

# **VISUAL CASE**

## **战术板快速指南**

**V1.1**

**请注意以下有关 Visual Case 的发布要点：**

- 最新的发布版本软件均达到技术手册所述的技术指标；
- 任何人可以以任何用途将 Visual Case 用在任何场合，但不包括中国大陆法律规定在内的各项非法情况；

---

本技术手册中所述的软件或硬件应用信息及其他类似内容仅为您提供便利，它们可能由更新之信息所替代。确保应用符合技术规范，是您自身应负的责任。我们对这些信息不作任何明示或暗示、书面或口头、法定或其他形式的声明或担保，包括但不限于针对其使用情况、质量、性能、适销性或特定用途的适用性的声明或担保。我们对因这些信息及使用这些信息而引起的后果不承担任何责任。

该技术手册可以在不修改的情况下自由传播。

## 1. 了解 Visual Case 战术板

---

- 4 情报与分析力
- 5 立体情报与关系
- X 多个维度看待情报
- X 围绕情报展开分析
- X 情报的另一容器：问题
- X 梳理与评估
- X 情报计算
- X 常见应用方案

## 2. 管理情报

---

- X 构成情报的四大要素
- X 情报分类
- X 重要性、难度、认知程度
- X 情报的状态（进度）
- X 建立关系
- X 资源变量
- X 外观转换
- X 情报备注
- X 白板容器

X 与时间线联动

### 3. 管理问题

---

X 独立的问题容器

X 两种进度

X 与情报建立关系

X 问题评估与梳理

### 4. 进度构成

---

X 进度的四个维度

X 白板进度

X 问题与要素进度

X 情报进度

### 5. 分析与判断

---

X 梳理的三种模式

X 评估的八个结论

X 情报的真实重要性

X 评估结论叠加

## 6. 岗哨监听

---

- X 岗哨的工作机制
- X 监听的效果
- X 在时间上移动岗哨

## 7. 巧妙功能

---

- X 双人协作
- X 协作扫描增强
- X 自动状态
- X 情报整列
- X 情报跳转

## 8. 使用 Visual Case

---

- X 激活
- X 建立工作区
- X 工作区文件
- X 快捷键
- X 注意事项

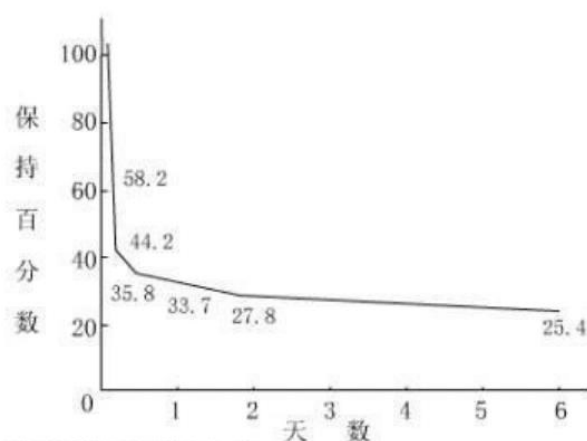
# 第 1 章 了解 Visual Case 战术板

## 1.1 情报与分析力

未来的竞争，是人机的竞争还是人人竞争，根据多年来的经验，任何机器都永远无法取代我们人类与生俱来的直觉和洞察力，以及在复杂情况下，分析问题和解决问题的能力，或者说是判断力。往往促成这种分析力和判断力，是我们对细枝末节的洞察，在处理各种事务中经常显现。

事实上，我们很容易忽略细枝末节。

根据艾宾浩斯遗忘曲线的规律看，在不到一周的时间内，我们会忘记新接触内容的 75%，这一规律出现在各种场景，涵盖工作，学习，生活等等。我们会使用各种工具进行临时记录，不过记录再多，信息也是平面的，除了名字外，没有其他属性加持，这就给回忆工作造成很大障碍，影响分析和判断。



艾宾浩斯遗忘曲线

我们的工作记忆就是一个暂时且容量有限的、与当前工作联系紧密的、内容不断变化连续记忆系统，当不能有效掌握工作中充斥的碎片信息（情报）时，分析力和判断力是大幅下降的。

这是我们需要 Visual Case 战术板的根本原因。

## 1.2 立体情报与关系

“情报”在 Visual Case 中是独立存在的基本单位，也叫“case”，为了更加饱满体现现实中碎片信息（情报）的价值，Visual Case 设计了情报，将只有标签名字或描述的“平面化碎片信息”变成了真实立体的情报信息，这使得 case 成为了一种立体信息载体，Visual Case 对情报信息进行有效操作与甄别，得益于这种立体信息载体，生动还原了我们在日常工作中没有被还原的情报信息厚度。

除了立体式情报，另有一种东西极具价值，它就是关系。

关系是隐藏在每个事物中的必要属性，情报信息同样不例外，这种关系是直接保存在我们大脑中的（人脑的神经元结构决定了信息以关联形式存在），随后在使用信息的时候，映射到工作记忆中。

Visual Case 将关系作为情报的重要元素来支持，在关联的建立、取消、及各种使用上，经过多年尝试，Visual Case 提供了极大的方便和操作感，帮助用户达成一种舒畅的工作模式。

Visual Case 还进行了穿透设计，在不同功能区域和模块中，关联都可以无限制的进行。这是在众多工具中独具一格的设计，是 Visual Case 好用的标志之一。

在第二章将通篇介绍情报信息的各种属性和操作方法，在第八章“关联穿透”将介绍如何使用关联的完整方法。

## 1.3 多个维度看待情报

Visual Case 向用户提供了这样的可能性：以多个维度观察情报信息。

### 独立维度

由于 Visual Case 的特殊设计，情报本身是一个立体信息层，因此相较于传统方式，在单个情报的独立维度视野，情报本身是立体的，能够给用户丰富而有层次的有效信息。

### 白板聚合维度（归纳维度）

如果将情报聚集到一起，我们很容易在一个范围内观测并做出判断，这就是聚合维度的力量，Visual Case 提供了多种聚合维度，第一种就是白板聚合维度，情报与情报之间没有必然联系，是一种松散的维度，但我们仍然可以轻松观测到同一类型或归属某种标签（归纳）的所有情报。





## 记忆聚合维度（关系维度）

情报彼此链接，组成了数据关系网，就形成了记忆。我们可以通过 Visual Case 梳理和评估功能，来观察记忆聚合维度中的情况，这个维度通常能够帮助我们做出判断和分析，还原我们自己的真实记忆。



## 问题聚合维度（逻辑维度）

问题是一个更大情报容器，情报以某种自定的方式链接在问题中，问题聚合维度能够让用户最大限度的贴合自己的思维方式，用自己的业务逻辑去看待整个过程。

## 1.4 围绕情报展开分析

Visual Case 的设计重点，是围绕情报展开管理与分析。

管理方面，Visual Case 提供问题，岗哨，时间线等容器，包含了情报的关联信息。为什么更好的帮助用户展开工作，Visual Case 主要采用梳理和评估两种机制，来帮助用户辅助决策。

一切战术的开端是情报，只需将情报按照现实情况立体化（填入相关内容），支撑起问题容器，岗哨，时间线，就能够对工作中杂乱无章的碎片化起到超好的管理作用。

## 1.5 情报的另一容器：问题

Visual Case 具有独立管理问题的能力，并配有问题管理器模块。问题具有同情报一样的分析手段：梳理与评估。

问题实际上是情报的高级容器，它有个出色的地方，即自定义。

面对实际中问题的多样化，问题内部提供了 10 个可以自定义的要素，要素与情报能够进行关联，这就是问题容器的作用。

问题->要素->情报。

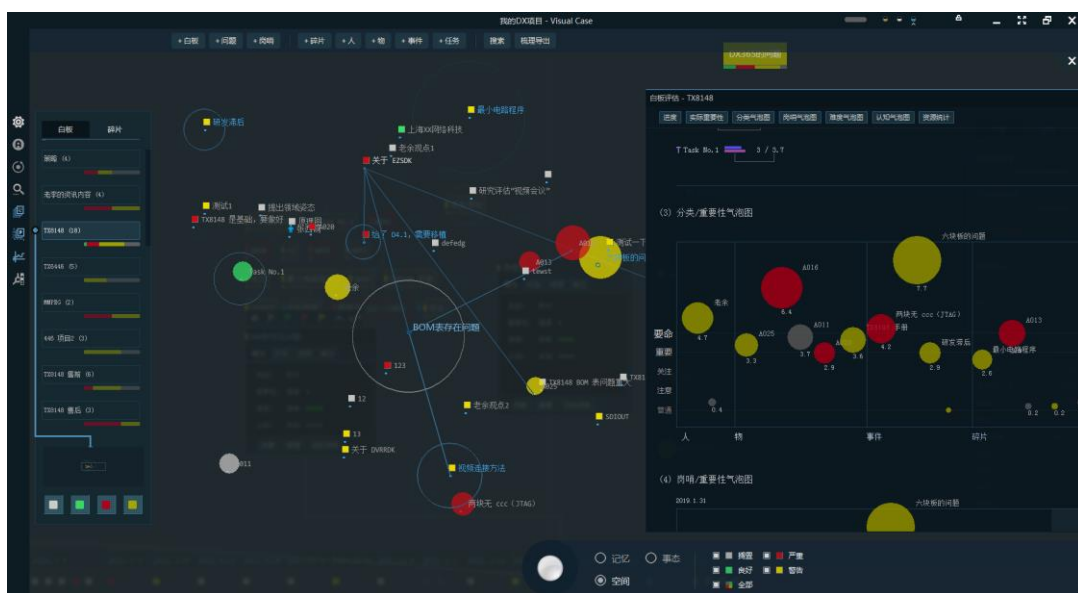
问题的操作将在第三章详述。

## 1.6 梳理与评估

Visual Case 辅助模块主要有两部分组成：梳理，评估。

梳理以情报或问题形成的关系为主，某个情报或问题作为起点，把这种关系作为一条记忆链，全部提炼出来作为视野参考提供给用户决策使用。

评估同样以某个情报或问题作为起点，会自动计算相关数据，并以进度、关系、气泡图、统计数据等方式给出参考以供用户决策。



在第五章“分析与判断”会有详细的介绍。



## 1.7 情报计算

在该指南生成时，情报支持资源计算，状态计算，重要性计算，这些计算由 Visual Case 内部的 JNVM（金宁虚拟机）完成，JNVM 是专门为情报管理和分析设计的记忆引擎，目前具备可编程能力，未来将通过 JNVM 提供更多的情报与问题计算支持。



## 1.8 常见应用方案

Visual Case 利用问题、事态、关系、情报，生成记忆，叠加岗哨、时间线、评估等智能计算模块，帮助用户管理情报信息，分析并引导工作。因此 Visual Case 能够胜任以下管理工作：

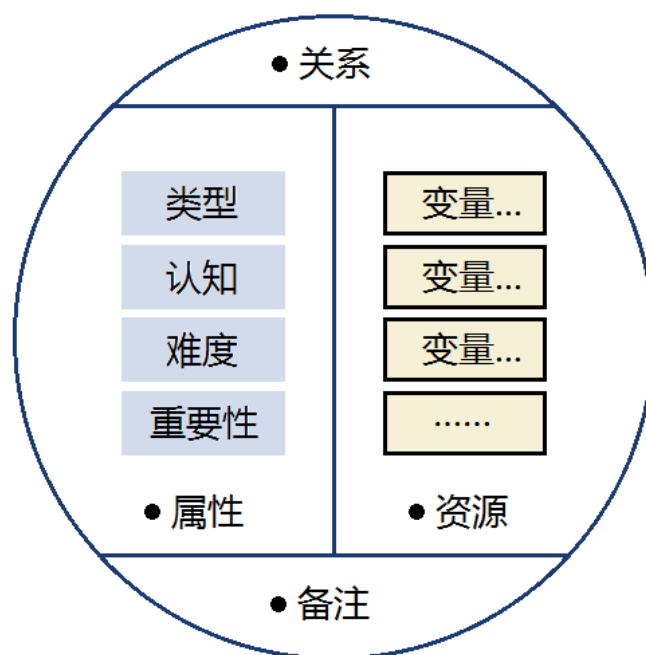
- 归纳零碎资料
- 分析评估问题
- 监听工作进度
- 跟踪长期记忆
- 应对工作穿插
- 快速业务对接
- 业务开荒管理
- 项目辅助决策
- 辅助学习、研究

## 第 2 章 管理情报

### 2.1 构成情报的四大元素

情报是 Visual Case 最基本的数据单元，即“情报”，一种多层碎片信息结构，它包含了“可供帮助判断”的各种属性并支持未来无限扩展。

每个情报有四大元素，分别是：属性、关系、资源、备注。



## 属性



六块板的问题

属性 关系 资源 备注

类型： 事件

重要性： 重要 ★★★

难度： 困难 ———

认知： 存疑 ———

关联 梳理 记忆评估

属性该元素包含 5 个内容，每一项通过右键进行修改：

- 类型：【无】、【人】、【物】、【事件】、【任务】
- 重要性：【普通】、【注意】、【关注】、【重要】、【要命】
- 难度：【简单】、【困难】、【无法完成】
- 认知：【未知】、【了解】、【存疑】

类型决定情报是什么，这是一个人为设置的识别标签；

重要性、难度、认知，这三个元素根据情报实际情况随时做调整即可。

这里注意，每个内容都会参与整个关联的评估计算中，所以需要根据你的实际的情况设置情报，以确保评估计算的准确性。

## 关系



情报的关系元素中保存已经关联过的 case id，关联是双向的，值得特殊注意的是，蓝色关联符号表示“对方对我来说很重要（紧密关系）”，灰色关联符号表示“对方对我来说不重要（稀松关系）”，关系会参与整个关联的评估计算。

## 资源



资源是一个变量区，如果某个情报有数据意义（记忆某个数，需要计算，统筹等），资源区就有用了，可以在这里定义多个变量，并设置数值。更详细的操作内容在后面小节介绍。



## 备注



备注元素的功能相对简单，它相当于对情报进行说明或留下备注信息，同时支持插入图片和超链接，文件快捷方式等。

## 2.2 情报分类

情报的类型由【属性】元素中“类型”决定，目前有 5 中类型：

无：暂时没有特殊含义，代表一个普通情报；

人：情报被认为代表一个人，有特殊符号标注；

物：情报被认为代表一个物品，物体；

事件：情报被认为代表一个事件；

任务：情报被认为代表一个任务，有特殊符号标注。



分类会参与到评估计算中。

## 2.3 重要性、难度、认知

情报中有三个非常重要的属性，它们是“重要性”、“难度”、“认知”，这三个属性都是需要根据用户实际情况而设定的。当 A 情报出现时，我们记录它，以当时的场景标注“重要性”、“难度”、“认知”，这三个属性会参与评估计算，对我们的分析和判断起到关键作用。

**重要性：**5 个值，由低到高分为是：【普通】、【注意】、【关注】、【重要】、【要命】；



**难度：**采用了《从 0 到 1》这本书中介绍的三分法，将一个情报的完成度分为【简单】、【困难】、【无法完成】，为用户提供简洁而高效的分类判别法。



**认知：**认知属性同样采用了三分法，将认知程度分为了【未知】、【了解】、【存疑】。我们在实践中发现这种分类法对分析的准确性非常高。



重要性、难度、任何这三个属性与评估有密切关系，我们会在第五章“分析与判断”看到它具体的分析应用方法。

## 2.4 情报的状态（进度）

在很多时候，情报都有自己的独立状态，我们以此状态作为整体工作进展的一部分作为参考，Visual Case 将情报状态分为四种：

【搁置】(null)、【良好】(ok)、【严重】(bad)、【警告】(warning)。



设置情报状态会影响整体（记忆）进度，问题进度，以及白板进度等，这些进度随着情报状态的修改自动进行计算修正，不需要人为干预。

修改情报状态的方法一般有两种：

1. 右键情报，直接修改
2. 在情报工具条上直接修改

## 2.5 建立关系

关系是情报管理的核心之一，它更是一种行为：双向关联。

Visual Case 是基于人脑记忆原理设计的管理工具，我们的神经元就是双向关联记录的，这使我们比计算机善于思考，具有逻辑。Visual Case 采用这种设计手段，更加牢固的保存和复原我们的思路、记忆片段，有了它，我们能够从任何一点发起梳理，得到不同视角的逻辑视野，帮助我们快速唤醒记忆，重建思路。

建立情报关系的方法一般有三种：

1. 在情报工具条中直接发起
2. 右键情报，选「关联」
3. 在情报下面工具栏点「关联」



发起关联后，关联线会随着鼠标运动，移到要关联的情报，然后点鼠左键即可，如果已经有关系存在，会出现删除关联的提示。



每个情报的关联不是无限的,截止到 Visual Case 3.6,每个情报最多的关联数是 70 个。

## 2.6 资源变量

资源变量作为情报最丰富的层面之一，它有如下几个特点。

**自定义：**在情报资源标签中，最多可定义 30 个资源变量，均为整数型。

**叠加值：**为了方便而有规律的调整资源变量值，允许用户自行设置叠加值（正负皆可），设定后（如 10），通过资源变量的 +/- 按钮，能够轻松实现 +/- 叠加值（如 +/-10），当然，也可以手动修改变量值。

**同步到记忆：**不管你创建了几个资源，这个功能都会将当前情报中的资源（名字）按照对位顺序同步到与它直接关联的情报，或同步到间接关联的情报中去，整条记忆链中将有同样的资源变量。

**同步到白板：**这个功能将把情报中的资源变量同步到当前白板里的所有情报。

资源变量参与评估计算，它目前只有一个算法：将相同名字的资源累加求和。



## 2.7 外观转换

情报刚创建时，是一个完整的编辑模式，这个模式下对情报的四个元素可以进行所有操作。情报还有第二个外观形态，标题模式，只能进行有限操作，如状态修改、关联。

转换方法：双击标题栏，完成相互转换。



## 2.8 备注的小秘密

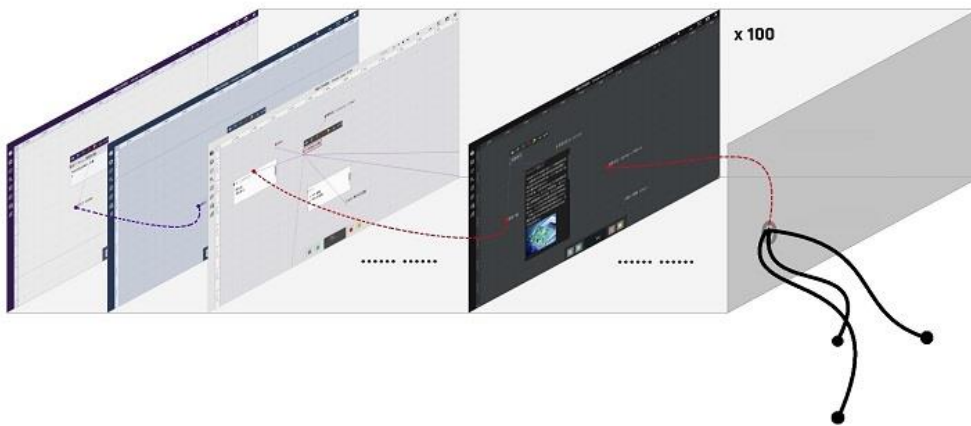
备注是情报第四个元素，备注是一个纯粹的文本区域，能够录入文字，插入图片、超链接以及文件快捷方式。这里有一个小技巧，双击备注里任何一个图片，就可以将情报的外观变成照片，照片内容就是这种图片。





## 2.9 白板容器

白板是一个独立的管理器，Visual Case 一个工作区文件，能够管理 80 张白板，每张白板都是一个情报容器，最多容纳 80 个情报，整个工作区文件最大容纳  $80 \times 80 = 6400$  个情报。



白板支持评估功能的各种计算，不依赖关联成的记忆。

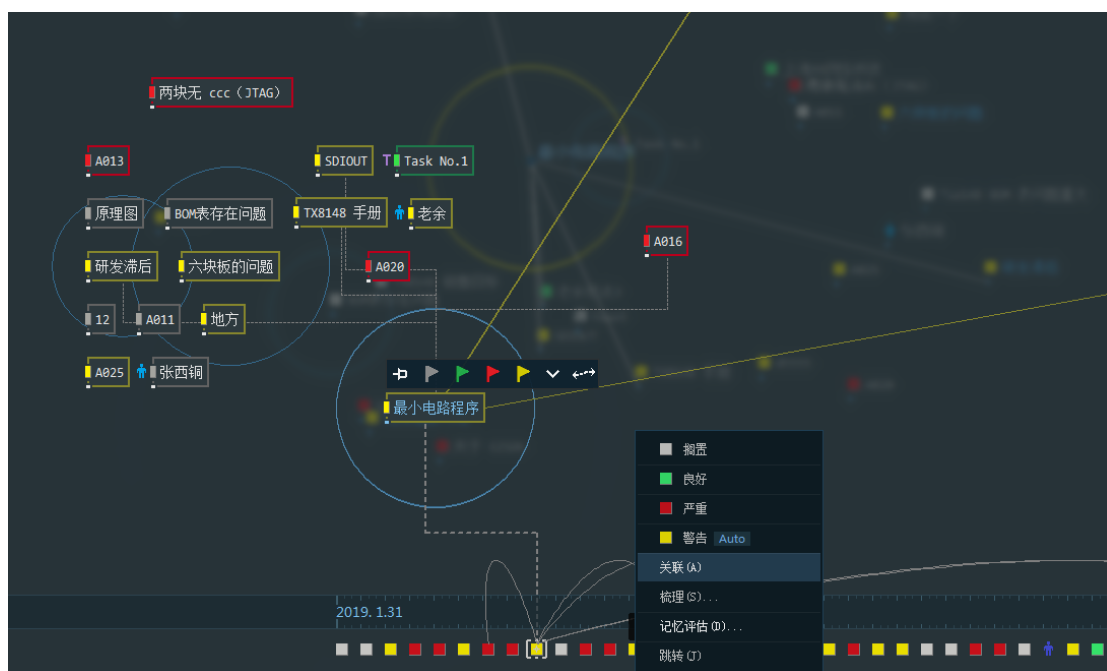
## 2.10 与时间线联动

Timeline（时间线）在 Visual Case 是一个独立的模块，它与情报进行互动，创建的情报都会记录在 Timeline 上，删除也不会消失，只是标记为“删除”，删除的情报不会显示在 Timeline 上。

Timeline 支持拖拽操作，显示上以“天”为基础，每个情报在 Timeline 上以“状态颜色小方块”出现。

当前激活的情报会自动与 Timeline 联动，一条虚线将两者相连。

在 Timeline 上对情报能够进行基本的操作，如：状态修改，关联，梳理，评估，跳转。



## 第 3 章 管理问题

### 3.1 独立的问题容器

问题是一个独立的容器，Visual Case 一个工作区文件，能够管理 80 个问题，每个问题可以自定义 10 个要素，每个要素可以关联至多 100 个情报。

每个问题至多与  $10 \times 100 = 1000$  个情报建立关系。

问题能够进行梳理与评估操作。

#### 问题悬浮



为了更加方便的观察某些问题，Visual Case 支持将问题悬浮到主界面，至于最顶层。

方法如下：

右键某个问题，选“悬浮”；取消悬浮的操作相同，只不过悬浮变成了“取消悬浮”。

## 3.2 两种进度

问题中包含两种进度，一种是问题的总体进度，它是 10 个要素进度之和；一种是要素进度。

问题容器中含有 10 个可自定义的要素，每个要素可至多关联 100 个情报，要素进度由所关联情报的状态决定。当修改情报状态时，问题这两种进度都会自动更新。



### 3.3 与情报建立关系

问题中的要素可以与素片建立关联，但这种关联是单向的，只在要素中记录。情报删除时，要素中记录的情报关联会自动删除。

与情报建立关系的方法有两种：

1. 要素当起点，右键问题要素，选关联，关联到某个情报进行关联；
2. 情报当起点，关联时落到问题要素上进行关联。

删除关联时流程一致，会提示“删除关联”。

### 3.4 问题评估与梳理

问题可以进行单独的梳理与评估。由于问题是一种面向自定义的情报管理容器，并加以以进度化、关系化这样的立体记忆方式，因此我们能够用最简洁、最容易的手段，以不同节点、视角来唤醒记忆。

Visual Case 在问题、要素、提供「梳理」和「评估」入口，方法有两种：

1. 鼠标移到问题管理器中的某个问题，在右侧出现「梳理」、「评估」按钮；
2. 右键某个问题，选「梳理」或「评估」。



## 第 4 章 进度构成

### 4.1 进度的四个维度

进度是工作进展判定的唯一条件，此项内容的重要性不言而喻。Visual Case 洞察情报的立体化管理对进度的有效性，设计出相同数据下，四个维度的进度视野，极大降低了不同层面进度推进对实际判断与分析的影响。

在相同的数据下， Visual Case 提供了哪四个进度视野：

1. 白板进度
2. 问题进度
3. 问题要素进度
4. 记忆进度

接下来我们分别详细解读这四个进度视野。

### 4.2 白板进度

白板作为情报容器，存放的情报可能是有同一标签的，也可能是没有任何规律的，白板本身会把它内部的情报状态自动计算成一个进度，如下所示：



通常用法是，我们会把同一个标签或任务的情报，放在一个白板中，这样白板进度就有相当客观的参考价值。

### 4.3 问题与要素进度

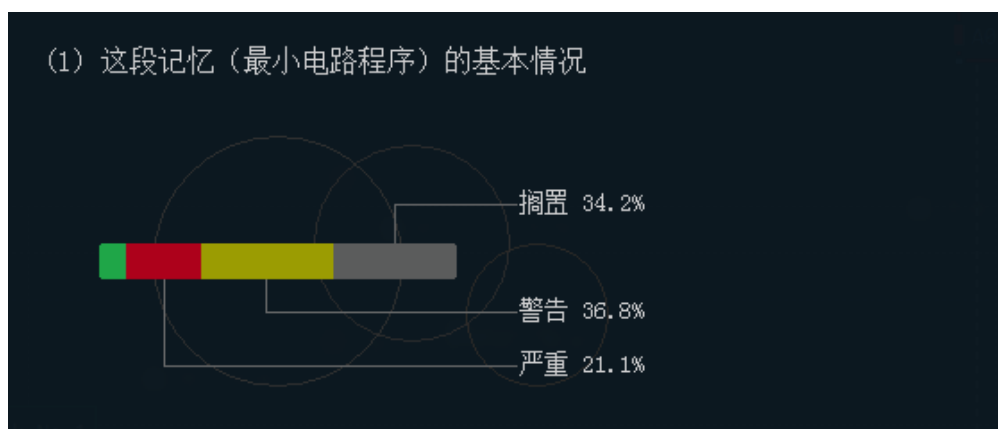
同样，问题作为情报容器，它所存放的情报关联全是解决某一个问题的相关情报，问题元素独立构成了一个相关范围的小容器，这个小容器会自动计算情报状态为一个元素进度，问题进度是所有元素进度的汇总。如下所示：



### 4.4 记忆进度

记忆进度是相关联情报的状态总和，它会在评估时自动计算出来，当你对情报进行评估时，记忆进度就会生成。

对记忆进度的探索总是从一个未知开始，所以它非常有价值，等于给我们的记忆加了一个立即增强器。



## 第 5 章 分析与判断

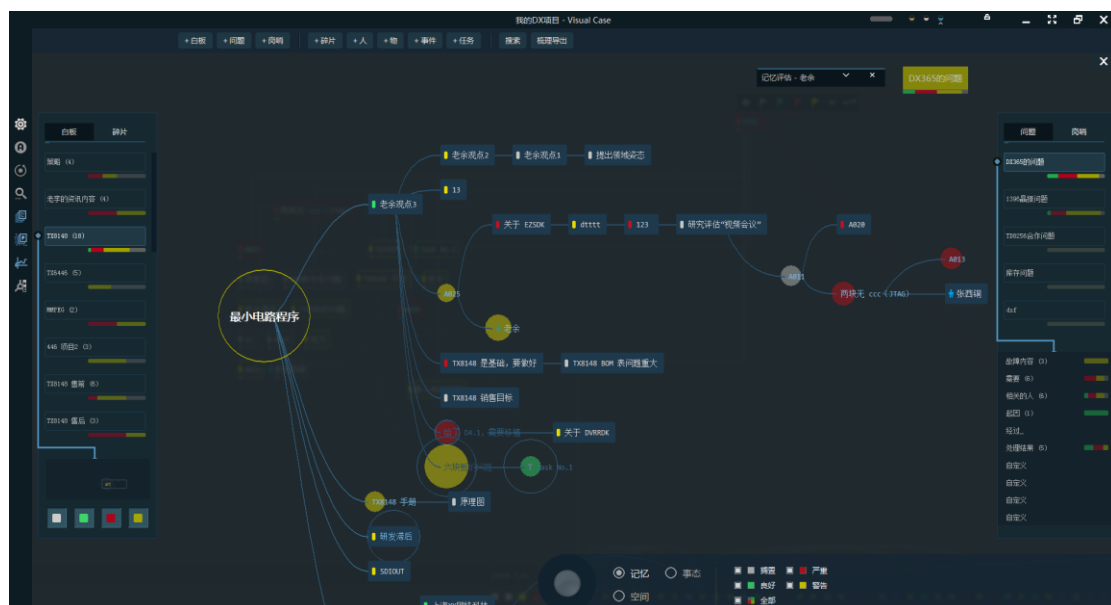
## 5.1 梳理的三种模式

支持梳理的分别是【情报】、【问题】、【问题要素】。梳理要么基于记忆（情报起点），要么基于逻辑（问题或要素起点），不管是哪种，全是以记忆关联作为梳理的基础。

梳理有三种模式：记忆模式、空间模式、事态（进度）模式。

## 记忆模式

记忆模式以关系图（类似导图）为主，这个模式我们都很熟，如下：





## 空间模式

空间模式是 3D 的，由情报构成的 3D 可旋转空间，这个模式带给用户很多不同的思考量，鼠标焦点移动到具体情报上，还会勾勒出相关情报的前后关联线，如下：



## 事态（进度）模式

该模式实际上进行了四种状态整理，如下所示：



## **无限梳理**

在已经梳理出来的逻辑中，依然可以用不同的情报为起点再次梳理。这样做的好处是，在同一个记忆流程中，站在不同视角去唤醒记忆，效率非常高。

这三种梳理模式都可以叠加岗哨、评估的计算结果，实现非常有用的视觉效果。

## 5.2 评估的八个结论

支持评估的分别是【白板】、【情报】、【问题】。白板的评估可以是没有逻辑和关系的，情报与问题的评估以记忆关联作为评估的基础。

对【情报】与【问题】使用评估前，需要把情报建立一定的关系、填充问题等等，将它们形成你脑中的“某段记忆链”，再使用评估，就能够看到一份有效的记忆评估报告。

激活评估有两个方法：

1. 点击情报底部的“记忆评估”按钮；点击某个问题名称右边的“评估”按钮；
2. 右键情报，点“记忆评估”；右键某个问题，点“评估”

### 评估报告（八个结论）

如果记忆链有效，Visual Case 则会生成一份有效的记忆评估报告，类似如下：



报告中会有八项评估内容（如果看不全，用鼠标拖拽或滚轮下拉）。

1. **基本进度情况**：包括这段记忆整体进度情况、完成度，涉及人员及物品（如果有的话），最关键的节点等。



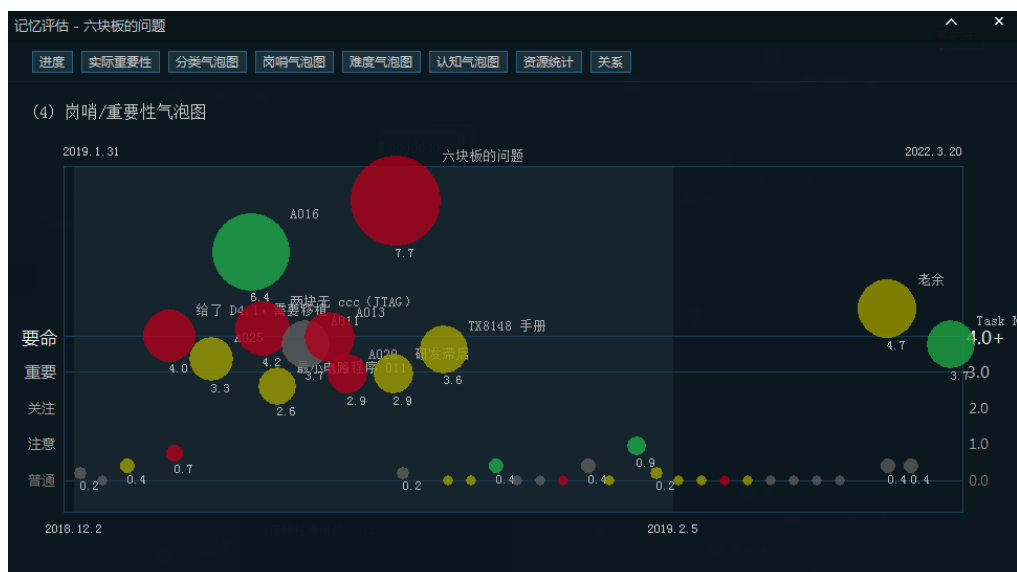
2. **实际重要性**：Visual Case 根据情报本身的重要性和关联属性，重新计算的、在该段记忆中的真实重要性。这里可以帮助你识别平时不那么关注，但实际上可能很重要的东西（如下 TX8148 手册，自身重要性为 0，实际重要性达到 3.6！如果还没有这份手册，那么赶紧准备吧，看起来它非常非常重要）。



3. **分类气泡图**: 气泡图是最有用处的工具之一, 在分类气泡图中, X 轴为情报属性, Y 轴为情报的实际重要性, 气泡本身是根据实际重要性绘制的, 越大表示越重要, 颜色表示它的状态。



4. **岗哨气泡图**: 在岗哨气泡图中, X 轴为时间, Y 轴为情报的实际重要性, 气泡本身是根据实际重要性绘制的, 越大表示越重要, 颜色表示它的状态。需要注意, 该气泡图能够叠加岗哨, 进行范围监听, 切换岗哨会自动叠加 (如果气泡图时间在岗哨监听范围内), 岗哨监听范围显示在气泡图 X 轴下方。



5. **难度气泡图**: 在难度气泡图中, X 轴为难度属性分类 (简单->困难->无法完成), Y 轴为情报的实际重要性, 气泡本身是根据实际重要性绘制的, 越大表示越重要, 颜色表示它的状态。



6. **认知气泡图**: 在认知气泡图中, X 轴为认知程度 (未知->了解->存疑), Y 轴为情报的实际重要性, 气泡本身是根据实际重要性绘制的, 越大表示越重要, 颜色表示它的状态。

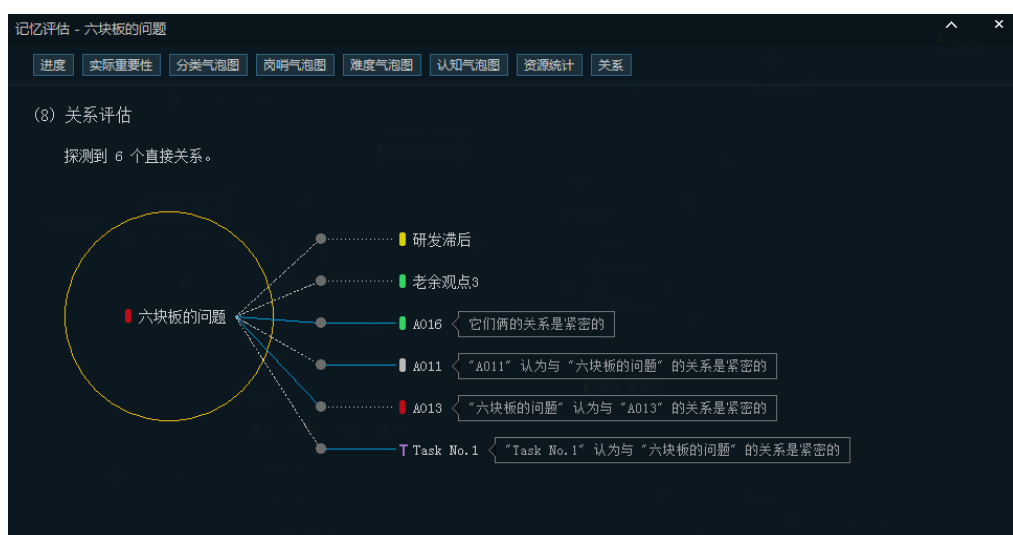


## 7. 资源统计：对整个记忆（关联）链路中的各资源求和统计。



## 8. 关系情况（问题和白板没有）：Visual Case 会在这里报告记忆起点的那个情报

（情报），在这段记忆中跟谁有关系，以及关系属性，譬如“稀松的”或“紧密的”，关系认定是双向的，在这里一览无余。



## 关于气泡图

在《事实》这本书中提供了大量的气泡图，用以消除一分二的错误逻辑。作者汉斯·罗斯林明确表达对统计数据与气泡图的感谢，这一工具伴随他的一生并发挥至关重要的作用，气泡数据法体现了数据的价值与逻辑正确观。同样，Visual Case 使用了 4 中气泡图表示法，将立体情报与记忆关系呈现在用户面前，这将成为伴随人们一生、最为高效的神奇工具。

## 5.3 情报真实重要性

情报的真实重要性是评估计算出来的，Visual Case 有一套独有算法来计算“真实重要性”，它的基础数据来自于对情报关系属性的设置。

当你将两个情报关联后，它们之间就有了关系，可以在梳理和记忆评估中体现出价值。但在实际中，情报关联后的价值并没有被完全挖掘，因此 Visual Case 设置了关系属性。

### 关系属性

关系属性是彼此的紧密程度，即 A 与 B 的紧密程度。这是一个双向参数，需要分别设置。

### 关系的双向属性

1. A 认为 B 与自己的紧密程度，需要再 A 中设置关联 B 的关系属性，这不会影响 B 对 A 的看法；
2. B 认为 A 与自己的紧密程度，需要再 B 中设置关联 A 的关系属性，这不会影响 A 对 B 的看法。



## 举个例子



如上图，“六块板的问题”与“A016”两个情报已经建立关联（关系），其中：

- “六块板的问题”认为“A016”跟自己是松散关系；
- “A016”认为“六块板的问题”跟自己非常紧密。

情报关系属性在记忆评估中发挥了重要作用，帮助对情报的实际重要性加以正确计算，这是一个非常实用且价值的地方，能够辅助你在实际工作中拥有比别人更精准的分析力。

### 5.4 评估结论叠加

当评估开启后, Visual Case 会将实际重要性 > 3 的情报叠加到时间线与梳理, 以“闪烁抖动”的方式呈现出来, 使它们在梳理的时候很容易的被识别, 帮助你快速判断与决策。

圆饼颜色表示事态, 圆饼面积越大, 情报的真实重要性越高!

下图是一个叠加评估结论的空间梳理效果, 我们能清楚地看到, 真实重要性比较高的情报以特效方式呈现:

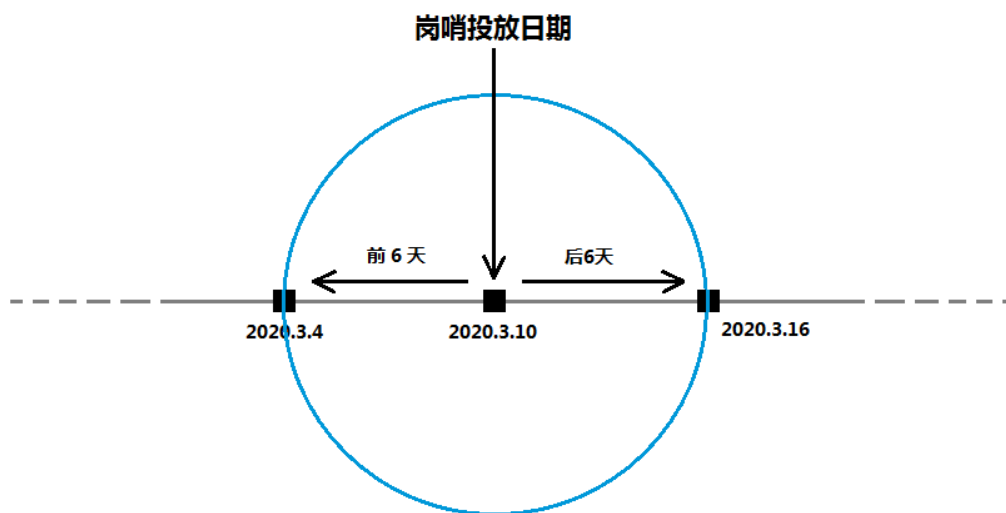


## 第 6 章 岗哨监听

### 6.1 岗哨的工作机制

岗哨是 Visual Case 最能给用户带来实际收益的工具之一。岗哨是一个自动模块，只要激活某个岗哨，它就会在白板区域，管理器区域，雷达，以及梳理的时候给你提供岗哨监听视野。

Visual Case 岗哨类似于你的台灯，把它放在哪里，它就能照亮灯光辐射范围内的东西。岗哨同理，它以时间线为辐射轨道，放到某个时间点上，通过设置辐射范围，使岗哨自动探测预设时间范围内的所有情报。



上图是岗哨原理图，辐射范围由前 N 天，后 N 天组成，在建立岗哨时设置。

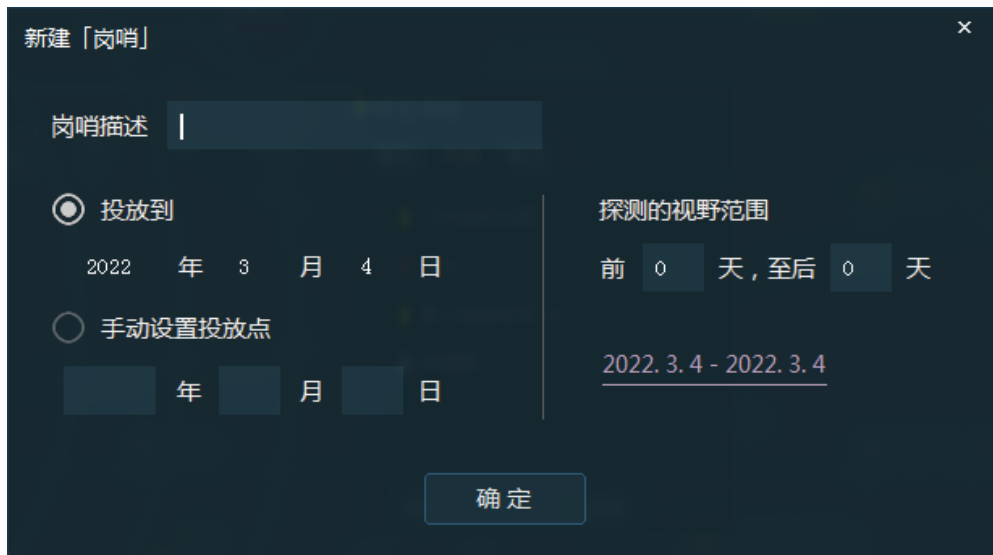
Visual Case 岗哨的第二种用法，硬性强制监听。如果把情报关联到岗哨，即便该情报的创建时间不在岗哨探测范围内，它也会随着还在“有效探测范围”的岗哨被探测出来，以雷达波纹的形式动态标记。

这两种机制让岗哨非常灵活，它可以容易的充当：

1. 里程碑
2. 死线
3. 其他以时间为标记的各种任务

**建立一个岗哨**，有两个方法：

1. 切换问题管理器标签至 “岗哨”，右键该标签选 “建立岗哨”
2. 顶部工具栏，+岗哨



填入描述、投放时间、时间探测范围即可，创建之后只要在岗哨列表中点击它，对应的岗哨就自动开始工作了，所有在这个时间范围内创建的情报都在监听范围内。

总结岗哨得两种**工作机制**：【范围监听】与【强制监听】

范围监听：在监听范围内创建的情报，会特殊标注出来，但是不闪烁；

强制监听：将情报关联到岗哨，该情报就得到了强制监听，不受到时间范围影响，效果与范围监听不同。

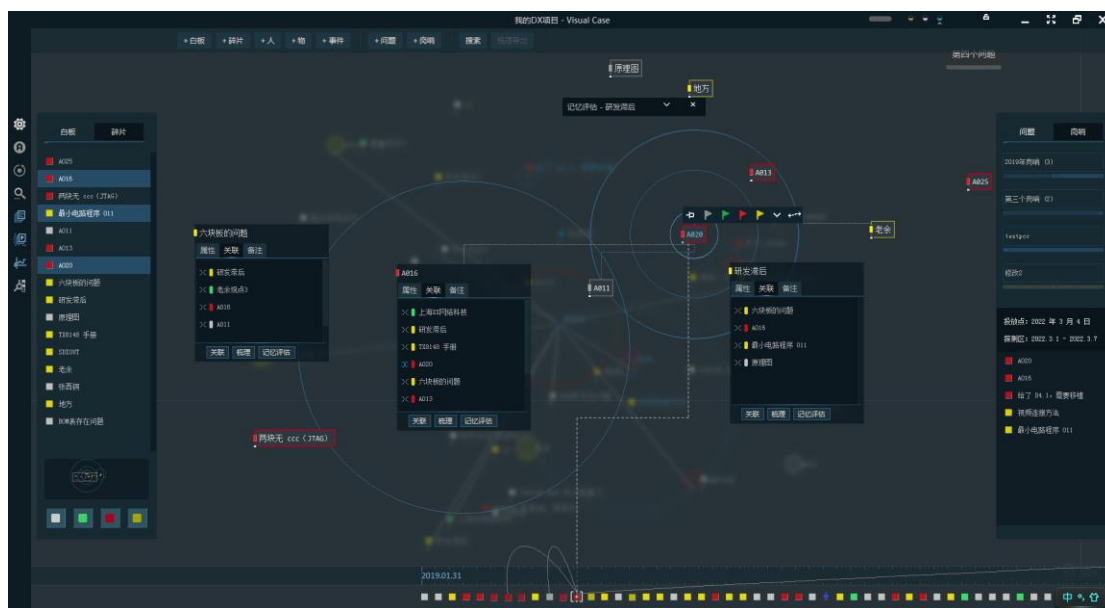
## 6.2 监听的效果

岗哨的监听效果会出现在四个地方：白板管理器-情报列表、白板管理器-雷达、白板上、梳理模式下。

**白板管理器-情报列表：**左侧白板控制器-情报列表中标注蓝色的情报在辐射视野内、蓝色渐变的属于被强制监听。

**白板管理器-雷达：**雷达区带蓝色气泡的情报表示被岗哨强制监听，如果是当前激活的情报，则是紫色波纹气泡。

**白板上：**白板区带蓝色气泡的情报表示被岗哨强制监听，如果是当前激活的情报，则是波纹气泡。



**梳理模式下：**标注蓝色气泡的情报表示在监听范围内，波纹气泡表示强制监听。



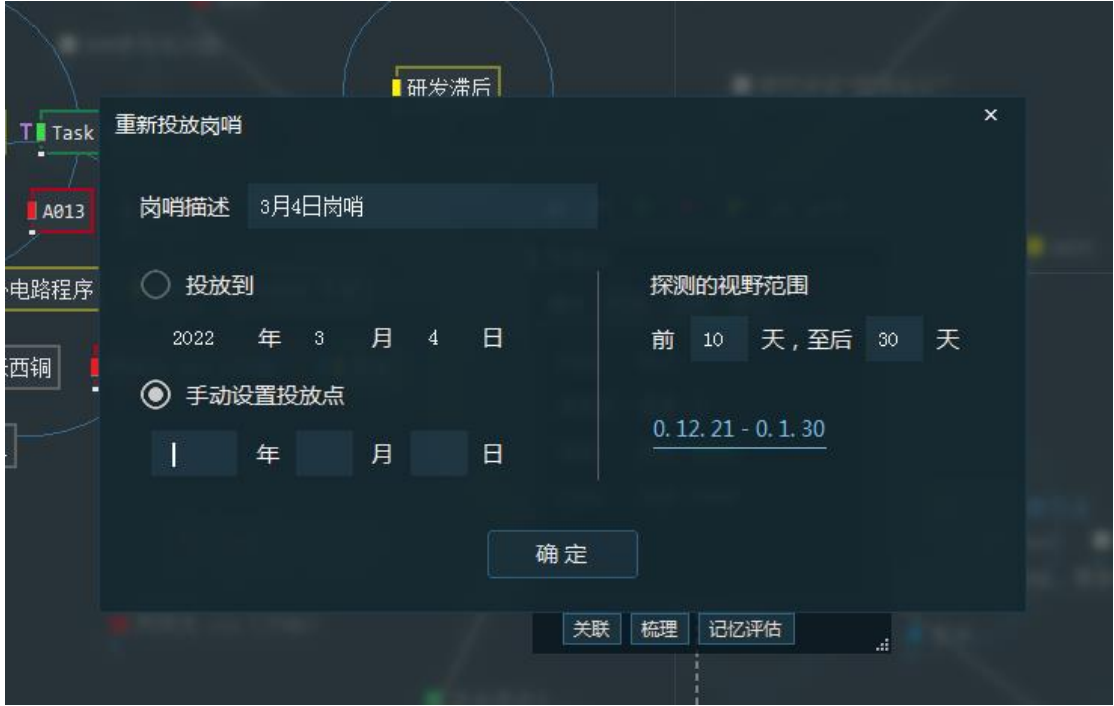
空间模式



记忆模式

### 6.3 在时间上移动岗哨

在实际中，可能需要调整岗哨的锚定位置进行重新监听，右键岗哨，选“重新投放”。



## 第 7 章 巧妙功能

### 7.1 双人协作

Visual Case 双人协作不需要任何部署，就能在局域网环境下实现点对点工作，它有三个典型用法：

- 交付你的记忆和问题
- 获得他人记忆和问题
- 同屏、同一个工作区协同工作

双人协作可以随时加入或离开，但至少有一台 PC 要开启协作。

目前只有一种方式开启「双人协作」：

1. 启动 Visual Case，打开一个工作区

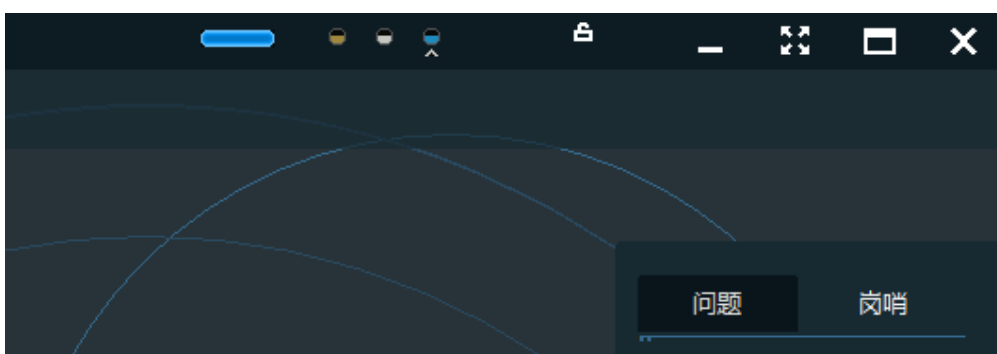




## 2. 右键协作状态条，开启协作服务



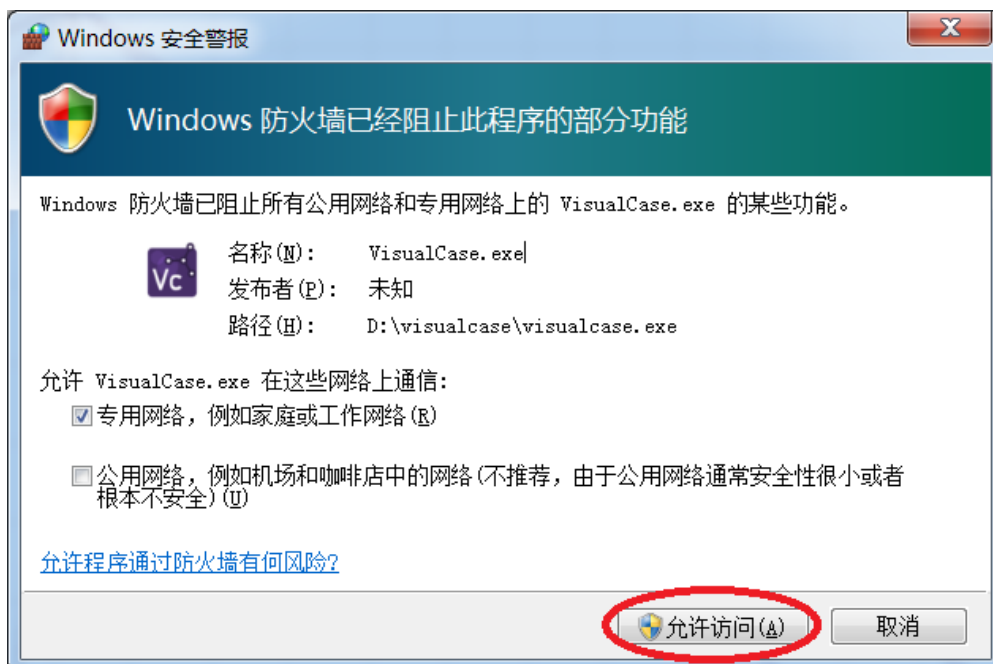
开启协作 (之前)



开启协作 (之后)

协作状态条变为蓝色，表示成功，其他人用 Visual Case 可以扫描到你的分享工作区。

注意，请允许网络访问，否则协作不会工作。



## 加入协作

Visual Case 启动后，会自动扫描所在局域网，如果有协作开启的 PC，将会在启动界面的协作列表中列出那个共享的工作区，点击它就可以连入协作。连入后，与分享者处于双向同步工作状态。



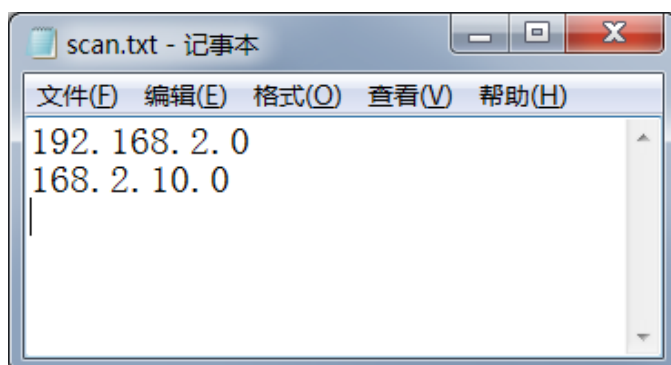
## 7.2 协作扫描增强

Visual Case 会自动扫描本地局域网开放的协作，同时能够增加指定网段的扫描，需要以下两步：

1. 在选项中开启“协作扫描增强”，重启 VC



2. 编辑 Visual Case 目录下 scan.txt 文件，加入网段（最多识别 3 个手动网段）



## 7.3 自动状态

自动状态功能是 Visual Case 设计巧妙的功能之一，每隔一天（次日 00:00）把情报状态自动复位，复位成哪种状态，取决于设置。

**设置自动状态方法：**右键，选取想自动复位的那个状态，点“设定自动”，即完成。



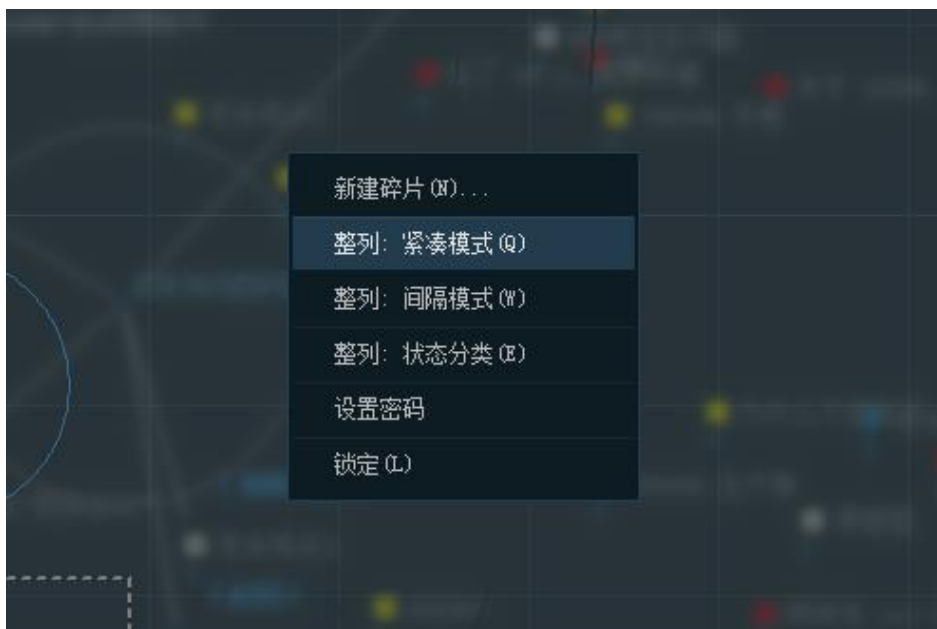
**取消自动状态方法：**右键，移动到已经设置自动复位的那个状态，点“取消自动”。



## 7.4 情报整列

Visual Case 支持三种情报整列模式：紧凑模式、间隔模式、状态分类。

**整列方法：**

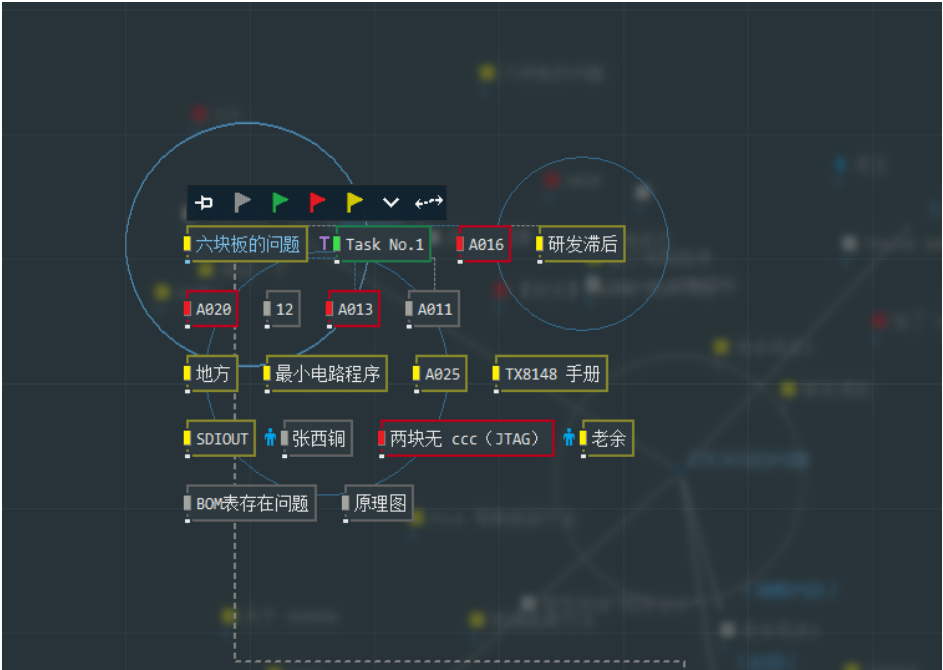


1. 右键白板，使用这三个功能；
2. 快捷键 Ctrl + 1~3，对应三个整列模式。

**紧凑模式 (Ctrl + 1)**



间隔模式 (Ctrl + 2)



状态分类 (Ctrl + 3)

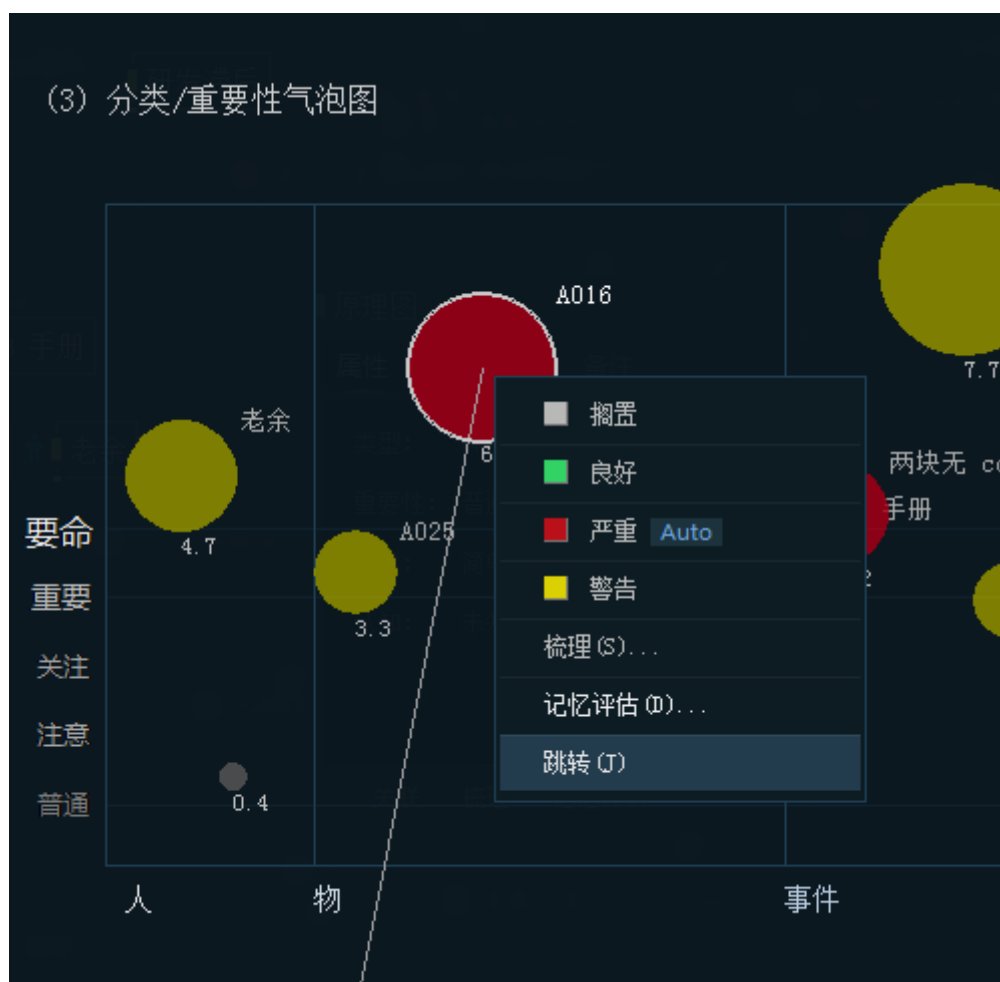


## 7.5 情报跳转

Visual Case 允许用户在任何一个地方，任何一个功能下，跳转到任何情报。比如，从梳理中跳到情报，从评估跳到情报，或者从时间线上起跳，都是被允许的。

那么情报跳转的意义是什么呢？

- 去编辑、调整属性
- 不知道这个情报在哪里了，追踪一下
- 就想跳过去，没理由



从评估中跳转情报

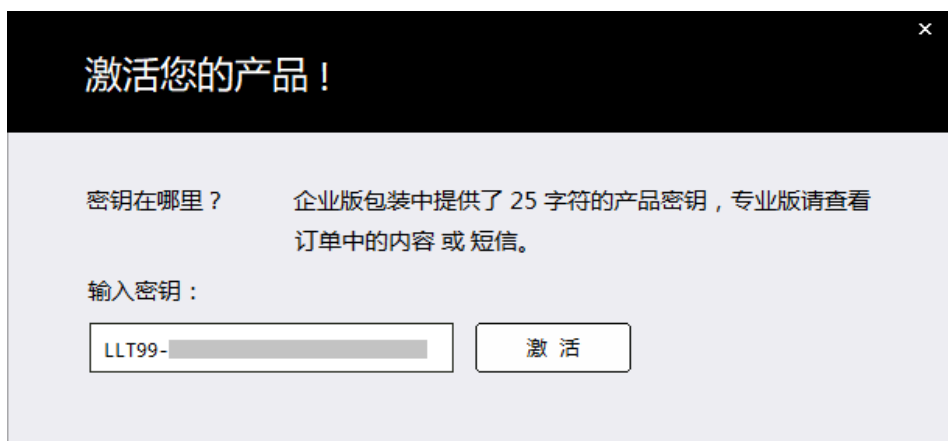
## 第 8 章 使用 Visual Case

### 8.1 激活

Visual Case 是商业软件，用户需要用密钥激活后才能使用，只需要按照提示把密钥粘贴进来激活即可（请确认连入互联网）：



激活界面 (1)



激活界面 (2)

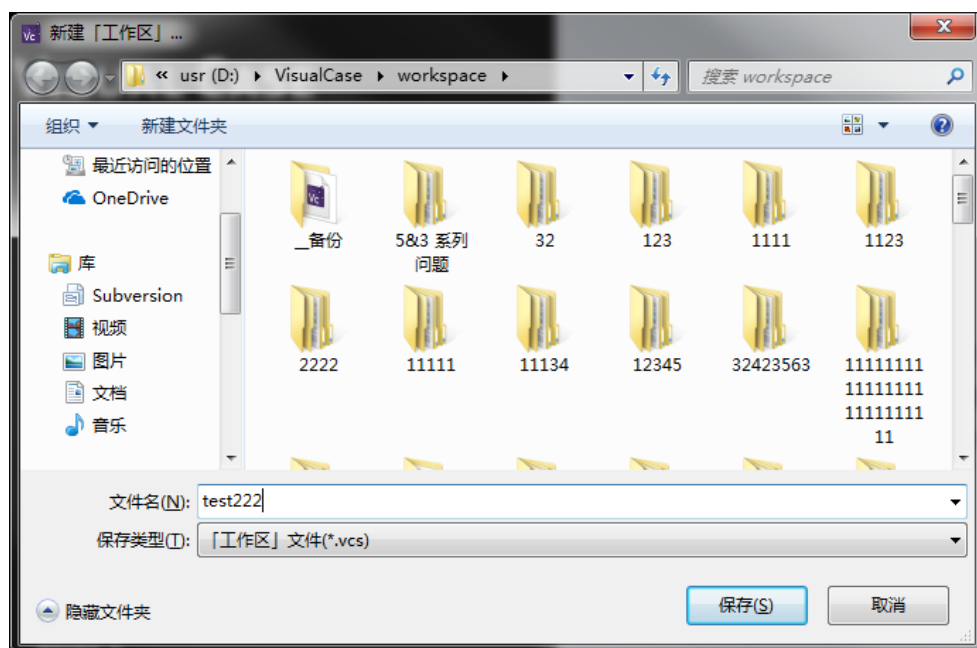


## 8.2 建立工作区

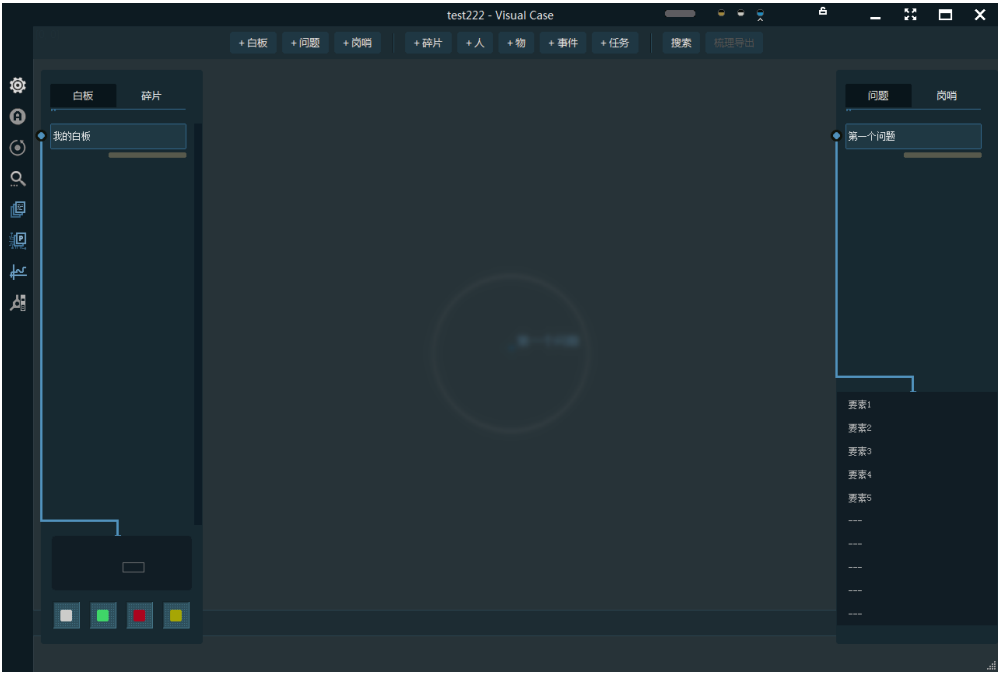
新建工作区的路径，默认在 Visual Case 安装目录下的 workspace：



新建工作区 (1)



新建工作区 (2)

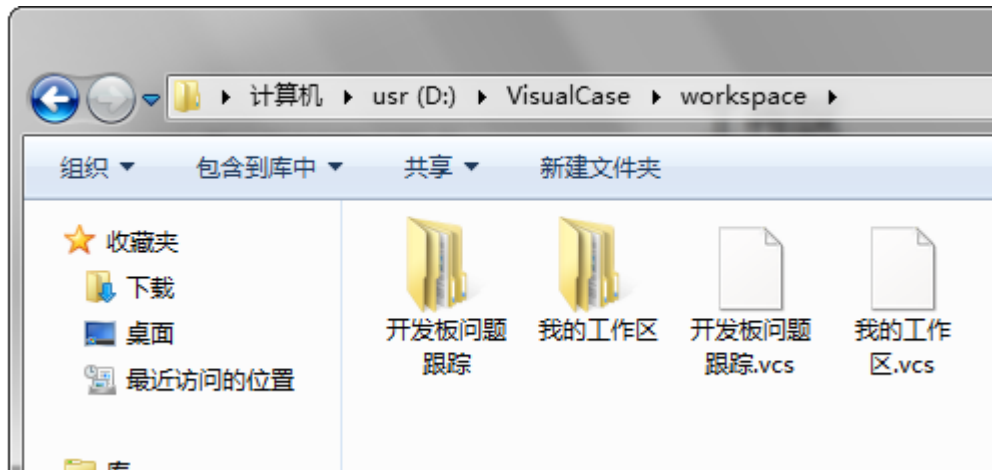


新建工作区 (3)

## 8.3 工作区文件

工作区是 Visual Case 工作时操作的数据实体，它由两部分组成：

- vcs 文件
- vcs 文件同名目录



一个工作区能够存储以下数据内容：

- 总计 80 个白板，每个白板 80 个情报
- 总计 100 个问题及 1000 个要素
- 总计 6400 个情报
- 若干关系、关联
- 若干图片与链接，文件快捷方式

Visual Case 能够直接创建和打开工作区。

工作区文件可以通过密码限制访问，**方法**：右键白板空白区域，选 "设置密码"。

## 8.4 快捷键

### 全局快捷键

- ctrl + f, 搜索
- ctrl + alt, 鼠标在任何情报上, 启动关联 (非梳理模式)
- ctrl + 1, 情报整理, 紧凑模式
- ctrl + 2, 情报整理, 间隔模式
- ctrl + 3, 情报整理, 状态分类
- ctrl, 预览鼠标位置的情报
- esc, 关联时取消关联

### 右键菜单快捷键

当打开右键菜单时, 功能后面对应的字母就是快捷键, 如下图:



## 8.5 注意事项

在装有 360 的情况下, Visual Case 会变得不稳定, 甚至运行出错、无法更新的情况, 经过我们测试, 360 过于严格的机制, 会把正常的 Visual Case 配置文件、update.exe 更新程序当成威胁杀掉, 建议用户把 Visual Case 目录中的以下程序设置为可信:

- VisualCase.exe
- Update.exe

如果您使用 WIN8 以上系统, 建议使用微软自带的防护系统。