

Mapowanie ekranów

“ Źródło: repo luneta/docs/MAPOWANIE.md — edytuj w repo, nie tutaj.

Mapowanie ekranów: F-klawisze i paczka sesji

Decyzja właściciela z 2026-10-06. Cel: mapować ekrany i zgłaszać problemy bez wychodzenia z gry, a po sesji oddać Claude Code jedną zwięzłą paczkę zamiast setek klatek.

F-klawisze (tylko gdy wykryta gra działa)

klawisz	akcja
F5	zgłoś : zrzut okna gry + okienko przy kursorze (opis, potem typ)
F6	auto-skan i nakładka razem (któreś wyłączone → oba wł., inaczej oba wył.)
F7	panel mapowania (debug/normal), etykiety zmiennych „tu jest X”
F8	opis do ostatniego zgłoszenia z F5
F9	okno Lunety pokaż/schowaj
F10	wolne na przyszłość

Poza grą klawisze są zwolnione (globalny skrót zabierałby np. F5 przeglądarce). Włącznik: ustawienia → „F5 zgłoś...”. Kod: `src-tauri/src/fkeys.rs`, `src-tauri/src/report.rs`.

Każda akcja daje komunikat w nakładce (jeśli włączona) i w zakładce „aktywność”. Zero wejścia do gry: okienko zgłoszenia to zwykłe okno pulpitu, chwilowo zabiera fokus.

Zgłoszenie (F5)

1. F5 — Luneta robi zrzut okna gry **w tej chwili** (zanim pojawi się okienko).
2. Przy kursorze otwiera się okienko: wpisz, o co chodzi (opcjonalnie), potem kliknij typ (albo Ctrl+1...5):
 - **nowy ekran / do mapowania** — ekran, którego Luneta nie zna;
 - **zły odczyt** — zła liczba, zły ekran, zły fakt;
 - **zadanie nie odhaczone / błędnie**;
 - **pomysł na funkcję** — np. „pokaż tu taktyki”;
 - **inne**.
3. Klik zapisuje klatkę i wpis do lokalnego dziennika problemów (`<dane>/review/`, `kind:` `manual`, `data.category`). Esc albo 60 s bez wyboru: nic nie trafia na dysk.

F8 otwiera to samo okienko z samym polem opisu dla ostatniego zgłoszenia (dziennik jest tylko dopisywany, więc opis to osobny wpis `kind: note` z `data.ref`; `luneta review` i paczka sklejają je ze zgłoszeniem). Zgłoszenia nie idą na serwer.

Paczka sesji

```
luneta session-pack <gra> [--since <godz.>|--all] [--frames N] [--learn <katalog>...]
```

albo przycisk **paczka sesji** w zakładce „aktywność” (gra wybrana w dniówkach).

- Okres: od ostatniej paczki tej gry, najdalej 24 h wstecz (`--since 3` = ostatnie 3 h, `--all` = cały dziennik).
- Zawartość `session.md`: zgłoszenia pogrupowane po typie (z opisami F8), etykiety z panelu, dziennik automatyczny zliczony po rodzaju i ekranie, wynik toru ekranów (`luneta screens`) na unikalnych klatkach sesji wg **bieżących** reguł i modelu, lista klatek w paczce, opcjonalnie wiersz „sprawdzenie” z `luneta learn` (`--learn mapping/ba-1 ...` ; model trafia do katalogu paczki, nie do `assets/`).
- Klawisze (ustawienie „klawisze”, domyślnie wył.; `CLAUDE.md`): sekcja „klawisze” — najczęstsze per ekran i sekwencja z 15 s przed każdym zgłoszeniem F5. Źródło `<dane>/review/<dzień>/keys.jsonl`, zapisywane tylko przy aktywnym oknie gry i działającym auto-skaniu.
- Klatki: najwyżej N (domyślnie 8), **tylko nierozpoznane** — zgłoszenia „nowy ekran”/„zły odczyt”, `new_screen`, `anchor_mismatch`, `unknown_screen`, którego bieżące reguły nadal nie rozpoznają. Prawie identyczne (dHash < 12 bitów) odpadają. Przeskalowane do 1280 px, JPEG 80. Logika wyboru: `luneta_lib::core::session_pack` (z testami).

- Miejsce: `<dane>/review/packs/<data>-<gra>/` (Linux: `~/.local/share/pl.ariku.luneta/review/packs/`). Zostaje 10 ostatnich paczek. Nic nie jest wysyłane.

Szacunek tokenów jest w nagłówku `session.md`: tekst $\approx$ znaki / 3, obraz $\approx$ szer.xwys./750 po skalowaniu do 1568 px. Klatka 1920×1080 $\approx$ 1840 tokenów, 1280×720 $\approx$ 1230. Pomiar 2026-10-06 (BA, 24 h, 45 klatek w dzienniku): paczka $\sim$ 11,2 tys. (tekst $\sim$ 1,4 tys. + 8 klatek $\sim$ 9,8 tys.) vs surowe klatki $\sim$ 83 tys.; czas $\sim$ 1 min 45 s (OCR 44 unikalnych klatek).

Przegląd przez Claude Code

Tylko na wyraźną prośbę właściciela, w sesji z nim (CLAUDE.md, wyjątek „dziennik problemów”).
Wskaż katalog paczki: najpierw `session.md`, klatki tylko te, do których odsyła tekst.

Revision #1

Created 2026-10-10 13:54:14 UTC by Ariku

Updated 2026-10-10 13:54:14 UTC by Ariku