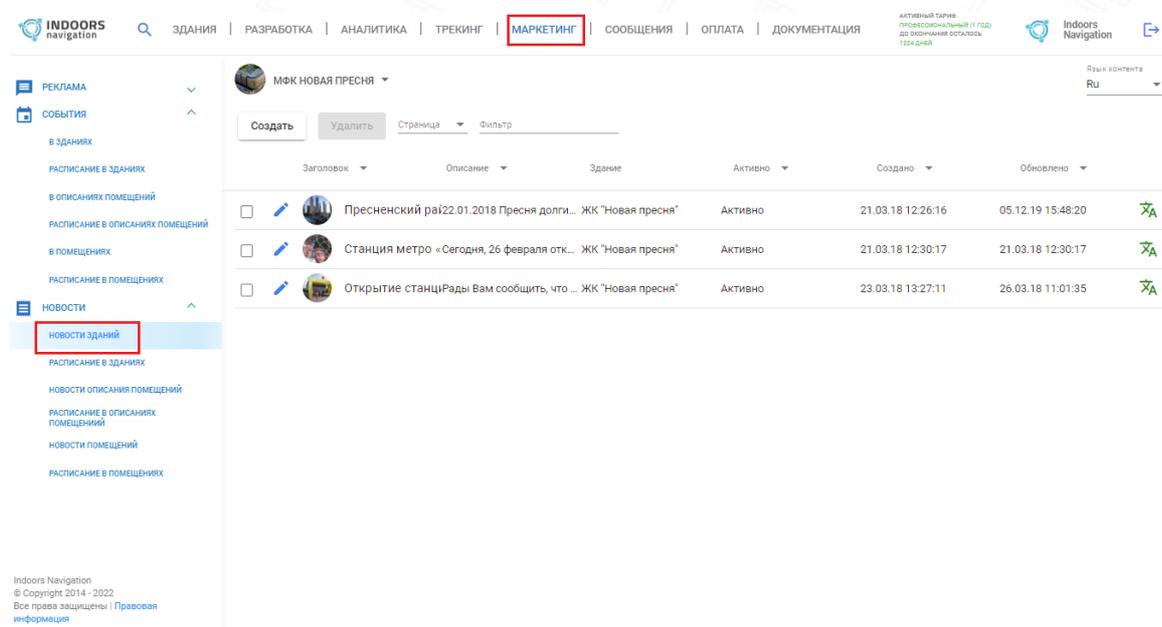
1.6.3 Новости

Данный раздел предназначен для работы с Новостями в Зданиях, Помещениях. В нём представлены следующие подразделы:

- Новости Зданий;
- Расписание Новостей в Зданиях;
- Новости Описания Помещений;
- Расписание Новостей в Описаниях Помещений;
- Новости Помещений;
- Расписание Новостей в Помещениях.

1.6.3.1 Новости Зданий

В данном подразделе отображается список Новостей для выбранного Здания (Рисунок 214).



Скриншот административного интерфейса системы Indoors Navigation. В меню «МАРКЕТИНГ» выделена ссылка «Новости Зданий». В центре экрана отображается таблица новостей для здания «МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ».

	Заголовок	Описание	Здание	Активно	Создано	Обновлено	
<input type="checkbox"/>		Пресненский рай22.01.2018 Пресня долги...	ЖК "Новая пресня"	Активно	21.03.18 12:26:16	05.12.19 15:48:20	
<input type="checkbox"/>		Станция метро «Сегодня, 26 февраля отк...	ЖК "Новая пресня"	Активно	21.03.18 12:30:17	21.03.18 12:30:17	
<input type="checkbox"/>		Открытие станциРады Вам сообщить, что ...	ЖК "Новая пресня"	Активно	23.03.18 13:27:11	26.03.18 11:01:35	

Рисунок 214. Новости Зданий

Для создания новой Новости Здания нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 215) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Описание;
- Изображение;
- Здание (обязательное поле);
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Новости Здания нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Новости Здания, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Новость Здания
✕

Заголовок *

Описание

Здание *

Активно

Отмена
Создать

Рисунок 215. Создать Новость Здания

1.6.3.2 Расписание в Зданиях

В данном подразделе отображается расписание Новостей для выбранного Здания (Рисунок 216). Для добавления Новости в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря напротив названия Новости. Её можно передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самой Новосте, то она откроется для редактирования.

ЗДАНИЯ |
 РАЗРАБОТКА |
 АНАЛИТИКА |
 ТРЕКИНГ |
 МАРКЕТИНГ |
 СООБЩЕНИЯ |
 ОПЛАТА |
 ДОКУМЕНТАЦИЯ

Активный тариф
 профессиональный (1 год)
 200 сообщений осталось
 1224 дней

Язык контента
Ru

- РЕКЛАМА
- СОБЫТИЯ
- в зданиях
- РАСПИСАНИЕ в зданиях
- в описаниях помещений
- РАСПИСАНИЕ в описаниях помещений
- в помещениях
- РАСПИСАНИЕ в помещениях
- НОВОСТИ
- новости зданий
- РАСПИСАНИЕ в зданиях
- новости описания помещений
- РАСПИСАНИЕ в описаниях помещений
- новости помещений
- РАСПИСАНИЕ в помещениях

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Рубрика контента
Ru

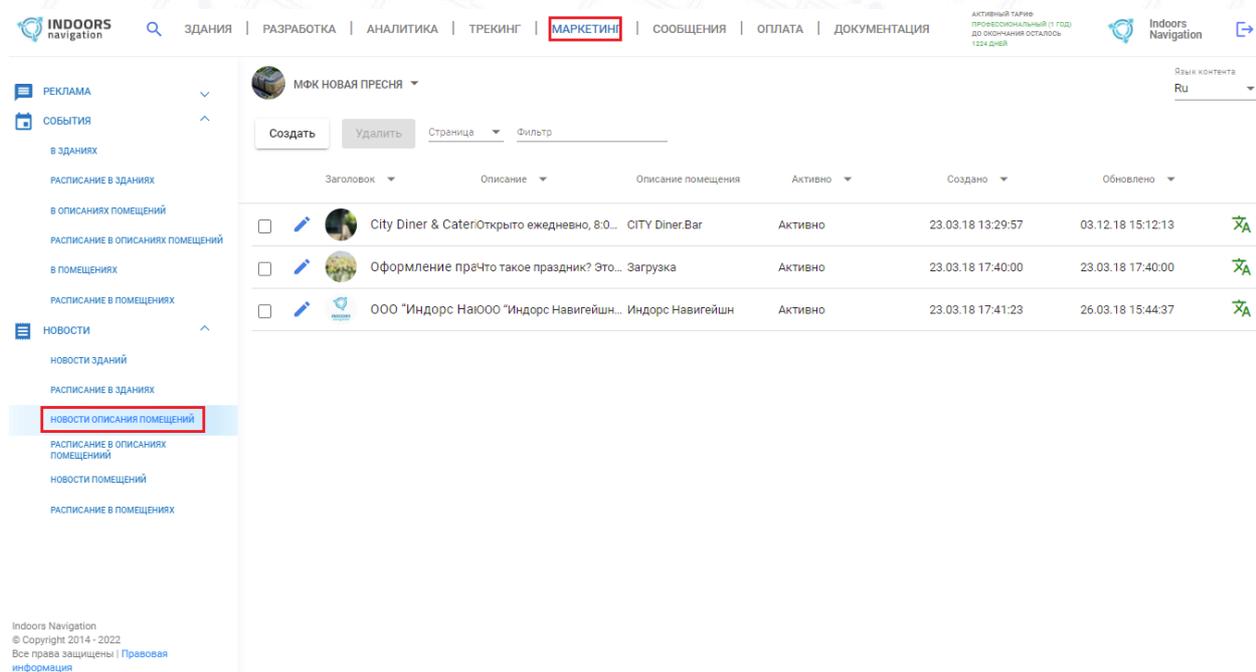
	январь 2022					февраль 2022										
	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Пресненский район Москвы стал самым востребованным в 2017 году ЖК "Новая пресня"																
Станция метро «Шелепиха» открыта ЖК "Новая пресня"																
Открытие станции Шелепиха уже в феврале ЖК "Новая пресня"																

Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 216. Новости. Расписание в Зданиях

1.6.3.3 Новости описания Помещений

В данном подразделе отображается список Новостей описаний Помещений для выбранного Здания (Рисунок 217).



МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница Фильтр

	Заголовок	Описание	Описание помещения	Активно	Создано	Обновлено	
<input type="checkbox"/>	 City Diner & Cateri	Открыто ежедневно, 8.0...	CITY Diner.Bar	Активно	23.03.18 13:29:57	03.12.18 15:12:13	
<input type="checkbox"/>	 Оформление пр-что такое праздник? Это...	Загрузка		Активно	23.03.18 17:40:00	23.03.18 17:40:00	
<input type="checkbox"/>	 ООО "Индорс Наи	ООО "Индорс Навигейшн...	Индорс Навигейшн	Активно	23.03.18 17:41:23	26.03.18 15:44:37	

INDOORS navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 217. Новости описания Помещений

Для создания новой Новости описания Помещения нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 218) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Описание;
- Изображение;
- Описание Помещения (обязательное поле);
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Новости описания Помещения нажмите на кнопку , и в появившемся окне, аналогично созданию нового Новости описания Помещения, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Новость описания помещений
✕

Заголовок *

Описание



Описание помещения *

Активно

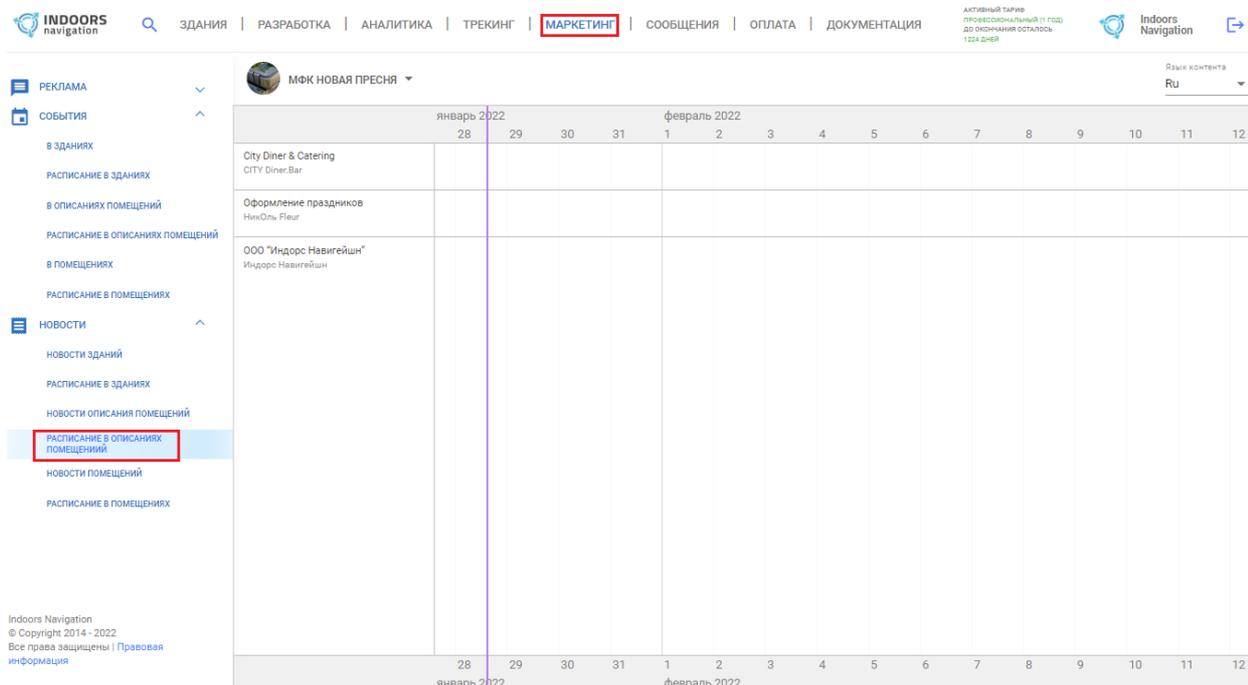
Отмена
Создать

Рисунок 218. Создать Новость описания Помещений

1.6.3.4 Расписание в Описаниях Помещений

В данном подразделе отображается расписание Новостей в описаниях Помещений для выбранного Здания (Рисунок 219). Для добавления Новости в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря напротив названия Новости. Её можно передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самой Новости, то она откроется для редактирования.





🔍
ЗДАНИЯ
РАЗРАБОТКА
АНАЛИТИКА
ТРЕКИНГ
МАРКЕТИНГ
СООБЩЕНИЯ
ОПЛАТА
ДОКУМЕНТАЦИЯ

Активный тариф профессиональный (1 год) до окончания осталось 124 дней


🌐

- РЕКЛАМА
- СОБЫТИЯ
- в зданиях
- РАСПИСАНИЕ в зданиях
- в описаниях помещений
- РАСПИСАНИЕ в описаниях помещений
- в помещениях
- РАСПИСАНИЕ в помещениях
- НОВОСТИ
- НОВОСТИ зданий
- РАСПИСАНИЕ в зданиях
- НОВОСТИ ОПИСАНИЯ ПОМЕЩЕНИЙ
- РАСПИСАНИЕ в ОПИСАНИЯХ ПОМЕЩЕНИЙ
- НОВОСТИ ПОМЕЩЕНИЙ
- РАСПИСАНИЕ в помещениях


МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

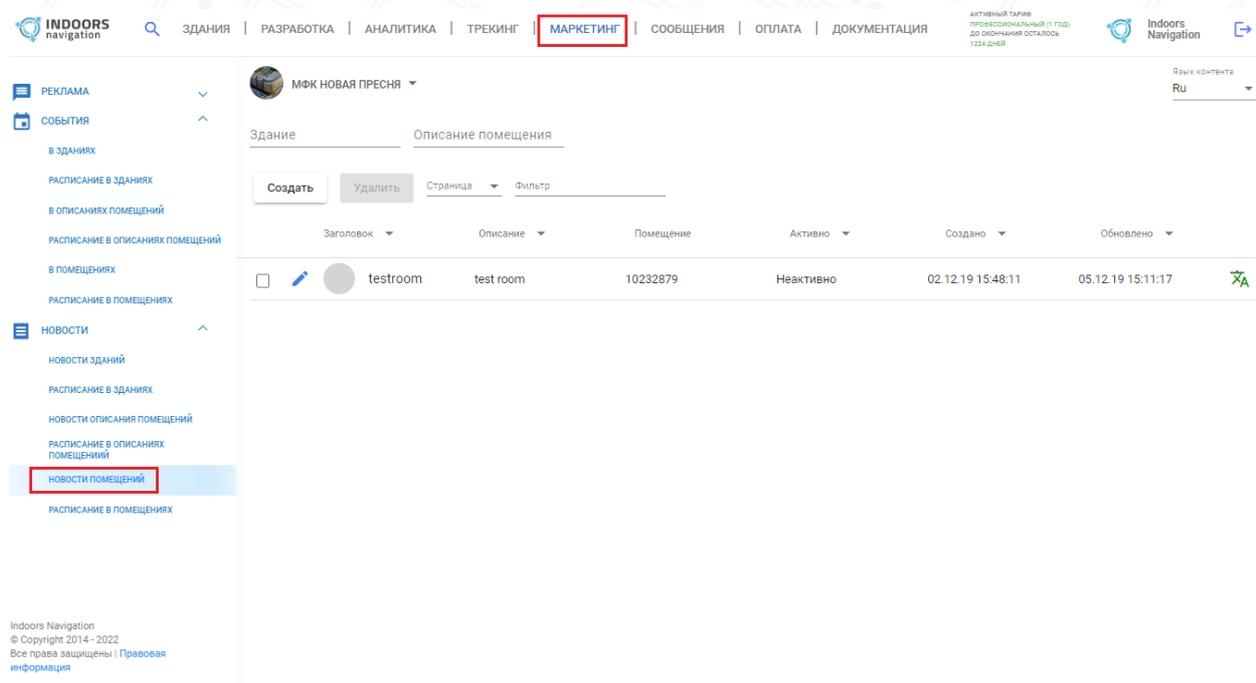
Язык контента
Ru

	январь 2022				февраль 2022											
	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
City Diner & Catering CITY Diner Bar																
Оформление праздников Николя Флеур																
ООО "Индорс Навигейшн" Индорс Навигейшн																

Рисунок 219. Новости. Расписание в описаниях Помещений

1.6.3.5 Новости Помещений

В данном подразделе отображается список Новостей Помещений для выбранного Здания (Рисунок 220).



ИНDOORS navigation

здания | РАЗРАБОТКА | АНАЛИТИКА | ТРЕКИНГ | **МАРКЕТИНГ** | СООБЩЕНИЯ | ОПЛАТА | ДОКУМЕНТАЦИЯ

ИНDOORS navigation

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Здание Описание помещения

Создать Удалить Страница Фильтр

Заголовок	Описание	Помещение	Активно	Создано	Обновлено	
<input type="checkbox"/>	  testroom	test room	10232879	Неактивно	02.12.19 15:48:11	05.12.19 15:11:17

INDOORS Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 220. Новости Помещений

Для создания новой Новости Помещения нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 221) введите следующие данные:

- Заголовок (обязательное поле);
- Описание;
- Изображение;
- Помещение (обязательное поле);
- Флаг активности.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Новости Помещения нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Новости Помещения, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Новость Комнаты
✕

Заголовок *

Описание



Помещение *

Активно

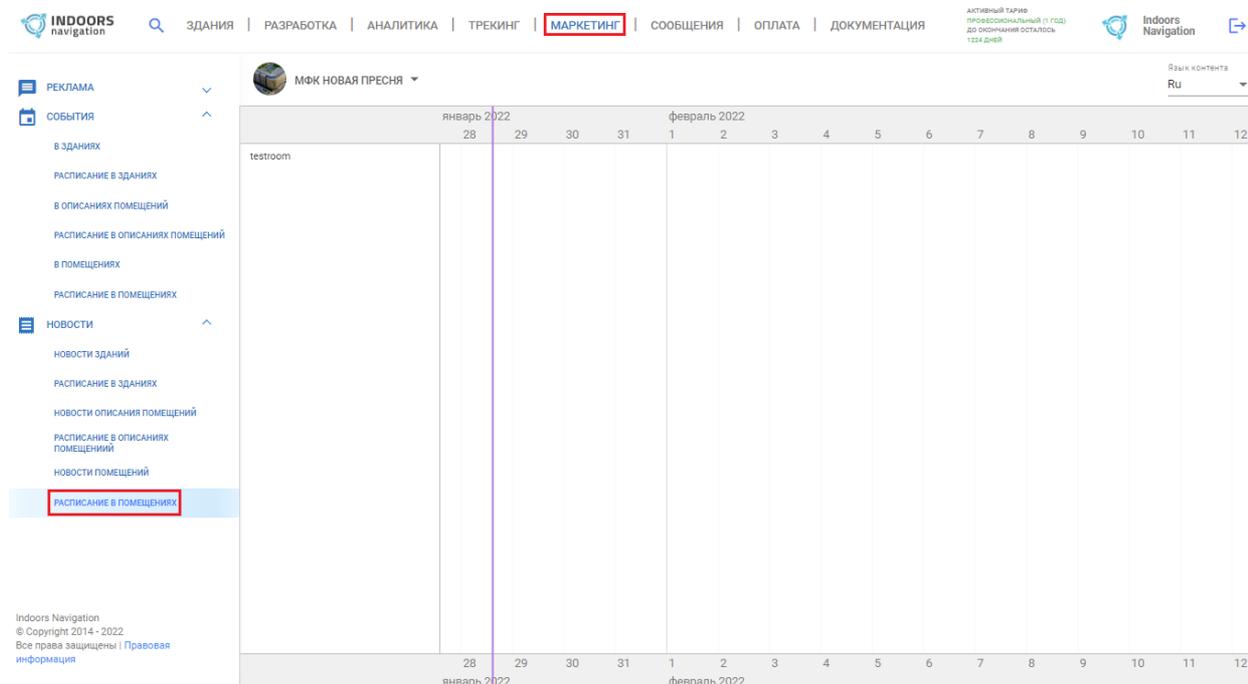
Отмена
Создать

Рисунок 221. Создать Новость Помещения

1.6.3.6 Расписание в Помещениях

В данном подразделе отображается расписание Новостей Помещений для выбранного Здания (Рисунок 222). Для добавления Новости в календарь, щелкните два раза левой кнопкой мыши в пустое поле календаря напротив названия Новости. Её можно передвигать по датам календаря левой кнопкой мыши.

Если выполнить двойной клик на самой Новости, то она откроется для редактирования.



The screenshot displays the INDOORS navigation web application interface. At the top, the navigation bar includes the logo, search icon, and menu items: 'ЗДАНИЯ', 'РАЗРАБОТКА', 'АНАЛИТИКА', 'ТРЕКИНГ', 'МАРКЕТИНГ' (highlighted with a red box), 'СООБЩЕНИЯ', 'ОПЛАТА', and 'ДОКУМЕНТАЦИЯ'. The user is logged in as 'МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ'. The left sidebar contains a list of menu items, with 'РАСПИСАНИЕ В ПОМЕЩЕНИЯХ' highlighted in red. The main content area shows a calendar view for January and February 2022. A calendar grid is visible with dates from 28th of January to 12th of February. A 'testroom' entry is visible on the 29th of January. The interface also shows a language selector set to 'Ru' and a footer with copyright information for Indoors Navigation (© Copyright 2014 - 2022).

Рисунок 222. Новости. Расписание в Помещениях

1.7 Сообщения

Данный раздел предназначен для общения и информационной поддержки с Пользователями системы (Рисунок 223).

Нажмите на кнопку «+» чтобы начать новый разговор или добавить новый контакт. Для создания нового Контакта используется e-mail Пользователя.

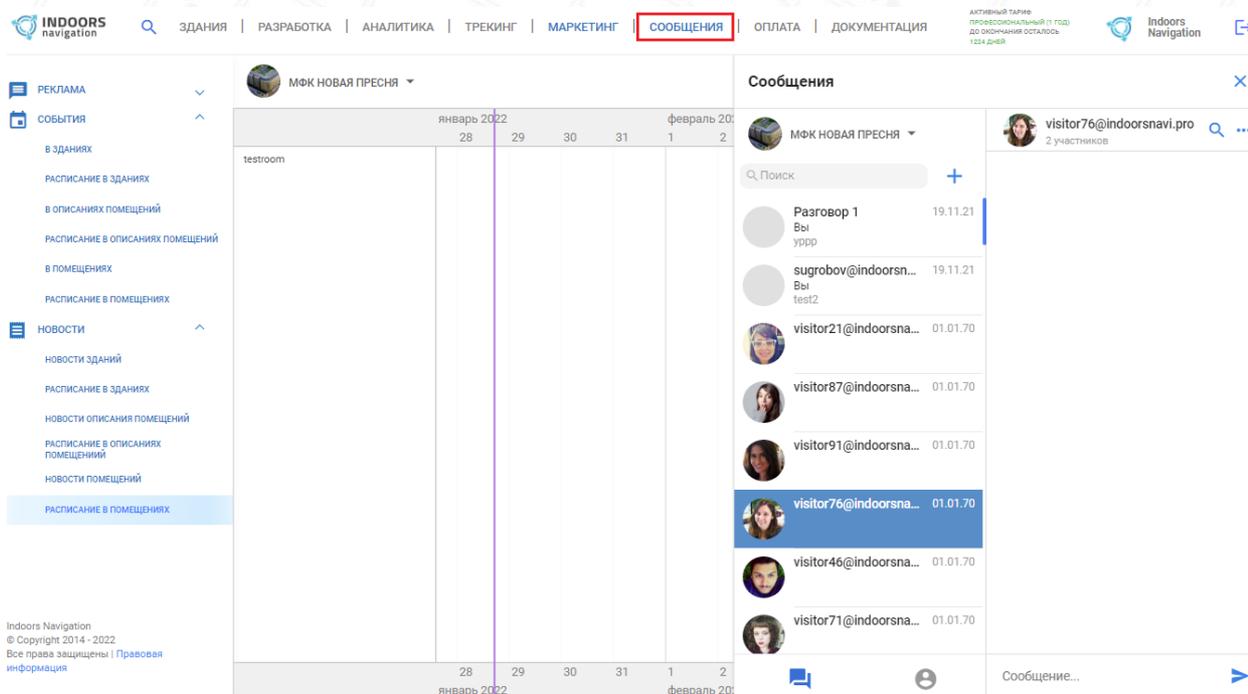


Рисунок 223. Сообщения

1.8 Оплата

Данный раздел предназначен для работы с инструментами оплаты различных тарифов пользования Приложением (Рисунок 224). В разделе представлены различные тарифы и пакеты, в зависимости от количества приобретаемых услуг. Также в данном разделе можно посмотреть историю покупок, текущую статистику по квотам в Приложении, а также администратор системы может настраивать параметры оплаты, тарифы и др. в подразделе «Админ».

1.8.1.1 Тарифы и пакеты

В данном разделе расположены Тарифы и Пакеты для оплаты использования за использование Indoors Navigation Platform (Рисунок 224). Необходимо выбрать тариф и нажать на кнопку «Оплатить».

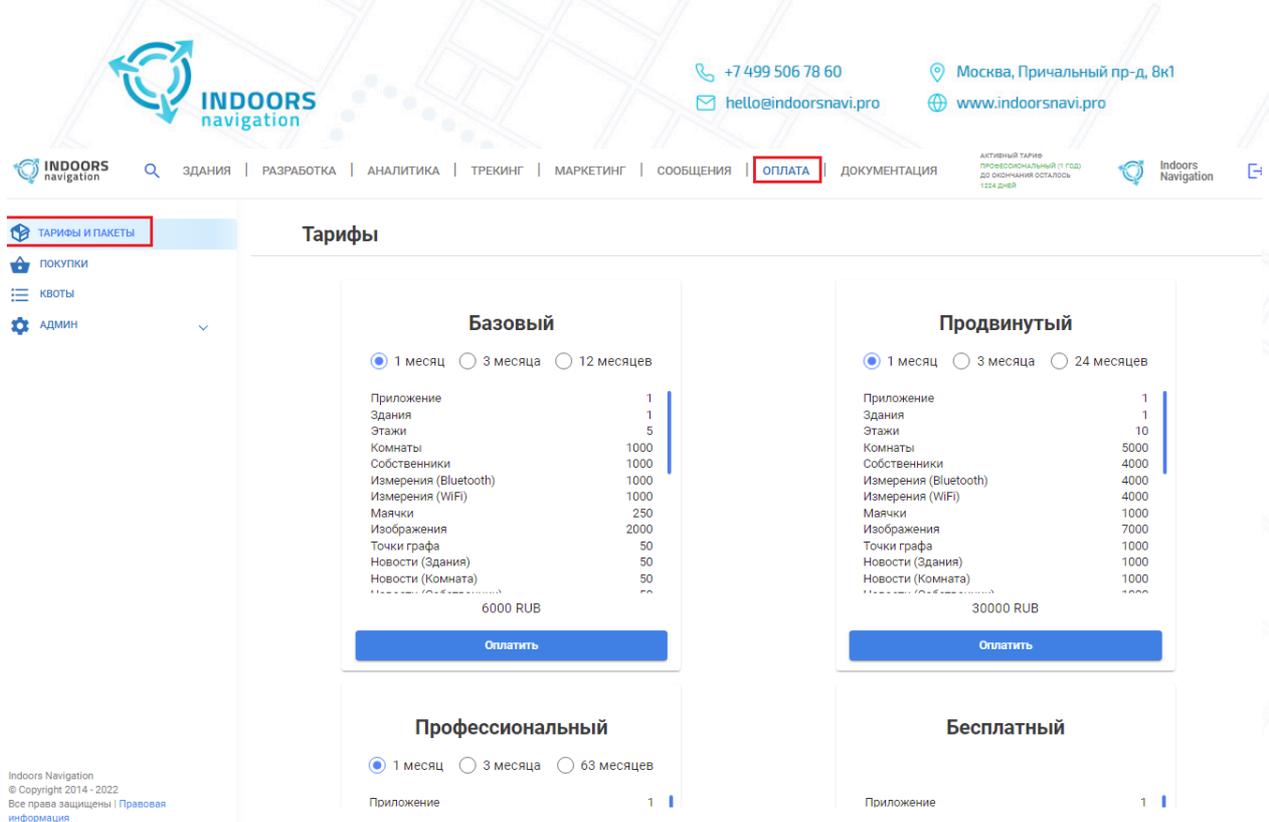


Рисунок 224. Тарифы и пакеты

1.8.1.2 Покупки

В разделе «Покупки» отображается история Покупок различных Пакетов использования Indoors Navigation Platform (Рисунок 225).

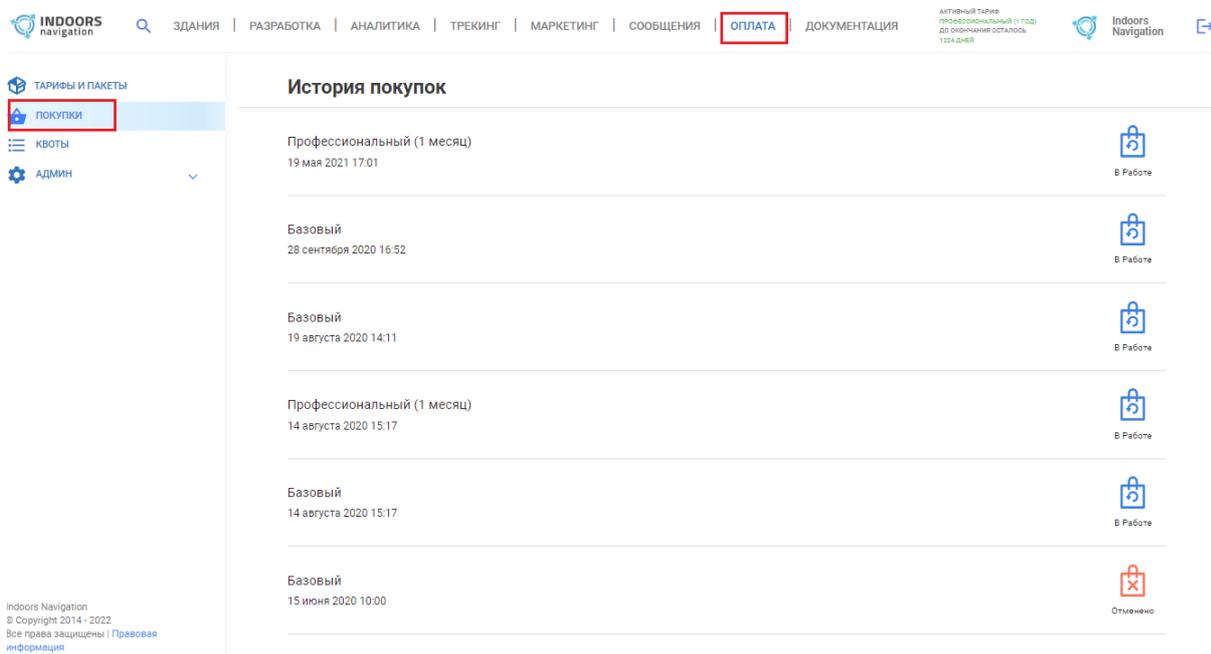


Рисунок 225. Покупки

1.8.1.3 Квоты

В данном разделе отображаются Квоты для оплаченного Тарифа для Indoors Navigation Platform (Рисунок 226).

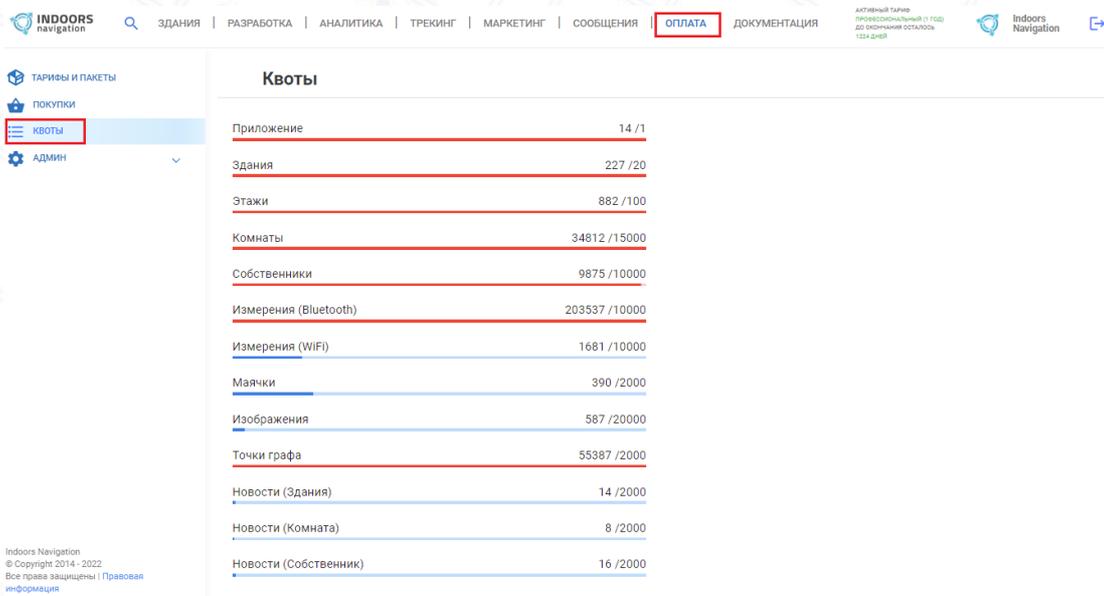


Рисунок 226. Квоты

1.8.1.4 Админ

В данном разделе представлены инструменты для администрирования раздела «Оплата».

1.8.1.4.1 Тарифы и пакеты

В данном подразделе осуществляется администрирование тарифов и пакетов для оплаты использования Indoors Navigation Platform (Рисунок 227).

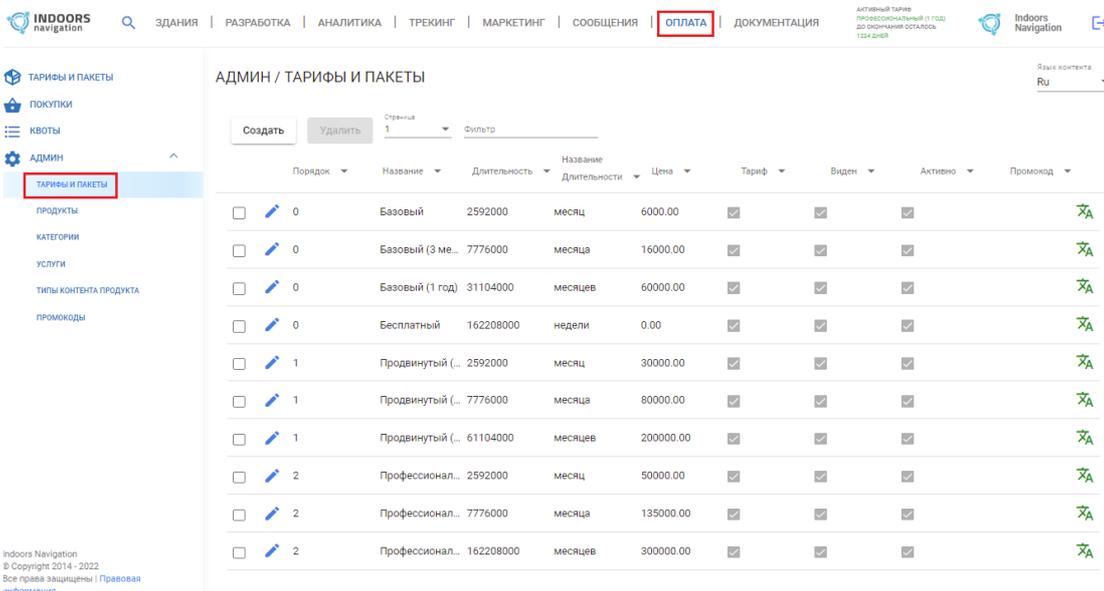


Рисунок 227. Админ. Тарифы и пакеты

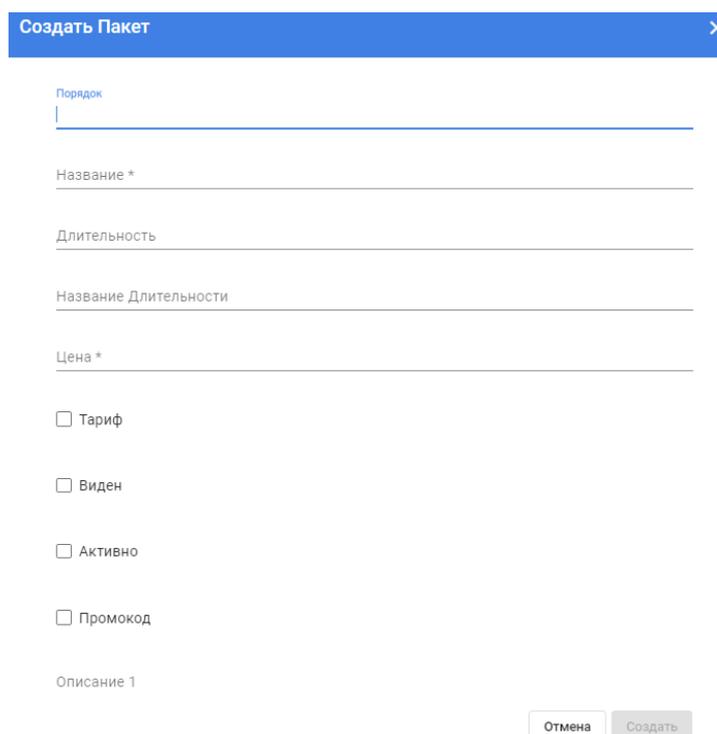
Для создания нового Пакета нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 228) введите следующие данные:

- Порядок;
- Название Пакета (обязательное поле);

- Длительность;
- Название деятельности;
- Цена (обязательное поле);
- Флаги «Тариф», «Виден», «Активно», «Промокод»;
- Описание 1;
- Описание 2;
- Продукты;
- Услуги;
- Начальная цена;
- Процент продаж;
- Скрытый комментарий.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Пакета нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Пакета, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Пакет

Порядок

Название *

Длительность

Название Длительности

Цена *

Тариф

Виден

Активно

Промокод

Описание 1

Отмена Создать

Рисунок 228. Админ. Тарифы и пакеты. Создать пакет

1.8.1.4.2 Продукты

В данном подразделе список Продуктов, используемых в инструментах Оплаты (Рисунок 229).

АДМИН / ПРОДУКТЫ

Создать Удалить Страница 1 Фильтр

Порядок	Название	Количество	Описание	Активно	Виден	
<input type="checkbox"/> 	0 Приложение 1	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	1 Здания 1	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	1 Здания 20	20		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	2 Этажи 5	5		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	2 Этажи 10	10		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	2 Этажи 100	100		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	3 Комнаты 1000	1000		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	3 Комнаты 5000	5000		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	3 Комнаты 15000	15000		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	4 Собственники 1000	1000		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 	4 Собственники 4000	4000		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 229. Админ. Продукты

Для создания нового Продукта нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 230) введите следующие данные:

- Порядок;
- Название Продукта (обязательное поле);
- Количество;
- Описание;
- Флаги «Тариф», «Виден»;
- Скрытый комментарий.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Продукта нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Продукта, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Продукт
✕

Порядок

Название *

Количество

Описание

Активно

Виден

Скрытый Комментарий

Отмена
Создать

Рисунок 230. Создать Продукт

1.8.1.4.3 Категории

В данном подразделе расположены Категории Тарифов и Пакетов для оплаты использования Indoors Navigation Platform (Рисунок 231).



[ЗДАНИЯ](#) |
 [РАЗРАБОТКА](#) |
 [АНАЛИТИКА](#) |
 [ТРЕКИНГ](#) |
 [МАРКЕТИНГ](#) |
 [СООБЩЕНИЯ](#) |
 ОПЛАТА |
 [ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)

Активный счетчик профессиональный (1 год) до окончания осталось 1224 дней



ТАРИФЫ И ПАКЕТЫ

ПОКУПКИ

КВОТЫ

АДМИН

ТАРИФЫ И ПАКЕТЫ

ПРОДУКТЫ

КАТЕГОРИИ

УСЛУГИ

ТИПЫ КОНТЕНТА ПРОДУКТА

ПРОМОКОДЫ

АДМИН / КАТЕГОРИИ

Создать
Удалить
Страница 1
Фильтр

Порядок	Название	Описание	Тариф	Виден	Пакеты	
<input type="checkbox"/> 0	Базовый	Базовый	☑	☑	99,104,109	✕
<input type="checkbox"/> 1	Продвинутый	Продвинутый	☑	☑	114,119,124	✕
<input type="checkbox"/> 2	Профессиональный	Профессиональный	☑	☑	128,131,134	✕
<input type="checkbox"/> 3	Бесплатный	Бесплатный	☑	☑	150	✕

Рисунок 231. Категории

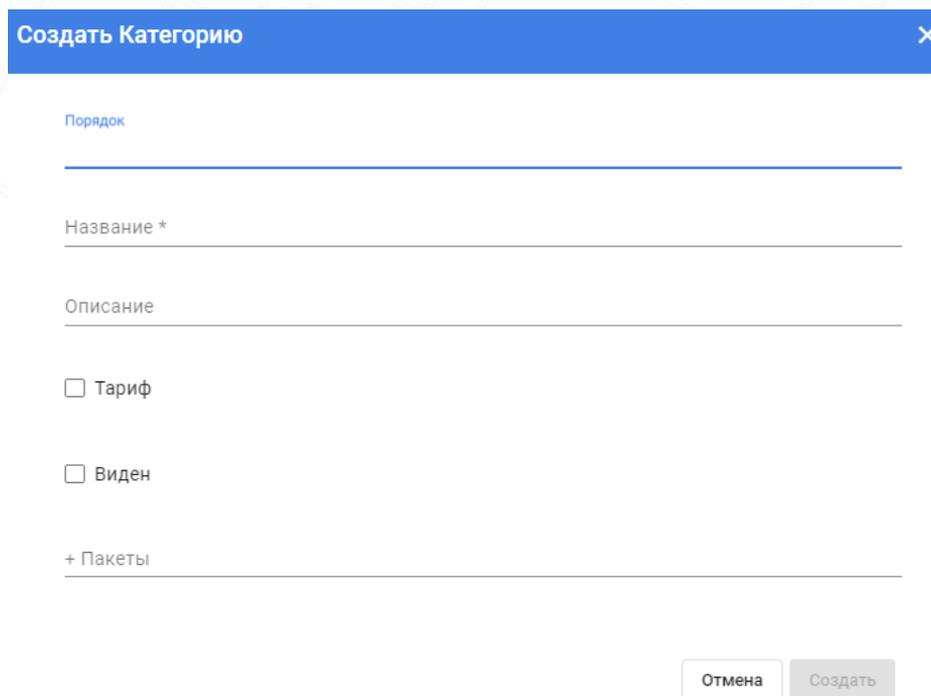
Для создания новой Категории нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 232) введите следующие данные:

- Порядок;
- Название Категории (обязательное поле);

- Описание;
- Флаги «Тариф», «Виден»;
- Пакеты.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Категории нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию новой Категории, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Категорию

Порядок

Название *

Описание

Тариф

Виден

+ Пакеты

Отмена Создать

Рисунок 232. Создать Категорию

1.8.1.4.4 Услуги

В данном подразделе расположены дополнительные Услуги Сервиса (Рисунок 233).

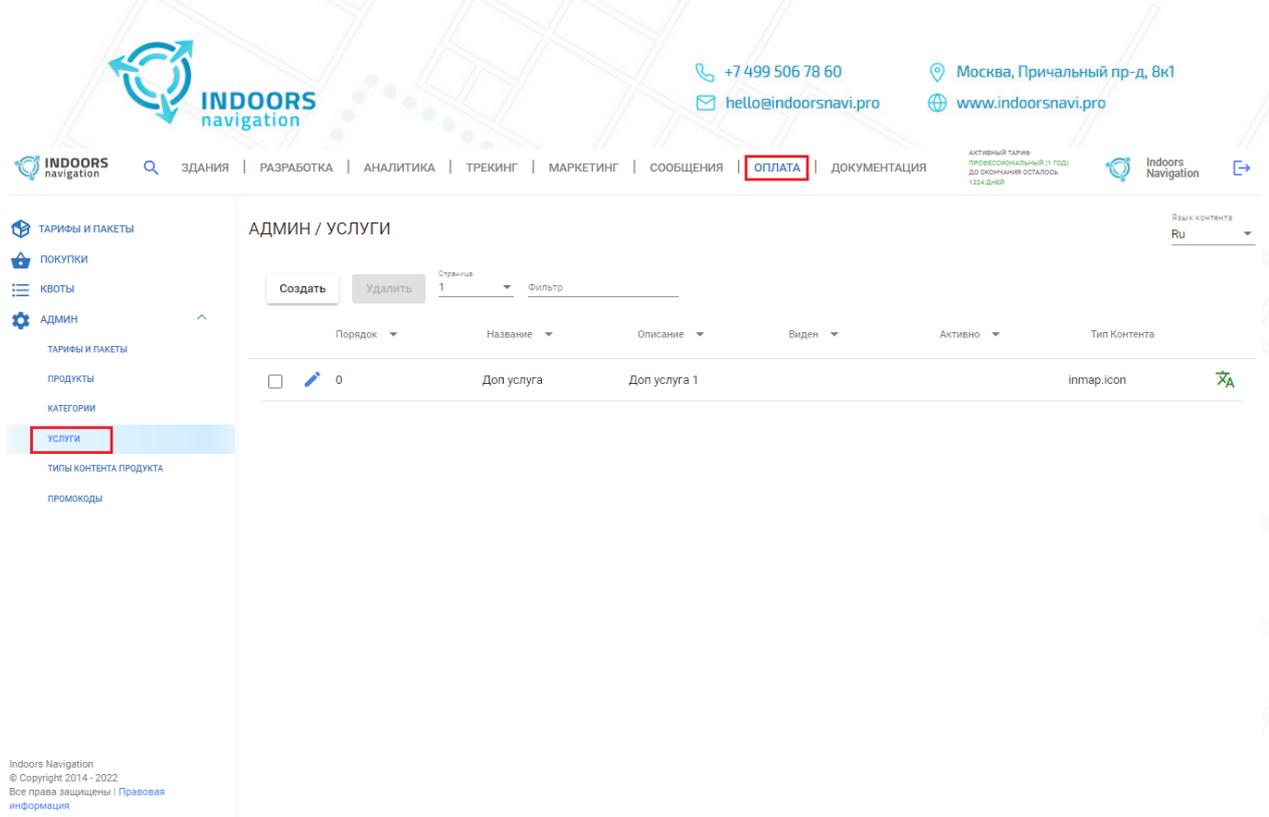


Рисунок 233. Админ. Услуги

Для создания новой Услуги нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 234) введите следующие данные:

- Порядок;
- Название Услуги (обязательное поле);
- Описание;
- Флаги «Виден», «Активно»;
- Тип Контента;
- Скрытый комментарий.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Услуги нажмите на кнопку «», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Услуги, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Сервис
✕

Порядок

Название *

Описание

Виден

Активно

Тип Контента *

Скрытый Комментарий

Отмена
Создать

Рисунок 234. Создать Услугу

1.8.1.4.5 Типы контента продукта

В данном подразделе список Типов Контента Продукта, используемых в инструментах Оплаты (Рисунок 235).


здания | разработка | аналитика | трекинг | маркетинг | сообщения | **оплата** | документация

активный тариф профессиональный (1 год) до окончания осталось 124 дня



- ТАРИФЫ И ПАКЕТЫ
- ПОКУПКИ
- КВОТЫ
- АДМИН
- ТАРИФЫ И ПАКЕТЫ
- ПРОДУКТЫ
- КАТЕГОРИИ
- УСЛУГИ
- ТИПЫ КОНТЕНТА ПРОДУКТА
- ПРОМОКОДЫ

АДМИН / УСЛУГИ Язык контента: Ru

Создать
Удалить
Страница 1
Фильтр

	Id	Тип Контента	Продукт	Создано	Обновлено
<input type="checkbox"/>	17	Загрузка	Здания 1	31.03.20 13:34:11	31.03.20 13:34:11
<input type="checkbox"/>	20	Загрузка	Этажи 5	31.03.20 13:35:48	31.03.20 13:35:48
<input type="checkbox"/>	23	inmap.room	Комнаты 1000	02.04.20 18:04:50	02.04.20 18:04:50
<input type="checkbox"/>	26	Загрузка	Здания 20	06.04.20 15:02:50	06.04.20 15:02:50
<input type="checkbox"/>	29	Загрузка	Этажи 10	06.04.20 15:03:25	06.04.20 15:03:25
<input type="checkbox"/>	32	Загрузка	Этажи 100	06.04.20 15:03:35	06.04.20 15:03:35
<input type="checkbox"/>	35	inmap.room	Комнаты 5000	06.04.20 15:20:37	06.04.20 15:20:37
<input type="checkbox"/>	38	inmap.room	Комнаты 15000	06.04.20 15:20:55	06.04.20 15:20:55
<input type="checkbox"/>	41	Загрузка	Приложение 1	06.04.20 15:22:08	06.04.20 15:22:08
<input type="checkbox"/>	44	Загрузка	Собственники 1000	06.04.20 15:23:02	06.04.20 15:23:02
<input type="checkbox"/>	47	Загрузка	Собственники 4000	06.04.20 15:23:12	06.04.20 15:23:12

Рисунок 235. Типы Контента Продукта

Для создания нового Типа Контента нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 236) введите следующие данные:

- Тип Контента;
- Продукт.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Типа Контента нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Типа Контента, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Создать Тип Контента Продукта
✕

Тип Контента *

Введите значение

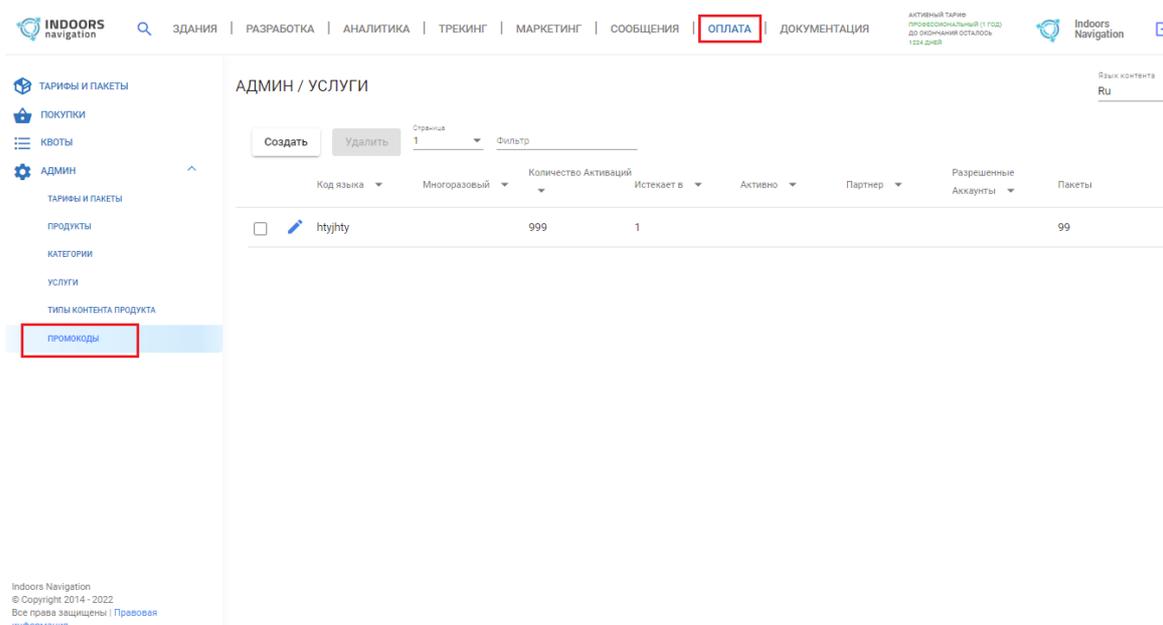
Продукт

Отмена
Создать

Рисунок 236. Создать Тип Контента Продукта

1.8.1.4.6 Промокоды

В данном подразделе список Промокодов, используемых в инструментах Оплаты (Рисунок 237).



The screenshot shows the 'Оплата' (Payments) section of the admin interface. The left sidebar has 'ПРОМОКОДЫ' (Promo Codes) highlighted. The main content area is titled 'АДМИН / УСЛУГИ' (Admin / Services) and contains a table of promo codes. The table has columns for 'Код языка', 'Многоразовый', 'Количество Активаций', 'Истекает в', 'Активно', 'Партнер', 'Разрешенные Аккаунты', and 'Пакеты'. One promo code is visible: 'htyjhty' with 999 activations and a package of 99.

Код языка	Многоразовый	Количество Активаций	Истекает в	Активно	Партнер	Разрешенные Аккаунты	Пакеты
htyjhty		999	1				99

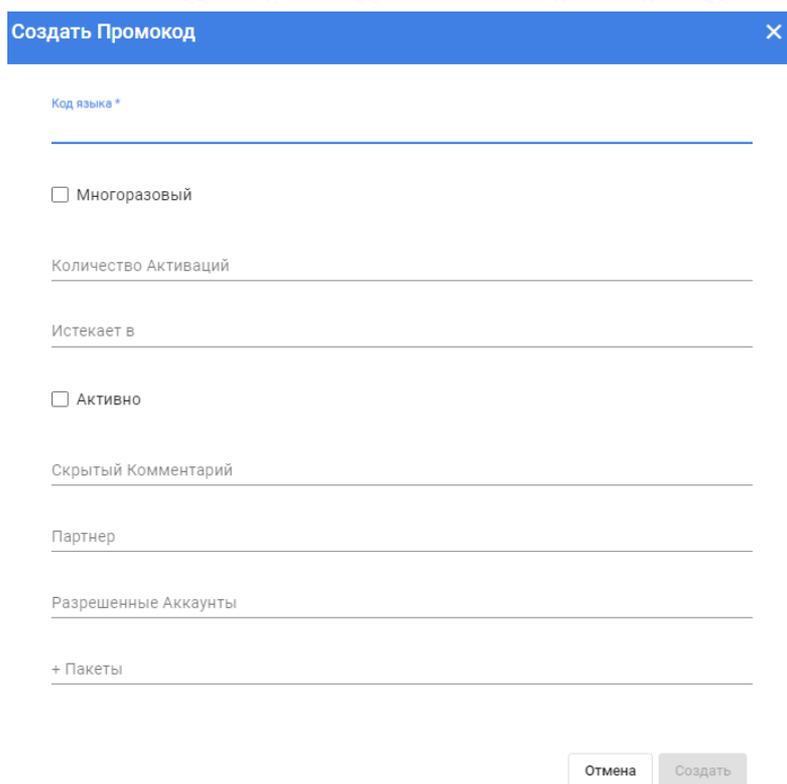
Рисунок 237. Промокоды

Для создания нового Промокода нажмите на кнопку «Создать», и в появившемся окне (Рисунок 238) введите следующие данные:

- Код языка (обязательное поле);
- Флаг «Многоразовый»;
- Количество активаций;
- Когда истекает;
- Флаг «Активно»;
- Скрытый комментарий;
- Партнер;
- Разрешенные Аккаунты;
- Пакеты, для которых действует Промокод.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».

Для редактирования Промокода нажмите на кнопку «✎», и в появившемся окне, аналогично созданию нового Промокода, внесите изменения в нужные поля. После ввода изменений нажмите на кнопку «Сохранить».



Создать Промокод

Код языка *

Многоразовый

Количество Активаций

Истекает в

Активно

Скрытый Комментарий

Партнер

Разрешенные Аккаунты

+ Пакеты

Отмена Создать

Рисунок 238. Создать Промокод

1.9 Документация

В данном разделе представлена техническая документация по проекту в электронной форме (Рисунок 239).

Обзор платформы.

Indoors Navigation Platform (INP) — это набор связанных между собой инструментов, которые помогут вам быстро построить систему мобильной навигации в помещении с высокой точностью позиционирования, набором аналитических и маркетинговых сервисов.

Облачная платформа навигации INP обрабатывает сигналы Wi-Fi сетей, BLE-устройств, данные геомагнитного поля земли, показания акселерометра и гироскопа с мобильных устройств, видео изображений в режиме дополненной реальности (AR).

Благодаря этому можно точно определять местоположение в любых помещениях включая подземные, даже в случаях когда недоступен сигнал GPS.

Используя Indoors Navigation Platform вы сможете создавать свои мобильные приложения обладающие следующим функционалом:

- Быстро определять местоположение внутри помещения и находить интересные объекты/товары/услуги в здании.
- Запускать рекламные/бизнес сценарии в зависимости от местоположения.
- Получать аналитику по передвижениям пользователей, осуществлять трекинг перемещений.

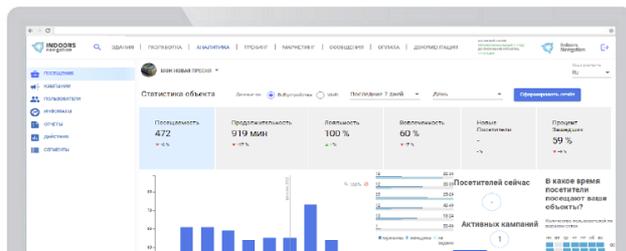


Рисунок 239. Документация

1.10 Профиль Пользователя

Для того чтобы войти в профиль своей учетной записи, в правом верхнем углу главной страницы нажмите на имя Профиля. Откроется вкладка Профиля (Рисунок 240), на которой вы можете изменить следующие параметры:

- Изображение;
- Электронную почту;
- Номер телефона;
- Имя;
- Фамилию;
- Пол;
- Дату рождения;
- Название компании;
- Страну;
- Регион;
- Город;
- Адрес;
- Почтовый индекс.

Для сохранения каких-либо изменений нажмите кнопку «Сохранить».

ПРОФИЛЬ

🚶 АКТИВНОСТЬ


1500x1500

Имя *

Indoors

Фамилия *

Navigation

Электронная почта *

indoors@indoorsnavi.pro

Номер телефона *

+79250810047

UUID

529аса4da375454394e90bd30e261502

Дата рождения *

01.12.1993

Пол

Мужской

Компания *

Indoors Navigation LLC

Страна

Регион

Город

Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая
информация

Рисунок 240. Профиль Пользователя

Также вы можете просмотреть активность Пользователя определенного Приложения. Для этого в левом меню перейдите на вкладку «Активность» (Рисунок 241). Для просмотра визита нажмите на кнопку «Подробнее».

ПРОФИЛЬ

🚶 АКТИВНОСТЬ

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

7-го декабря 2021

ЖК "Новая пресня"

Время пребывания : 00:59


Начало визита : 14:58
Конец визита : 14:59

Подробнее

1-го декабря 2021

ЖК "Новая пресня"

Время пребывания : 00:00

ЖК "Новая пресня"

Время пребывания : 00:28

Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая
информация

Рисунок 241. Активность

1.11 Настройка оборудования

В данном разделе представлено описание настройки специального оборудования для работы навигационных сервисов в Помещениях, используемого в Indoors Navigation Platform.

1.11.1 Инфоматы

С помощью Приложения для Информационной стойки (Инфомата) с помощью сенсорного экрана осуществляется навигация по Этажу Здания, в котором находится Инфомат.

Для того чтобы включить навигацию на выбранном Инфомате, необходимо выполнить соединение Инфомата с объектом Infomat Point из мобильного Приложения InTool. Инфомат в режиме ожидания отображает на своём экране рекламную информацию (Рисунок 242). Для того, чтобы перевести Инфомат в работу, выполните движение рукой по экрану.

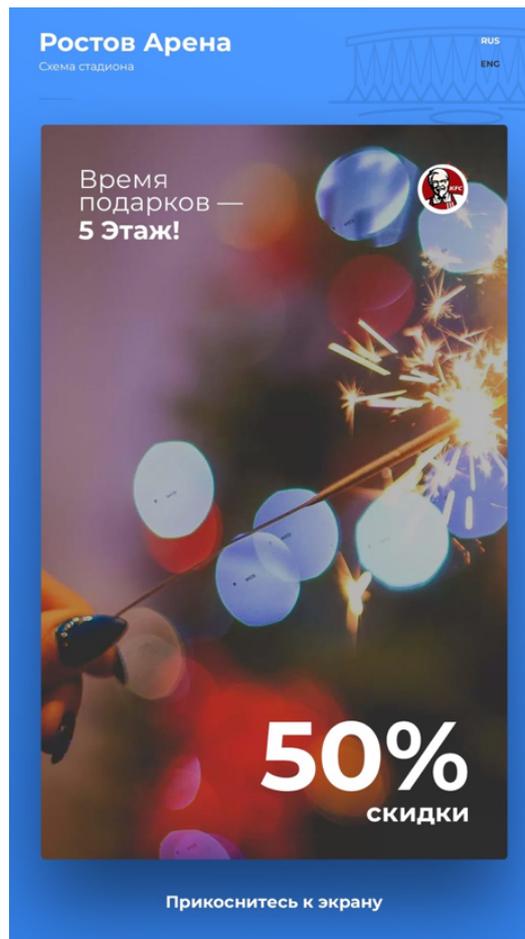


Рисунок 242. Инфомат в режиме ожидания

1.11.1.1 Авторизация Инфомата

Для авторизации Инфомата необходимо скачать и запустить сервисное приложение InTool на смартфоне. По умолчанию на неавторизованном инфомате отображается QR-код (Рисунок 243).



Рисунок 243. QR-код авторизации

В мобильном Приложении «InTool» необходимо выбрать из списка Приложение, к которому относится Здание, в котором будет осуществляться навигация (Рисунок 244).

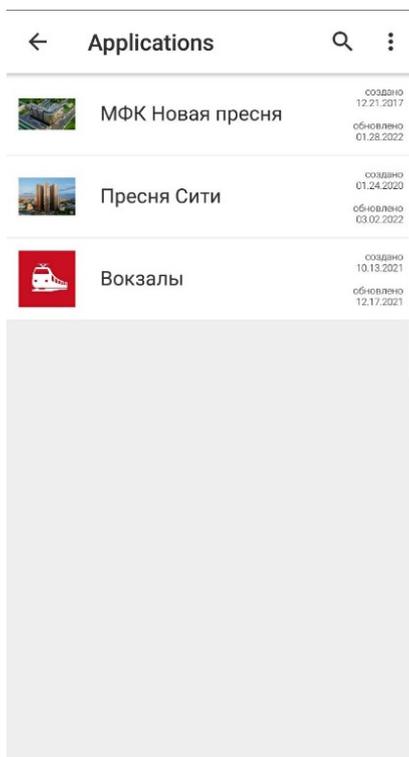


Рисунок 244. Выбор Приложения в InTool

Затем необходимо выбрать Категорию Здания, в котором будет осуществляться навигация (Рисунок 245).

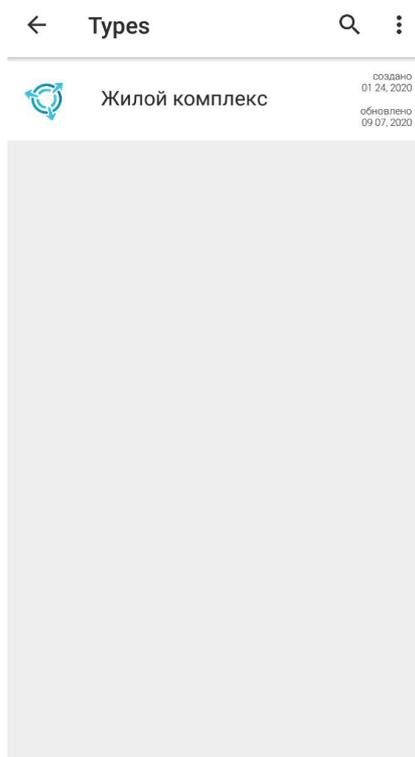


Рисунок 245. Выбор Категории Здания в Приложении InTool

После выбора Категории Здания необходимо выбрать непосредственно само Здание, в котором осуществляется навигация (Рисунок 246).

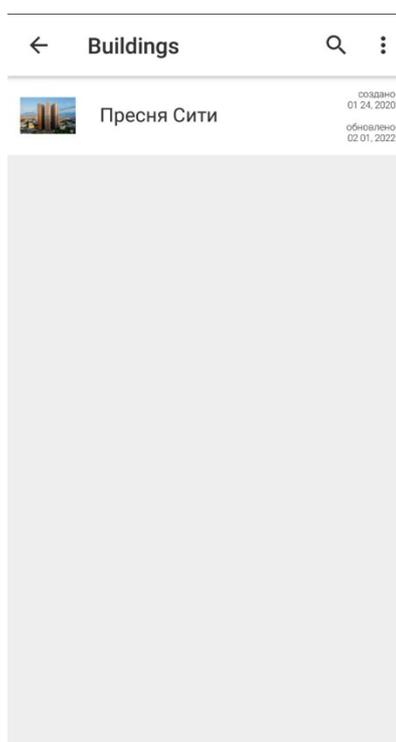


Рисунок 246. Выбор Здания в Приложении InTool

Затем на появившейся схеме Здания (Рисунок 247) необходимо выбрать Инфомат (значок с буквой i) и нажать на него. На экране откроется камера мобильного телефона, с помощью которой необходимо произвести сканирование QR-кода с Инфомата (Рисунок 243). После чего будет выполнено соединение Инфомата с Приложением InTool и можно будет начать навигацию по Зданию.

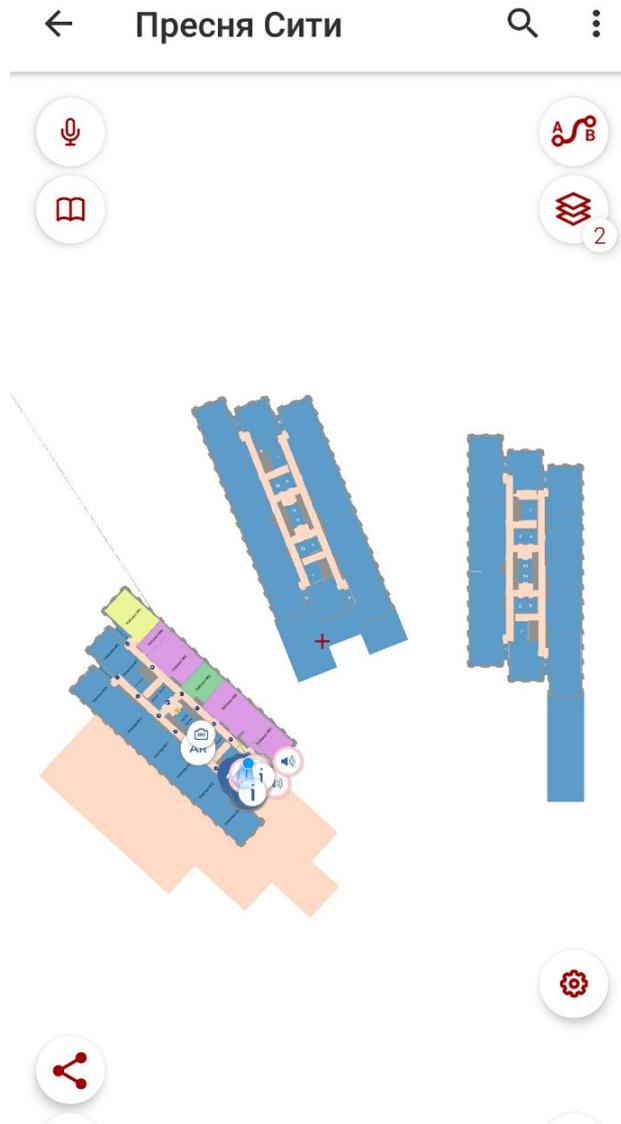


Рисунок 247. Выбор Инфомата на схеме Здания в Приложении InTool

1.11.1.2 Навигация в Здании с помощью Инфомата

После соединения Инфомата с Приложением на экране Инфомата появится схема Здания со всеми расположенными на данном Этаже Здания объектами (Рисунок 248). На Инфомате также в верхней части отображается наименование Здания, под схемой Этажа располагается поисковая строка, в нижней части отображаются различные Категории, к которым относятся помещения в Здании на данном Этаже.

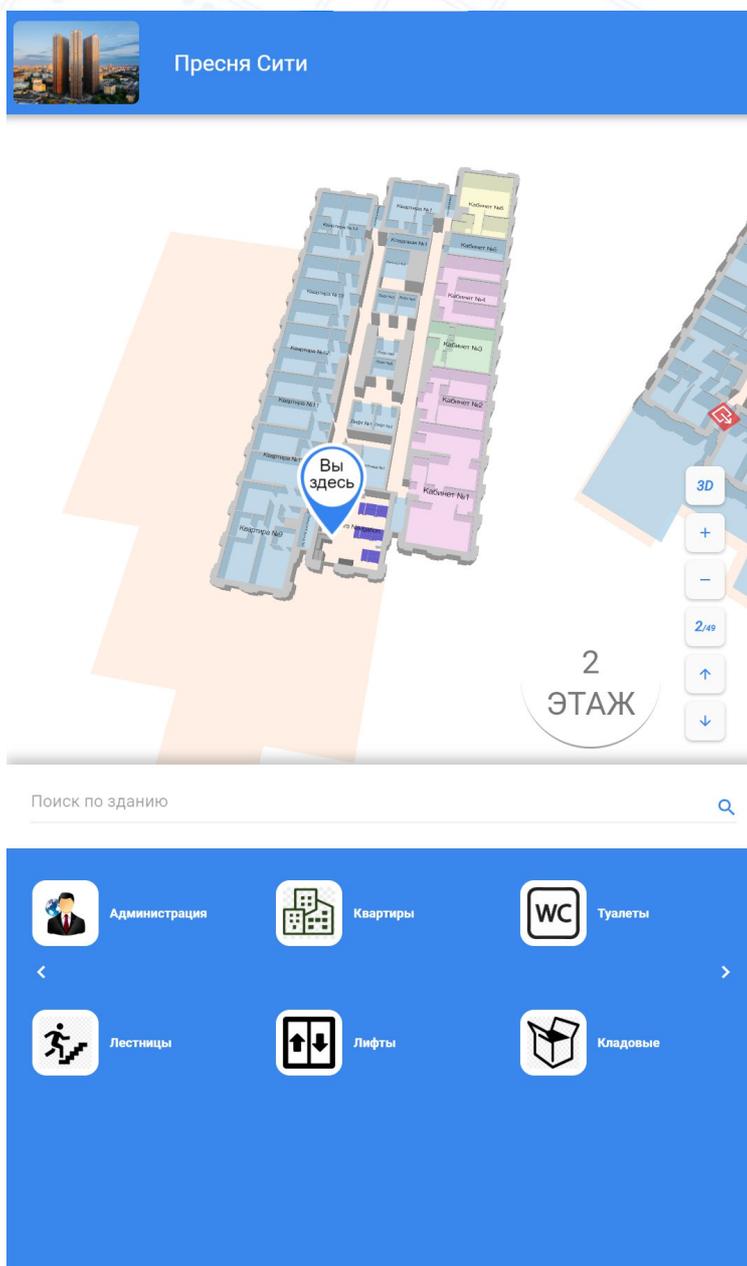


Рисунок 248. Схема Этажа Здания для навигации

В правой части схемы Этажа располагаются навигационные кнопки, с помощью которых можно увеличить или уменьшить масштаб, а также переключиться между различными Этжами Здания. Если нажать на какое-либо помещение на схеме Этажа, то оно будет подсвечено более ярко, а также появятся кнопки «Маршрут» и «Информация» (Рисунок 249).

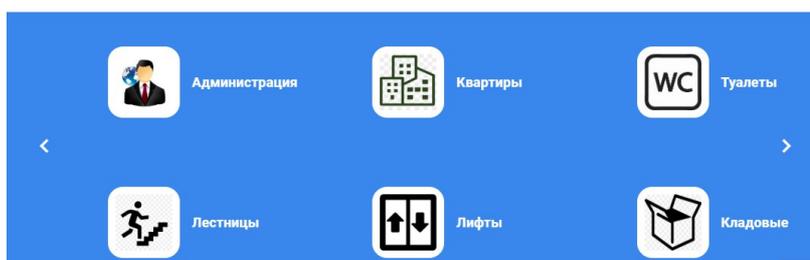
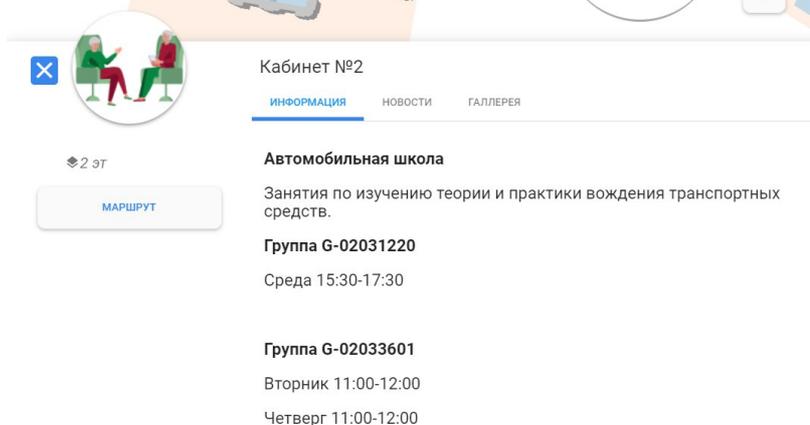
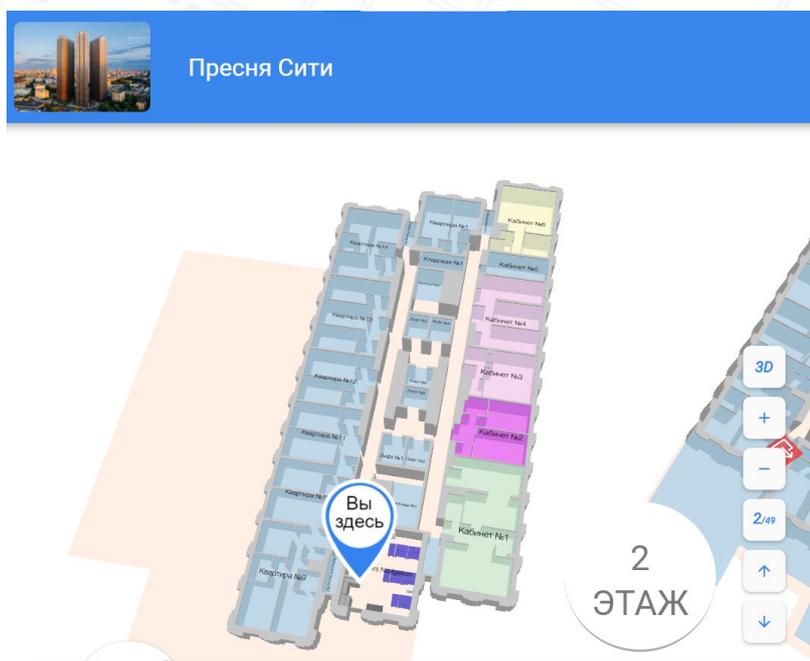


Рисунок 249. Выбранное помещение на карте Здания

Для того чтобы построить маршрут к данному помещению нажмите на кнопку «Маршрут». После чего на схеме Этажа будет представлен маршрут к данному помещению (Рисунок 250).

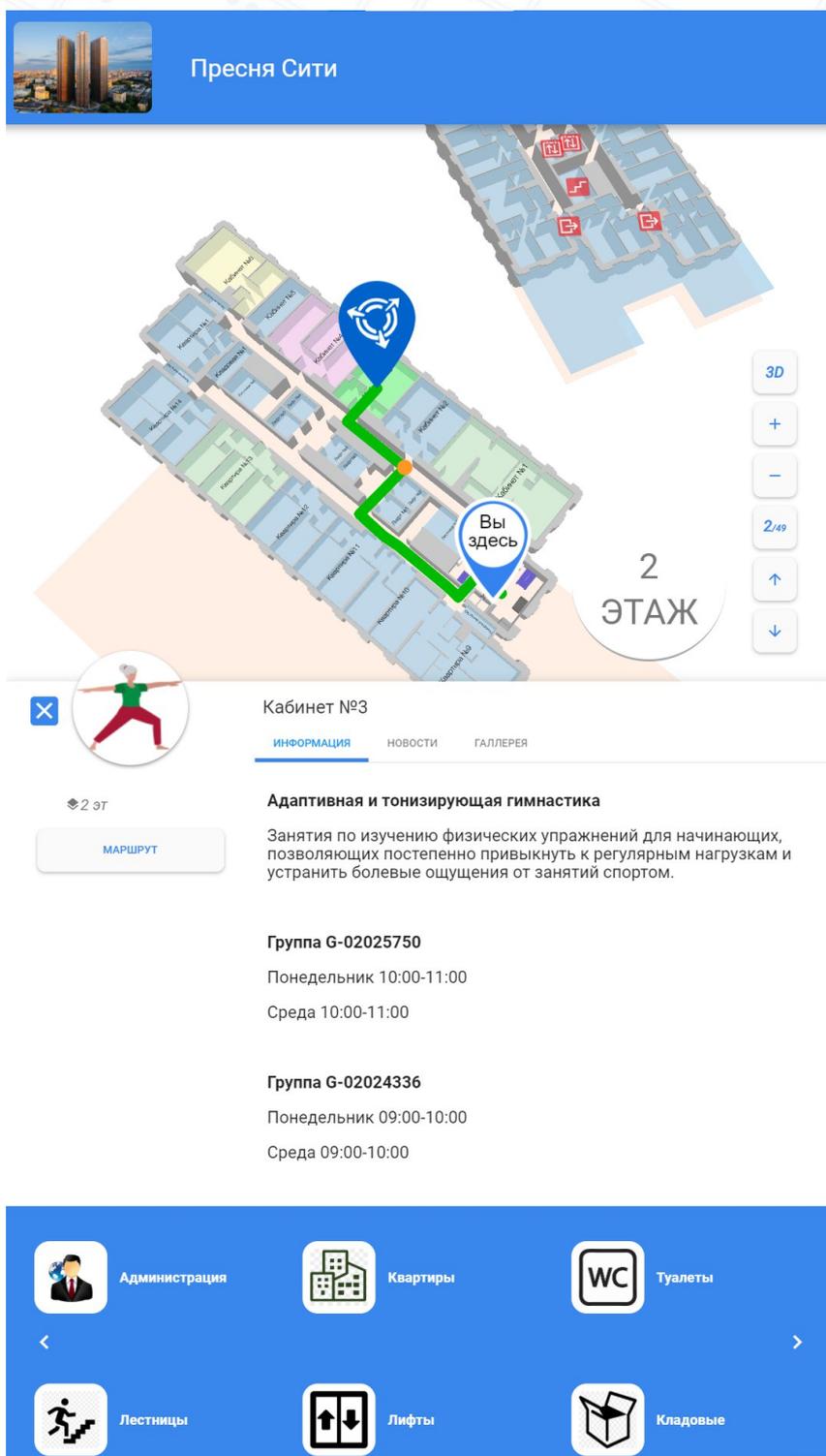
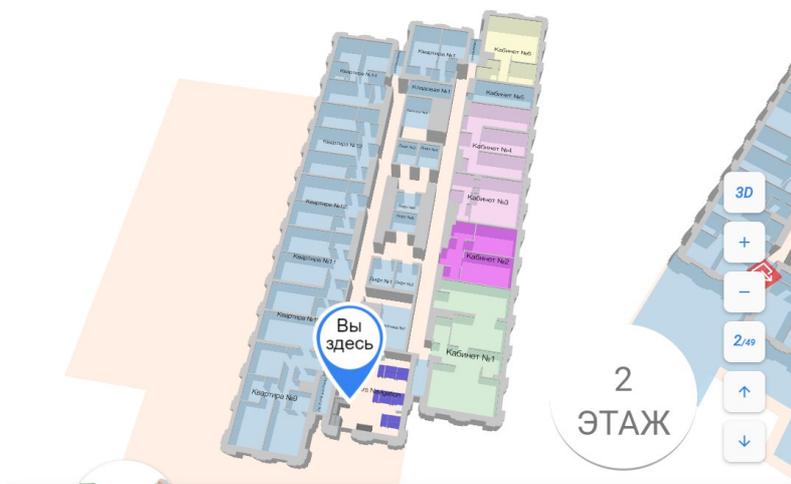


Рисунок 250. Маршрут к выбранному помещению на схеме Этажа Здания

Для того чтобы получить информацию о данном помещении, необходимо нажать на кнопку «Информация», после чего на экране отобразится подменю для данного помещения с информацией, новостями о данном помещении и галереей изображений для данного помещения (Рисунок 251).



Кабинет №2

ИНФОРМАЦИЯ НОВОСТИ ГАЛЛЕРЕЯ

2 ЭТ

МАРШРУТ

Автомобильная школа

Занятия по изучению теории и практики вождения транспортных средств.

Группа G-02031220

Среда 15:30-17:30

Группа G-02033601

Вторник 11:00-12:00

Четверг 11:00-12:00

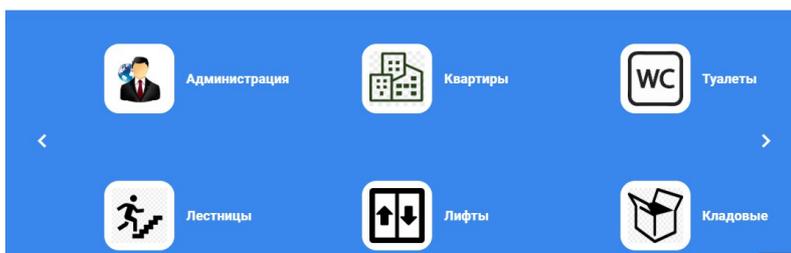


Рисунок 251. Информация о помещении на схеме Этажа Здания

С помощью панели, расположенной внизу экрана (Рисунок 252), можно выбрать помещение по его Категории.

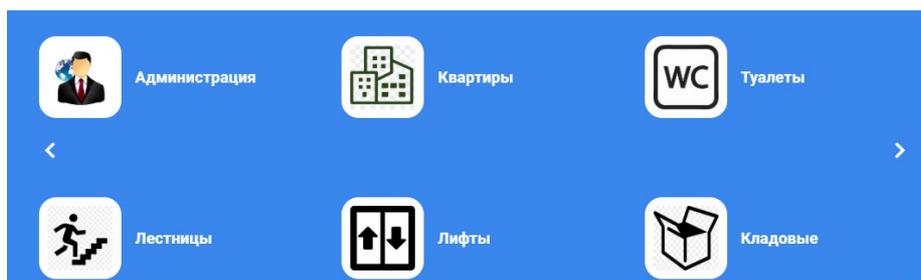


Рисунок 252. Выбор Категории помещения

Также можно осуществить поиск какого-либо помещения с помощью поисковой панели (Рисунок 253).

Поиск по зданию 

Рисунок 253. Поиск по Зданию

Если помещение выбрано с помощью списка Категорий, либо с помощью поисковой строки, то после выбора будет сразу построен маршрут к данному помещению (Рисунок 249). Если помещение, которое нашли с помощью поиска, или выбрали в меню с Категориями, находится на другом этаже Здания, то при построении маршрута к нему, будет указан путь к лестнице, на которой нужно подняться либо опуститься на нужный этаж (Рисунок 254).

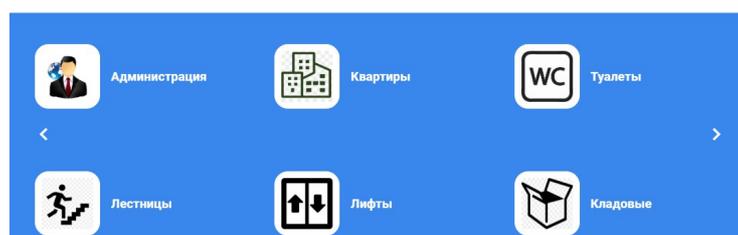
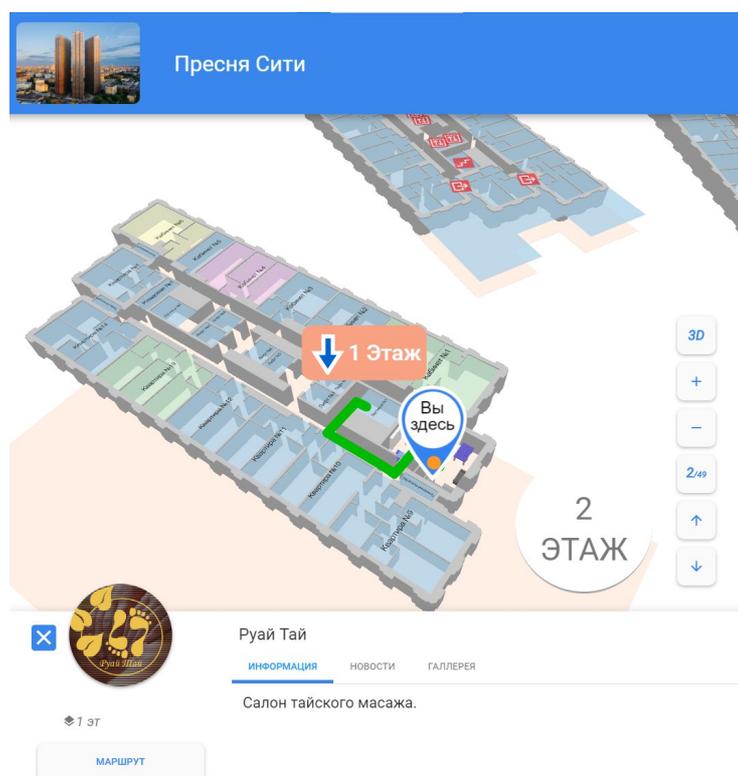


Рисунок 254. Маршрут к помещению, расположенному на другом этаже

В случае если Информационная стойка уходит в режим ожидания, на её экране отображается рекламный баннер (Рисунок 255).

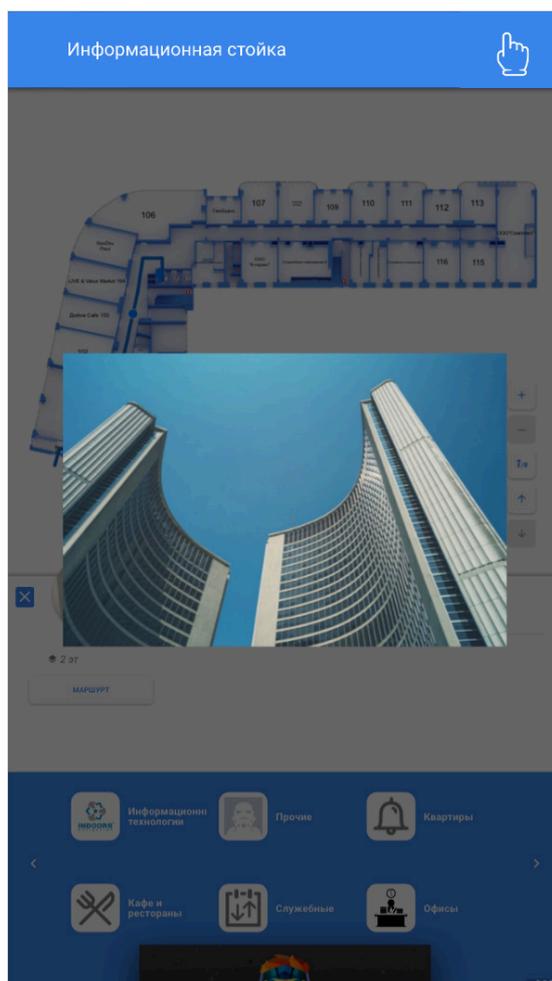


Рисунок 255. Инфомат в режиме ожидания

1.11.2 Навитаг

Для того чтобы создать НавиТаг нужно авторизоваться в платформе Indoors Navigation введя логин и пароль от личного кабинета (Рисунок 256).



Добро пожаловать в Indoors Navigation Platform

Электронная почта *
[input type="text"/>
0/254

Пароль *
[input type="password"/>

ВХОД В СИСТЕМУ

Войти через социальные сети



[Забыли ваш пароль?](#) [Зарегистрироваться](#)

Рисунок 256. Авторизация в личном кабинете

Далее выбрать нужное здание из выпадающего меню (Рисунок 257).

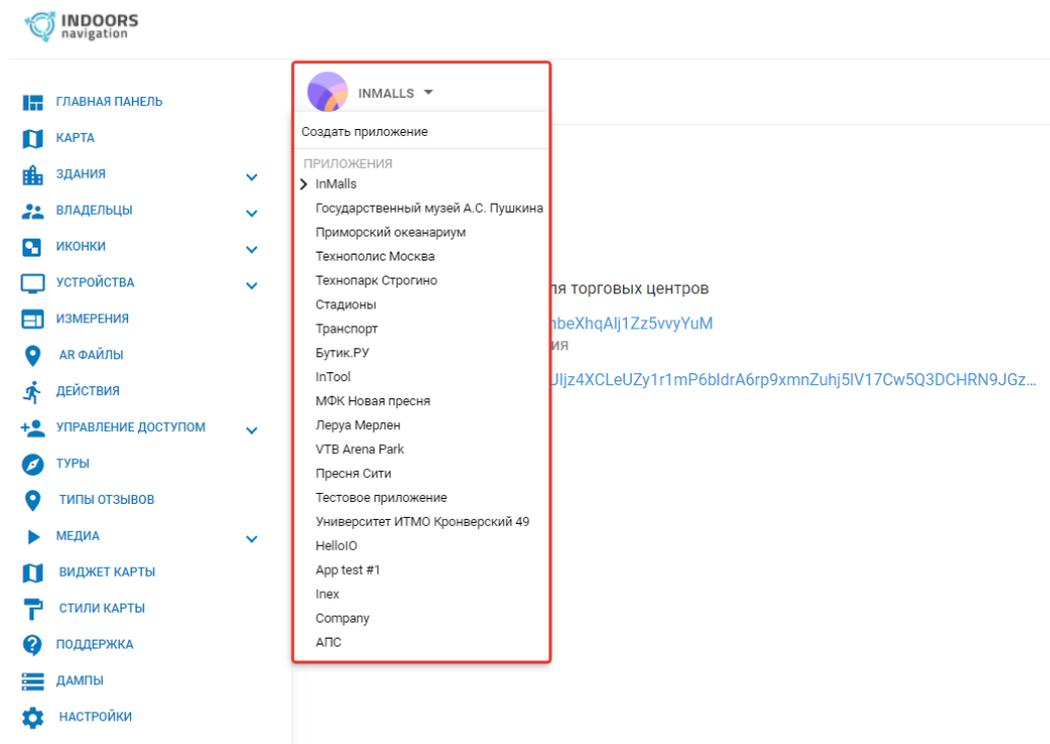


Рисунок 257. Выбор здания

Затем перейти на вкладку «Устройства» меню (Рисунок 258).

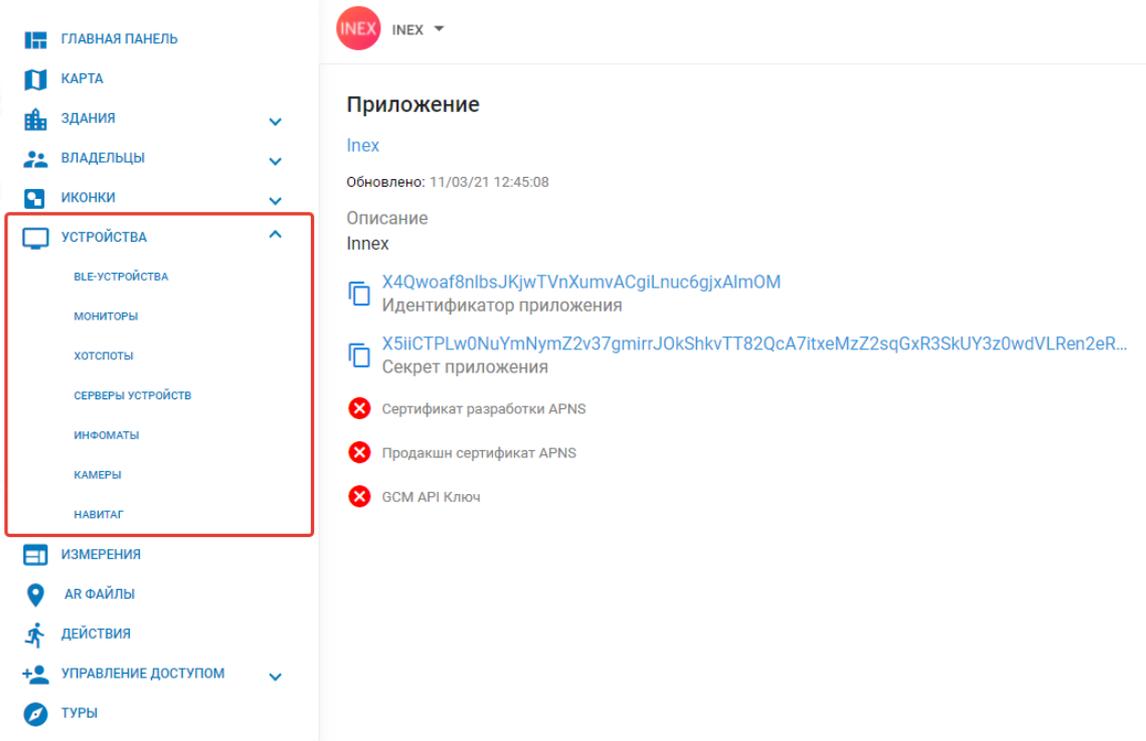


Рисунок 258. Выбор меню Устройства

Выбрать подменю «НавиТаг» и нажать на кнопку «Создать» (Рисунок 259).

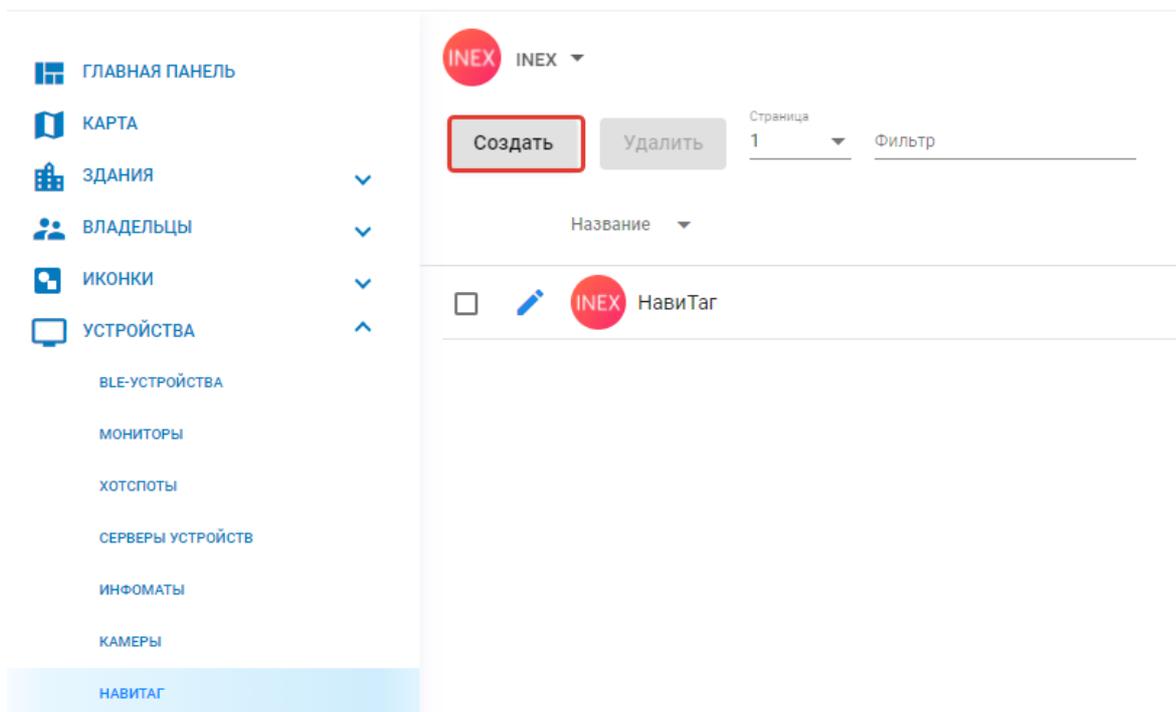


Рисунок 259. Создание НавиТаг

В появившемся окне (Рисунок 260) необходимо ввести:

- Название НавиТаг (Обязательно для заполнения);

- Описание (Обязательно для заполнения);
- Изображение.

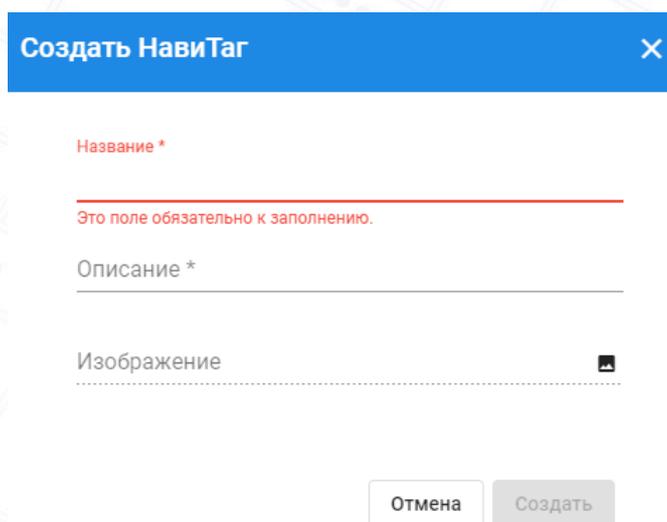


Рисунок 260. Создание НавиТаг

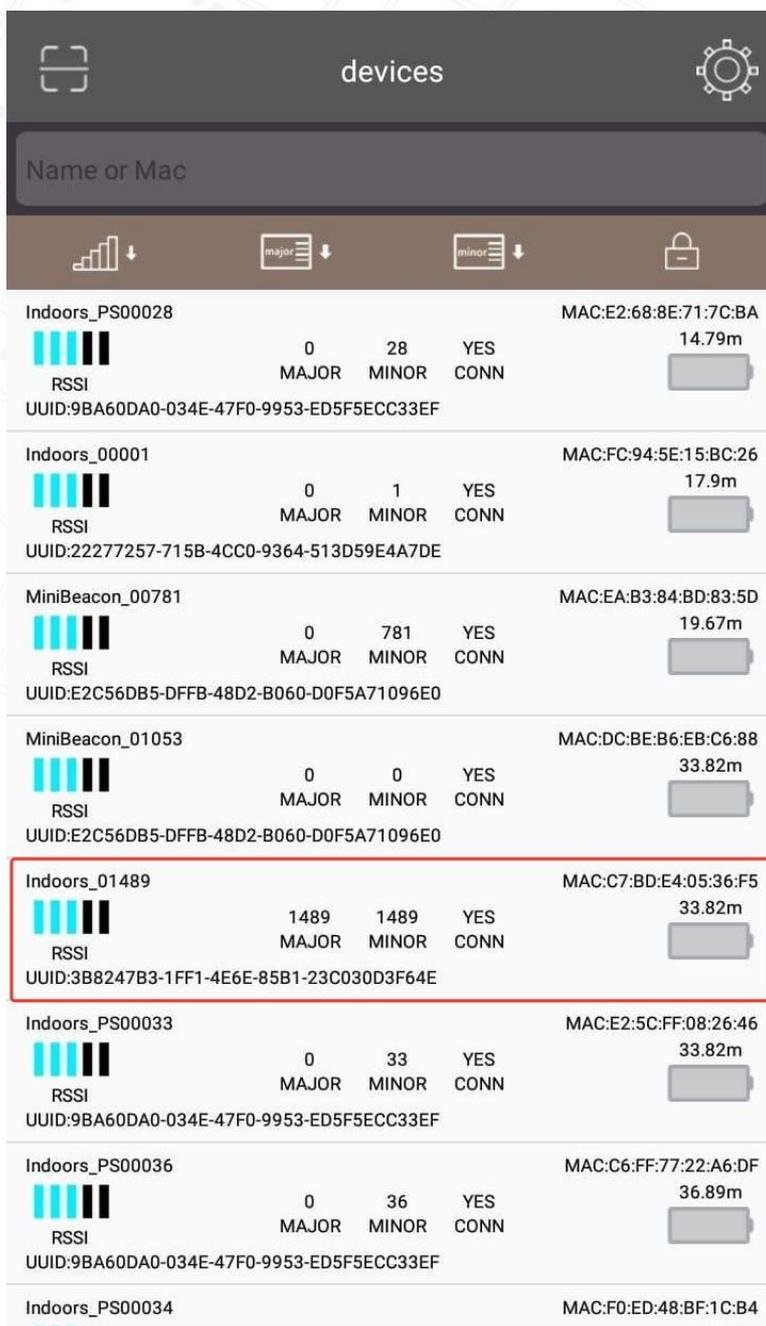
После того как данные будут введены, нажмите на кнопку «Создать». Данный НавиТаг появится в списке устройств НавиТаг. Номер UUID будет автоматически сгенерирован платформой.

После этого необходимо прошить iBeacon со следующими параметрами:

- Minor - 1489 (Обязательно);
- Major - 1489 (Обязательно);
- UUID - тот, что был сгенерирован платформой (Обязательно);
- Serial ID - номер устройства;
- iBeacon Name - имя устройства.

Для того, чтобы прошить iBeacon, нужно установить на android смартфон приложение BeaconSET, скачать его можно по ссылке: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.minnw.beaconset>

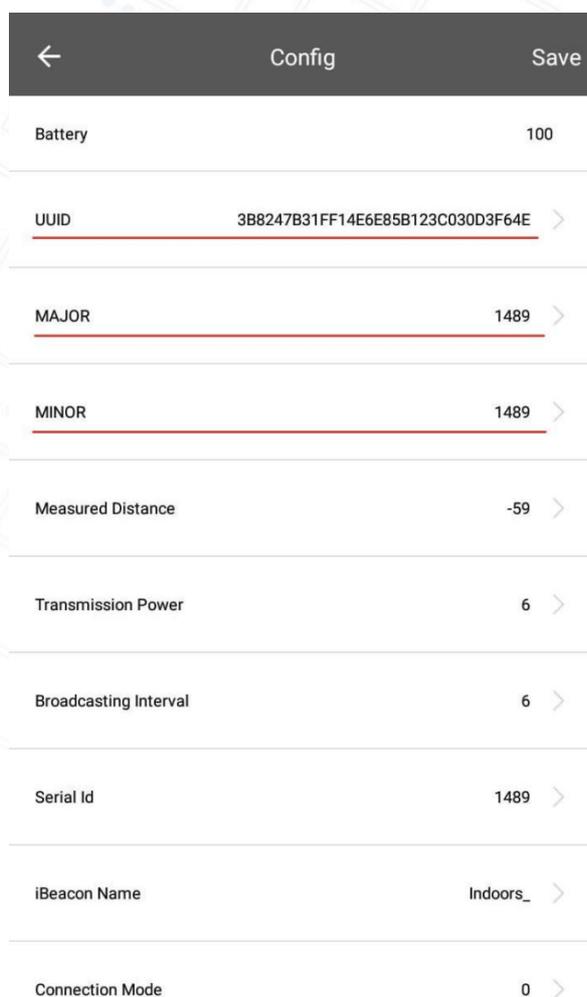
После этого включите iBeacon, запустите приложение BeaconSET (разрешите доступ к bluetooth). Найдите в списке доступных для сканирования устройств нужный iBeacon и нажмите на него (Рисунок 261).



Name	RSSI	MAJOR	MINOR	CONN	MAC	Distance
Indoors_PS00028	0	28	YES	CONN	MAC:E2:68:8E:71:7C:BA	14.79m
Indoors_00001	0	1	YES	CONN	MAC:FC:94:5E:15:BC:26	17.9m
MiniBeacon_00781	0	781	YES	CONN	MAC:EA:B3:84:BD:83:5D	19.67m
MiniBeacon_01053	0	0	YES	CONN	MAC:DC:BE:B6:EB:C6:88	33.82m
Indoors_01489	1489	1489	YES	CONN	MAC:C7:BD:E4:05:36:F5	33.82m
Indoors_PS00033	0	33	YES	CONN	MAC:E2:5C:FF:08:26:46	33.82m
Indoors_PS00036	0	36	YES	CONN	MAC:C6:FF:77:22:A6:DF	36.89m
Indoors_PS00034					MAC:F0:ED:48:BF:1C:B4	

Рисунок 261. Выбор iBeacon

Вы попадете во внутренние настройки датчика iBeacon (Рисунок 262), здесь нужно установить нужные параметры UUID, MINOR, MAJOR.



Config		Save
Battery	100	
UUID	3B8247B31FF14E6E85B123C030D3F64E	>
MAJOR	1489	>
MINOR	1489	>
Measured Distance	-59	>
Transmission Power	6	>
Broadcasting Interval	6	>
Serial Id	1489	>
iBeacon Name	Indoors_	>
Connection Mode	0	>

Рисунок 262. Установка параметров iBeacon

Чтобы установить UUID нажмите на строку в настройках iBeacon, вы попадете в меню параметров UUID (Рисунок 263). Здесь введите нужный UUID и нажмите Save. Программа сохранит настройки и перейдет в общее меню настроек iBeacon.

←
UUID
Save

3B8247B3-1FF1-4E6E-85B1-23C030D3F64E

AirLocate
E2C56DB5-DFFB-48D2-B060-D0F5A71096E0

wechat
FDA50693-A4E2-4FB1-AFCF-C6EB07647825

Estimote
B9407F30-F5F8-466E-AFF9-25556B57FE6D

UUID
74278BDA-B644-4520-8F0C-720EAF059935

UUID
AB8190D5-D11E-4941-ACC4-42F30510B408

UUID
3B8247B3-1FF1-4E6E-85B1-23C030D3F64E ✓

Рисунок 263. Установка UUID

Чтобы задать нужный MINOR нажмите на строку Minor в настройках iBeacon и вы попадете в меню значений MINOR (Рисунок 264). Установите значение MINOR - 1489 и нажмите на кнопку Save. Приложение сохранит настройки и перейдет в общее меню настроек.

←
MINOR
Save

1489

Decimal 1489

Hexadecimal(0x) 5d1

Tip: input Range 0-65535, reboot iBeacon after modify

Рисунок 264. Установка значения MINOR

Чтобы задать значение MAJOR, нажмите на строку MAJOR в настройках iBeacon и вы попадете в меню значений MAJOR (Рисунок 265). Установите значение MAJOR - 1489 и нажмите на кнопку Save. Приложение сохранит настройки и перейдет в общее меню.

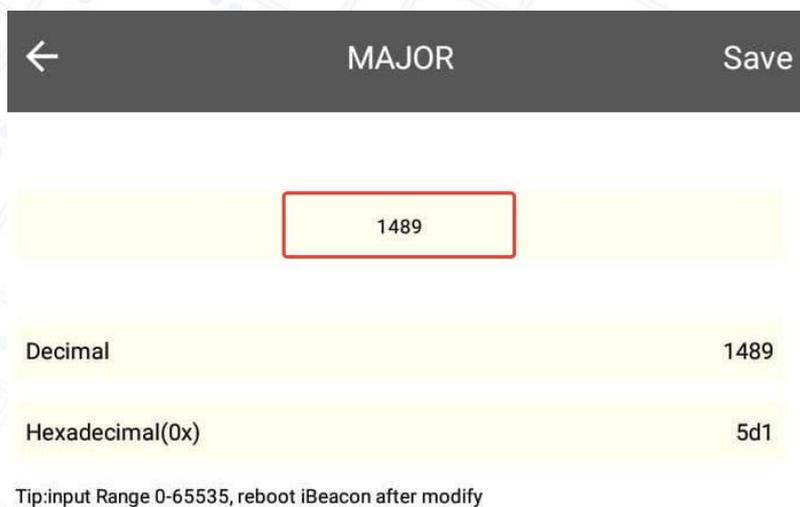


Рисунок 265. Установка значения MAJOR

Теперь по желанию можете установить значение Serial ID (Для лучшей идентификации iBeacon среди других) и iBeacon Name.

После всех настроек параметров нажмите на кнопку Save в общем меню настроек, приложение запросит пароль для сохранения настроек. По-умолчанию пароль: Indoo123.

1.11.3 Настройка Wi-Fi мониторов

1.11.3.1 Установка и настройка ПО роутера

В данном разделе описана установка и запуск программ мониторинга маячков и мобильных устройств на роутерах с поддержкой OpenWRT. Для примера используются роутеры TP-LINK WR842N.

Убедитесь, что роутер подключен по LAN к ПК, по WAN есть доступ к интернету и в разъем USB вставлен bluetooth-адаптер.

1.11.3.2 Сброс настроек роутера по-умолчанию

Чтобы установить на роутеры необходимое ПО, необходимо сбросить роутер до заводских настроек. Для этого в окне «Сетевые подключения» (Рисунок 266), нужно нажать правой кнопкой мыши на свое сетевое подключение и выбрать «Свойства». Откроется окно «Состояние Ethernet» (Рисунок 267).

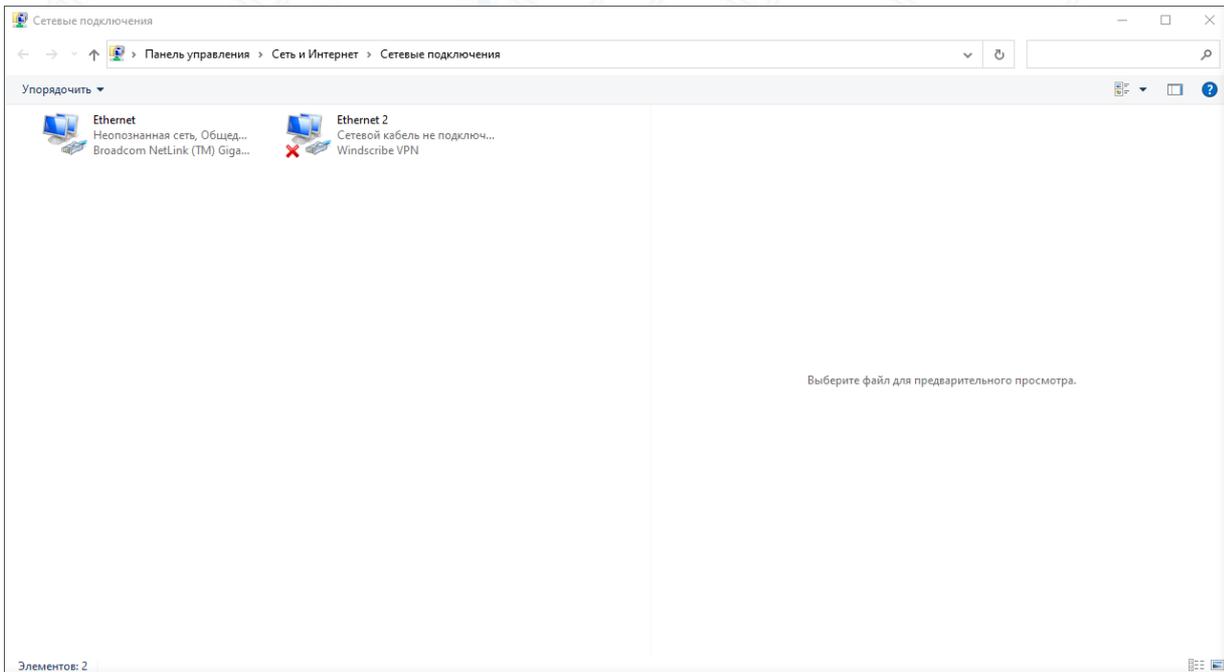


Рисунок 266. Сетевые подключения

В окне «Состояние Ethernet» (Рисунок 267), нажмите кнопку «Свойства», откроется окно «Ethernet свойства» (Рисунок 268).

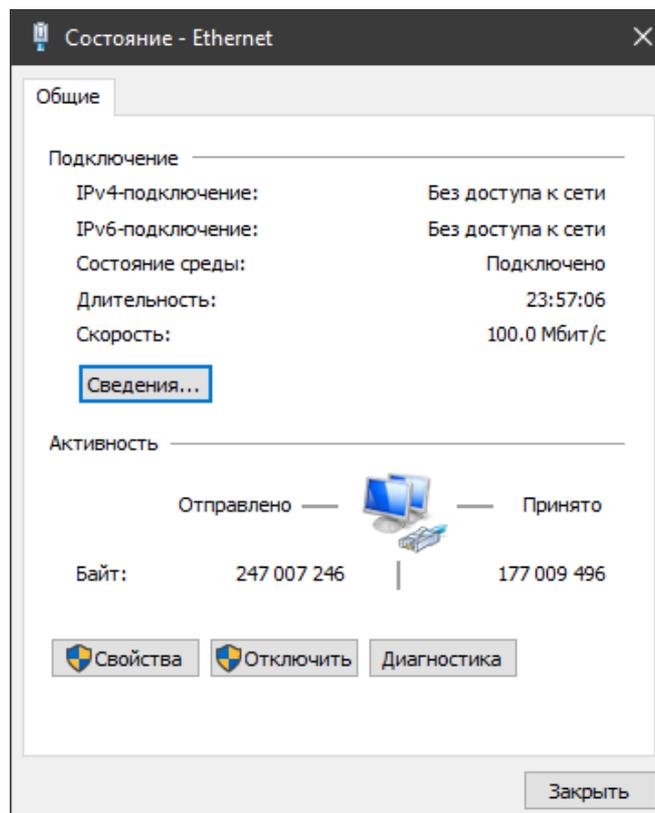


Рисунок 267. Состояние Ethernet

В окне «Ethernet свойства» (Рисунок 268), нажмите два раза левой кнопкой мыши по пункту «IP версии 4 (TCP/IPv4)». Откроется окно «Свойства IP версии 4 (TCP/IP)» (Рисунок 269).

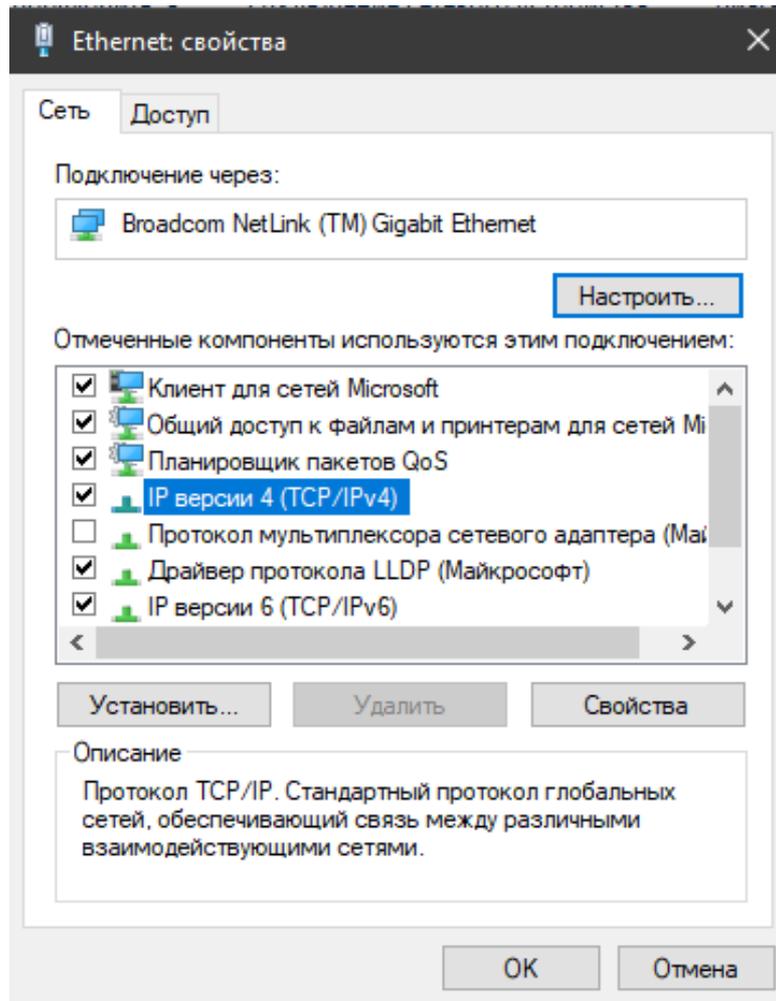


Рисунок 268. Ethernet свойства

В окне «Свойства IP версии 4 (TCP/IP)» (Рисунок 269), отметьте галочкой «Использовать следующий IP-адрес».

Прописываем следующие данные:

- IP-адрес - 192.168.0.66
- Маска подсети - 255.255.255.0

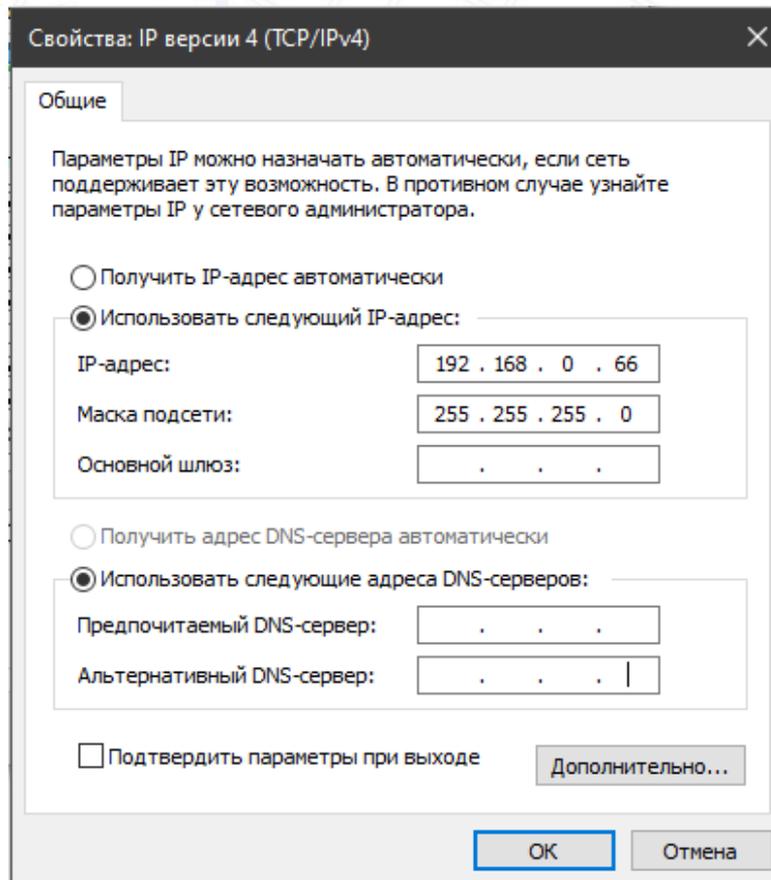


Рисунок 269. Свойства IP версии 4 (TCP/IP)

Выполните следующие шаги:

1. Запустите программу «tftpd32.exe».
2. Выключите роутер кнопкой питания.
3. Удерживая кнопку «Reset» на задней панели роутера около 10 секунд, включите питание роутера.

Программа автоматически найдет роутер по адресу: 192.168.0.66 и установит прошивку.

После этого роутер уйдет в длительную перезагрузку.

Теперь необходимо вернуть настройки «Сетевых подключений» по умолчанию и скачать прошивку, для этого в «Свойствах IP версии 4» (Рисунок 270), поставить галочку «Получить IP-адрес автоматически» и нажать кнопку ОК.

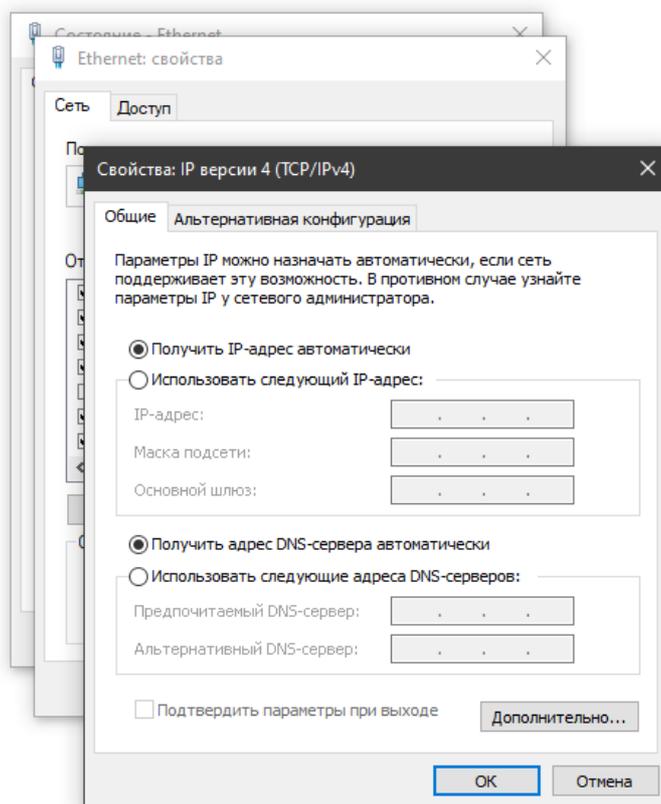


Рисунок 270. Свойствах IP версии 4

Перейдите по адресу [«https://core.indoorsnavi.pro/artifactory/webapp/»](https://core.indoorsnavi.pro/artifactory/webapp/), откроется «Главное меню Artifacts» (Рисунок 271). Нажмите на кнопку «Artifacts».

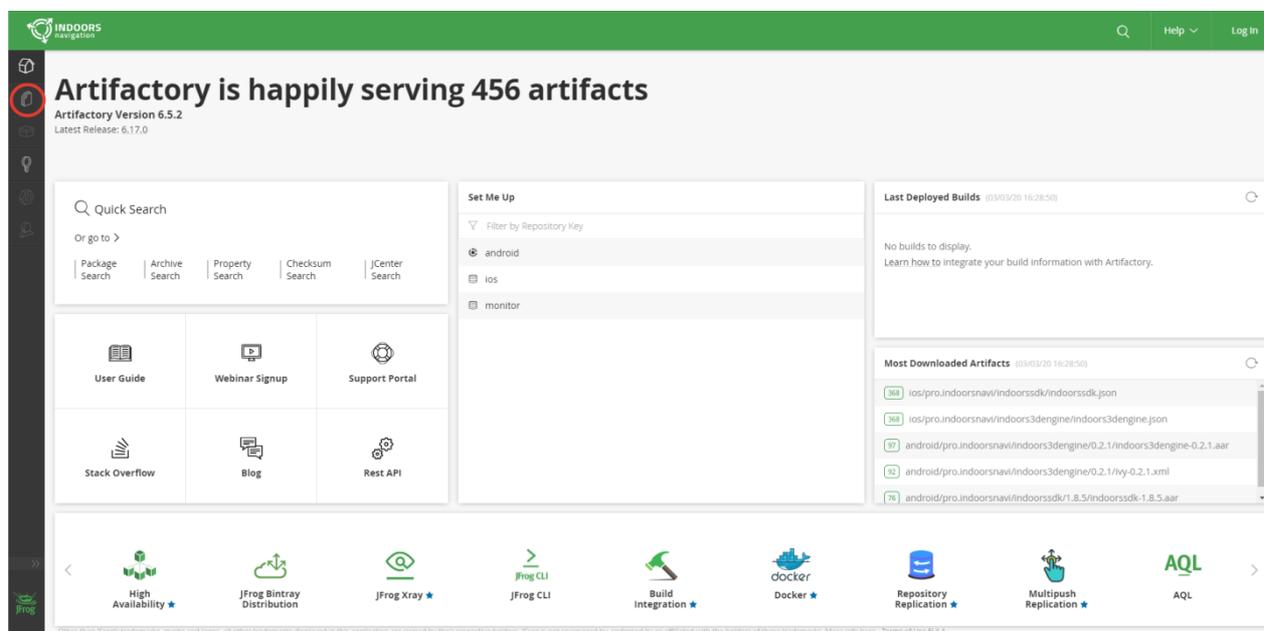


Рисунок 271. Домашняя страница Artifacts

Откроется дерево подменю «Artifacts Download» (Рисунок 272), перейдите по пути: «monitor/firmwares/indoors-monitor-tl-wr842n-v3.bin», нажмите на кнопку «Download» и сохраните прошивку на жесткий диск.

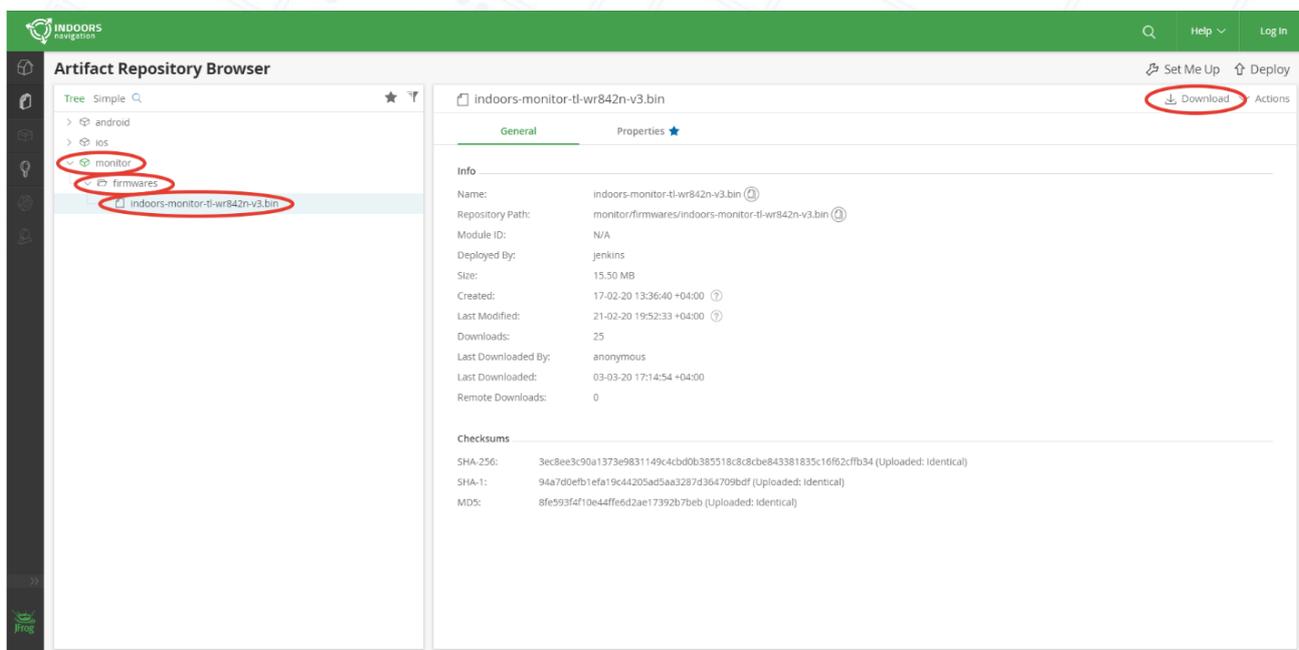


Рисунок 272. Artifacts Download

Вернитесь в «Свойствах IP версии 4 (TCP/IP)» (Рисунок 273) и пропишите IP-адрес: 191.168.0.11.

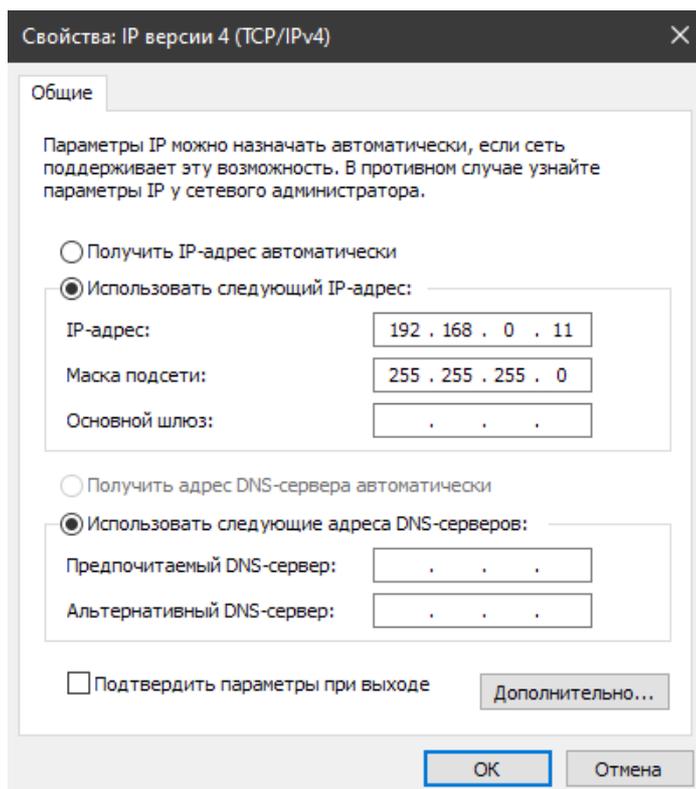


Рисунок 273. Свойствах IP версии 4 (TCP/IP)

Запустите браузер и в адресной строке браузера перейдите по адресу: 192.168.0.1, введите логин: «admin» и пароль: «admin». Здесь вы попадете в «Главное меню настроек роутера» (Рисунок 274).

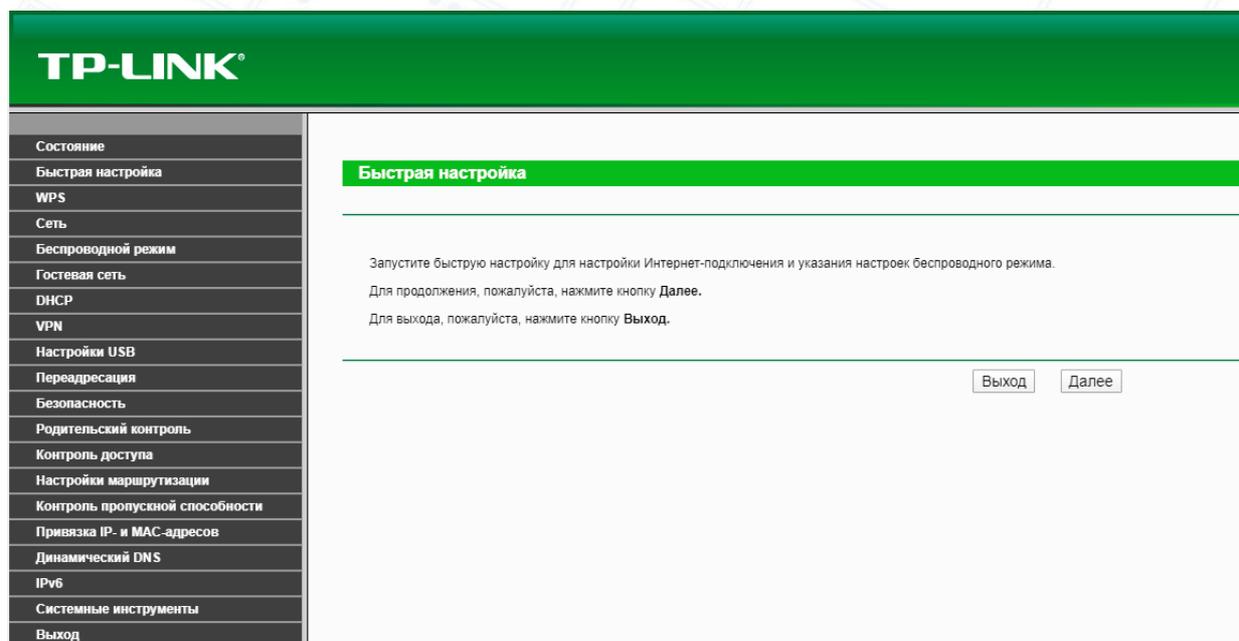


Рисунок 274. Главное меню настроек роутера

Слева в меню найдите пункт подменю «Системные инструменты», затем «Обновление встроенного ПО» и нажмите кнопку «Выберите файл», выберете файл прошивки «t1-wr842n-v3.bin» и нажмите кнопку «Обновить» (Рисунок 275).

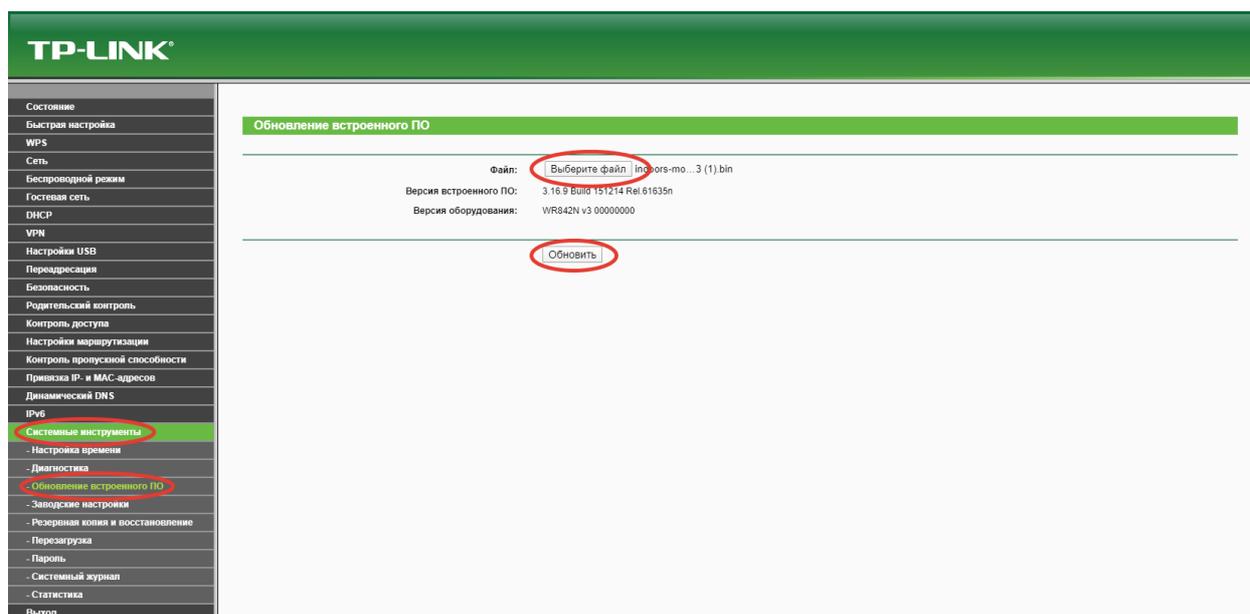


Рисунок 275. Выберите файл

Начнется процесс обновления ПО (Рисунок 276).

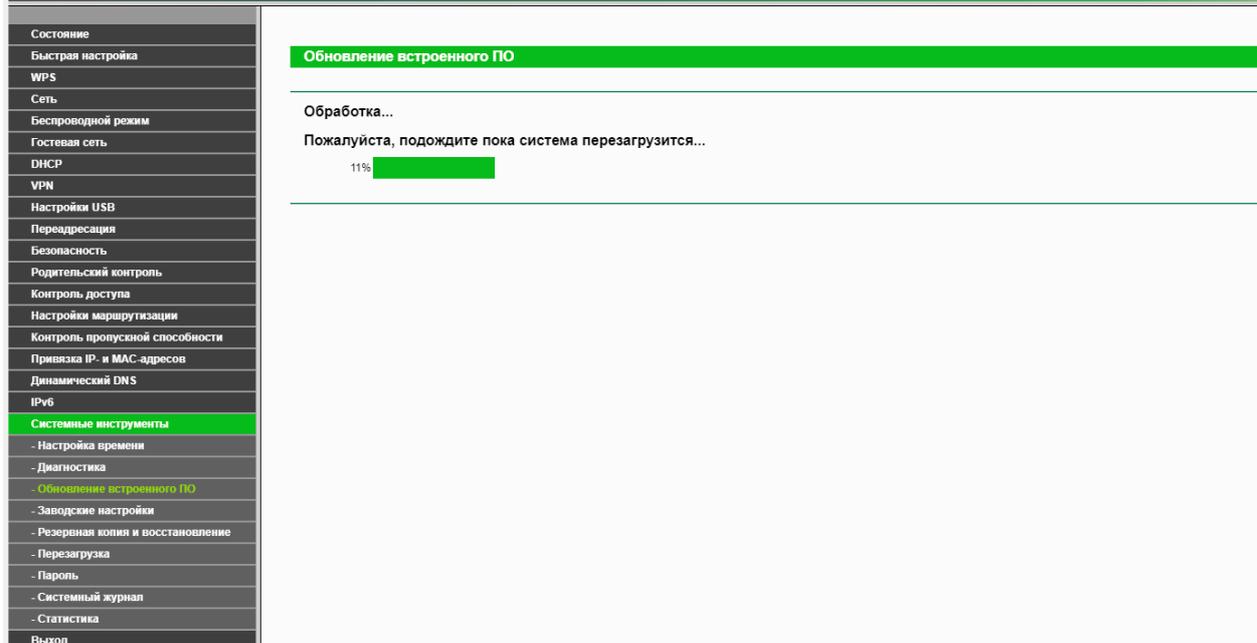
TP-LINK®


Рисунок 276. Процесс прошивки

Как только прошивка установится, роутер автоматически перезагрузится.

Теперь адрес роутера изменился на: **10.0.0.10**.

Перейдите в окно «Свойства IP версии 4» (Рисунок 277), поставьте галочку на пункте «Использовать следующий IP-адрес» и пропишите IP-адрес – 10.0.0.11, Маска подсети – 255.0.0.0.

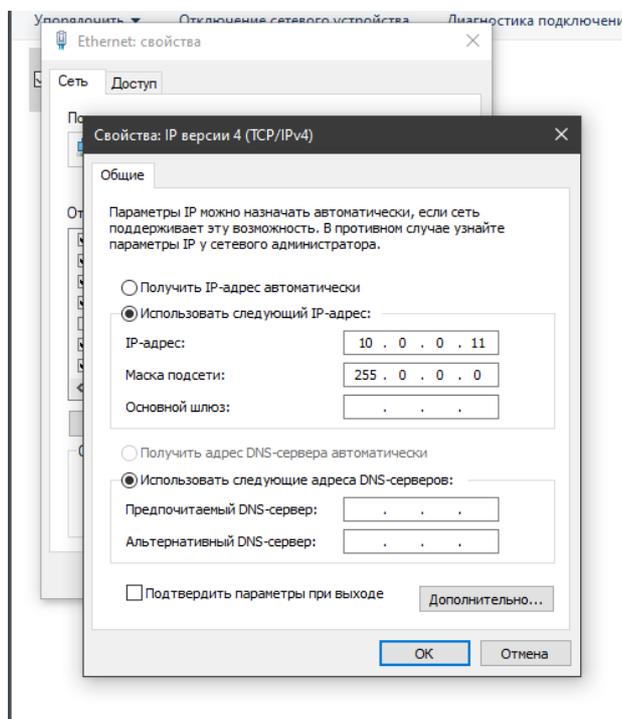


Рисунок 277. Свойства IP версии 4

В браузере перейдите по адресу: 10.0.0.10, и в окне авторизации введите логин/пароль от учетной записи. (Рисунок 278).

Откроется «Домашнее меню роутера» (Рисунок 279).

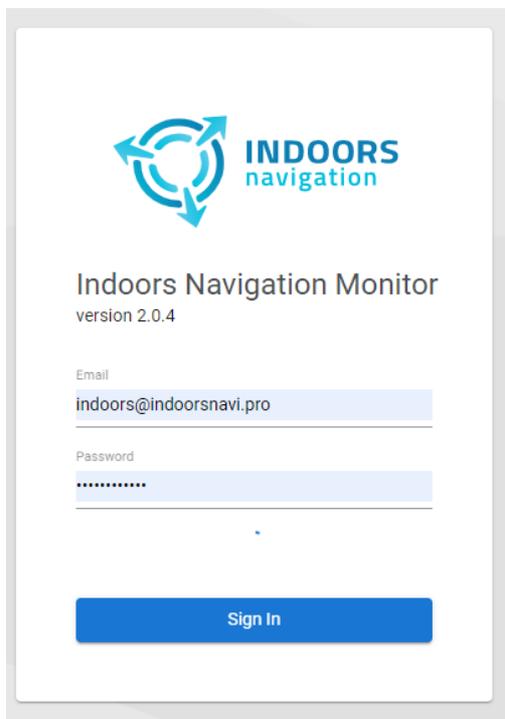


Рисунок 278. Вход в меню роутера

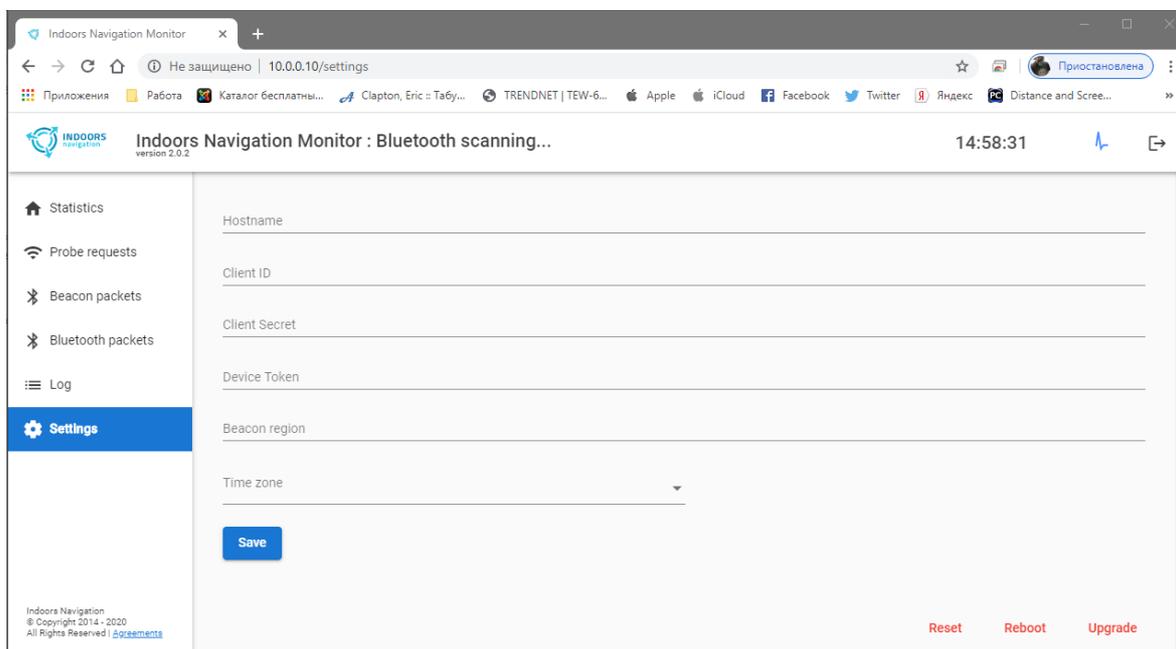


Рисунок 279. Домашнее меню роутера

Для настройки прошивки роутера перейдите в подменю «Settings» (Рисунок 280) и заполнить следующие данные:

- **Hostname** – Имя устройства (например: Router1)
- **Client ID** – Идентификатор клиента (например: XxlIIUxEhc6hsUk0v7hOiTctyKicAD4RoRIYdJt)

- **Client Secret – Ключ;**
- **Device Token – Токен устройства (Роутера)** в административной панели Приложения, подменю «Gateway», графа «Token», (например: a0426668694ff853022db5437ff48dd6be314dc6);
- **Beacon region – UUID бикона** (например: 9BA60DA0-034E-47F0-9953-ED5F5ECC33EF);
- **Time Zone – Часовой пояс.**

Нажмите кнопку «Save», для сохранения изменений.

Обновите страницу: 10.0.0.10. Перейдите в «Подменю Settings» и удостоверьтесь, что настройки сохранились (Рисунок 280).

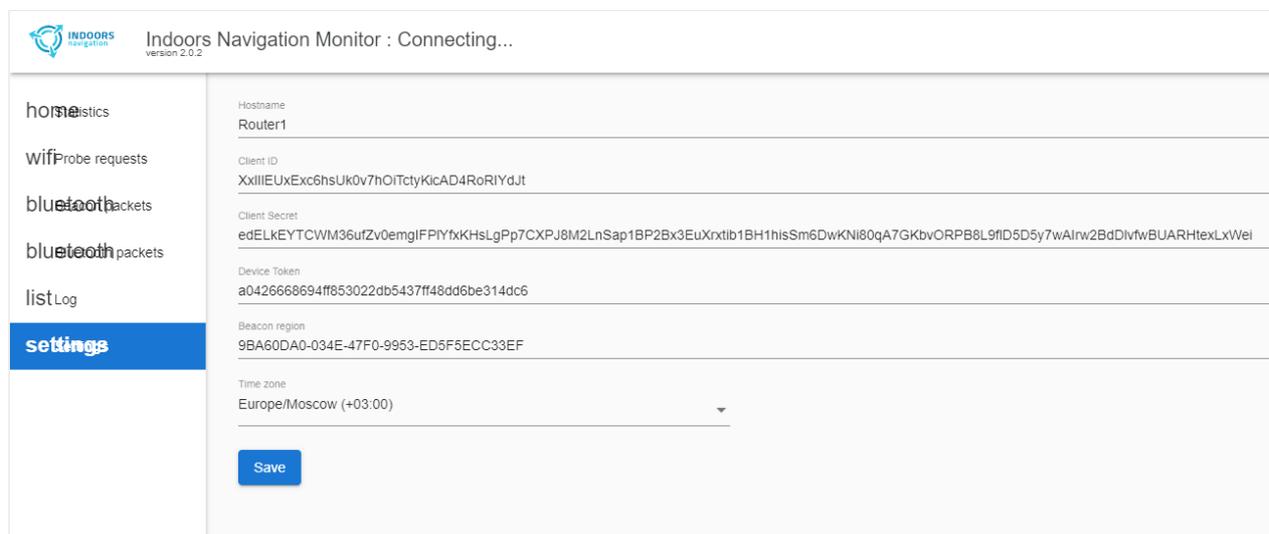


Рисунок 280. Подменю Settings

1.11.3.3 Сброс, Перезагрузка и Обновление прошивки

Для того, чтобы перезагрузить роутер, сбросить настройки или обновить его прошивку, необходимо в окне «Свойства IP версии 4 (TCP/IP)» (Рисунок 281), прописать адрес: 10.0.0.11, маску подсети: 255.0.0.0.

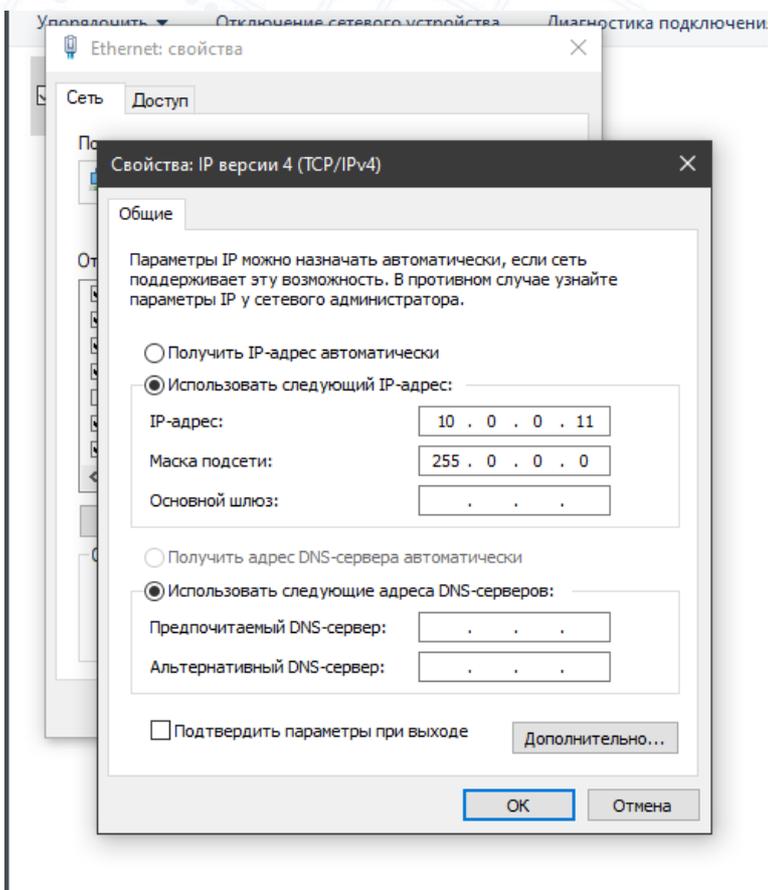


Рисунок 281. Свойства IP версии 4

После этого необходимо перейти в браузере по адресу: 10.0.0.10 в главное меню роутера, выбрать меню «Settings». Справа внизу будут расположены три кнопки (Сброс, Перезагрузка, Обновление) (Рисунок 282).

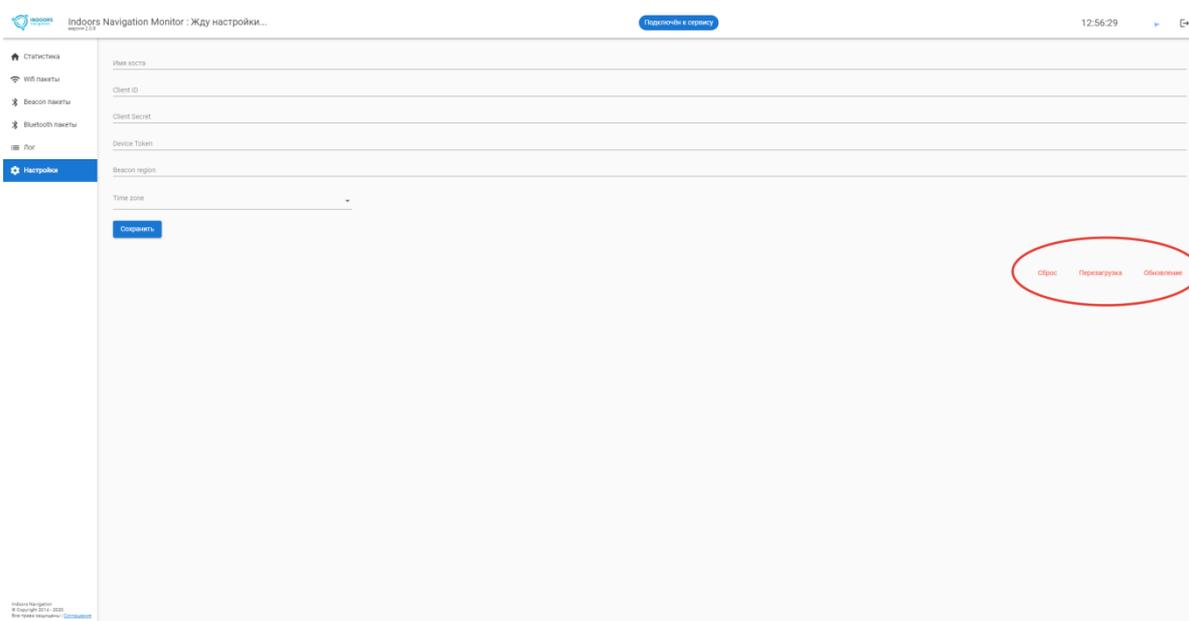


Рисунок 282. Меню роутера

Таким образом, необходимо выбрать одно из действий:

- Для сброса настроек роутера нажмите на кнопку «Сброс».
- Для перезагрузки роутера нажмите на кнопку «Перезагрузка».
- Для обновления прошивки нажмите на кнопку «Обновление».

Перед обновлением прошивки, обязательно запишите данные настроек роутера! Поля «Name, client ID, client secret, device token, beacon region и time zone» - не сохраняются.

После того как вы нажали кнопку «Обновление», система попросит вас подтвердить действие, нажмите кнопку «Да», если хотите продолжить обновление прошивки (Рисунок 283).

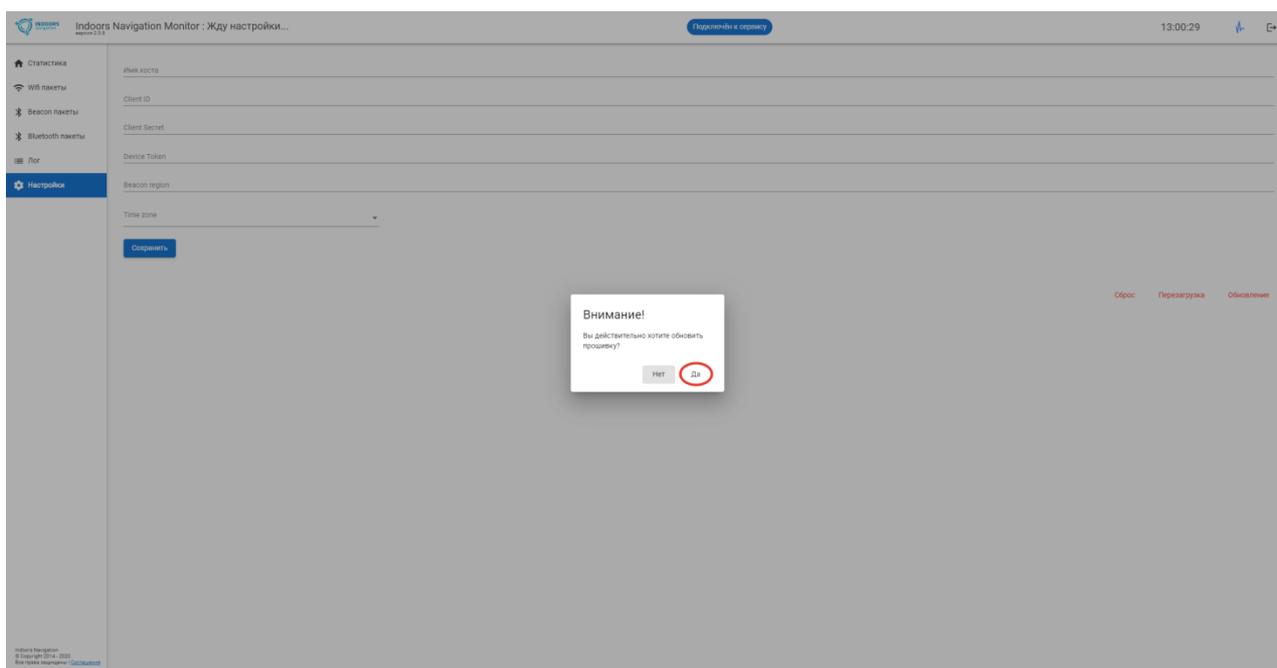


Рисунок 283. Подтверждение обновления

Обновление занимает какое то время, подождите, пока в шапке меню роутера не появится надпись «Ожидая настроек». После этого, введите ранее сохраненные данные настроек, в их графы «name, client ID, client secret, device token, beacon region и time zone» и нажмите кнопку «Сохранить» (Рисунок 284).

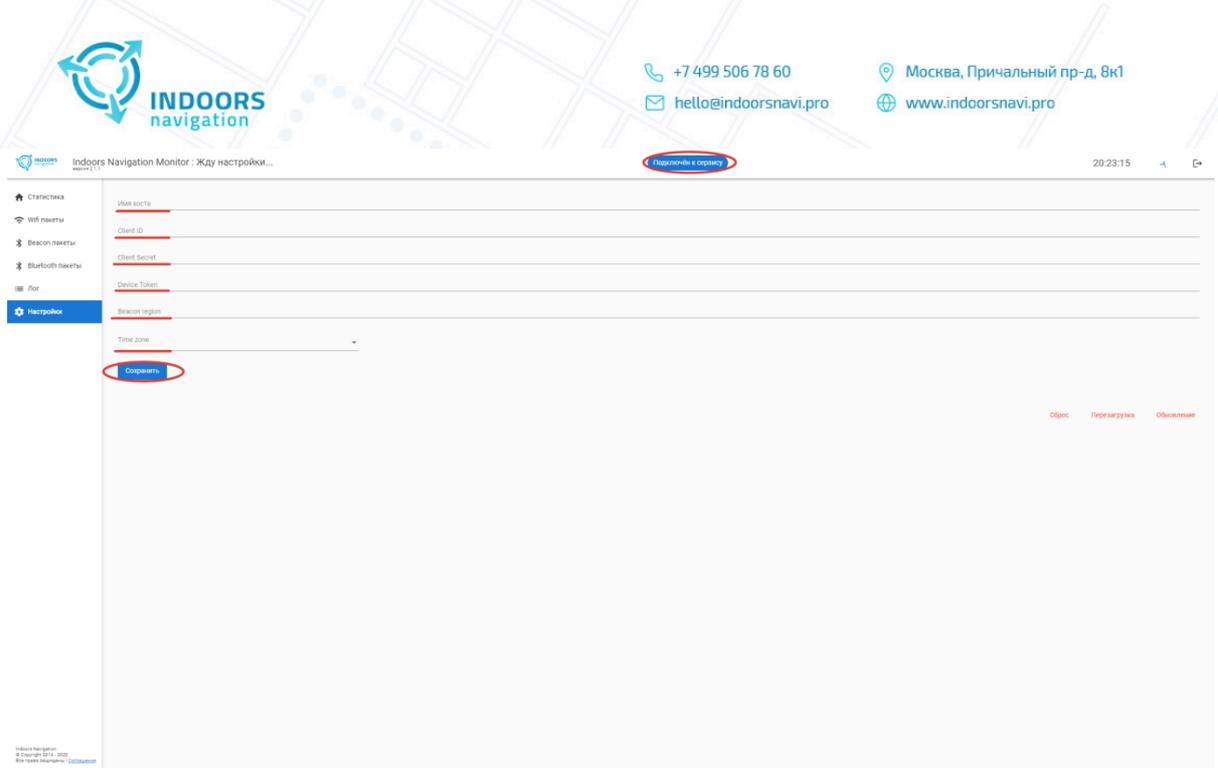


Рисунок 284. Возвращение данных роутера

1.11.3.4 Создание монитора в панели администратора

Для того чтобы создать монитор в панели администратора войдите под своей учетной записью (Рисунок 285).

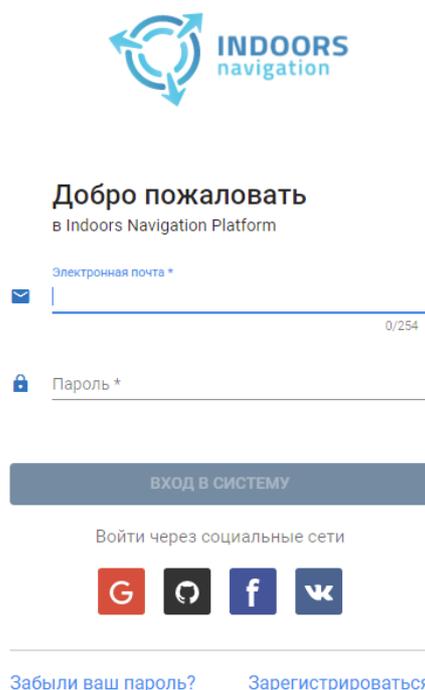


Рисунок 285. Вход в учетную запись

Вы попадете на главную страницу учетной записи (Рисунок 286).

В левой графе меню выберите вкладку «Устройства», перейдите в подменю «Мониторы» и нажмите кнопку «Создать» (Рисунок 287).

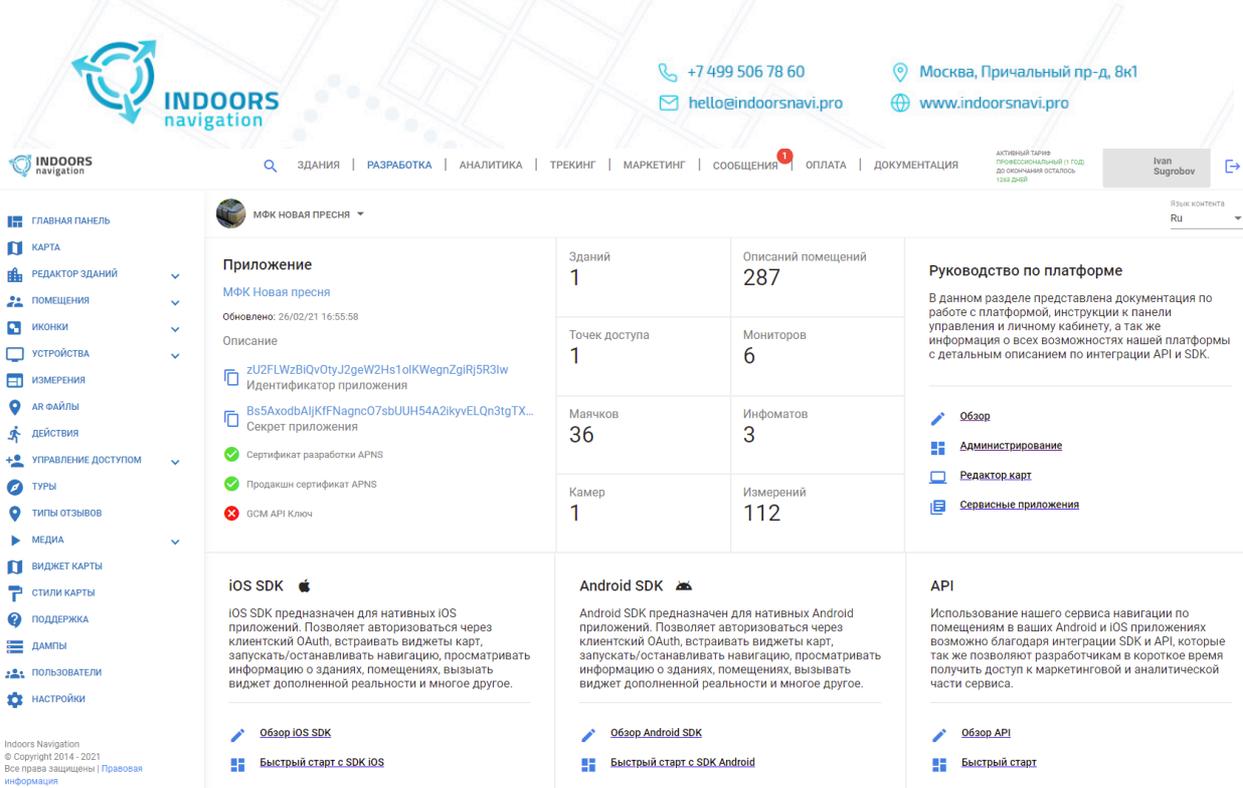


Рисунок 286. Главное меню

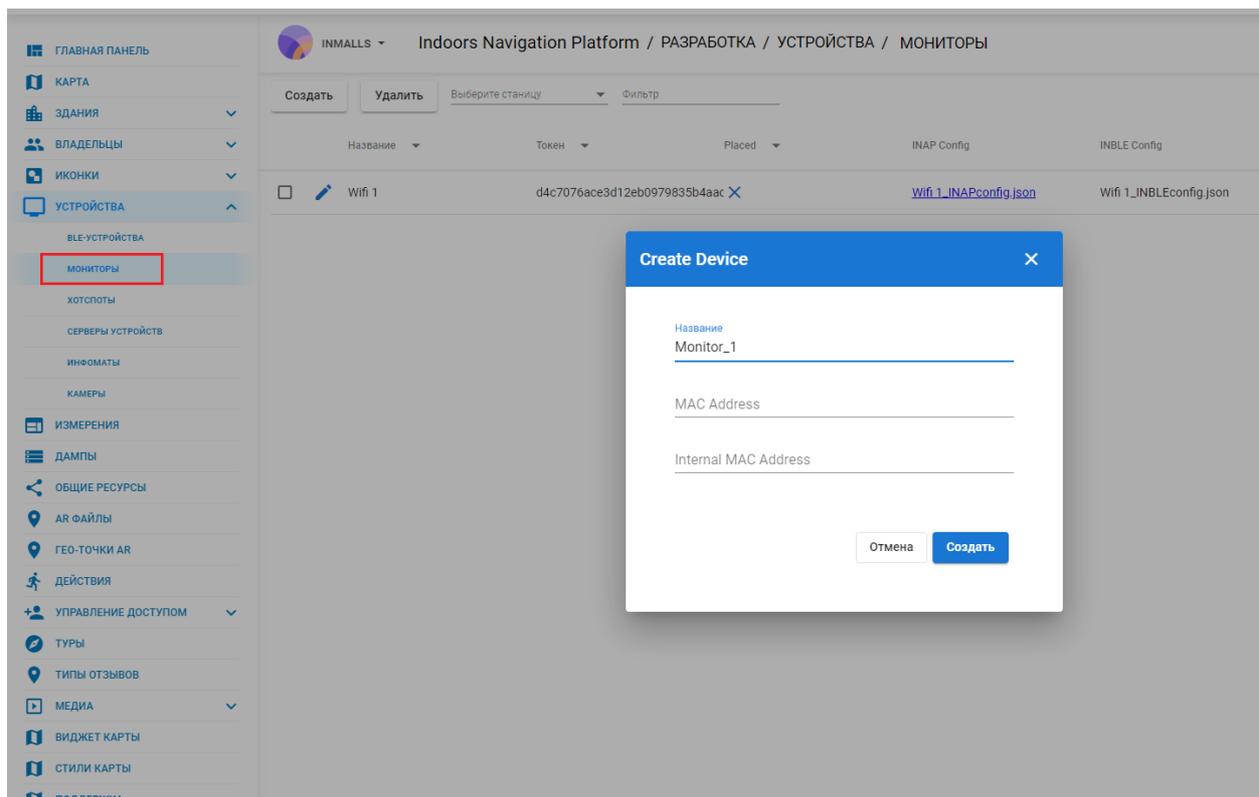


Рисунок 287. Создание монитора

Заполните следующие данные (Рисунок 288):

- Название (Имя устройства, например: Monitor_1)
- MAC-адрес устройства (необязательно)
- Внутренний MAC-адрес (необязательно)

Create Device



Название

Monitor_1

MAC Address

Internal MAC Address

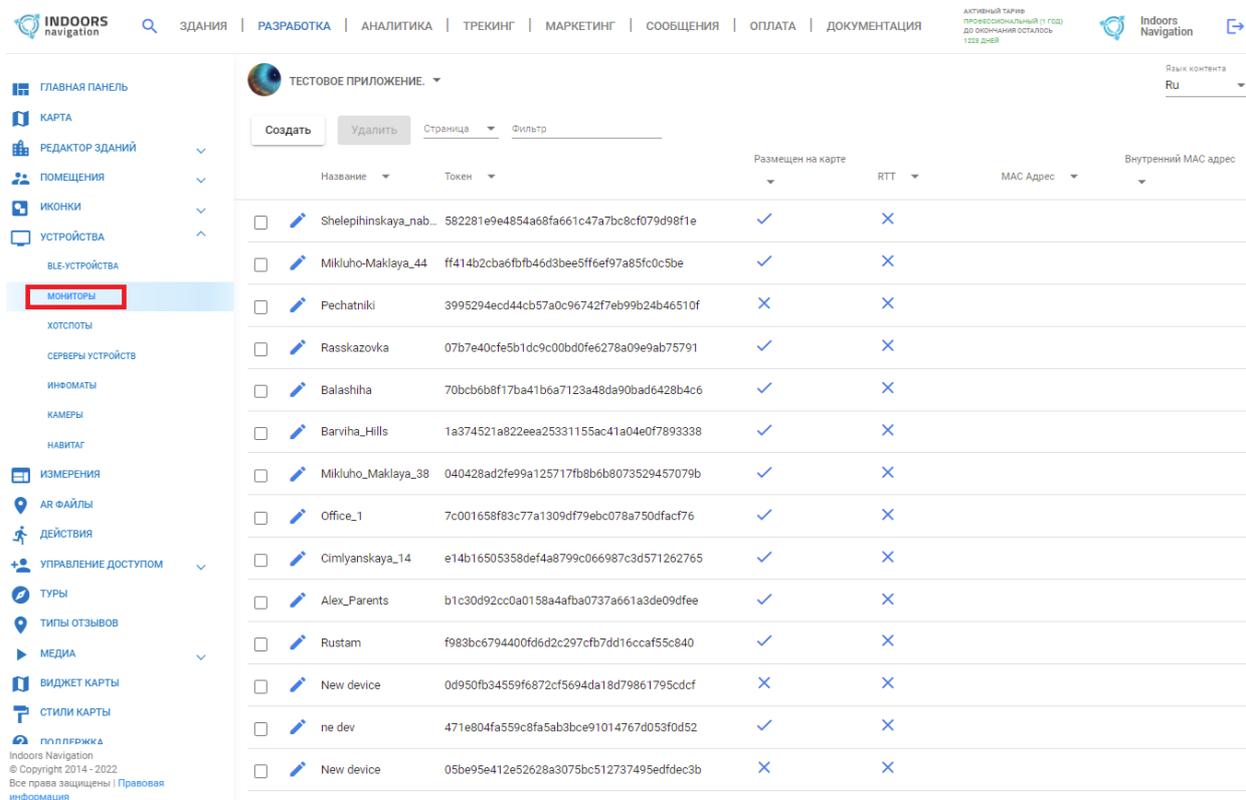
Отмена

Создать

Рисунок 288. Данные монитора

И нажмите кнопку «Создать», чтобы создать «Монитор». В списке мониторов появится ваш «Монитор» (Рисунок 289).

Токен, INAP Config, INBLE Config - назначаются автоматически.



Название	Токен	Размещен на карте	RTT	MAC Адрес	Внутренний MAC адрес
Shelepihinskaya_nab...	582281e9e4854a68fa661c47a7bc8cf079d98f1e	✓	✗		
Mikluho-Maklaya_44	ff414b2cba6fbfb46d3bee5ff6ef97a85fc0c5be	✓	✗		
Pechatniki	3995294ecd44cb57a0c96742f7eb99b24b46510f	✗	✗		
Rasskazovka	07b7e40cfe5b1dc9c00bd0fe6278a09e9ab75791	✓	✗		
Balashiha	70bcb6b8f17ba41b6a7123a48da90bad6428b4c6	✓	✗		
Barviha_Hills	1a374521a822eea25331155ac41a04e0f7893338	✓	✗		
Mikluho_Maklaya_38	040428ad2fe99a125717fb8b6b8073529457079b	✓	✗		
Office_1	7c001658f83c77a1309df79ebc078a750dfacf76	✓	✗		
Cimlyanskaya_14	e14b16505358def4a8799c066987c3d571262765	✓	✗		
Alex_Parents	b1c30d92cc0a0158a4afba0737a661a3de09dfee	✓	✗		
Rustam	f983bc6794400fd6d2c297cfb7dd16ccaf55c840	✓	✗		
New device	0d950fb34559f6872cf5694da18d79861795cddf	✗	✗		
ne dev	471e804fa559c8fa5ab3bce91014767d053f0d52	✓	✗		
New device	05be95e412e52628a3075bc512737495edfdcc3b	✗	✗		

Рисунок 289. Список мониторов

1.11.4 iBeacon

1.11.4.1 Описание датчика iBeacon Indoors Navi E2-2

Датчик iBeacon Indoors Navi E2-2 (Рисунок 290) использует протокол Bluetooth с низким энергопотреблением (Bluetooth Low Energy). Низкое энергопотребление достигается за счёт использования особого алгоритма работы. Передатчик включается только на время отправки данных, что обеспечивает возможность работы от одной батарейки типа CR2032 в течение нескольких лет. Стандарт предоставляет скорость передачи данных в 1 Мбит/с при размере пакета данных 8—27 байт.

Принцип действия основан на использовании радиоволн. Радиосвязь Bluetooth осуществляется в ISM-диапазоне, который используется в различных бытовых приборах и беспроводных сетях (свободный от лицензирования диапазон 2,4-2,48 ГГц).

В версии BLE 4.0-5.0 два Bluetooth-устройства смогут устанавливать соединение менее чем за 5 миллисекунд и поддерживать его на расстоянии до 100 м. Для этого используется усовершенствованная коррекция ошибок, а необходимый уровень безопасности обеспечивает 128-битное AES-шифрование.



Рисунок 290. iBeacon

В Bluetooth применяется метод расширения спектра со скачкообразной перестройкой частоты. Метод FHSS прост в реализации, обеспечивает устойчивость к широкополосным помехам, а оборудование недорогое. Согласно алгоритму FHSS, в Bluetooth несущая частота сигнала скачкообразно меняется 1600 раз в секунду (всего выделяется 79 рабочих частот шириной в 1 МГц, а в Японии, Франции и Испании полоса уже — 23 частотных канала).

Последовательность переключения между частотами для каждого соединения является псевдослучайной и известна только передатчику и приёмнику, которые каждые 625 мкс (один временной слот) синхронно перестраиваются с одной несущей частоты на другую.

Таким образом, если рядом работают несколько пар приёмник-передатчик, то они не мешают друг другу. Этот алгоритм является также составной частью системы защиты конфиденциальности передаваемой информации: переход происходит по псевдослучайному алгоритму и определяется отдельно для каждого соединения. Цифровые данные в случае утери пакета информации будут переданы повторно.

Технические параметры.

- Ток передачи: 8.5 мА (макс.)
- Диапазон рабочих частот: 2,402 ГГц - 2,48 ГГц
- Мощность передачи: 0 дБм
- Рабочее напряжение: 1,8-3,6 В постоянного тока
- Диапазон вещания: 100 метров
- Рабочая температура: от -40 до 70 градусов Цельсия
- Антенна: стандартная плата PCB на 50ohm
- Антенна: 50 Ом, через которую отправляются данные на частоте 2,4 ГГц в соответствии с чипсетом передачи на ядре ARM;
- Чипсет передачи с ядром ARM: генерирует данные как программное обеспечение и передает данные на антенну;
- Кристалл: 16 МГц, таймер-кристалл для генерации стандартных отрезков времени;
- Батарея: батарея 4pcs AA, она обеспечивает электропитание набора чипов и микросхем;

1.11.4.2 Описание программного обеспечения.

Программное обеспечение E2 является стандартной прошивкой MiniBeacon. Он совместим с протоколом Apple iBeacon. Другими словами, прошивка Mini Beacon только делает E2 broadcasting стандартными данными в соответствии с форматом данных Apple iBeacon.

Ниже приведены предварительно настроенные параметры для Indoors Navi E2-2.

Характеристика	Пункт	Настройки по умолчанию
0xFFFF1	UUID	ef12688d-38cf-36cb-8811-1f7c2f6b33e2
0xFFFF2	Главный	10263-1 0 272
0xFFFF3	Незначительный	1-2600

Характеристика	Пункт	Настройки по умолчанию
0xFFFF4	Измеренная мощность	-59 (0xC5)
0xFFFF5	Мощность передачи	6 (0 дБм)
0xFFFF6	Изменить пароль	
0xFFFF7	Интервал вещания	я 5 (500мс)
0xFFFF8	Серийный номер	1-11000
0xFFFF9	Имя iBeacon	MiniBeacon_
0xFFFFE	Режим подключения	0 (подключаемый, режим конфигурации)
0xFFFFF	Мягкая перезагрузка	

Примите во внимание следующие правила при установке BLE-Устройств:

- Используйте Веасон только в тех местах, где требуется навигация.
- Установите Веасон над уровнем головы на высоте от 2 до 4 метров.
- Лучше всего закрепить Веасон на потолке.
- В случае, когда рекомендуемое место установки Веасон недоступно (например, потолок слишком высок), вы можете прикрепить Веасон к стенам.
- Используйте 1 Веасон для мест менее 25 кв. м.
- Расположите Веасон равномерно по всему месту, но не устанавливайте их на одной прямой линии.
- Чем больше Веасон вы используете, тем выше уровень точности.
- Рассмотрите возможность использования 8-15 Веасон на 1000 кв. м.
- Не устанавливайте Веасон за металлическими предметами и/или любыми другими препятствиями, иначе полезность Веасон будет стремиться к нулю.
- Убедитесь, что Веасон недоступны, чтобы они не могли быть перемещены посторонними лицами.

1.11.5 Оборудование Angle of Arrival

Технология определения угла прихода (AoA) представляет собой типичный алгоритм на основе ранжирования на некоторых устройствах для определения направления прибытия

сигнала передающего узла, и вычислить относительное положение или угол между неизвестным узлом и узловым узлом; затем используется триангуляция или другие методы для определения местоположения неизвестного узла. По сравнению с другими техническими типами, позиционирование AoA в помещении имеет преимущества более высокой точности, большего покрытия, лучшего проникновения и более легкого обслуживания по более низкой цене.

1.11.5.1 Принцип работы оборудования

Поиск осуществляется с помощью маяков Bluetooth, подключенных к активу (человеку или мобильному устройству, которое необходимо найти). Сигналы от маяков будут принимать локаторы AR1 и передавать на шлюз G2. После чего сервер вычислит собранную информацию и покажет местоположение на карте (Рисунок 291).

Шлюз G2 и локаторы AR1 устанавливаются на потолке, согласно их инструкциям (Шлюз G2 также можно положить плашмя на стол).

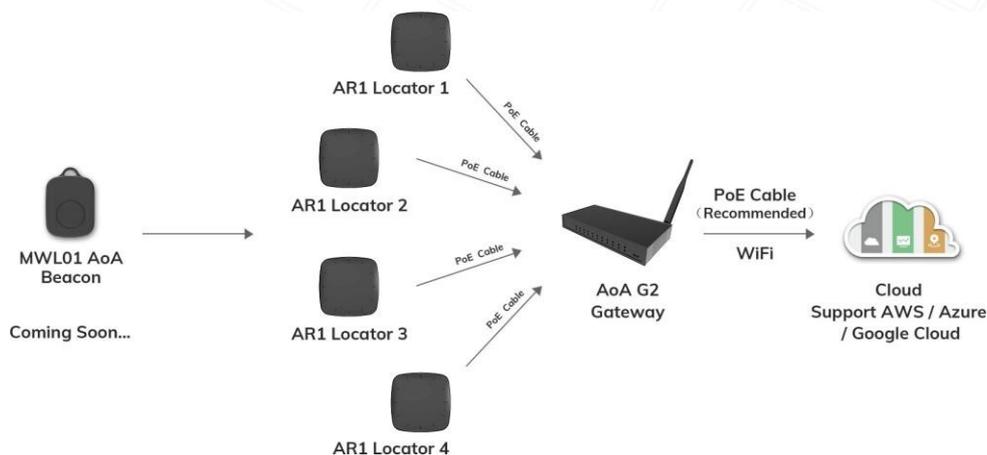


Рисунок 291. Схема работы AoA

Диапазон покрытия одного комплекта шлюза АОА G2 (встроенный шлюз g1 pc G2, 4 шт локаторов AoA, 5 шт сетевых кабелей длиной 6 метров) составляет почти 200 ~ 400 кв.м., при условии, что радиус излучения каждого локатора составляет 6м (Рисунок 292).

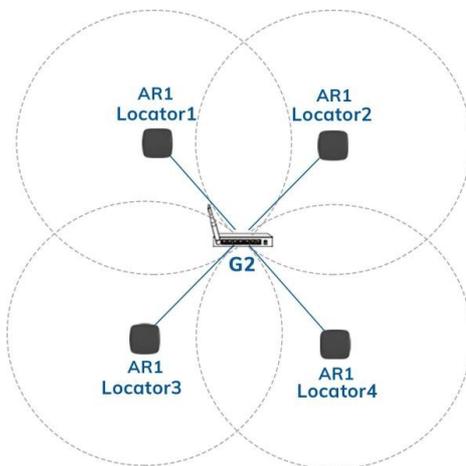


Рисунок 292. Схема работы локаторов AR1

1.11.5.2 Оборудование и его технические характеристики

1.11.5.2.1 Комплект шлюза AoA G2

Серия AoA G2 - это новейший и высокоточный шлюз позиционирования внутри помещений (Рисунок 293), для пользователей корпоративного уровня, поддерживающий BLE 5.1 и основанный на технологии определения местоположения AoA. Он имеет диапазон покрытия до 200 ~ 400 кв.м. Кроме того, обеспечивая более быструю и безопасную передачу данных даже при использовании в суровых условиях.



Рисунок 293. Шлюз AoA G2

Основные параметры:

- Точность определения местоположения: 20~50 см
- Пропускная способность данных: 1000+ Пакетов данных / с
- Диапазон покрытия: 200-400 кв.м.
- Рабочая Частота: 2402 МГц ~ 2480 МГц
- Тип трансмиссии: Односторонняя передача
- Каналы вещания: 2402 / 2426 / 2480
- Режим модуляции: GFSK
- Рабочая температура: -15~55°C
- Температура хранения: 0~50°
- Материал: ABS+PC
- Вес: 398 г
- Цвет: Черный
- Размеры (Д*Ш*В): 98,6 *27,2 *171 мм

- Источник питания: DC 12V/2A, POE 51V/0.5A
- Выходная мощность (Макс.): DC:2.5W, POE:3.5W
- Сетевой протокол: HTTP(SSL/ TLS) / MQTT(SSL /
- TLS & Proxy) / TCP
- Операционная среда: В помещении
- Обновление встроенного ПО: OTA доступно

1.11.5.2.2 Локатор AR1

Локатор AR1(Рисунок 294) имеет следующие технические характеристики:

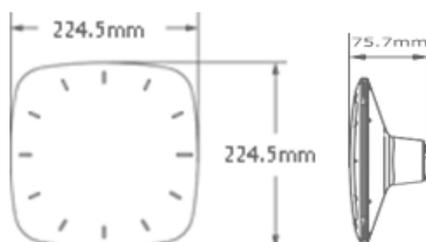


Рисунок 294. Локатор AR1

- Материал: ABS + PC
- Вес: 535 г
- Цвет: Черный
- Размеры (Д*Ш*В): 224.5 * 224.5 * 75.7 мм; 70 * 70 * 8 мм (кронштейн)
- Операционная среда: В помещении
- Установка: Винт
- Коэффициент усиления антенны: -4 dBi

1.11.5.2.3 Датчик MWL01 AoA Beacon

Датчик MWL01 AoA Beacon (Рисунок 295) имеет следующие технические характеристики:

- Материал: ABS
- Чип: BLE 5.1,nRF52 Series
- Размеры (Д*Ш*В): 55.3 *38.6 *8.4 мм
- Цвет: Черный
- Батарея: Сменная батарея серии CR
- Срок службы: Около 2 месяцев
- Защита: IP65
- Рабочая Среда: В помещении
- Рабочая температура: -20~60°C
- Датчик: Акселерометр
- Диапазон мощности: -40dBm~4dBm
- Приложение для настройки: nRF Connect
- Обновление встроенного ПО: Доступный порт OTA / J-link



Рисунок 295. Датчик MWL01 AoA Beacon

1.11.5.3 Установка оборудования

1.11.5.3.1 Шлюз AoA G2

Рекомендуемая среда: В помещении.

Варианты установки: Положите плашмя на стол или повесьте на потолок с помощью

винтов (Рисунок 296).

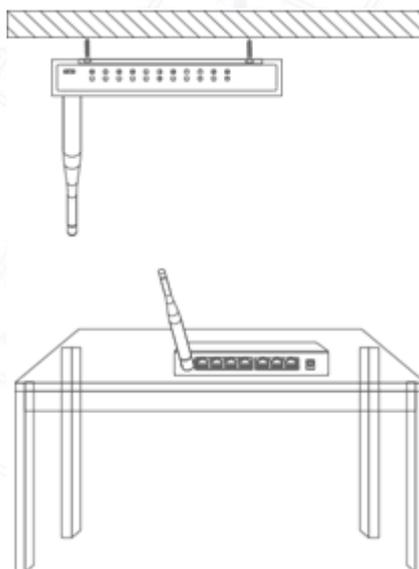


Рисунок 296. Расположение шлюза AoA G2

1.11.5.3.2 Локатор AR1

Рекомендуемая среда: В помещении

Варианты установки: С помощью винтов (Рисунок 297).

Детали шага:

Сначала установите кронштейн AR1 на потолке с помощью винтов.

Во-вторых, поверните фиксатор AR1 в основание (поверните после того, как положение короткого зажима кронштейна совпадет с коротким зажимным отверстием фиксатора).

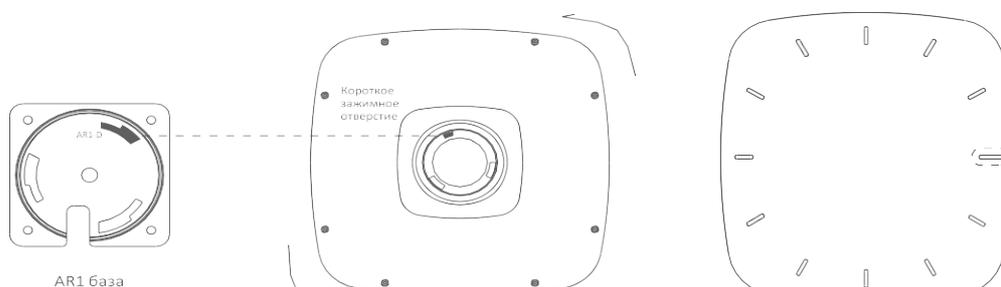


Рисунок 297. Установка Локатора AR1

Требования к установке:

- G2 поддерживает каскадный источник питания POE и не может нормально работать, если более 4 уровней каскадирования полной нагрузки.

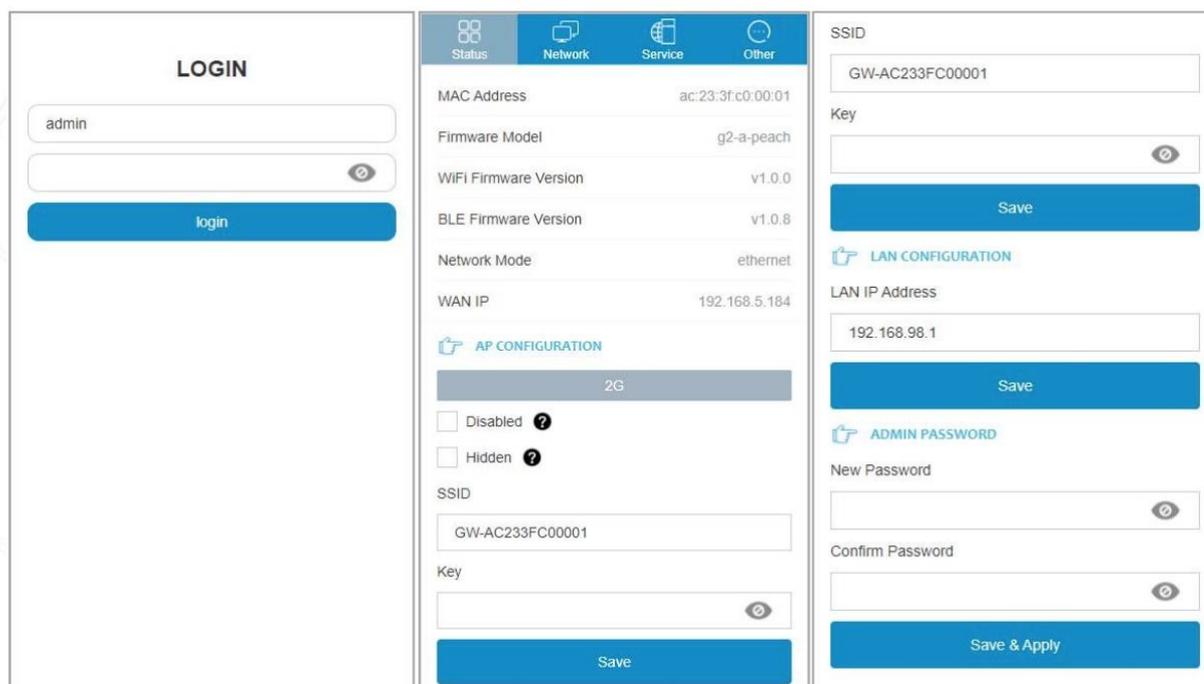
- Локатор AR1 должен указывать в том же направлении, которое можно определить по самому длинному слоту на оболочке локатора.
- Последовательность кабелей обоих интерфейсов между локаторами AR1 и шлюзом должна быть согласованной, чтобы избежать ошибок при сборе данных.
- Кабель, соединяющий шлюз и локаторы AR1, должен быть менее 20 метров, чтобы обеспечить нормальную передачу и точность определения местоположения.

1.11.5.4 Настройка оборудования AoA

G2-A BLE и Wi-Fi шлюз можно настроить с помощью простого веб-интерфейса конфигурации.

Есть два способа получить доступ к интерфейсу WEB-конфигурации. Режим AP обеспечивает точку доступа WIFI с именем SSID «GW-XXXXXXXXXXXX», где XXXXXXXXXXXX - шестнадцатеричный символ верхнего регистра, соответствующий MAC-адресу шлюза.

Пользователи могут сканировать и подключаться через компьютер или мобильный телефон. По умолчанию для подключения к Wi-Fi пароль не требуется. Для контроля доступа можно изменить имя SSID точки доступа в интерфейсе конфигурации WEB, задав IP-адрес в формате 192.168.X.1 (убедитесь, что сегмент 192.168.X.11 не совпадает со старшим роутером), а затем установите пароль для подключения к Wi-Fi. После подключения шлюза Wi-Fi откройте ссылку <http://192.168.98.1> через компьютер или мобильный телефон, чтобы получить доступ к интерфейсу настройки (Рисунок 298).

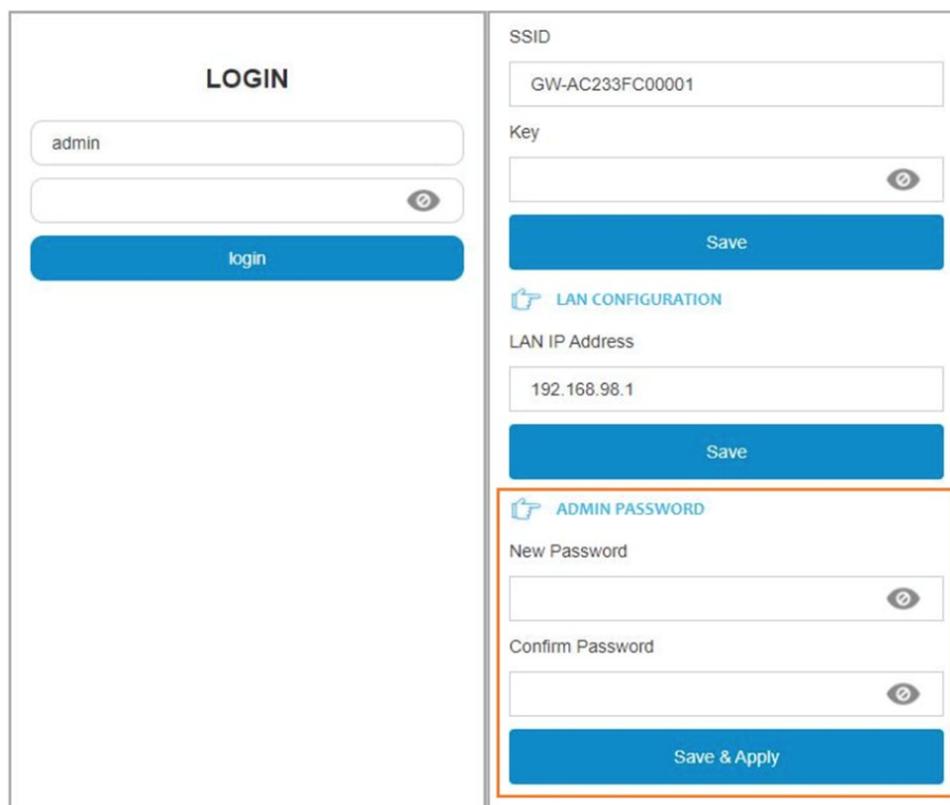


The screenshot shows a web interface for gateway configuration. It is divided into three main vertical panels:

- LOGIN Panel:** Contains a text input field with the value "admin", a password input field with a visibility toggle, and a blue "login" button.
- AP CONFIGURATION Panel:** Features a top navigation bar with "Status", "Network", "Service", and "Other" tabs. Below it, various system parameters are listed:
 - MAC Address: ac:23:3f:c0:00:01
 - Firmware Model: g2-a-peach
 - WiFi Firmware Version: v1.0.0
 - BLE Firmware Version: v1.0.8
 - Network Mode: ethernet
 - WAN IP: 192.168.5.184
A "2G" radio button is selected. There are checkboxes for "Disabled" and "Hidden", both with question marks. Below these are fields for "SSID" (containing "GW-AC233FC00001") and "Key". A blue "Save" button is at the bottom.
- LAN CONFIGURATION Panel:** Contains a "LAN IP Address" field with the value "192.168.98.1" and a blue "Save" button.
- ADMIN PASSWORD Panel:** Contains "New Password" and "Confirm Password" fields, both with visibility toggles, and a blue "Save & Apply" button.

Рисунок 298. Интерфейс настройки шлюза AoA

Пароль для входа по умолчанию на странице конфигурации шлюза пуст. Вы можете войти в систему напрямую, нажав кнопку входа в систему(login). В целях безопасности установите пароль для входа в систему администратора в столбце «ADMIN PASSWORD» на вкладке «Status» (Рисунок 299).



This screenshot is similar to Figure 298 but highlights the "ADMIN PASSWORD" section with an orange border. The "New Password" and "Confirm Password" fields are empty, and the "Save & Apply" button is visible at the bottom of this section.

Рисунок 299. Смена пароля Администратора

В столбце «AP CONFIGURATION» на вкладке «Status» веб-интерфейса конфигурации шлюза пользователи могут установить пароль для подключения в режиме точки доступа. Для сохранения изменений нажмите на кнопку «Save». После подтверждения сохранения (кнопка «Apply»), изменения вступят в силу немедленно. Вы также можете нажать «Cancel» и выполнить перезагрузку вручную позже (Рисунок 300).

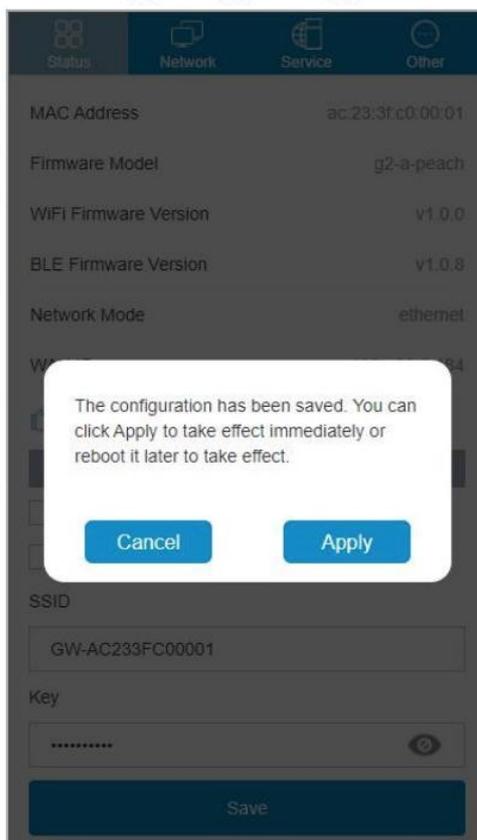


Рисунок 300. Сохранение изменений конфигурации

1.11.5.4.1 Сетевые настройки

G2-A шлюз реализует сетевое подключение двумя способами - Ethernet, Wireless. Заводская установка по умолчанию - режим Ethernet-dhcp. Ethernet означает подключение с помощью кабеля Ethernet, Wireless - подключение по Wi-Fi (Рисунок 301).

Шлюз G2-A может подключаться напрямую с помощью кабелей Ethernet для передачи данных с сервером. В режиме Ethernet есть два подрежима: режим DHCP (по умолчанию) и статический режим. В режиме dhcp шлюз автоматически получает IP-адрес от старшего маршрутизатора, а в статическом режиме шлюзу вручную назначается фиксированный IP-адрес.

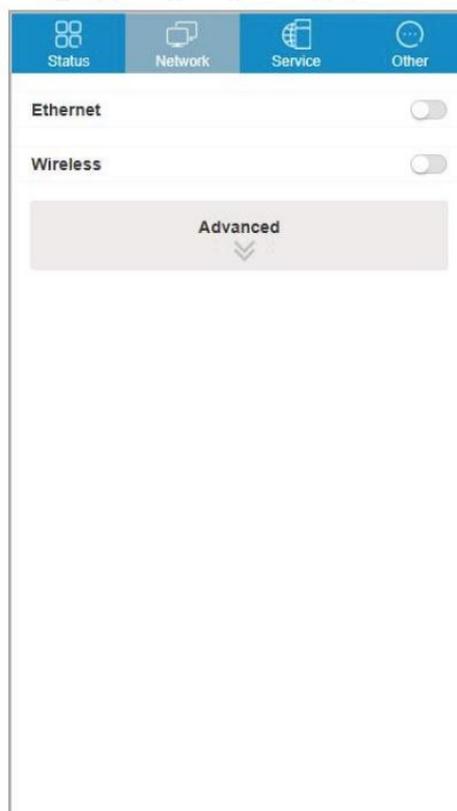


Рисунок 301. Выбор сетевого режима

1.11.5.4.2 Режим DHCP Ethernet

Для выбора режима DHCP сначала включите режим «Ethernet» на вкладке «Network» WEB-интерфейса конфигурации шлюза, после чего выберите режим DHCP (Рисунок 302). Для сохранения изменений нажмите на кнопку «Save». После подтверждения сохранения (кнопка «Apply»), изменения вступят в силу немедленно. Вы также можете нажать «Cancel» и выполнить перезагрузку вручную позже.

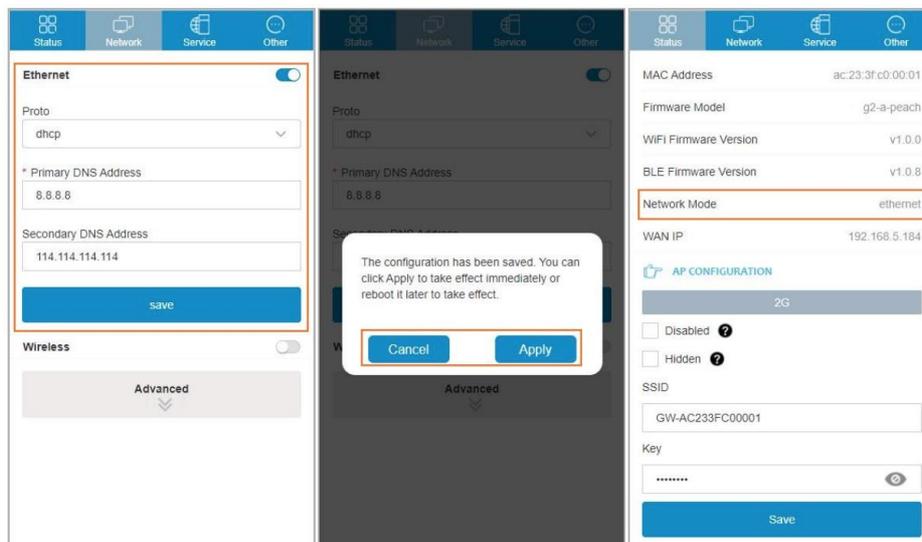


Рисунок 302. Режим настройки DHCP Ethernet

1.11.5.4.3 Статический режим Ethernet

Для выбора статического режима сначала включите режим «Ethernet» на вкладке «Network». После чего в веб-интерфейсе конфигурации шлюза выберите статический режим и введите информацию об IP-адресе (Рисунок 303).

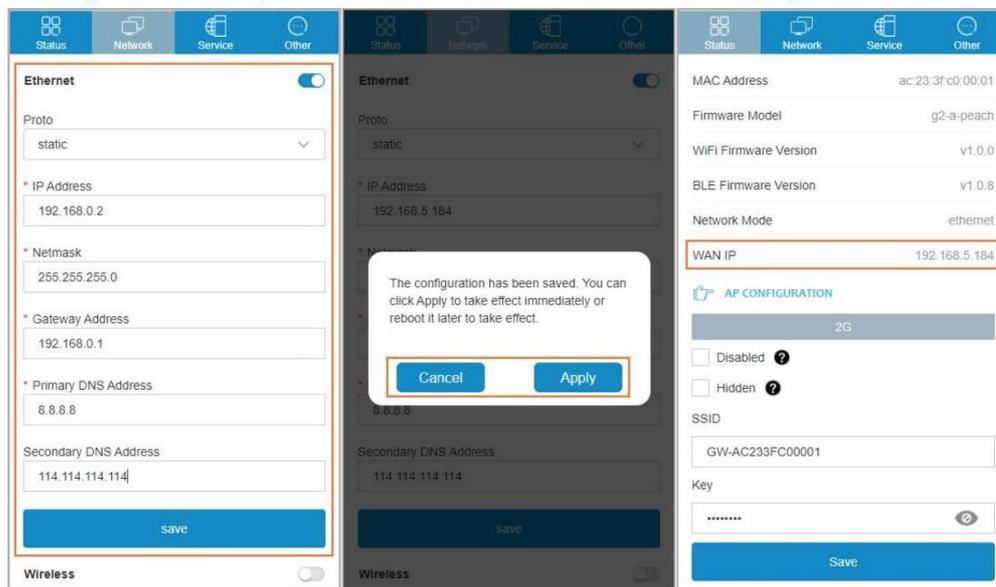


Рисунок 303. Настройка статического режима Ethernet

1.11.5.4.4 Настройка WLAN

Шлюз G2-A может быть подключен к точке доступа WLAN в качестве клиента WLAN для передачи данных с сервером. В беспроводном режиме также есть два подрежима: режим DHCP и статический режим. В режиме dhcp шлюз автоматически получает IP-адрес от старшего маршрутизатора, а в статическом режиме шлюзу вручную назначается фиксированный IP-адрес.

Для настройки WLAN выберите в разделе «Network» интерфейса конфигурации режим «Wireless». После чего выберите SSID WLAN, к которому будет подключен шлюз, из «Available Access Point», а соответствующая информация, такая как SSID, BSSID (MAC-адрес), шифрование, и канал сигнала, будет отображаться в текстовом поле ниже. Затем нужно выбрать соответствующий SSID для ввода пароля, выбрать режим DHCP, и нажать на кнопку «Add profile only» для добавления профиля Wi-Fi. После чего нажать «Apply» для перезапуска сетевой службы (Рисунок 304).

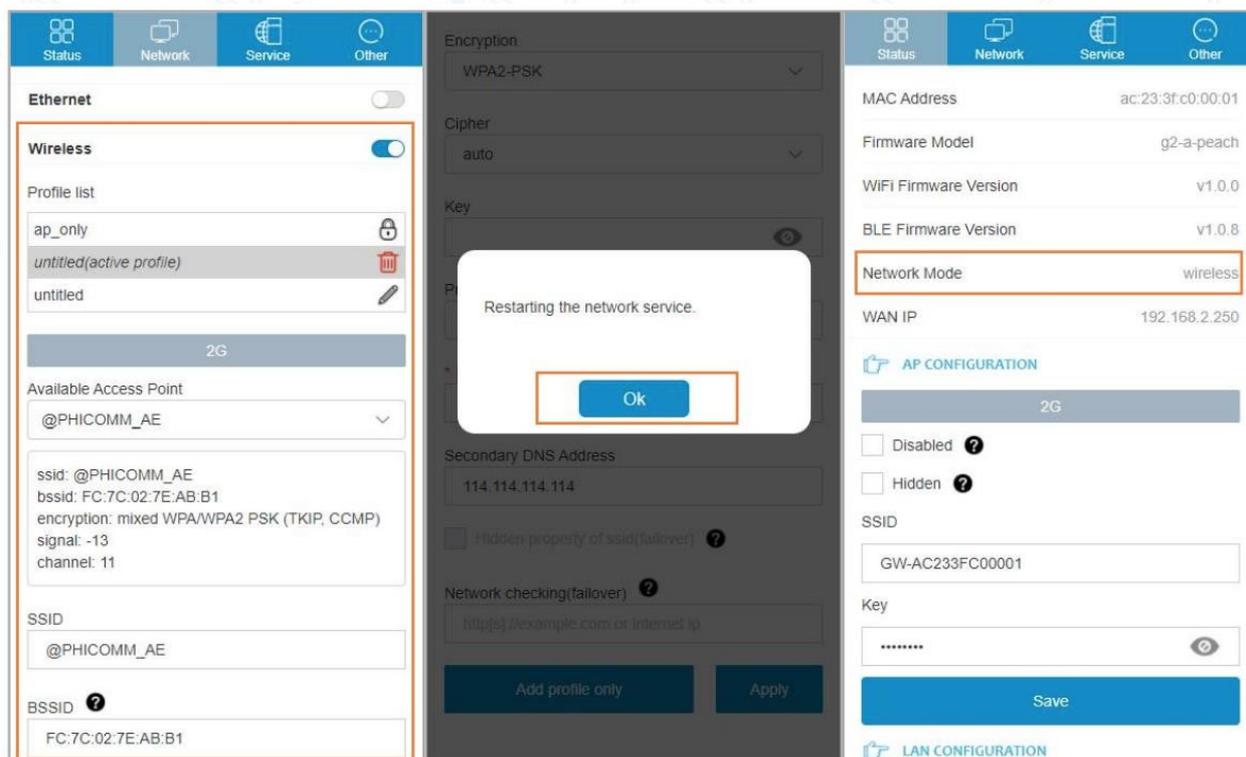


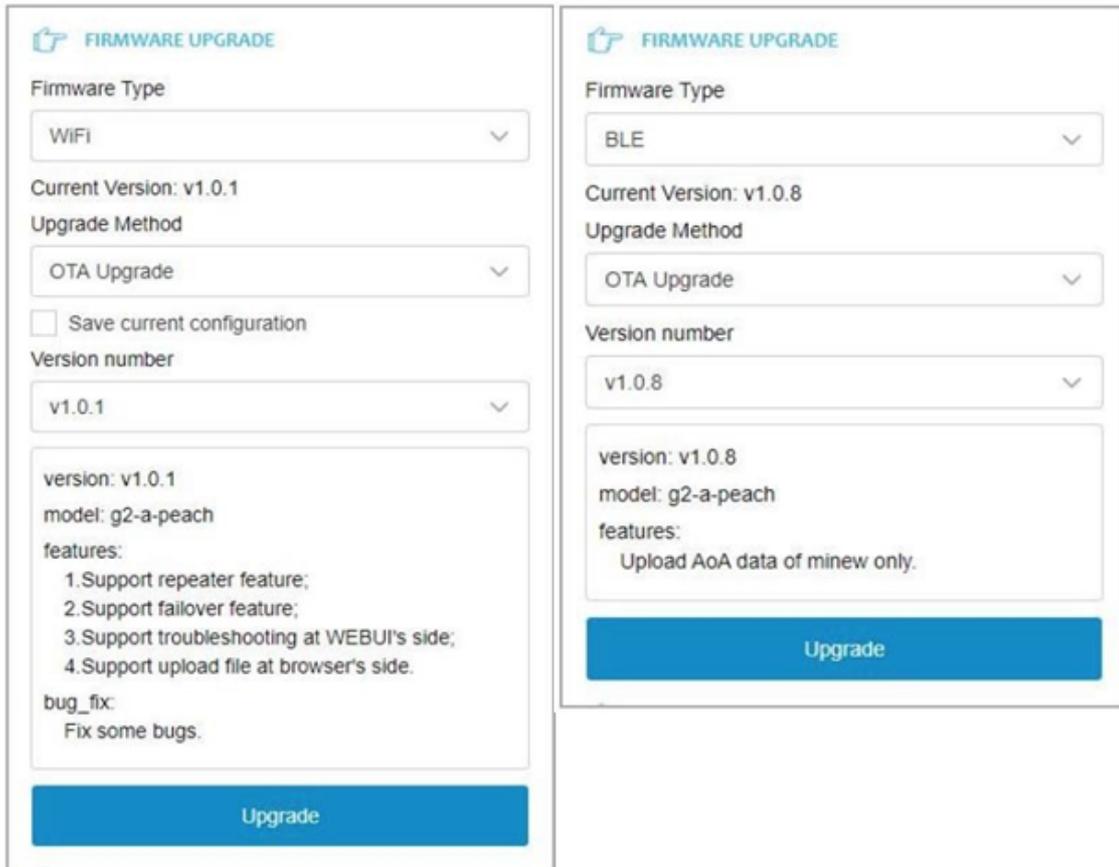
Рисунок 304. Настройка WLAN

1.11.5.4.5 Обновление и прошивка

Шлюз G2-A состоит из модуля WiFi и 4 модулей BLE, поэтому у шлюза есть два типа прошивки для обновления: прошивка WiFi и прошивка BLE.

После того, как шлюз сможет подключиться к внешней сети, выберите «OTA Upgrade» из списка Upgrade Method. Если вы хотите сохранить текущую конфигурацию, установите флажок «Save Current Configuration», а затем нажмите кнопку «Upgrade» и кнопку «ОК», чтобы подтвердить свое обновление (Рисунок 305).

После подтверждения обновления у вас будет время для загрузки микропрограммы и сохранения разблокировки сети в процессе загрузки микропрограммы с сервера. Если светодиодный индикатор не горит, это означает, что новая версия микропрограммы шлюза загружена и выполняется обновление. Не отключайте питание в процессе обновления. Подождите около 3 минут, пока светодиодный индикатор не загорится желтым, это означает, что обновление выполнено успешно.



FIRMWARE UPGRADE

Firmware Type
WiFi

Current Version: v1.0.1

Upgrade Method
OTA Upgrade

Save current configuration

Version number
v1.0.1

version: v1.0.1
model: g2-a-peach
features:
1. Support repeater feature;
2. Support failover feature;
3. Support troubleshooting at WEBUI's side;
4. Support upload file at browser's side.
bug_fix:
Fix some bugs.

Upgrade

FIRMWARE UPGRADE

Firmware Type
BLE

Current Version: v1.0.8

Upgrade Method
OTA Upgrade

Version number
v1.0.8

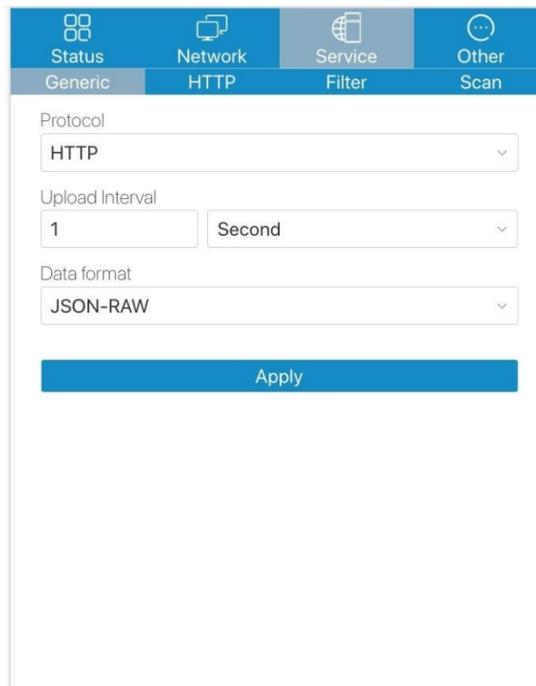
version: v1.0.8
model: g2-a-peach
features:
Upload AoA data of minew only.

Upgrade

Рисунок 305. Обновление ПО шлюза

1.11.5.4.6 Работа с данными шлюза

Для просмотра отправляемых шлюзом данных необходимо перейти в раздел настроек «Service». В подразделе «Generic» настройте необходимые параметры (Рисунок 306).



Status	Network	Service	Other
Generic	HTTP	Filter	Scan

Protocol
HTTP

Upload Interval
1 Second

Data format
JSON-RAW

Apply

Рисунок 306. Настройка параметров шлюза

Далее перейдите во второй подраздел (в зависимости от выбранного протокола, будет соответствующее название подраздела, в нашем примере HTTP) и заполните необходимые поля (Рисунок 307). После ввода данных нажмите на кнопку «Apply».

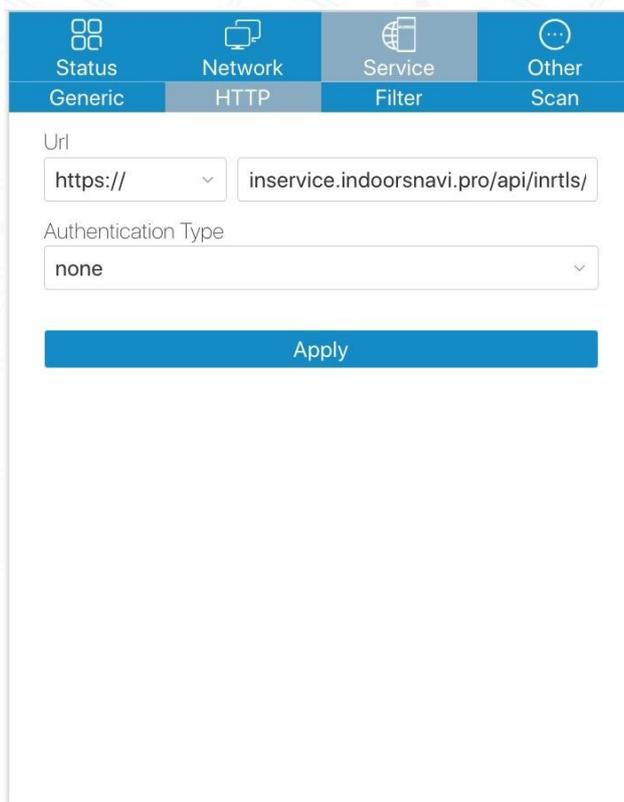


Рисунок 307. Подраздел HTTP настройки шлюза

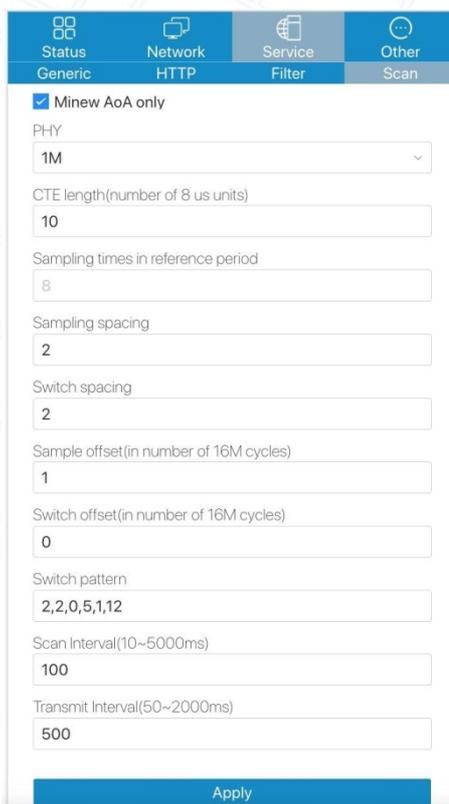
При создании шлюза в административной панели будет сгенерирован уникальный UUID, который в дальнейшем следует указать в URL шлюза после /gatewaypackets/ .

Пример:

UUID: 2oqr3d0r591wgguhbhmbkzjuve8rcva

URL: inservice.indoorsnavi.pro/api/inrtls/gatewaypackets/2oqr3d0r591wgguhbhmbkzjuve8rcva

Для настройки сканирования шлюза, необходимо перейти на вкладке «Scan» и ввести параметры сканирования (Рисунок 308). После ввода данных нажмите на кнопку «Apply».

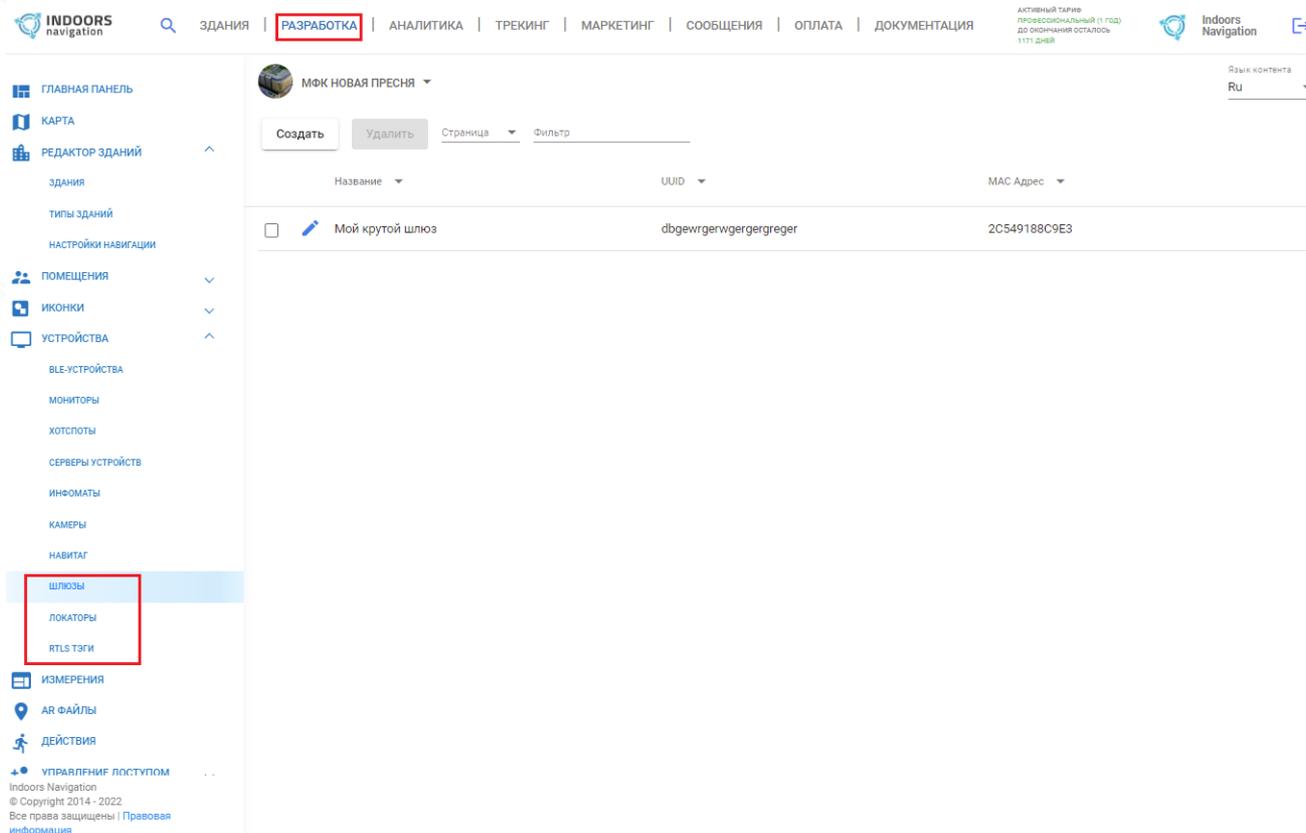


Status	Network	Service	Other
Generic	HTTP	Filter	Scan
<input checked="" type="checkbox"/> Minew AoA only			
PHY			
1M			
CTE length(number of 8 us units)			
10			
Sampling times in reference period			
8			
Sampling spacing			
2			
Switch spacing			
2			
Sample offset(in number of 16M cycles)			
1			
Switch offset(in number of 16M cycles)			
0			
Switch pattern			
2,2,0,5,1,12			
Scan Interval(10~5000ms)			
100			
Transmit Interval(50~2000ms)			
500			
Apply			

Рисунок 308. Настройки сканирования шлюза

1.11.5.5 Работа с локаторами, RTLS в административной панели

В административной панели меню для работы с шлюзами, локаторами, RTLS-тэгами расположено в разделе «Разработка» -> «Устройства» (Рисунок 309). Подробно работа в данном разделе описана в пункте [1.2.6 Устройства](#).



Активный тариф профессиональный (1 год) до окончания осталось 1171 дней

Язык контента: Ru

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Создать Удалить Страница Фильтр

	Название	UUID	MAC Адрес
<input type="checkbox"/>	Мой крутой шлюз	dbgewrgerwgergerger	2C549188C9E3

ШЛЮЗЫ
ЛОКАТОРЫ
RTLS ТЭГИ

ИЗМЕРЕНИЯ
AR ФАЙЛЫ
ДЕЙСТВИЯ
УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
Indoors Navigation
© Copyright 2014 - 2022
Все права защищены | Правовая информация

Рисунок 309. Шлюзы, локаторы, RTLS-тэги

1.11.5.6 Работы с точками локаторов в Редакторе

Для размещения точек локаторов на карте Здания, выберите инструмент «Точки локаторов» в Редакторе Этажей (Рисунок 310).

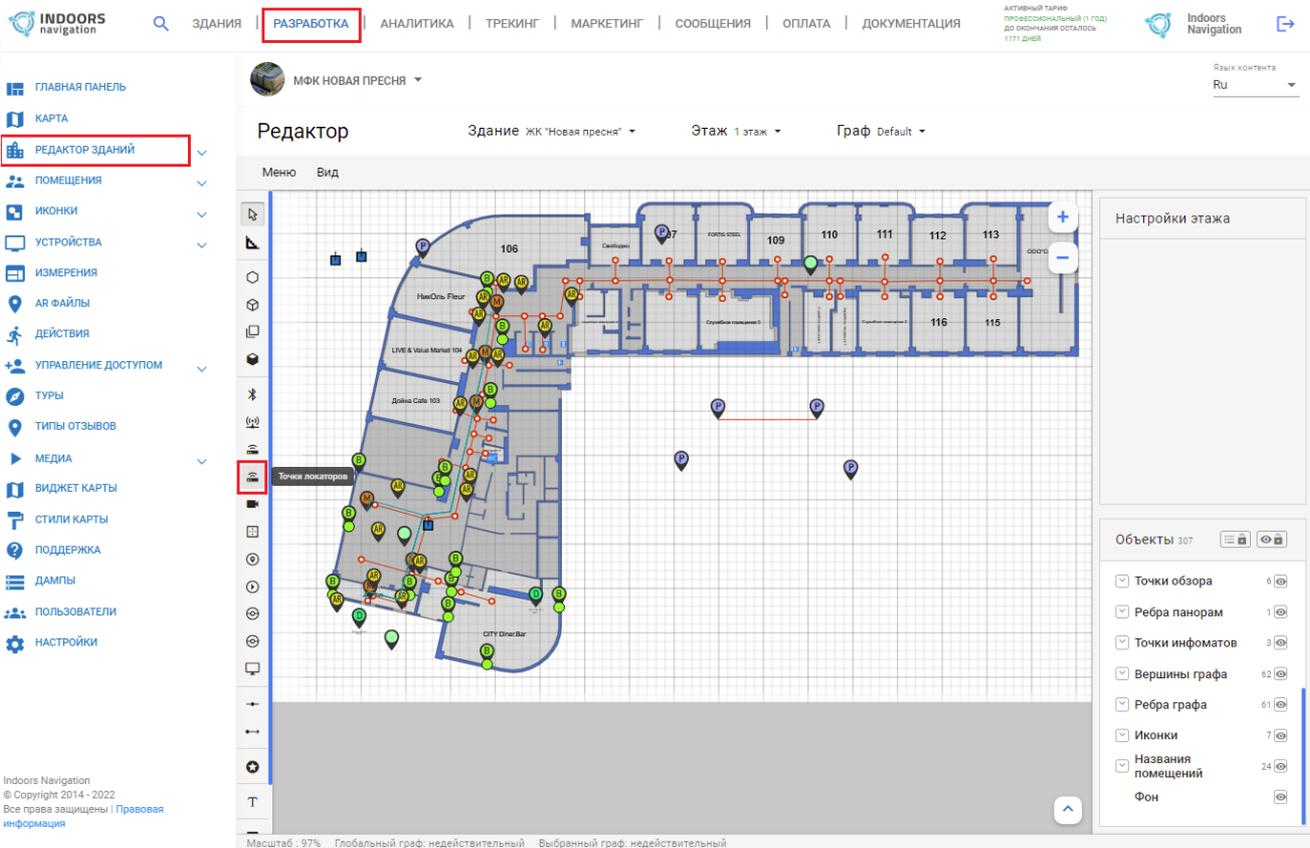


Рисунок 310. Инструмент «Точки локаторов»

После выбора инструмента в правой части панели (Рисунок 311) необходимо выбрать ранее созданный локатор, либо добавить новый локатор, нажав на кнопку «Добавить новую запись».

Точка локатора

X (пкс) Y (пкс)

Локатор

➤ Добавить новую запись:

Test locator

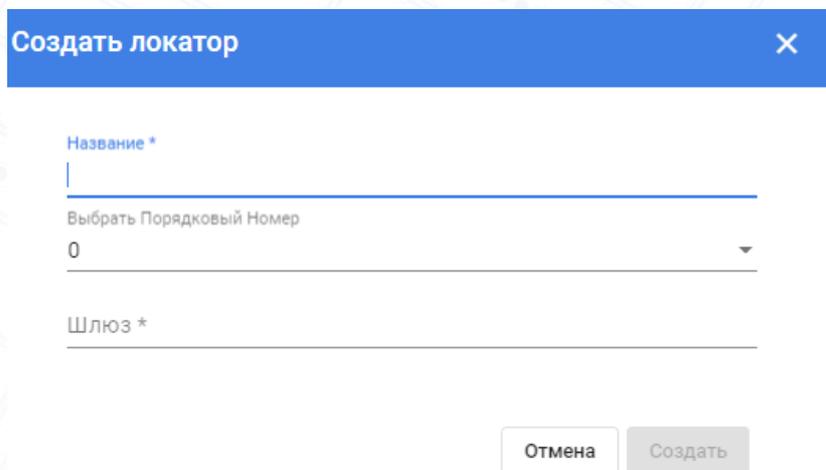
Рисунок 311. Выбор точки локатора

После нажатия кнопки создания локатора, откроется окно параметров, в котором введите следующие данные (Рисунок 312):

- Название Локатора;

- Его порядковый номер;
- Шлюз для локатора.

После ввода всех данных нажмите на кнопку «Создать».



Создать локатор

Название *

Выбрать Порядковый Номер
0

Шлюз *

Отмена Создать

Рисунок 312. Окно создания Локатора

Затем с помощью двойного клика левой кнопки мыши можно расположить локатор на карте. Если после размещения локатора нажать на нём левой кнопкой мыши, то в правой части появится окно настройки положения локатора (Рисунок 313), в котором можно изменять его поворот, наклон, расположение по осям координат X и Y.

- ГЛАВНАЯ ПАНЕЛЬ
- КАРТА
- РЕДАКТОР ЗДАНИЙ
- ПОМЕЩЕНИЯ
- ИКОНКИ
- УСТРОЙСТВА
- ИЗМЕРЕНИЯ
- AR ФАЙЛЫ
- ДЕЙСТВИЯ
- УПРАВЛЕНИЕ ДОСТУПОМ
- ТУРЫ
- ТИПЫ ОТЗЫВОВ
- МЕДИА
- ВИДЖЕТ КАРТЫ
- СТИЛИ КАРТЫ
- ПОДДЕРЖКА
- ДАМПЫ
- ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
- НАСТРОЙКИ

МФК НОВАЯ ПРЕСНЯ

Язык контекста
Ru

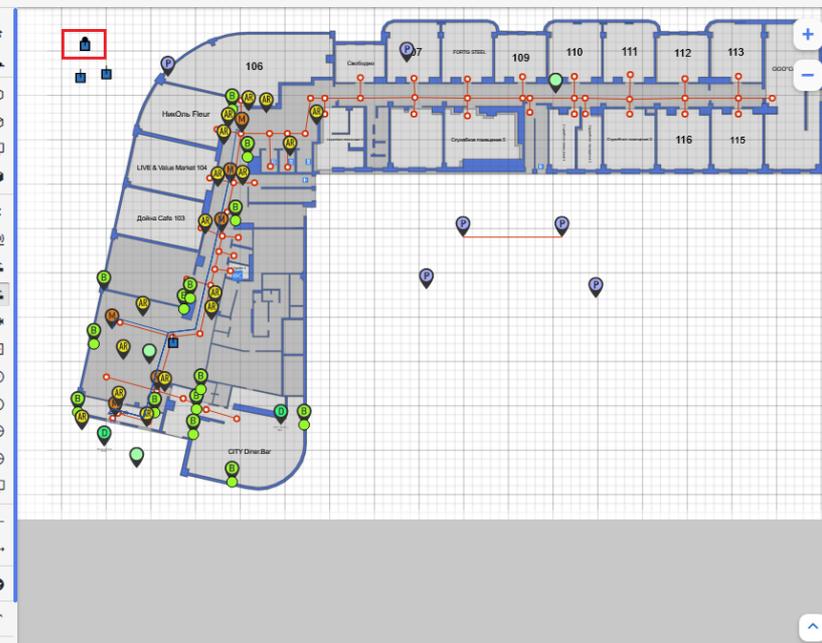
Редактор

Здание ЖК "Новая пресня"

Этаж 1 этаж

Граф Default

Меню Вид



Точка локатора id11

X (пкс)	Y (пкс)
77	45
Локатор Test loc	
Поворот 0	
Наклон 0	
Крен 0	

- Объекты 309
- Этаж 1
 - Стены 20
 - Помещения 24
 - Полигоны 0
 - Зоны 0
 - BLE-устройства 40
 - Устройства 2
 - Хотспоты 0

Рисунок 313. Редактирование параметров локатора

2 Сервисные Приложения

Облачная платформа Indoors Navigation Platform обладает несколькими сервисными мобильными приложениями необходимыми для развертывания и настройки сервиса непосредственно на объекте. Для проверки его работоспособности, тестирования, проведения испытаний в рабочем режиме, активации приложений на оборудовании, мониторинга используемого оборудования.

Сервисные мобильные приложения особенно необходимы в случае отсутствия у разработчика выпущенного клиентского приложения, в которое предполагается интеграция SDK платформы.

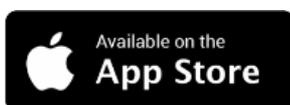
Сервисные мобильные приложения выпущены для iOS и Android устройств.

2.1 inTool

Приложение InTool – это инструмент для пользователей навигационной платформы Indoors в различных зданиях. С помощью этого инструмента разработчик может:

- измерить уровень сигнала различных датчиков, которые используются для определения местоположения внутри помещения;
- протестировать уведомления;
- протестировать маршруты между помещениями;
- протестировать карту здания и помещений.

Установить приложение InTool можно по ссылкам:



2.1.1 Работа с Приложением

При запуске мобильного Приложения «InTool» откроется окно входа в систему (Рисунок 314). После авторизации будет доступен соответствующий для данного пользователя функционал Приложения.



InTool

инструмент для измерения и тестирования

Email

Пароль

Войти

Рисунок 314. Запуск Приложения

Для выполнения авторизации (Рисунок 314) необходимо ввести логин (в качестве логина используется адрес электронной почты) и пароль. После ввода данных необходимо нажать на кнопку «Войти».

После успешной авторизации на экране телефона будет выведен список доступных для данного пользователя приложений, с которыми он может работать (Рисунок 315). Для каждого приложения в правой части строки указана дата создания и дата последнего обновления приложения. Выберите приложение из списка, нажав на него.

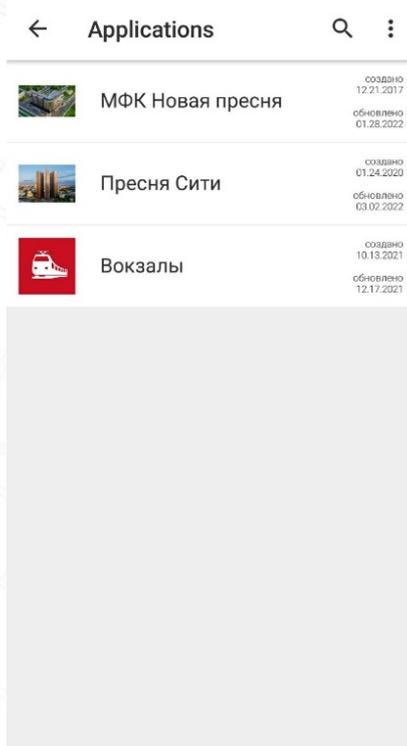


Рисунок 315. Выбор Приложения

После выбора Приложения необходимо выбрать тип зданий, с которыми будет осуществлена работа (Рисунок 316). Для каждого типа зданий в правой части строки указана дата создания и дата последнего обновления типа здания. Выберите тип здания из списка, нажав на него.

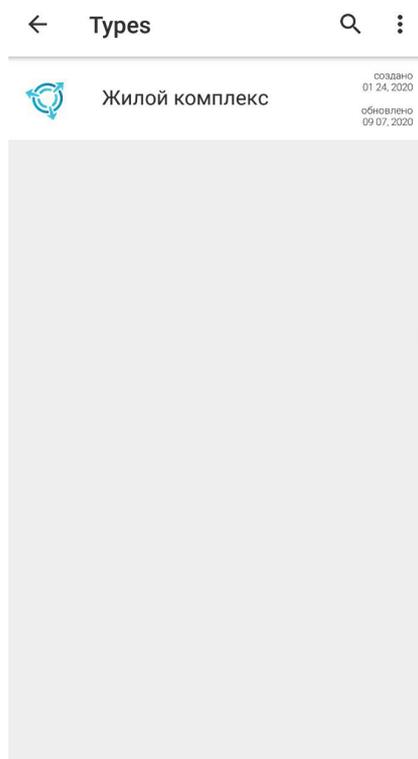


Рисунок 316. Выбор Типа Здания

После выбора типа здания, необходимо выбрать непосредственно само здание для работы с ним (Рисунок 317). Для каждого из зданий в правой части строки указана дата создания и дата последнего обновления здания. Выберите здание из списка, нажав на него.

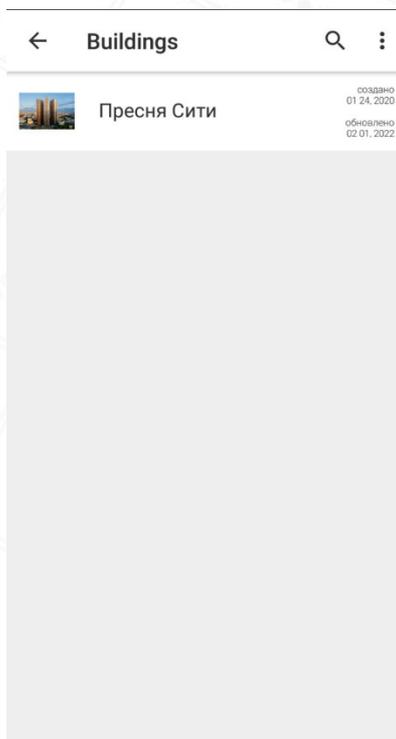


Рисунок 317. Выбор Здания для работы

После выбора здания откроется карта данного здания с различными элементами для работы (Рисунок 318).

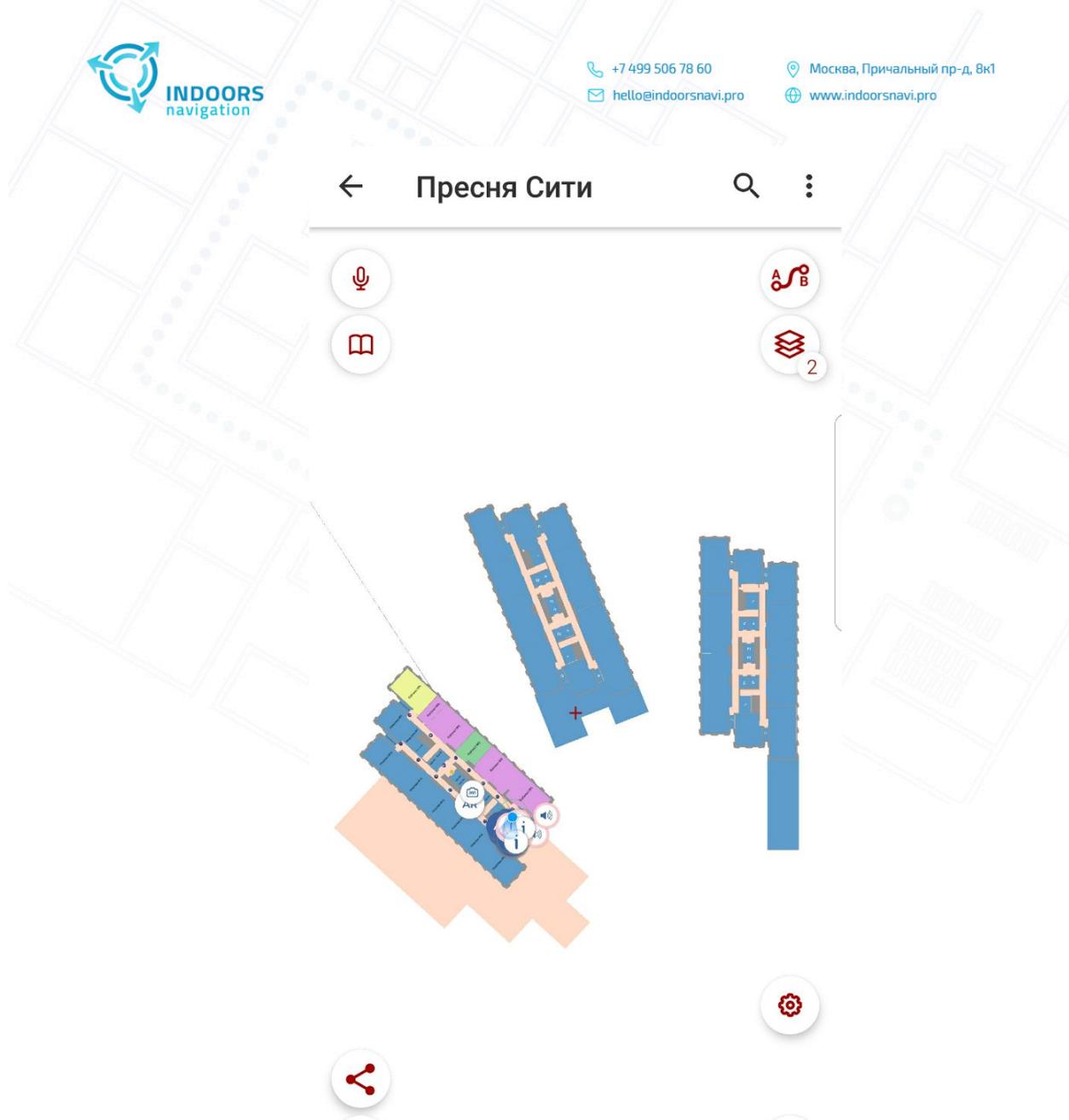


Рисунок 318. Схема открытого для работы здания

Для работы доступны следующие функции:

 - поиск элементов на схеме здания. Для поиска элементов нажмите на кнопку поиска и введите наименование элемента для поиска.

 - голосовой поиск элементов на карте здания. Для голосового поиска нажмите на данную кнопку и произнесите в микрофон телефона наименование элемента для поиска.

 - список туров по зданию. При нажатии на данную кнопку откроется окно со списком туров для данного здания (Рисунок 319). Для выбора тура нажмите на него на экране, после чего откроется меню работы с туром на схеме здания (Рисунок 320). На карте располагаются точки, из которых состоит данный тур. С помощью кнопок навигации  и  можно осуществить переключение между медиа точками тура. С помощью кнопки  можно запустить воспроизведение тура.

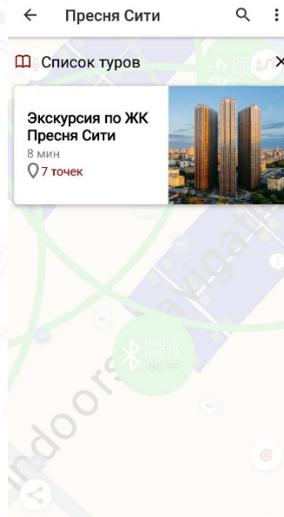


Рисунок 319. Выбор тура по зданию

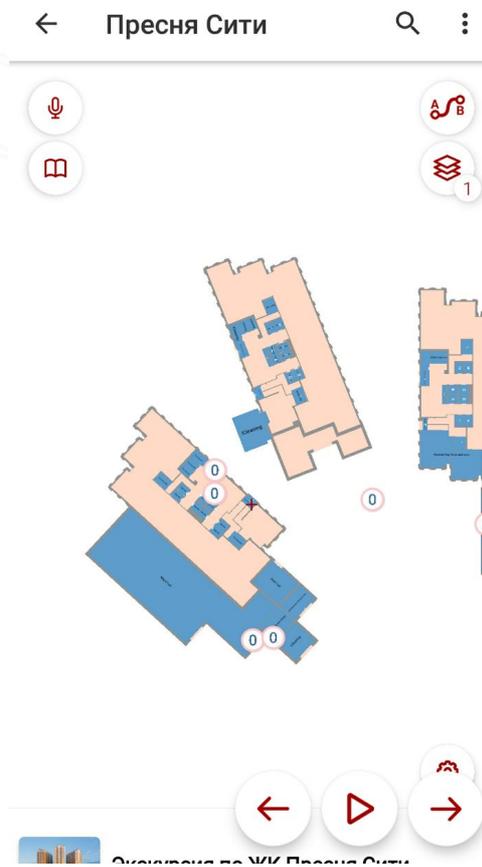


Рисунок 320. Тур по зданию

 выбор этажа здания. После нажатия на данную кнопку откроется подменю выбора этажа здания (Рисунок 321).

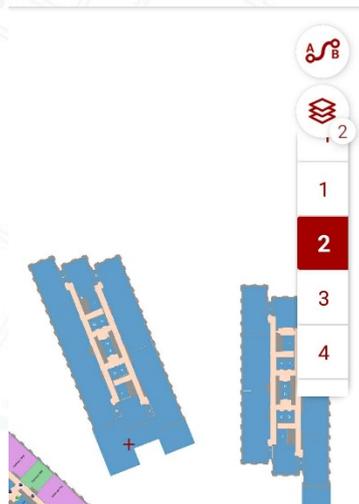


Рисунок 321. Выбор этажа здания

 настройка измерений датчиков в зданиях. В данном разделе осуществляется настройка измерений различных датчиков, используемых для навигации по зданию (Рисунок 322).

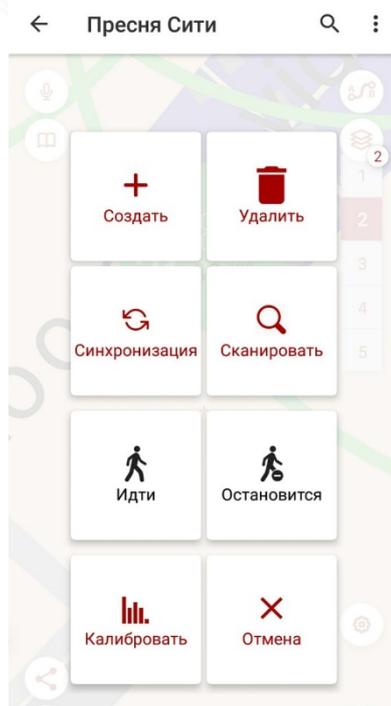


Рисунок 322. Настройка измерений датчиков

С помощью кнопки «Создать» можно добавить новое измерение. Порядок настройки измерений описан в пункте 2.5. С помощью кнопки «Синхронизировать» выполняется синхронизация измерений. С помощью кнопки «Сканировать» выполняется сканирование расположенных рядом с текущим местоположением датчиков Weacon и шлюзов (Рисунок 323). После проведения сканирования можно отправить данные о сканировании на сервер с помощью кнопки «Отправить».

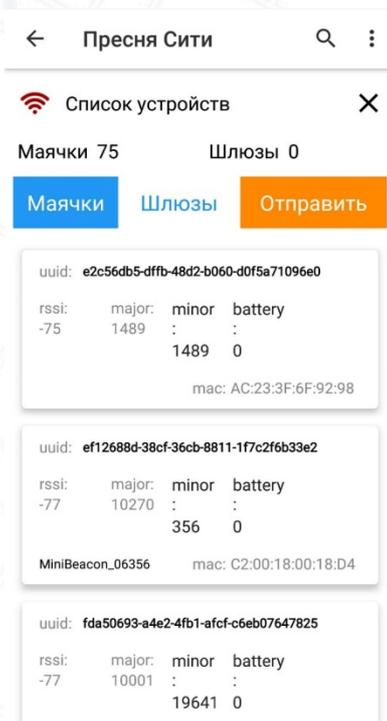


Рисунок 323. Сканирование датчиков Beacon и шлюзов

С помощью кнопки «Калибровать» выполняется калибровка данных датчиков.

С помощью кнопки «Отмена» можно отменить текущую настройку измерений.



построение маршрута по зданию. Для построения маршрута нажмите на данную кнопку построения маршрута, после чего введите в соответствующих полях пункты откуда и куда будет строиться маршрут. После чего на схеме здания будет построен маршрут от точки А к точке В (Рисунок 324). В верхней части экрана показана информация по навигации при движении.



Рисунок 324. Построение маршрута

-  переход к текущему местоположению на карте здания;
- 3D** кнопка переключения между 3D и 2D картой здания;

С помощью кнопки (⋮) можно открыть подменю работы с профайлом пользователя (Рисунок 325). В данном меню можно открыть учетную запись пользователя (кнопка «Профиль») и выйти из системы (кнопка «Выйти»). Так же можно открыть чат с пользователями (кнопка «Чат»), где можно начать новый разговор с пользователем или отредактировать старый разговор.

Профиль

Чат

Выйти

Рисунок 325. Подменю работы с Профайлом пользователя

При увеличении масштаба на карте здания (приближение или удаление осуществляется с помощью движений двумя пальцами руки) можно увидеть различные объекты, расположенные в зданиях (Рисунок 326). Если нажать на один из объектов, в нижней части экрана будет отображена информация о данном объекте.

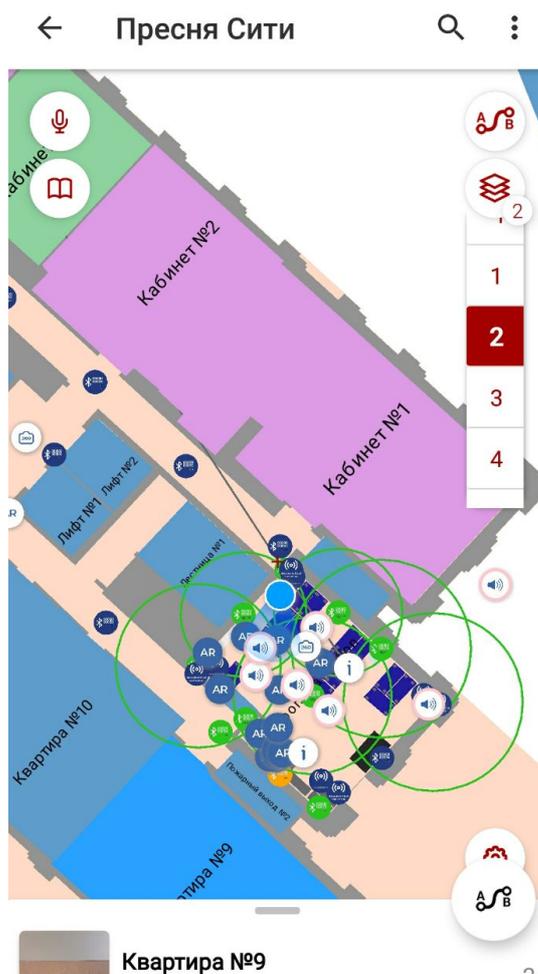


Рисунок 326. Объекты на карте здания

Также при приближении на карте можно увидеть расположенные датчики измерения (Рисунок 327). Также на карте могут располагаться точки дополненной реальности (AR), точки с 360° обзором (360°).



Рисунок 327. Датчики измерений на карте здания

На карте также располагаются медиа точки (🔊). Если нажать на одну из данных точек, откроется окно с медиа-информацией (Рисунок 328). Можно прослушать аудиоинформацию с помощью кнопки воспроизведения.



Рисунок 328. Медиа-точки на карте здания

2.1.2 Выполнение замеров в зданиях

Для проведения измерений предварительно необходимо выполнить следующие условия:

- Аккумулятор телефона должен быть заряжен на 100%;
- Версия Приложения InTool должна быть последней;
- Все сторонние приложения на телефоне должны быть закрыты;
- Датчики WiFi, Bluetooth и GPS должны быть активированы;
- Режим модема (мобильная точка доступа Wi-Fi) должна быть отключена.

После того, как все из вышеописанных условий будут выполнены, откройте приложение InTool, выполните авторизацию, затем откройте необходимое здание (стадион) для настройки измерений. Выберите помещение, в котором будут осуществляться измерения (Рисунок 329).

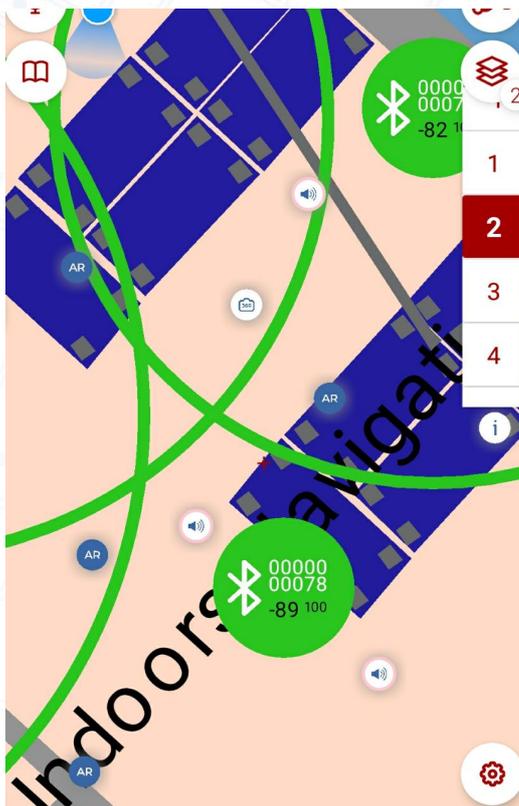


Рисунок 329. Выбор помещений для измерений

Затем сместите центр экрана (синий крестик) в точку, в которой будут производиться измерения (Рисунок 330).



Рисунок 330. Установка точки измерения

После этого нажмите на кнопку  и в появившемся окне (Рисунок 331) нажмите на кнопку «Create».

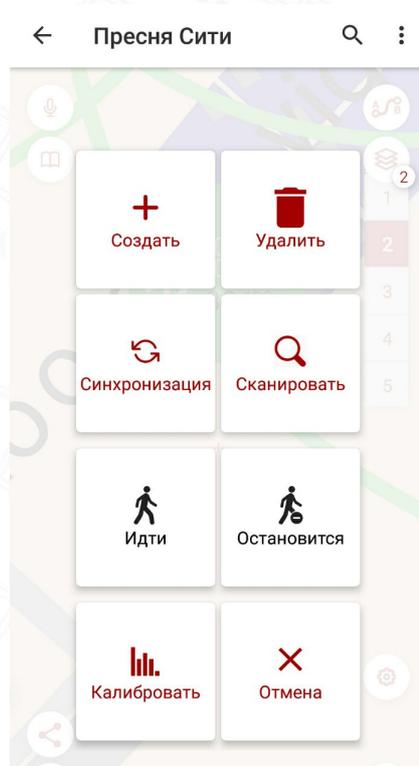


Рисунок 331. Создание измерения

Далее установите направление компаса в телефоне (в нижней части экрана) на угол 0° и нажмите на кнопку «Да» (Рисунок 332).

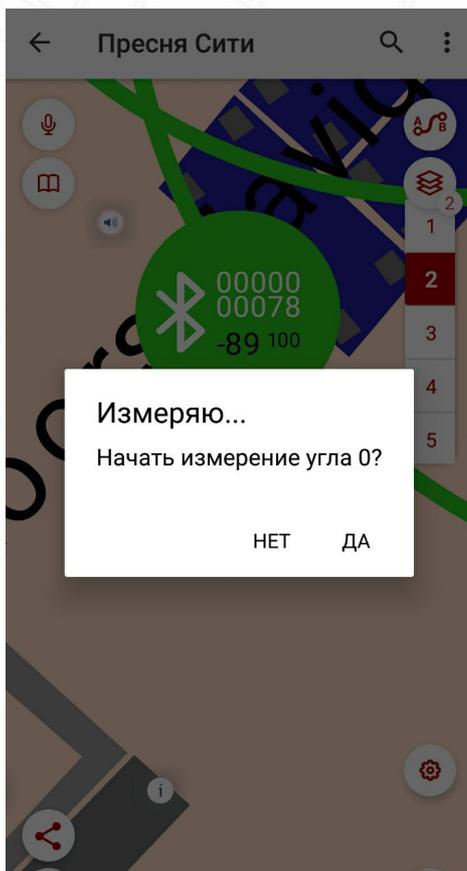


Рисунок 332. Начало измерений

После этого будет начато выполнение замера для угла 0° (Рисунок 333).

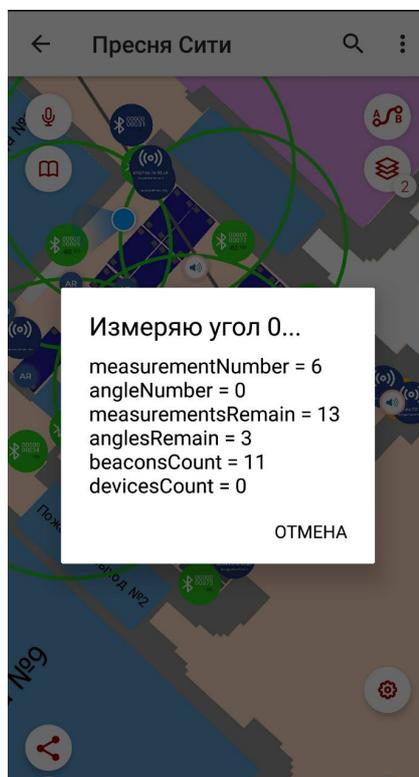


Рисунок 333. Измерения для угла 0°

По окончании замера под углом 0° устройство запрашивает разрешение продолжения замера под следующим углом (90, 180, 270). Необходимо выставить соответствующий угол компаса в телефоне и нажать на кнопку «Да» для продолжения замера (Рисунок 334).

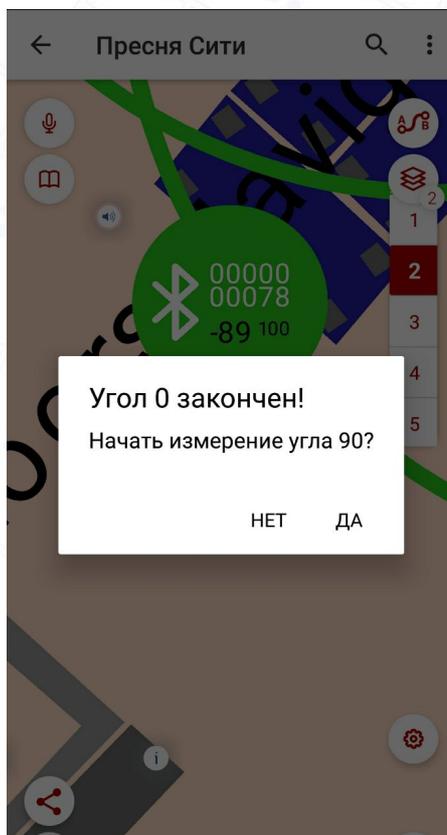


Рисунок 334. Завершение измерения для угла 0°

Для каждого угла измерения проводятся аналогичным образом. Количество BeaconsCount и DevicesCount должно быть больше нуля (Рисунок 335).

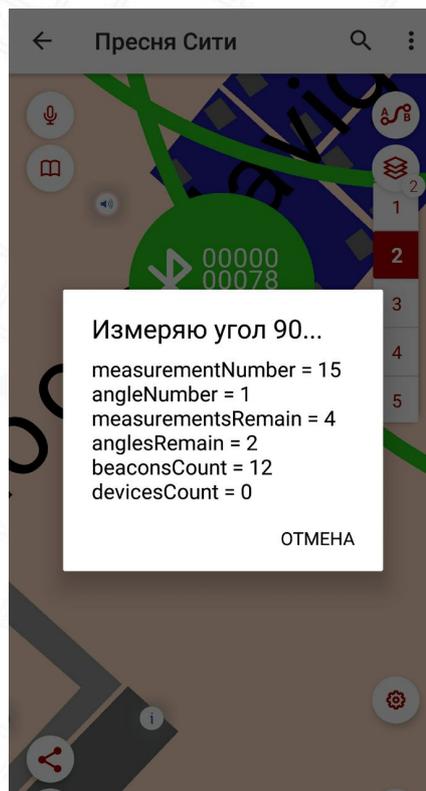


Рисунок 335. Измерения для угла 90°

После установки измерения для каждого угла необходимо подождать около 10 секунд до окончательного завершения измерения.

Если количество BeaconsCount и DeviceCount остается нулевым, необходимо выключить и заново включить датчики Bluetooth и WiFi на телефоне и повторить выполнение замеров.

Измерения можно отменить до завершения измерения для угла 270°. Для отмены нажмите на кнопку «Отмена».

По завершению измерения на карте здания появится иконка измеренной точки.

После появления данной иконки необходимо выполнить синхронизацию измерений. Для этого нажмите на кнопку настройки измерений (⚙️) и в появившемся окне нажмите на кнопку «Sync». Для успешного выполнения синхронизации необходимо наличие стабильного интернета.

По окончании синхронизации цвет иконки измеренной точки изменится.

2.1.2.1 Ячейки с измерениями

При нахождении в каком-либо помещении в здании, на карте отображаются находящиеся рядом ячейки с измерениями, а также различные датчики (Рисунок 336).

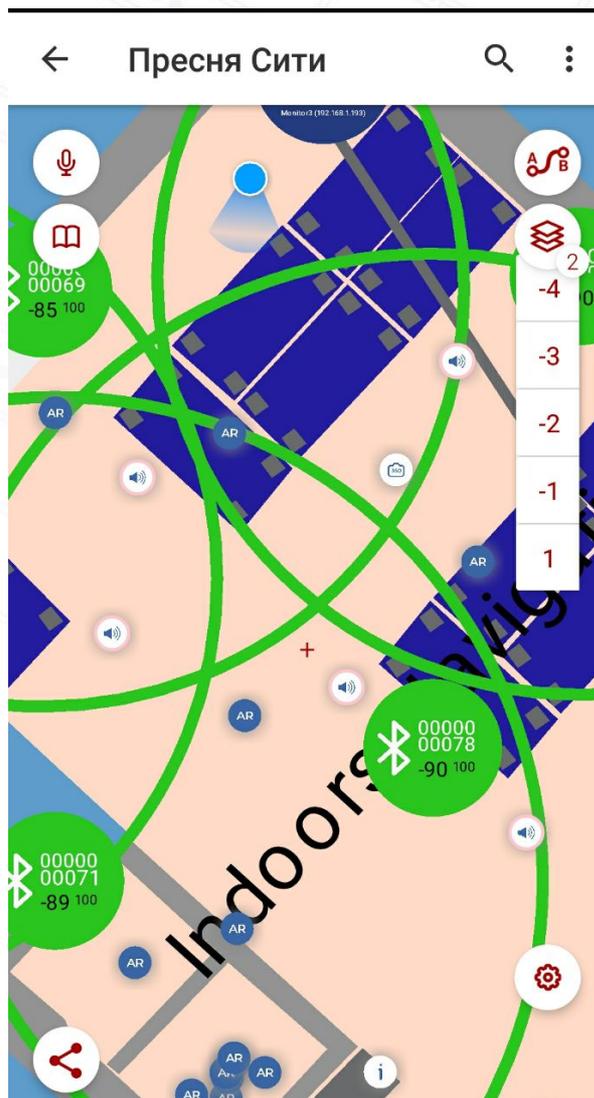


Рисунок 336. Ячейки с измерениями и датчики в помещении

На схеме располагаются следующие элементы:

-  - красным значком шкалы в красном круге обозначаются пять ближайших к данной точке ячеек с измерениями.
-  - зелёный значок шкалы в зелёном круге обозначает самую близкую по выбранному алгоритму, из пяти ближайших к данной точке ячеек с измерениями.
-  - зелёным цветом обозначаются видимые в данный момент датчики измерений.

-  - желтым цветом обозначаются датчики, которые были видимы в текущей сессии навигации, но в данный момент не видимы.
-  - синим цветом обозначаются датчики, которые не были видимы в текущей сессии навигации.

С помощью кругов вокруг датчиков измерений обозначается сила сигнала данного датчика, переведённая в расстояние.

2.1.2.2 Значения Веасон

Веасон расположенные на карте, так же показывают актуальный заряд датчика (Рисунок 337).

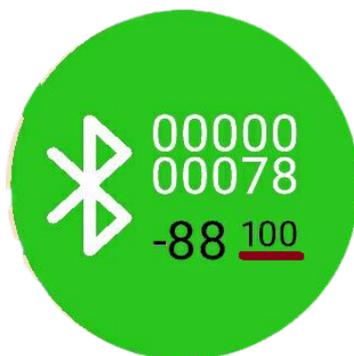


Рисунок 337. Показатель заряда

Здесь же показывается RSSI (Показатель уровня принимаемого сигнала) конкретного Веасон (Рисунок 338).

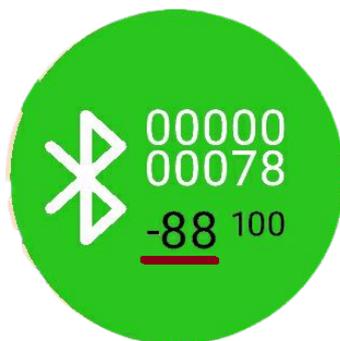


Рисунок 338. Значение RSSI

2.2 inStaff

Приложение InStaff - это приложение для отслеживания персонала позволяет эффективно оптимизировать рабочие процессы, эффективнее управлять ими в реальном времени и уменьшить эксплуатационные издержки. Система позволяет контролировать местоположение сотрудников, создав комфортную рабочую обстановку и эффективное использование как рабочего помещения, так и времени.

При запуске мобильного Приложения «InStaff» откроется окно входа в систему (Рисунок 339). После авторизации будет доступен соответствующий для данного пользователя функционал Приложения.

**InStaff**

управление персоналом

Email

Пароль

Войти

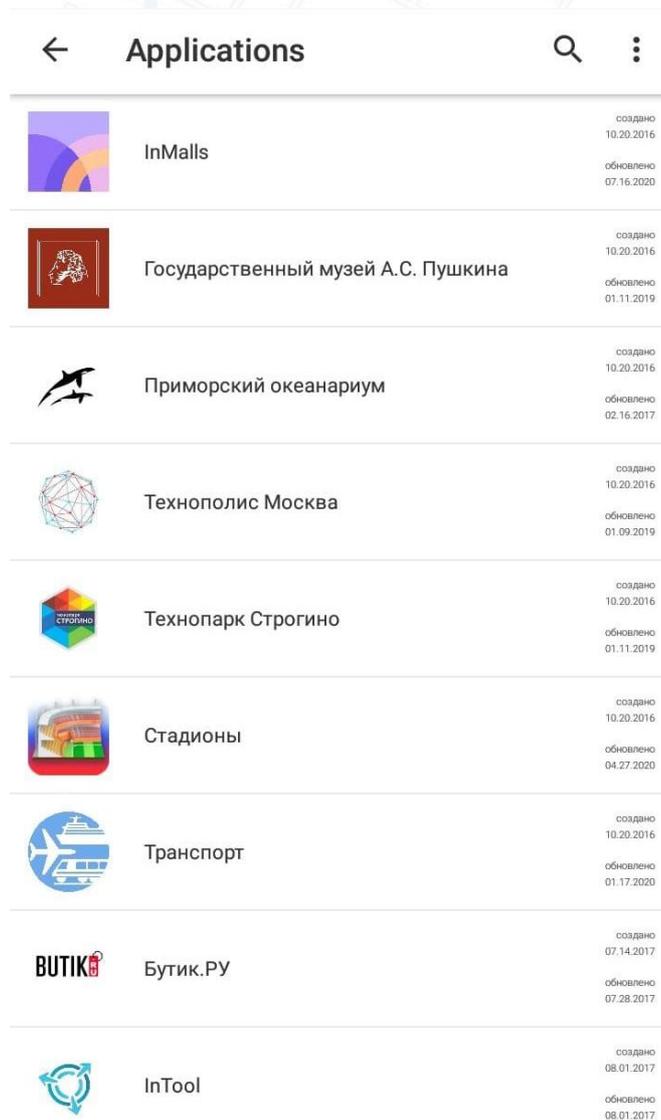
Рисунок 339. Авторизация

Авторизация пользователя

Для выполнения авторизации (Рисунок 340) необходимо ввести логин (в качестве логина используется адрес электронной почты) и пароль. После ввода данных необходимо нажать на кнопку «Войти».

Выбор Приложения для работы

После успешной авторизации на экране телефона будет выведен список доступных для данного пользователя приложений, с которыми он может работать (Рисунок 329). Для каждого приложения в правой части строки указана дата создания и дата последнего обновления приложения. Выберите приложение из списка, нажав на него.



Icon	Application Name	Created	Updated
	InMalls	создано 10.20.2016	обновлено 07.16.2020
	Государственный музей А.С. Пушкина	создано 10.20.2016	обновлено 01.11.2019
	Приморский океанариум	создано 10.20.2016	обновлено 02.16.2017
	Технополис Москва	создано 10.20.2016	обновлено 01.09.2019
	Технопарк Строгино	создано 10.20.2016	обновлено 01.11.2019
	Стадионы	создано 10.20.2016	обновлено 04.27.2020
	Транспорт	создано 10.20.2016	обновлено 01.17.2020
	Бутик.РУ	создано 07.14.2017	обновлено 07.28.2017
	InTool	создано 08.01.2017	обновлено 08.01.2017

Рисунок 340. Выбор приложения

Выбор типа здания

После выбора приложения необходимо выбрать тип зданий, с которыми будет осуществлена работа (Рисунок 341). Для каждого типа зданий в правой части строки указана дата создания и дата последнего обновления типа здания. Выберите тип здания из списка, нажав на него.

← Types



Жилой комплекс

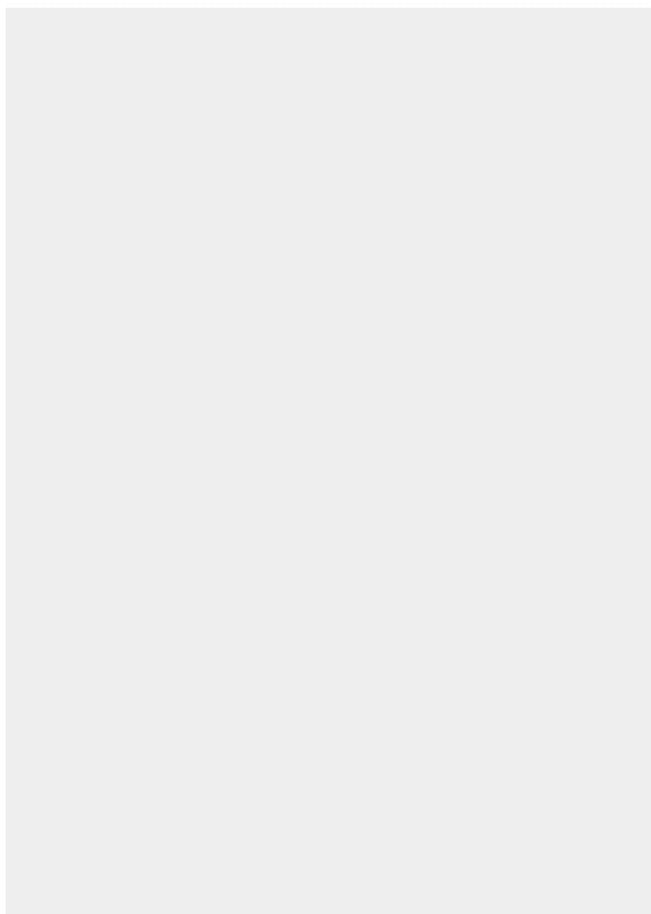
создано
01 24, 2020 04:36PM
обновлено
09 07, 2020 03:47PM

Рисунок 341. Выбор типа здания

Выбор здания и работа с ним

После выбора типа здания, необходимо выбрать непосредственно само здание для работы с ним (Рисунок 342). Для каждого из зданий в правой части строки указана дата создания и дата последнего обновления здания. Выберите здание из списка, нажав на него.

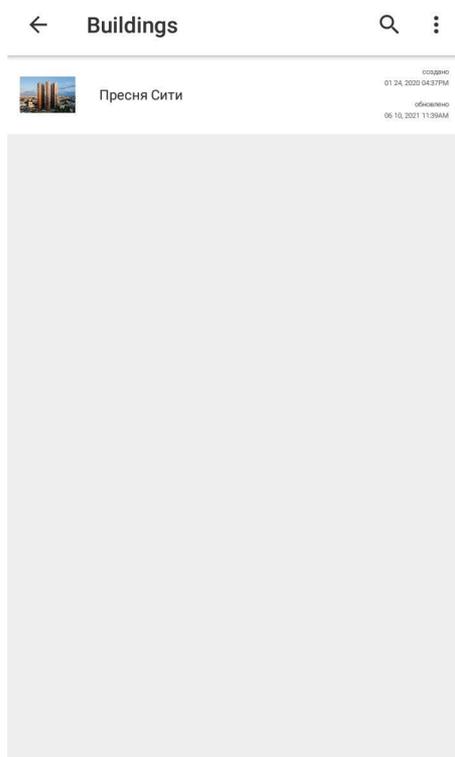


Рисунок 342. Выбор здания

После выбора здания приложение запросит доступ к местоположению (Рисунок 343) и предложит разрешить или запретить доступ (Рисунок 344).

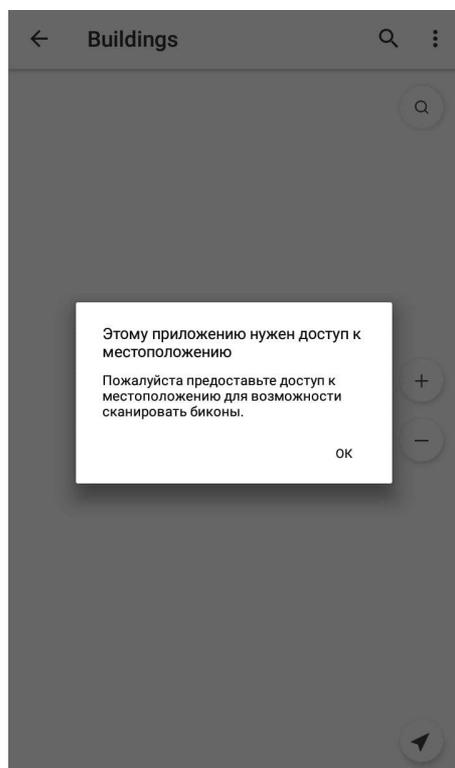


Рисунок 343. Оповещение о необходимости доступа к местоположению

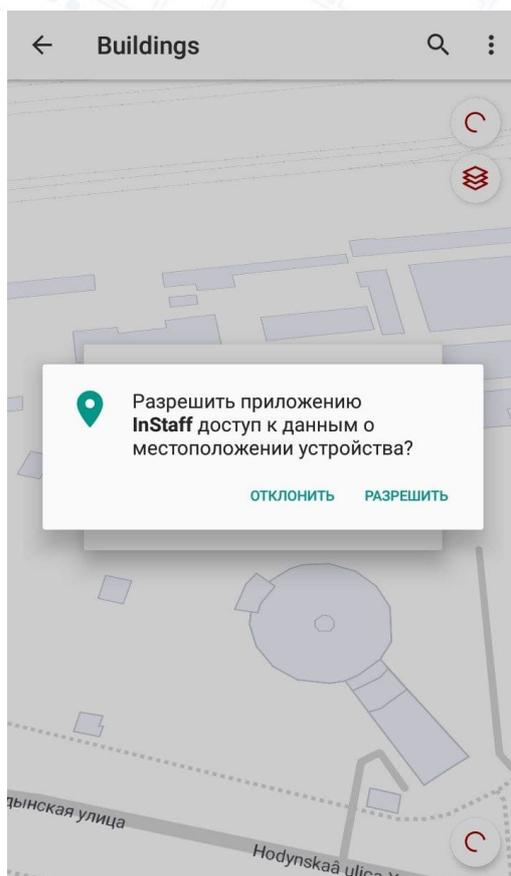


Рисунок 344. Предложение разрешить доступ к местоположению

После разрешения доступа к местоположению откроется карта здания с вашей меткой местоположения (Рисунок 345).

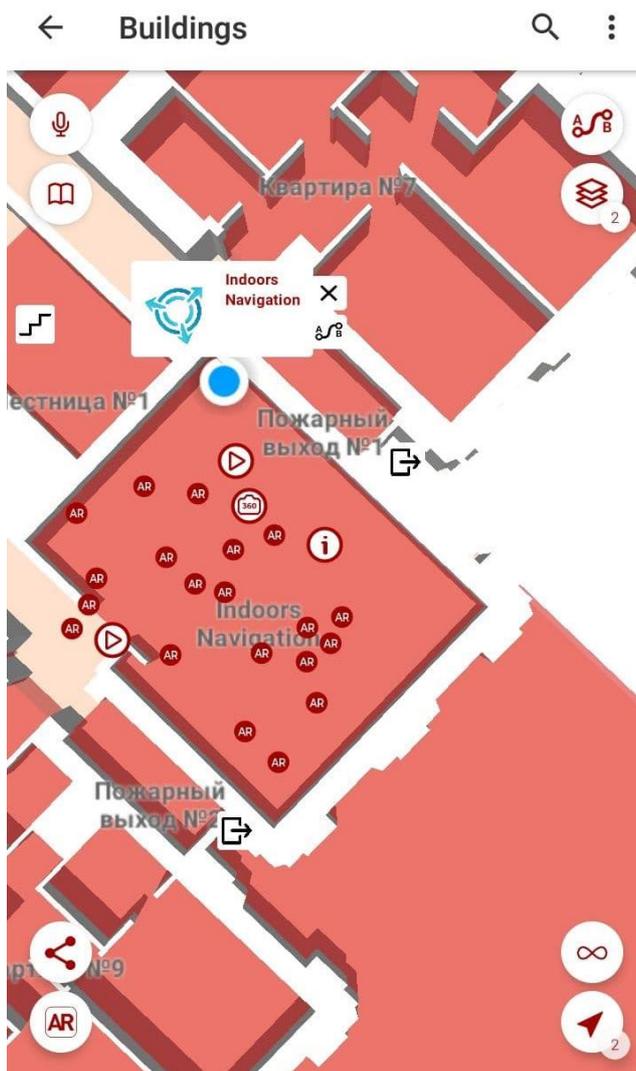


Рисунок 345. Карта здания

Для работы с приложением доступны следующие функции:

- Список туров по зданию.
- Простроение маршрутов.
- Дополненная реальность.
- Режим фонового сканирования.
- Режим ретрансляции позиции.

Список туров по зданию

При нажатии на данную кнопку откроется окно со списком туров для данного здания (Рисунок 346). Для выбора тура нажмите на него на экране, после чего откроется меню работы с туром на схеме здания (Рисунок 347).

С помощью кнопок навигации можно осуществить переключение между медиа-точками тура. С помощью кнопки «Play» можно запустить воспроизведение тура.



Рисунок 346. Список туров по зданию

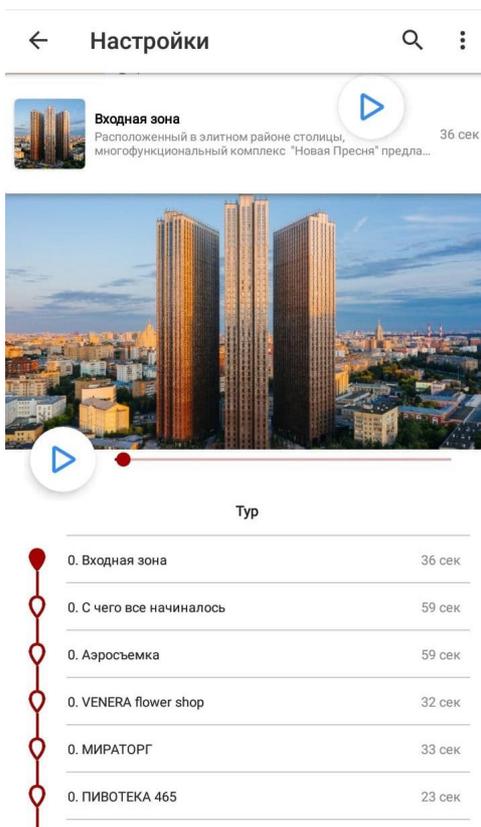


Рисунок 347. Список туров по зданию

Построение маршрутов

Для того чтобы построить маршрут нажмите на соответствующую кнопку в правом верхнем углу экрана и задайте начальную и конечную точку маршрута выбрав ее из выпадающего списка (Рисунок 348).

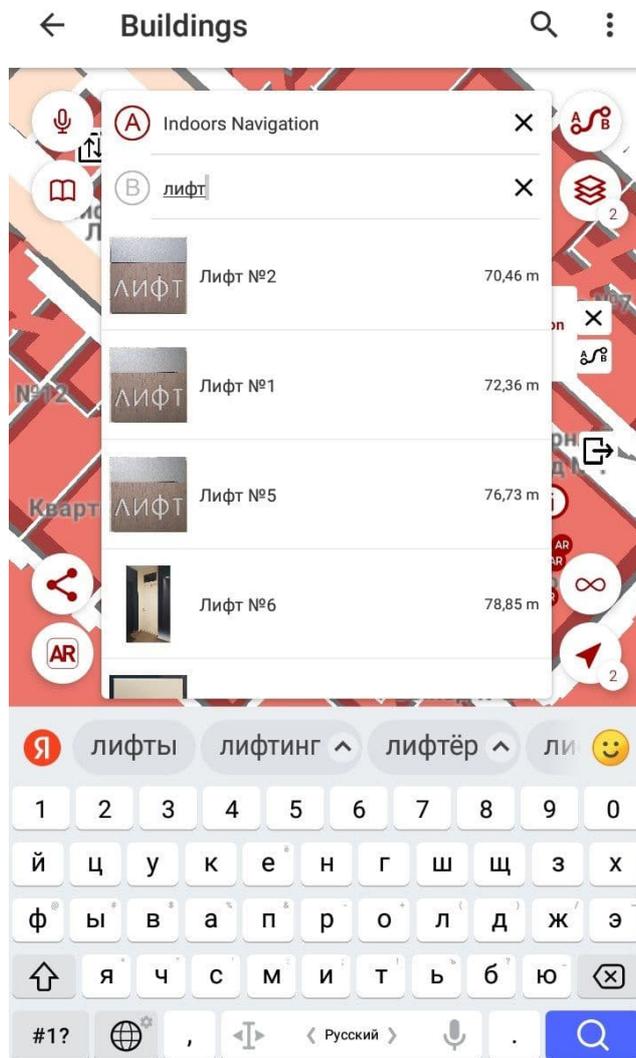


Рисунок 348. Построение маршрута

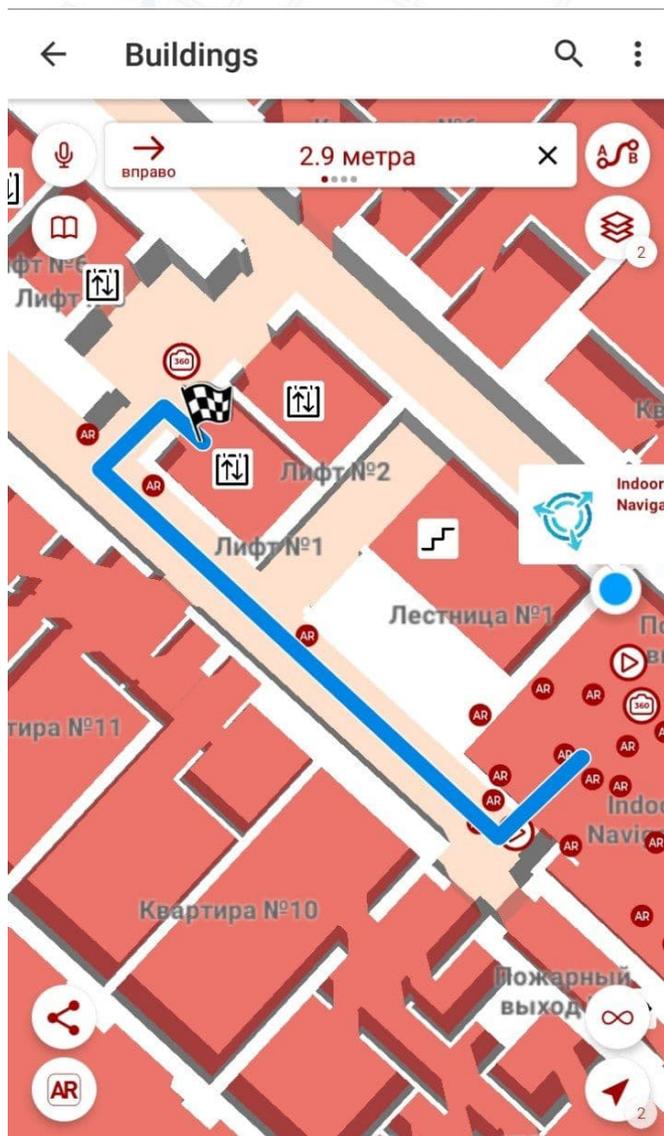


Рисунок 349. Построенный маршрут

Дополненная реальность

Позволяет использовать камеру мобильного устройства для **визуальной навигации**, построения и корректировки проложенного маршрута и поиска необходимых объектов в здании с помощью графики.

Технологии **дополненной реальности** и визуализации 3D графики, интерактивное взаимодействие

Развлекательные игровые решения с элементами **дополненной реальности**, управление жестами

Визуальный поиск – при наведении камеры смартфона, графически выделяются необходимые предметы

Автономная работа **без инфраструктуры** (не требуются Wi - fi и Bluetooth сети).
Отображение на экране смартфона **3D элементов** визуальной навигации по маршруту.

Для того чтобы активировать режим дополненной реальности необходимо нажать на кнопку «AR» в левом нижнем углу экрана (Рисунок 350).

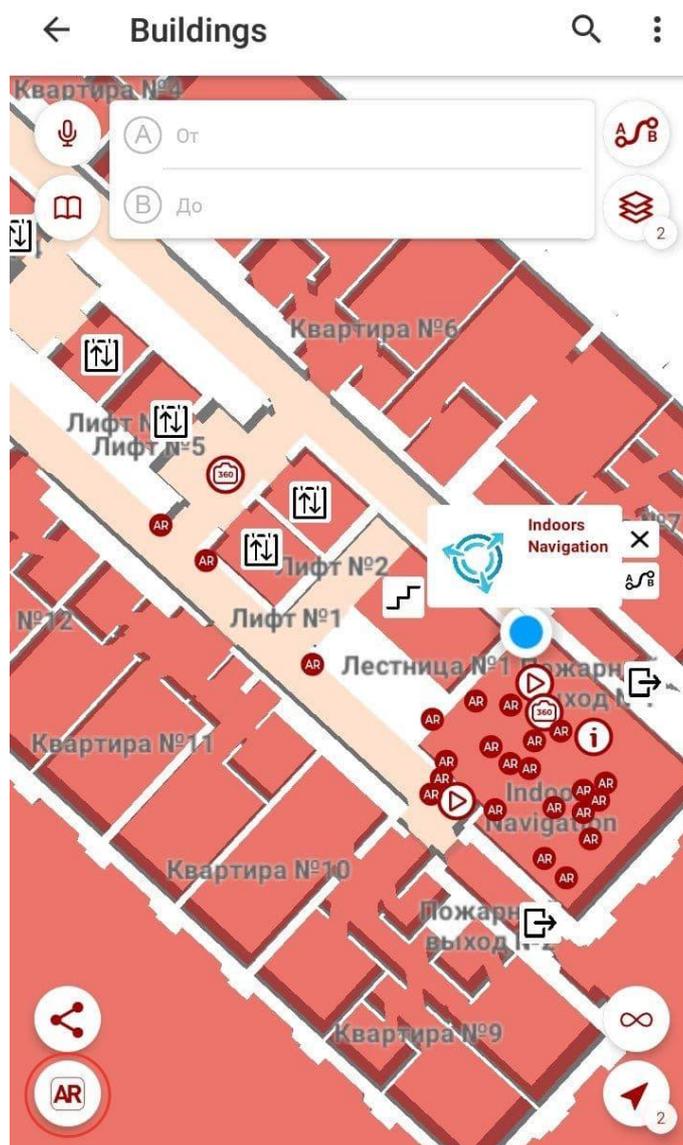


Рисунок 350. Кнопка дополненной реальности

После запуска режима AR приложение запросит доступ к камере устройства (Рисунок 351).

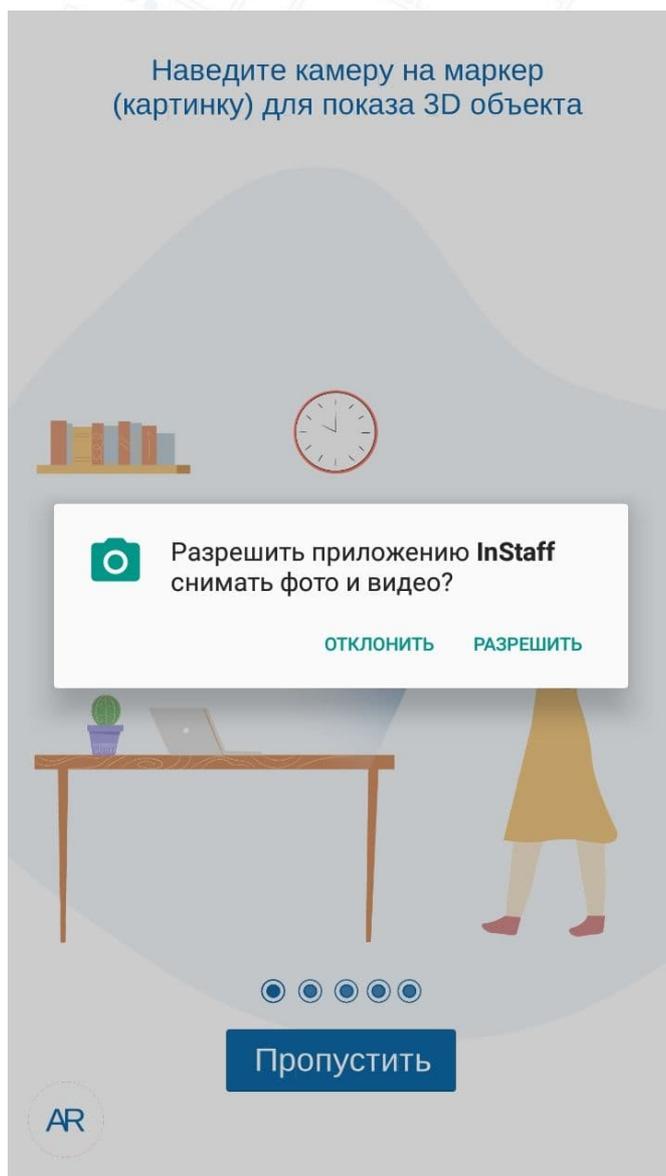


Рисунок 351. Разрешение на доступ к камере устройства

После разрешения доступа к камере устройства, запустится камера с подсказками для использования режима дополненной реальности (Рисунок 352) и загрузятся необходимые маркеры.

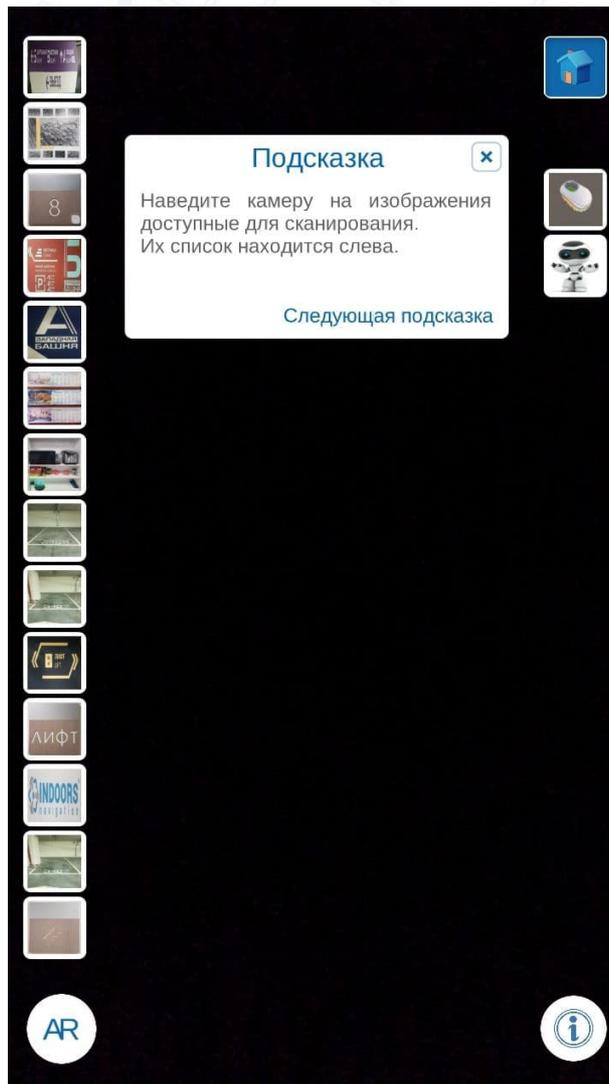


Рисунок 352. Запуск камеры AR

3 SDK

SDK для каждой платформы (iOS и Android) включает в себя два фреймворка:

- Основной пакет, который состоит из основных классов, необходимых для отрисовки карты, навигации, обмена сообщениями и тд.
- Дополнительный пакет с движком для AR.

Пакеты можно найти по ссылке: core.indoorsnavi.pro/artifactory/webapp/#/home

3.1 iOS

Для работы понадобится **Carthage**. Установить его можно командой

```
brew install carthage
```

Скачайте SDK с помощью Carthage. Для этого вам нужно создать текстовый файл, в каталоге вашего Xcode проекта, назвать его Cartfile и прописать в нем binary

```
binary "https://core.indoorsnavi.pro/artifactory/ios/pro.indoorsnavi/indoors sdk/indoors sdk.json" ==
```

```
3.2.0
```

```
binary
```

```
"https://core.indoorsnavi.pro/artifactory/ios/pro.indoorsnavi/indoors3engine/indoors3engine.json"
```

```
== 1.0.8
```

```
binary "https://api.mapbox.com/downloads/v2/carthage/mobile-maps/mapbox-ios-sdk-dynamic.json"
```

```
~> 6.3.0
```

```
github "mapbox/mapbox-directions-swift" ~> 0.30
```

```
github "mapbox/mapbox-events-ios" ~> 0.10.4
```

В каталоге вашего проекта появятся папки **Carthage->Build->IOS**. В папке IOS будет находиться:

IndoorsSDK.framework;

Mapbox.framework;

MapboxDirections.framework;

MapboxMobileEvents.framework;

Polyline.framework.

Перетащите их к себе в проект. Добавьте SDK в **Embedded binaries** и в **Build Settings** вашего проекта, включите **Allow Non-modular Includes In Framework Modules**

В файл AppDelegate.h добавьте и замените следующие строчки

```
#import <UIKit/UIKit.h>
```

```
#import <IndoorsSDK/IndoorsSDK.h>
```

@interface AppDelegate : INAppDelegate**@end**

Инициализация:

`[INCore initializeWithConfiguration:[INCoreConfiguration defaultConfiguration]];`

Скачивание необходимых данных:

`[[[INCore sharedInstance] service] authorizeApplicationWithClientId:@"YOUR_APP_CLIENT_ID"
andClientSecret:@"YOUR_APP_CLIENT_SECRET"``withCompletionBlock:^(NSError *error)``{``if (error)``{``INLogInfo(@"%@@", [error localizedDescription]);``}``[[[INCore sharedInstance] service]``loadApplicationsWithCompletionBlock:^(NSMutableArray *applications, NSError *error)``{``if (error)``{``INLogInfo(@"%@@", [error localizedDescription]);``}``if ([applications count] > 0)``{``INApplication *application = applications[0];``[[[INCore sharedInstance] service] loadBuildingsOfApplication:application``withCompletionBlock:^(NSMutableArray *buildings, NSError *error)``{``if (error)``{``INLogInfo(@"%@@", [error localizedDescription]);``}``}}];`

```
    }  
  }];  
};
```

Интеграция карты:

```
INGlobalMapView *globalMapView = [[INGlobalMapView alloc] initWithFrame:[self  
mapContainer].bounds];
```

```
[[self view] addSubview:_globalMapView];
```

```
[globalMapView setDelegate:self];
```

```
[globalMapView setBuildings:[[[[INCore sharedInstance] service] currentApplication] Buildings]];
```

3.2 Android

В файле build.gradle (на уровне проекта) добавьте ссылку

```
allprojects {  
    repositories {  
        ivy {url 'https://core.indoorsnavi.pro/artifactory/android'}  
    }  
}
```

Затем в файле build.gradle (на уровне модуля) добавьте зависимость

```
dependencies {  
  
    implementation 'pro.indoorsnavi:indoorsdk:3.6.1'  
    implementation 'pro.indoorsnavi:indoors3dengine:0.6.6'  
  
    //android support  
    implementation 'androidx.core:core:1.3.2'  
    implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.3.0-alpha02'  
    implementation 'androidx.recyclerview:recyclerview:1.1.0'  
    implementation 'androidx.cardview:cardview:1.0.0'  
    implementation 'com.google.android.material:material:1.2.1'  
    implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.0.4'  
    implementation "androidx.swiperefreshlayout:swiperefreshlayout:1.1.0"  
  
    //mapbox  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-android-sdk:9.5.0'  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-android-telemetry:6.1.0'  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-sdk-services:4.7.0'  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-android-plugin-building-v7:0.5.0'  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-android-plugin-markerview-v7:0.2.0'  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-android-plugin-annotation-v7:0.6.0'  
    implementation 'com.mapbox.mapboxsdk:mapbox-sdk-turf:5.4.1'  
  
    //google maps  
    implementation 'com.google.android.gms:play-services-maps:17.0.0'  
    implementation 'com.google.android.gms:play-services-location:17.1.0'  
    implementation 'com.google.maps.android:android-maps-utils:0.5'  
  
    //ar
```

```
implementation 'com.google.ar:core:1.21.0'  
implementation "com.google.ar.sceneform:core:1.17.1"  
implementation "com.google.ar.sceneform.ux:sceneform-ux:1.17.1"  
  
//vr  
implementation 'com.google.vr:sdk-panowidget:1.140.0'  
  
//notification service  
implementation 'com.google.android.gms:play-services-gcm:17.0.0'  
  
//images  
implementation 'com.squareup.picasso:picasso:2.71828'  
implementation 'com.makeramen:roundedimageview:2.3.0'  
  
//3d  
implementation 'org.rajawali3d:rajawali:1.1.970'  
  
//database and objects  
implementation 'org.greenrobot:greendao:3.2.2'  
implementation 'org.greenrobot:eventbus:3.1.1'  
  
//encryption db  
implementation 'net.zetetic:android-database-sqlcipher:4.4.0'  
  
//http request  
implementation("com.squareup.okhttp3:okhttp:3.12.3")  
implementation 'com.squareup.okhttp3:logging-interceptor:3.11.0'  
implementation 'com.google.code.gson:gson:2.8.6'  
  
//clear code  
implementation 'com.google.guava:guava:26.0-android'  
  
//barcode  
implementation 'com.google.zxing:core:3.3.3'  
  
//compress decompress files  
implementation 'org.apache.commons:commons-compress:1.18'  
  
//Java types  
implementation 'net.jodah:typetools:0.3.1'  
  
//easy device info  
implementation 'com.github.nisrulz:easydeviceinfo:2.4.1'  
implementation "com.github.nisrulz:easydeviceinfo-base:2.4.1"  
implementation 'com.github.nisrulz:easydeviceinfo-ads:2.4.1'  
  
//WebRTC  
implementation 'org.webrtc:google-webrtc:1.0.22672'  
  
//cron  
implementation 'com.cronutils:cron-utils:9.1.3'  
  
//cron  
implementation 'com.cronutils:cron-utils:9.1.3'  
implementation "androidx.core:core-ktx:1.6.0"  
implementation "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jdk7:$kotlin version"  
}
```

Синхронизируйте проект

Откройте strings.xml и добавьте ID клиента и его пароль

```
<string name="client_id">ClientId</string>  
<string name="client_secret">ClientSecret</string>
```

Эти данные используются для авторизации приложения

```
public void authorizeApplicationWithClientID(String clientId, String clientSecret)  
{  
    INCoreConfiguration configuration = INCoreConfiguration.defaultConfiguration(context);  
    INCore.initializeWithConfiguration(configuration);  
  
    INCore.getInstance().getService().authorizeApplicationWithClientID(clientId, clientSecret, new INCompletionBlock()  
    {  
        @Override  
        public void onComplete(Object success)  
        {  
            INCore.getInstance().getService().loadApplicationsWithCompletionBlock(new INCompletionBlock()  
            {  
                @Override  
                public void onComplete(Object applications)  
                {  
                    ArrayList apps = (ArrayList) applications;  
                    if (apps.size() > 0)  
                    {  
                        INApplication _application = (INApplication) apps.get(0);  
                        ...  
                    }  
                }  
            }  
        }  
    });  
}
```

Чтобы загрузить здание нужно использовать loadBuildingsOfApplication, в который мы передаем экземпляр INApplication (его мы получаем в методе авторизации приложения):

```
public void loadBuilding(INApplication application, AppCore appCore)  
{  
    INCore.getInstance().getService().loadBuildingsOfApplication(application, new INCompletionBlock()  
    {  
        @Override  
        public void onComplete(Object objects)  
        {  
            ArrayList<INBuilding> buildings = (ArrayList) objects;  
            if (buildings.size() > 0)  
            {  
                ...  
            }  
        }  
    });  
}
```

Для получения событий здания, мы используем метод loadBuildingEvents, в который мы передаем экземпляр самого здания и блок исполнения:

```
INCore.getInstance().getService().loadBuildingEvents(AppCore.getInstance().getBuildings().get(1), new INCompletionBlock()  
{  
    @Override  
    public void onComplete(Object object)  
    {  
        ArrayList<INBuildingEvent> events = (ArrayList<INBuildingEvent>) object;  
    }  
}
```

});

Для использования карты нужно имплементировать класс INMapFragment

```
public class MapFragment extends INMapFragment
{
    private INMapView _mapView;

    @Override
    public void onMapReady(INMapView mapView)
    {
        this._mapView = mapView;
    }

    @Override
    public void showRooms(List<INRoom> list)
    {
        mapView.selectRooms((ArrayList<INRoom>) list);
    }
}
```

Библиотеки

Имя	Пакет	Версия	Лицензия	Ссылка
mapbox-android-sdk	com.mapbox.mapboxsdk	7.3.0	3-Clause BSD license	https://github.com/mapbox/mapbox-gl-native
mapbox-sdk-services	com.mapbox.mapboxsdk	4.7.0	3-Clause BSD license	https://github.com/mapbox/mapbox-java
mapbox-android-plugin-building-v7	com.mapbox.mapboxsdk	0.5.0	3-Clause BSD license	https://github.com/mapbox/mapbox-plugins-android/tree/master/plugin-building
mapbox-android-plugin-markerview-v7	com.mapbox.mapboxsdk	0.2.0	3-Clause BSD license	https://github.com/mapbox/mapbox-plugins-android/tree/master/plugin-markerview
mapbox-android-plugin-annotation-v7	com.mapbox.mapboxsdk	0.6.0	3-Clause BSD license	https://github.com/mapbox/mapbox-plugins-android/tree/master/plugin-annotation
picasso	com.squareup.picasso	2.71828	Apache 2.0	https://github.com/square/picasso
rajawali	org.rajawali3d	1.1.970	Apache 2.0	https://github.com/Rajawali/Rajawali
greendao	org.greenrobot	3.2.2	Apache 2.0	https://github.com/greenrobot/greenDAO
eventbus	org.greenrobot	3.1.1	Apache 2.0	https://github.com/greenrobot/EventBus
android-database-sqlcipher	net.zetetic	3.5.9@aar	Apache 2.0	https://github.com/sqlcipher/android-database-sqlcipher
okhttp	com.squareup.okhttp3	3.12.0	Apache 2.0	https://github.com/square/okhttp
logging-interceptor	com.squareup.okhttp3	3.11.0	Apache 2.0	https://github.com/square/okhttp/tree/master/okhttp-logging-interceptor
commons-compress	org.apache.commons	1.18	Apache 2.0	https://github.com/apache/commons-compress
typetools	net.jodah	0.3.1	Apache 2.0	https://github.com/jhalterman/typetools
easydeviceinfo	com.github.nisrulz	2.4.1	Apache 2.0	https://github.com/nisrulz/easydeviceinfo
easydeviceinfo-base	com.github.nisrulz	2.4.1	Apache 2.0	https://github.com/nisrulz/easydeviceinfo
easydeviceinfo-ads	com.github.nisrulz	2.4.1	Apache 2.0	https://github.com/nisrulz/easydeviceinfo

google-webrtc	org.webrtc	1.0.22672	<u>BSD 3-Clause</u>	<u>https://bintray.com/google/webrtc/google-webrtc</u>
core	com.google.zxing	3.3.0	<u>Apache 2.0</u>	<u>https://github.com/zxing/zxing</u>
guava	com.google.guava	26.0- android	<u>Apache 2.0</u>	<u>https://github.com/google/guava</u>
gson	com.google.code.gson	2.8.5	<u>Apache 2.0</u>	<u>https://github.com/google/gson</u>
sdk-panowidget	com.google.vr	1.140.0	<u>Apache 2.0</u>	<u>https://github.com/googlevr/gvr-android-sdk</u>
play-services-gcm	com.google.android.gms	16.1.0	<u>Android SDKit License</u>	<u>https://mvnrepository.com/artifact/com.google.android.gms/play-services-gcm-license/12.0.1</u>

4 Развёртывание системы

Indoors Navigation Platform предлагает простой и надёжный способ развёртывания системы всего в несколько шагов.

- Прошивка датчиков iBeacon специальным мобильным приложением. Описание того, как правильно прошить и настроить датчики.
- Монтаж датчиков iBeacon и требования к различным поверхностям.
- Измерение показаний датчиков iBeacon с помощью специального мобильного приложения.

Каждый из шагов включает в себя основные правила, соблюдение которых обязательно для успешного функционирования всей системы индор навигации.

4.1 Прошивка Веасон

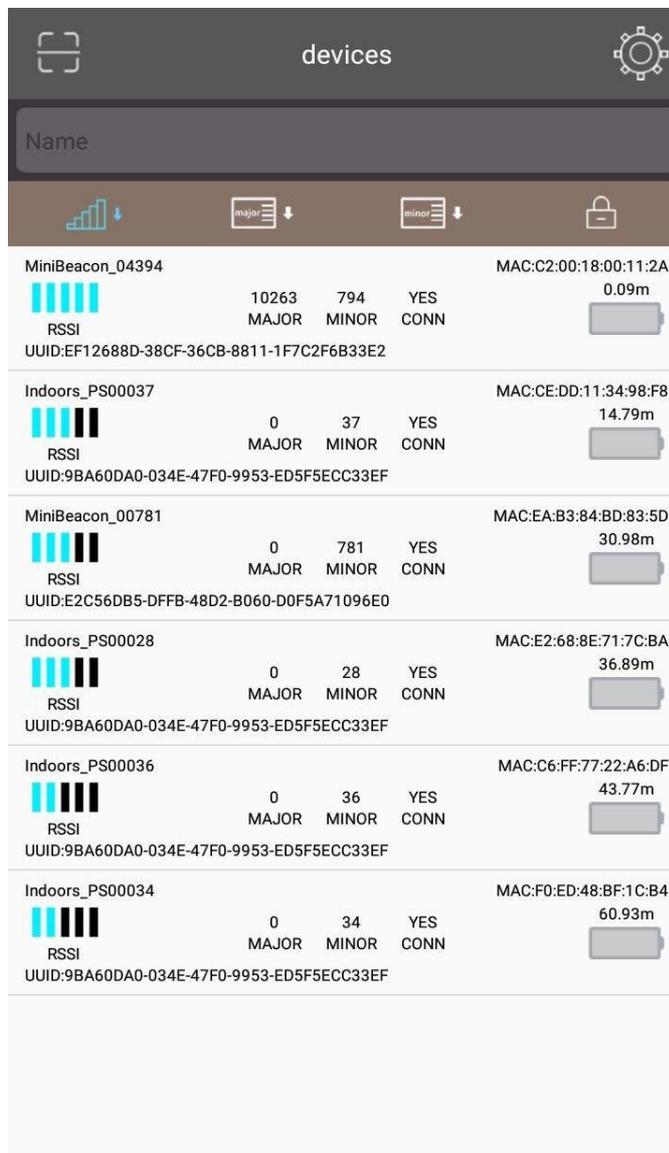
Для того, чтобы прошить датчики iBeacon, необходимо:

- Включить датчик зажав кнопку включения до момента загорания синего индикатора (примерно 5 секунд). (Рисунок 353).



Рисунок 353. Датчик iBeacon

- Включить Bluetooth на смартфоне и запустить приложение ВеасонSET.
- Для того, чтобы быстрее найти нужный вам датчик поднесите его вплотную к смартфону и в приложении ВеасонSET нажмите на иконку «Сортировать по уровню сигнала». (Рисунок 354).



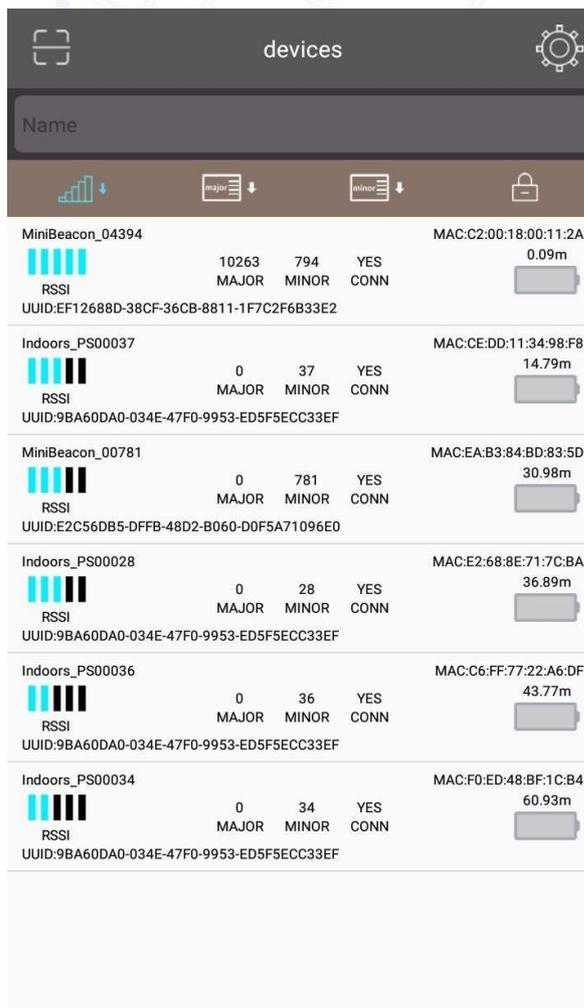
Name	RSSI	MAJOR	MINOR	CONN	MAC	Distance
MiniBeacon_04394	10263	794	YES	0.09m	MAC:C2:00:18:00:11:2A	
Indoors_PS00037	0	37	YES	14.79m	MAC:CE:DD:11:34:98:F8	
MiniBeacon_00781	0	781	YES	30.98m	MAC:EA:B3:84:BD:83:5D	
Indoors_PS00028	0	28	YES	36.89m	MAC:E2:68:8E:71:7C:BA	
Indoors_PS00036	0	36	YES	43.77m	MAC:C6:FF:77:22:A6:DF	
Indoors_PS00034	0	34	YES	60.93m	MAC:F0:ED:48:BF:1C:B4	

Рисунок 354. Приложение ВеасонSET

- Сверьте ID номер датчика iBeacon с номером ID первого в списке устройства в приложении ВеасонSET, они должны совпадать. (Рисунок 355 и Рисунок 356). В данном случае ID нашего датчика _04394.



Рисунок 355. Номер ID датчика iBeacon



Name	RSSI	MAJOR	MINOR	CONN	Distance
MiniBeacon_04394	10263	794	YES	0.09m	
UUID:EF12688D-38CF-36CB-8811-1F7C2F6B33E2					
Indoors_PS00037	0	37	YES	14.79m	
UUID:9BA60DA0-034E-47F0-9953-ED5F5ECC33EF					
MiniBeacon_00781	0	781	YES	30.98m	
UUID:E2C56DB5-DFFB-48D2-B060-D0F5A71096E0					
Indoors_PS00028	0	28	YES	36.89m	
UUID:9BA60DA0-034E-47F0-9953-ED5F5ECC33EF					
Indoors_PS00036	0	36	YES	43.77m	
UUID:9BA60DA0-034E-47F0-9953-ED5F5ECC33EF					
Indoors_PS00034	0	34	YES	60.93m	
UUID:9BA60DA0-034E-47F0-9953-ED5F5ECC33EF					

Рисунок 356. Меню приложения BeaconSET

Теперь нажмите на первый в списке найденный датчик (Рисунок 357) и попадете в меню настроек датчика. (Рисунок 358 и Рисунок 359).

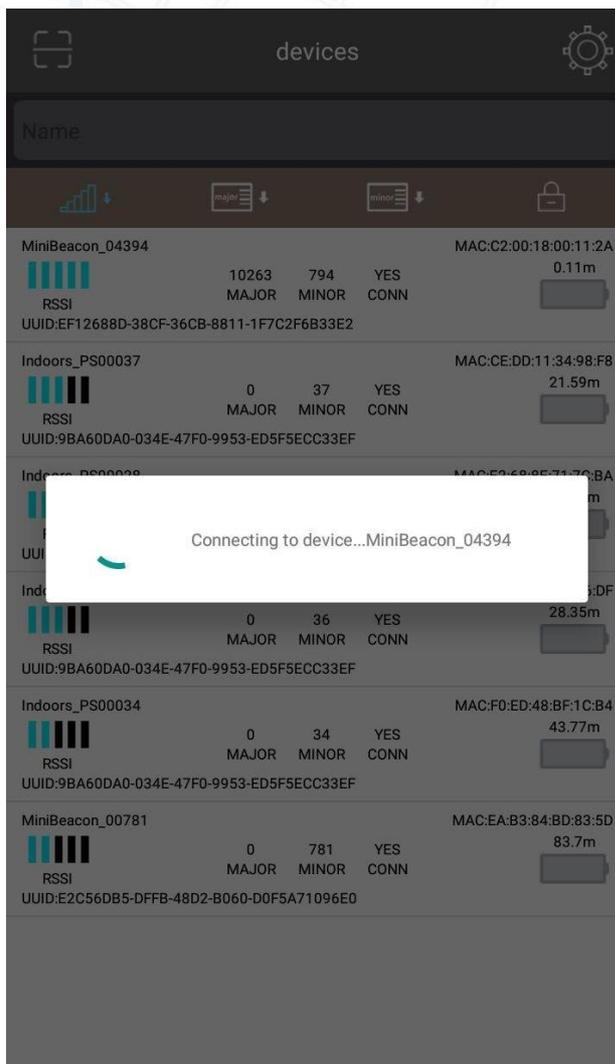


Рисунок 357. Подключение к датчику.

← Config Save	
UUID	EF12688D38CF36CB88111F7C2F6B33E2 >
MAJOR	10263 >
MINOR	794 >
Measured Distance	-59 >
Transmission Power	6 >
Broadcasting Interval	5 >
Serial Id	4394 >
iBeacon Name	MiniBeacon_ >
Connection Mode	0 >

Рисунок 358. Меню настроек датчика iBeacon в приложении BeaconSET.

← Config Save	
iBeacon Name	MiniBeacon_ >
Connection Mode	0 >
Reboot Password	>
Manufacturer Name	Minew
Model	MS49_nrf51822
System Serial Id	IX
Hardware Revision	V3.0.0
Firmware Revision	V3.1.0
Software Revision	V2.0.0
System Id	2A1100180000C200
Regulatory Certification Data	112233445566778899AABBCCDDEE

Рисунок 359. Меню настроек датчика iBeacon в приложении BeaconSET

В настройках вы можете изменить следующие данные (если это необходимо):

- UUID датчика - 128-битный уникальный идентификатор группы маяков, определяющий их тип или принадлежность одной организации.
- Major - 16-битное беззнаковое значение, с помощью которого можно группировать маяки с одинаковым UUID.
- Minor - 16-битное беззнаковое значение, с помощью которого можно группировать маяки с одинаковым UUID и Major.
- Measured Distance - 8-битное знаковое целое — значение индикации уровня принимаемого сигнала (RSSI), откалиброванное на расстоянии 1 м от приёмника, которое используется для определения близостимаяка к приёмнику (мобильному устройству). Измеряется в dBm.
- Transmission Power – мощность передачи датчика.
- Broadcasting Interval – интервал вещания датчика.
- Serial ID - номер который отображается рядом с именем датчика.
- iBeacon Name - Имя датчика.
- Connection Mode.
- Reboot Password.

4.2 Установка Beacon

4.2.1 Требования к поверхности

Датчики iBeacon устанавливаются на поверхности с помощью двухстороннего скотча марки 3M. Скотч этой фирмы имеет лучшие адгезивные свойства к различным поверхностям.

Для установки нужно соблюдать некоторые правила для типа поверхности, на которую будет установлен датчик:

- Необходимо выбирать ровную и гладкую поверхность для установки датчиков.
- Поверхность должна быть чистой, не должна иметь сыпучее основание и иметь жирных или мокрых пятен.
- Температура поверхности должна иметь температуру выше 0 градусов в момент установки датчиков.

4.2.2 Правила установки датчика.

Датчики необходимо размещать на расстоянии друг от друга в пределах 10 - 50 метров, в зависимости от помещения и целей навигации, датчики можно размещать как по прямой линии, так и по типу сетки или зигзагом.

- Аккуратно достать датчик из коробки.
- Убедиться, что номер датчика на корпусе соответствует номеру в рабочей документации. (Рисунок 360).



Рисунок 360. Идентификационный номер iBeacon.

Включить датчик зажав кнопку включения до момента загорания синего индикатора (примерно 5 секунд). (Рисунок 361).



Рисунок 361. Кнопка включения iBeacon.

Убедиться, что индикатор горит непрерывно в течении 5 секунд и потом гаснет.

- Если индикатор моргает, то это означает, что вы выключили датчик.
- Выбрать поверхность согласно пунктам раздела "Требования к поверхности".
- Протереть выбранную поверхность обезжиривающим средством.
- Наклеить на обратную сторону датчика двусторонний скотч, оторвав белый защитный слой.
- Отклеить второй защитный слой двустороннего скотча.
- Приложить датчик к месту установки, сильно прижав его к поверхности в течении примерно 5 секунд.
- Убедиться, что датчик приклеен ровно и хорошо зафиксирован.

4.2.3 Проверка датчика на работоспособность.

- Посмотреть номер датчика на корпусе (Рисунок 362).



Рисунок 362. Сверка идентификационного номера iBeacon.

- Включить в телефоне Bluetooth и Wi-fi (Рисунок 363).

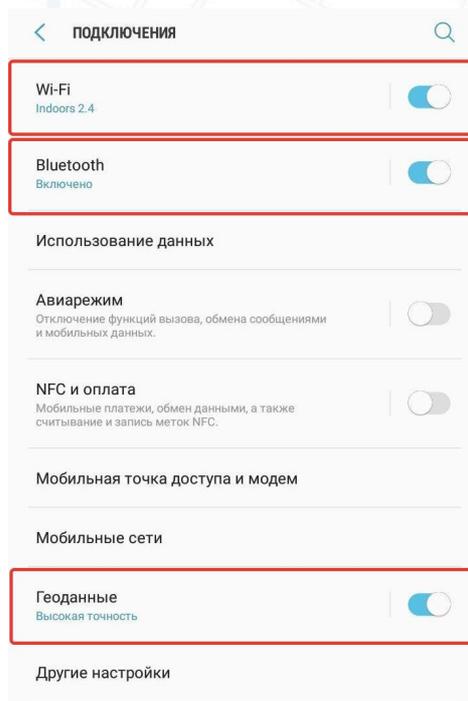
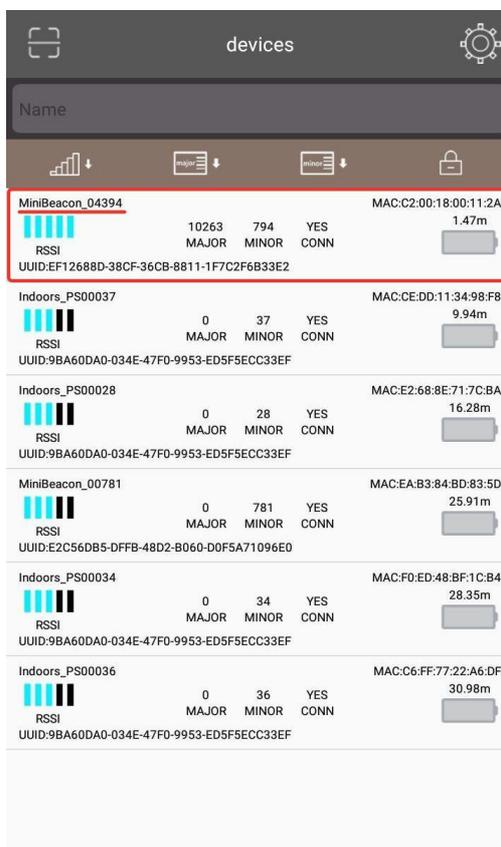


Рисунок 363. Включение Bluetooth и Wi-Fi на устройстве.

- Запустить приложение WeasonSET и нажать на кнопку обновить, после чего проверьте есть ли датчик с вашим номером в списке. Если он есть, значит все в порядке и он идентифицировался (Рисунок 364).



Name	RSSI	MAJOR	MINOR	YES	CONN	MAC	Distance
MiniBeacon_04394	10263	794	YES	CONN	MAC:C2:00:18:00:11:2A	1.47m	
Indoors_PS00037	0	37	YES	CONN	MAC:CE:DD:11:34:98:F8	9.94m	
Indoors_PS00028	0	28	YES	CONN	MAC:E2:68:8E:71:7C:BA	16.28m	
MiniBeacon_00781	0	781	YES	CONN	MAC:EA:B3:84:BD:83:5D	25.91m	
Indoors_PS00034	0	34	YES	CONN	MAC:F0:ED:48:BF:1C:B4	28.35m	
Indoors_PS00036	0	36	YES	CONN	MAC:C6:FF:77:22:A6:DF	30.98m	

Рисунок 364. Запуск WeasonSET

4.3 Замеры Веасон

Перед началом работ по замеру показаний датчиков навигации, необходимо соблюсти следующие правила:

- Проверить заряд батареи телефона. Перед началом работ он должен быть заряжен на 100%. И лучше иметь с собой powerbank для дополнительного питания.
- Скачать последнюю версию приложения intool из google play market (Рисунок 365).

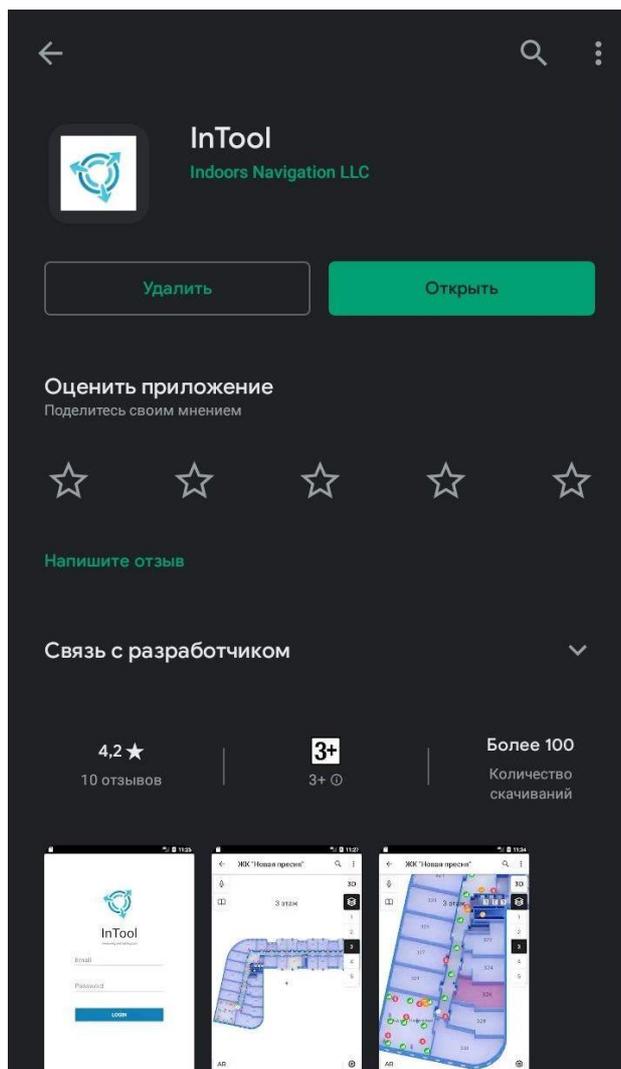


Рисунок 365. Приложение Intool в Google Play Market.

- Закрывать все сторонние приложения.
- Активировать датчики на телефоне (WiFi, Bluetooth, GPS).
- Отключить точку доступа WiFi (раздачу интернета) (Если включен).
- Запустить приложение и ввести свой логин: *****@indoorsnavi.pro и пароль: ***** (Рисунок 355).

**InTool**

инструмент для измерения и тестирования

Email Пароль

Рисунок 366. Вход в приложении InTool.

- Соглашаться на все запросы доступа приложения intool к функциям смартфона.
- Найти в приложении помещение для измерений и ваше реальное местоположение в нем.
- Сместить центр экрана (крестик) на карте в точку измерений (то местоположение, где вы в данный момент находитесь, Рисунок 367).

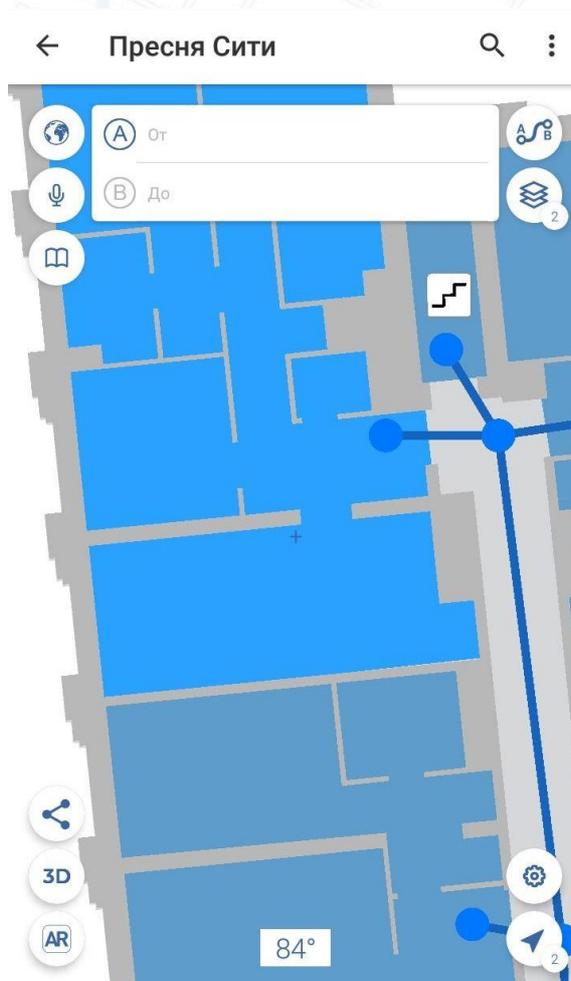


Рисунок 367. Позиционирование измерений в помещении.

- Нажать иконку «Шестеренка» и в сплывающем окне нажать на «Создать» (Create) (Рисунок 368).

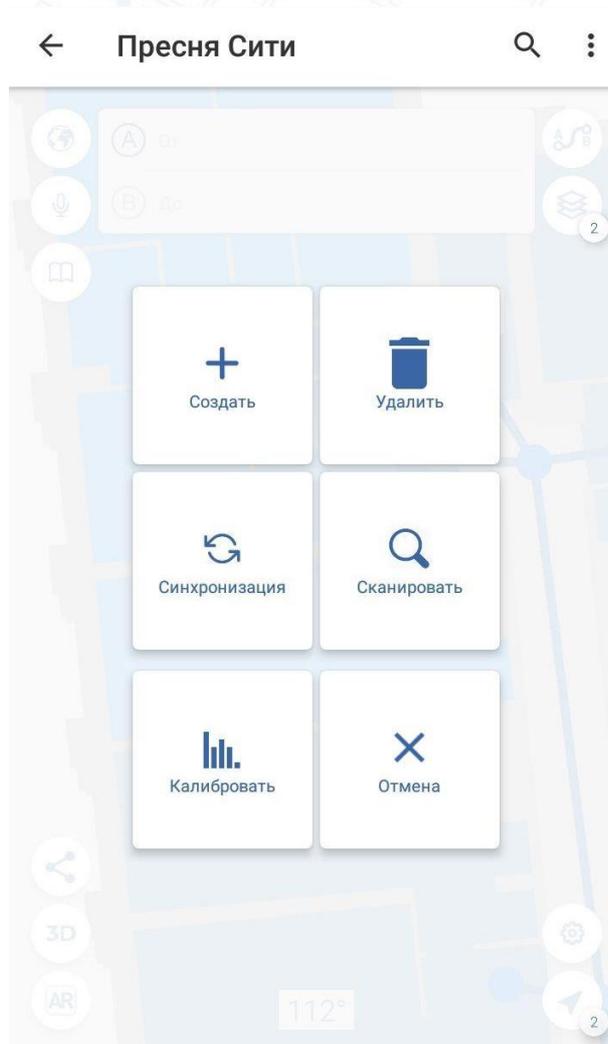


Рисунок 368. Меню свойств приложения Intool.

- Приложение спросит: «Начать измерение угла 0?». Установите свое направление (направление компаса телефона) на 0 градусов и нажмите: «Да». Приложение начнет измерения. (Рисунок 369).

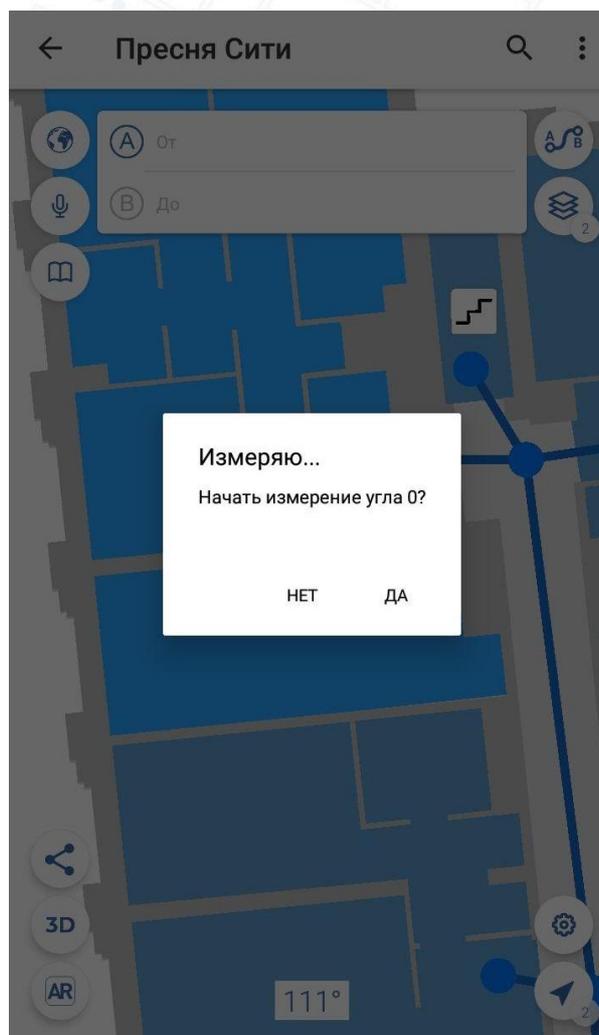


Рисунок 369. Начало измерений

- Количество BeaconsCount и DevicesCount при измерениях должно быть больше нуля. Они отображают количественное наличие BLE и Wi-Fi устройств в радиусе действия (Рисунок 370).
- Если количество BeaconsCount и DevicesCount остается нулевым, попробуйте выключить и включить датчики Bluetooth и WiFi на телефоне.

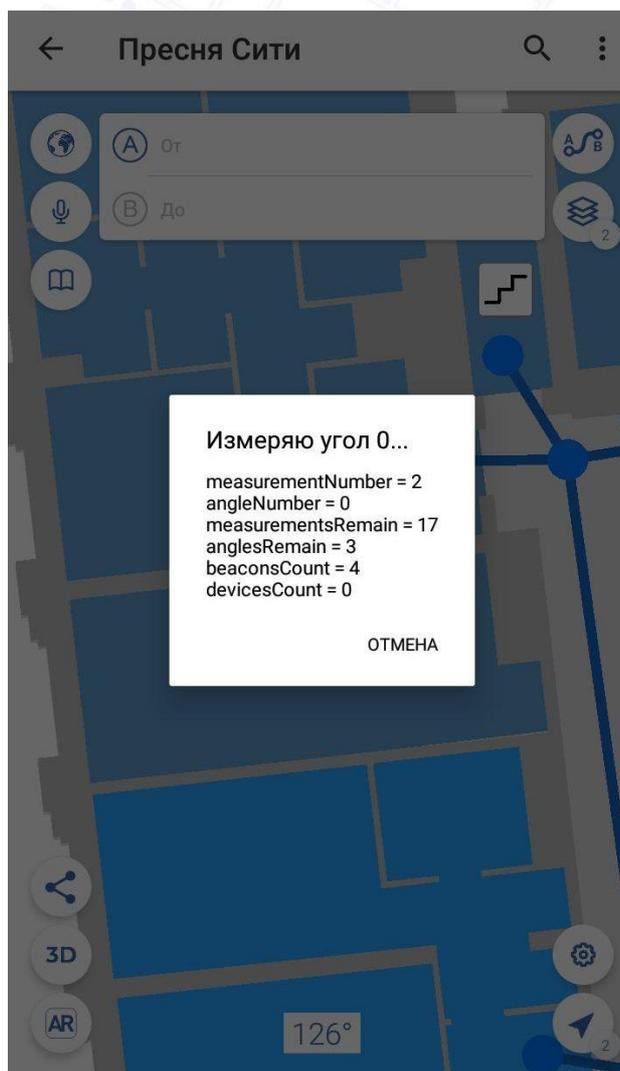


Рисунок 370. Продолжение измерений 0 угла.

- По окончании замера под углом 0 градусов устройство запрашивает разрешение продолжения замера под следующими углами (90,180, 270), выставляем соответствующий угол и нажимаем «Да». (Рисунок 371).
- Для измерения каждого угла необходимо подождать примерно 20 секунд пока пройдут измерения.

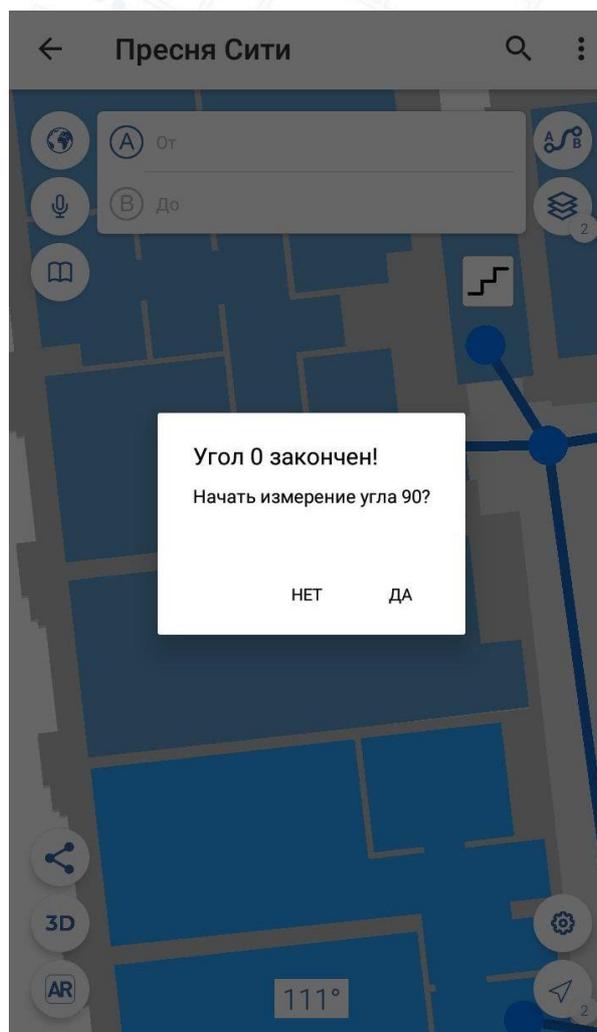


Рисунок 371. Продолжение измерений 90 угла.

- Измерения проводятся для углов 0, 90, 180, 270 по аналогичной системе. После измерения угла 270 градусов окно измерения пропадет и на карте в области крестика появится точка измерений (Cells). (Рисунок 372).
- Так же процесс измерения можно отменить до завершения измерения 270 градуса, нажав кнопку «Отменить».

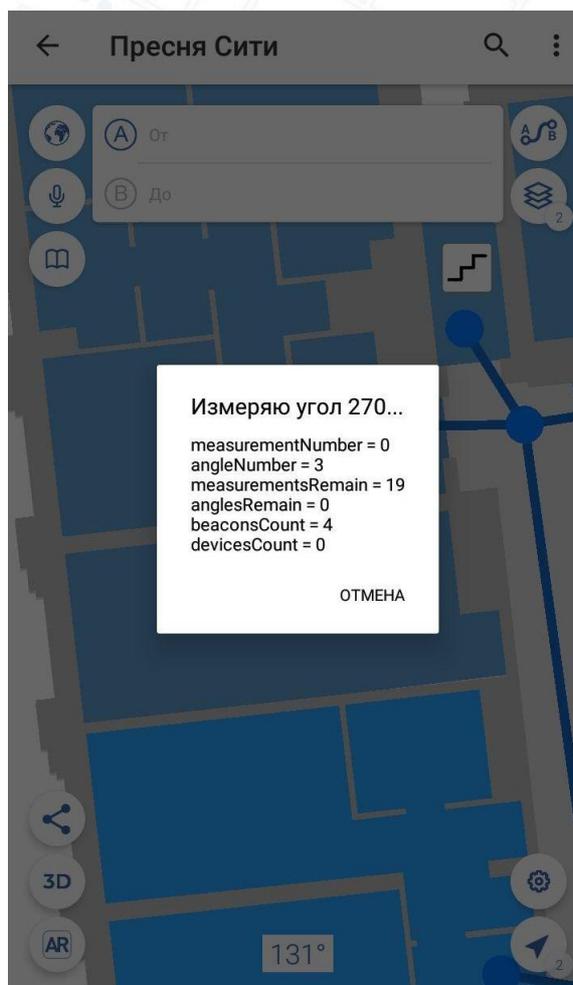


Рисунок 372. Конец измерений угла 270 градусов.

- Точка измерений сиреневого цвета означает, что эта точка измерений не синхронизована с сервисом Indoors Navigation и в данный момент она не работает. (Рисунок 373). Необходимо синхронизировать с сервисом. Для этого выберите иконку «Шестеренка», и нажмите на кнопку «Синхронизация» (Рисунок 374), запустится процесс синхронизации данных с сервером Indoors Navigation (Рисунок 375).

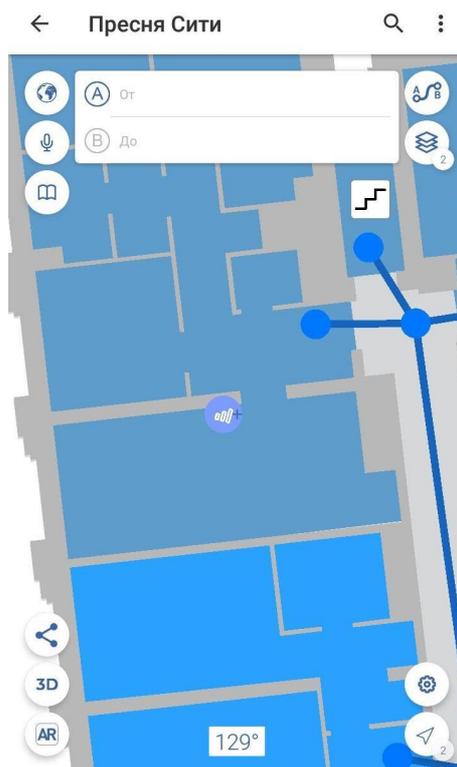


Рисунок 373. Конец измерений угла 270 градусов.

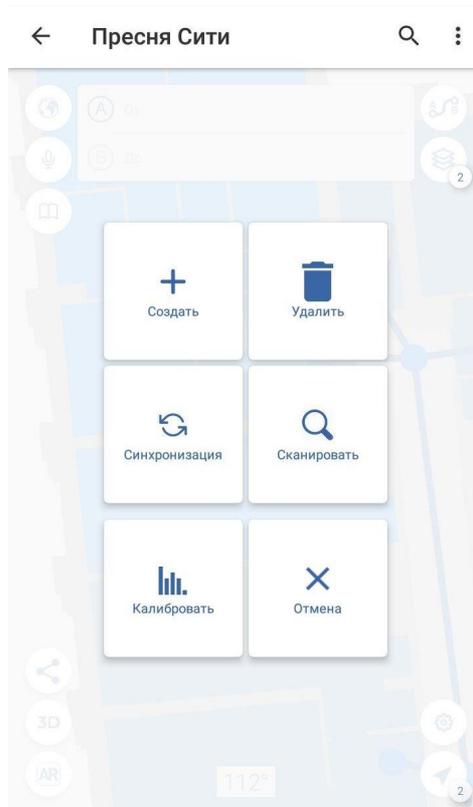


Рисунок 374. Синхронизация измерений с сервисом Indoors Navigation

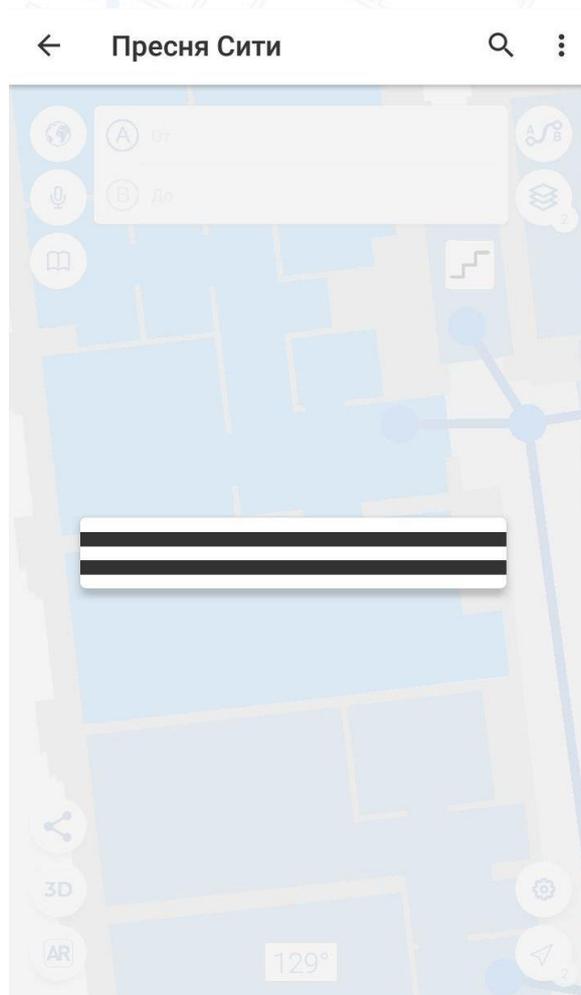


Рисунок 375. Синхронизация измерений с сервисом Indoors Navigation.

- После этого измерения станут темно-синего цвета, а значит имеют активный статус и находятся в работе. (Рисунок 376).
- Синхронизацию нужно запускать после измерения 5-10 точек. И требует стабильного интернет соединения.
- Для успешного функционирование навигации замеры необходимо проводить по всей площади помещения с шагом 1-2 метра, в зависимости от цели навигации.

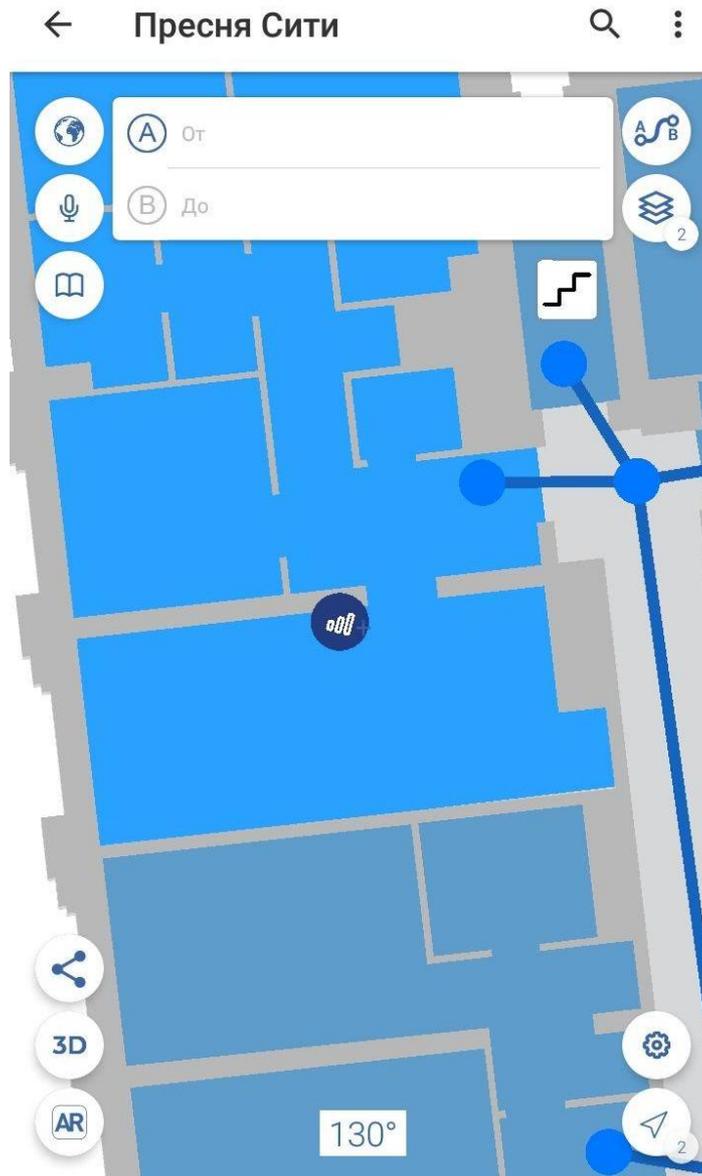


Рисунок 376. Точка измерений после синхронизации с сервисом