



Имя	Тип	↑Number
File14	data	110451056..
File12	data	113471563..
File19	data	116081780..
File10	data	116652010..
File4	data	121315892..
File18	data	121561121..
File2	data	155882535..
File16	data	176343802..
File9	data	184841775..
File20	data	204272619..
File5	data	205258347..
File13	data	217542856..
File3	data	226922465..
File8	data	233402380..
File17	data	308443199..
File15	data	309421856..
File1	data	314973274..
File11	data	488528528..
File6	data	498827399..
File7	data	962962232..

# Random WDX

Контентный плагин для Total Commander  
Генерирует случайные числа и строки



## Описание

**Версия** 1.1.6, 32-bit и 64-bit

**Цель** Перемешивание объектов (файлов, папок и т.д.) с помощью случайных чисел/строк фиксированной длины для лёгкого переименования (например, [N6-]) или сортировки в последствии.

## Поля данных плагина

**Number** Генерирует случайное число, размером 64 знака.

**HEX** Генерирует случайное число в шестнадцатеричном формате (hex), размером 64 знака.

**String** Генерирует случайную строку, длинной 64 символа.

**Number\_FromName** Генерирует псевдослучайное число из имени файла, размером 64 знака. Каждому имени файла соответствует одно число, это позволяет снизить вероятность повторения имён файлов.

**HEX\_FromName** Генерирует псевдослучайное число в шестнадцатеричном формате (hex) из имени файла, размером 64 знака. Каждому имени файла соответствует одно число, это позволяет снизить вероятность повторения имён файлов.

**String\_FromName** Генерирует псевдослучайную строку из имени файла, размером 64 знака. Каждому имени файла соответствует одно число, это позволяет снизить вероятность повторения имён файлов.

**Number\_AntiCoincidence** Генерирует случайное число от 00000000 до 01999999, используя защиту от повторения. При переименовании защита создаёт сессию в рамках которой следит, что бы числа не повторялись. Одной сессии хватает на 1000000 файлов, затем сессия начинается заново. Числа из разных сессий могут повторяться.



## Установка

**Стандартная** Откройте zip архив плагина в Total Commander, далее произойдёт автоматическая установка.

**Ручная** В меню > Конфигурация (Настройка) > Настройка (Опции) > Плагины > Настройка информационных плагинов > Добавить > Укажите распакованный файл плагина.

**Возможные проблемы** В некоторых случаях (при ошибках отсутствия DLL) потребуется установка пакета Visual C++ 2015. Скачать пакет для вашей системы вы можете по ссылке: <https://www.microsoft.com/ru-RU/download/details.aspx?id=48145>



## Использование

**Синтаксис** Количество знаков/символов можно регулировать, добавляя ":1-8]" (без кавычек) вместо "]", где "8" - количество знаков/символов.

**Пример 1** Используя маску имени файла "[=random.Number:1-10] - [N]" при групповом переименовании получим файлы располагающиеся в случайном порядке при чтении с различных устройств (например, из "music.mp3" получим "7374632904 music.mp3")

**Пример 2** Создаём новый набор колонок или редактируем имеющийся. Добавляем поле с содержимым "[=random.HEX]", нажимаем "Ок" и возвращаемся в основное окно программы. Щёлкнув правой кнопкой мыши по заголовкам колонок, выбираем получившийся набор колонок. Левым щелчком мыши по заголовку колонки со случайными числами включаем случайную сортировку. Теперь, выделив все файлы и выполнив групповое переименование с маской имени файла "[C] [N]" мы получим случайно распределённые файлы, при этом пронумерованные по порядку начиная с 1.

**Пример 3** Создаём новый набор колонок или редактируем имеющийся. Добавляем поле с содержимым "[=random.HEX]", нажимаем "Ок" и возвращаемся в основное окно программы. Щёлкнув правой кнопкой мыши по заголовкам колонок, выбираем получившийся набор колонок. Левым щелчком мыши по заголовку колонки со случайными числами включаем случайную сортировку. Теперь мы можем скопировать случайные файлы из источника в отдельную папку, выделяя файлы подряд.



## История

2016-02-19 v1.1.6

Добавлена экспериментальная функция(поле) Number\_AntiCoincidence, генерирующая случайное число с использованием защиты от повторения на 1000000 файлов

2016-02-19 v1.1.5

Добавлена функция(поле) String\_FromName, генерирующая псевдослучайную строку из имени файла

2016-02-18 v1.1.4

Добавлена функция(поле) HEX\_FromName, генерирующая псевдослучайное число в шестнадцатеричном формате (hex) из имени файла

Добавлена функция(поле) Number\_FromName, генерирующая псевдослучайное число из имени файла

2016-02-17 v1.1.3

Добавлена функция(поле) String, генерирующая случайную строку

2016-02-16 v1.1.2

Отказ от использования упаковщиков, в связи с проблемами с некоторыми антивирусами

Проект перенесён на C++ 2015

Пересмотрена структура плагина - вместо старых полей данных сделаны только Number и HEX, которые генерируют числа значительно большей длины

2013-07-04 v1.0.1

Добавлена функция генерации шестнадцатеричных значений

Добавлены четырехбайтные функции

Добавлена 64-битная версия

2013-07-02 v1.0.0 - Первая версия

Единственная функция - "Random" - генерирующая двухбайтное случайное число