```
$${

// Versao/Upgrade: 0.3
// Verifique a versao mais atualizada neste link: https://enrt.eu/VpccxlZ

TOGGLE(sleep_macro);
	IF(sleep_macro);
	LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aSleep_&lM&aob&a&lK&aill &b&l[&2ON&b&l]");
	ACHIEVEMENTGET("[ON] MobKill Upgrade 0.3","397");
	SET(@sleep_mobkill);
	SET(@afk_onchat);
	SET(@&afk_onchat_bn,"");
	SET(trap_salvar_coordenadas);
	UNSET(sleep_error);
	UNSET(mob_invadido);
	WAIT(10T);
	ELSE;
	LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cSleep_&lM&cob&c&lK&cill &b&l[&4OFF&b&l]");
	ACHIEVEMENTGET("[OFF] MobKill Upgrade 0.3","397");
	IF(config_mk_save);
		IF(%&itens_armazenar%!="DESABILITADO");
		LOG("");
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aTrap de baús:");
		IF(!baus_lotados);
			IF((sleep_reparar)||(sleep_trocar));
			#bau_atual_mostrar = %#bau_atual% - 1;
			IF(%#bau_atual_mostrar%=0);
				INC(#bau_atual_mostrar,1);
			ENDIF;
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f&oBaú de armazenamento atual:
&a%#bau_atual_mostrar%&fº");
			ELSE;
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f&oBaú de armazenamento atual:
&a%#bau_atual%&fº");
			ENDIF;
		ELSE;
			IF((sleep_reparar)||(sleep_trocar));
			#bau_atual_mostrar = %#bau_atual% - 2;
			ELSE;
			#bau_atual_mostrar = %#bau_atual% - 1;
			ENDIF;
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f&oBaú de armazenamento atual:
&4%#bau_atual_mostrar%&cº");
			LOG("&c(não é mais &cpossível &carmazenar)");
		ENDIF;
		IF(%#sleep_livros%>=1);
```

```
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f&oTesouros encontrados:
&a%#sleep_livros%");
                ELSE;
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f&oTesouros encontrados:
&cNenhum");
                ENDIF;
                ENDIF;
        LOG("");
                IF(mob_invadido);
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê ficou com a vida baixa e o alarme de
&cinvasão foi acionado.");
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cPrints foram salvas, verifique na pasta
&cscreenshots do seu ModPack.");
                LOG("");
                ENDIF;
                IF(sleep_send);
                UNSET(sleep_send);
                REPLACE(&itens2,"1","");
                ENDIF;
        ENDIF;
        UNSET(@sleep_mobkill);
        UNSET(@afk_onchat);
        UNSET(@mobkill_power);
        STOP;
        ENDIF;
        IF(config_mk_save);
        SET(&prompt_texto,"Digite: 1 ou 2.");
        LOG("");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aIniciar com as últimas configurações?");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f1&2] &fSim");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &4[&f2&4] &cNão");
        IF(%&itens_armazenar%!="DESABILITADO");
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f3&2] &fSim, mas recomeçar do 1º baú.");
                SET(&prompt_texto,"Digite: 1, 2 ou 3.");
        ENDIF;
        LOG("");
        IF(@mobkill_power);
                SET(#sleep_quest_4,"1");
        ELSE;
                PROMPT(#sleep_quest_4,$$?,"%&prompt_texto%");
        ENDIF;
        IF(%#sleep_quest_4%=1);
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f1&2] &fSim");
                WAIT(20T);
        ELSEIF(%#sleep_quest_4%=2);
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &4[&f2&4] &cNão");
```

```
                SET(config_load);
                WAIT(20T);
        ELSEIF((%#sleep_quest_4%=3)&&(%&itens_armazenar%!="DESABILITADO"));
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f3&2] &fSim, mas recomeçar do 1º baú.");
                SET(#pos_first_chest,"");
                SET(#pos_last_chest,"");
                SET(#bau_atual,"1");
                SET(#sleep_livros,"");
                SET(#sleep_msg_send,"");
                SET(#hora_save,"5454");
                UNSET(baus_lotados);
                WAIT(20T);
        ELSE;
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cResposta inválida. &9&o#SLEEP");
                SET(sleep_error);
        ENDIF;
        ELSE;
        SET(config_load);
        ENDIF;
        IF(config_load);
        SET(#sleep_livros,"");
        SET(&itens_armazenar,"");
        SET(#pos_first_chest,"");
        SET(#pos_last_chest,"");
        SET(#bau_atual,"1");
        SET(#sleep_msg_send,"");
        SET(#hora_save,"5454");
        UNSET(config_mk_save);
        UNSET(config_load);
        UNSET(sleep_reparar);
        UNSET(sleep_trocar);
        UNSET(sleep_desarmado);
        UNSET(baus_lotados);
        LOG("");
        SET(&itens1,"1&1a1a1t1i1v1a1n1d1o1 1a1 1m1a1c1r1o1:1 1&1f1s1l1e1");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aDeseja reparar sua &f&oEspada &aou &aseu
&f&oMachado&a?");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f1&2] &fSim");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &4[&f2&4] &cNão");
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f3&2] &fVou upar desarmado");
        LOG("");
        PROMPT(#sleep_quest_1,$$?,"Digite: 1, 2 ou 3.");
        IF(%#sleep_quest_1%=1);
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f1&2] &fSim");
                SET(sleep_reparar);
        ELSEIF(%#sleep_quest_1%=2);
```

```
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &4[&f2&4] &cNão");
		SET(sleep_trocar);
	ELSEIF(%#sleep_quest_1%=3);
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f3&2] &fVou upar desarmado");
		SET(sleep_desarmado);
	ELSE;
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cResposta inválida. &9&o#SLEEP");
		SET(sleep_error);
	ENDIF;
	IF(!sleep_error);
		IF(!sleep_desarmado);
		WAIT(20T);
		LOG("");
		IF(sleep_reparar);
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReparar sua &f&oEspada &aou seu
&f&oMachado &acom &aqual durabilidade?");
		ELSE;
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aTrocar de &f&oEspada &aou de
&f&oMachado &acom &aqual durabilidade?");
		ENDIF;
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aDigite um número de &f5 &aaté &f100&a.");
		LOG("");
		PROMPT(#sleep_quest_2,$$?,"Digite um número de 5 até 100.");
		IF((%#sleep_quest_2%>=5)&&(%#sleep_quest_2%<=100));
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f%#sleep_quest_2%");
		ELSE;
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cResposta inválida. &9&o#SLEEP");
			SET(sleep_error);
		ENDIF;
		#verificar_reparacao = %#sleep_quest_2% + 12;
		ENDIF;
		IF(!sleep_error);
		WAIT(20T);
		LOG("");
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aQuais itens você deseja armazenar?");
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aAbra um &fbaú duplo &acom todos os
itens");
		LOG("&adesejados, e pressione a tecla &f&lENTER &adurante &f3
&asegundos.");
		SET(&itens2,"1e1p1_1m1o1b1k1i1l1l1 1&1c1(1u1p1g1.
1&1f101.131&1c1)1");
		LOG("");
		SET(#tempo_real,"30");
		SET(#tempo_ms,"600");
		UNSET(achievementget);
		DO;
```

```
                IFMATCHES("%#tempo_ms%","^(.*)0$");
                        IF(achievementget);
                        IF(%#tempo_real%>1);
                                ACHIEVEMENTGET("Você tem: %#tempo_real%
segundos","397");
                        ELSEIF(%#tempo_real%=1);
                                ACHIEVEMENTGET("Você tem: 1 segundo","397");
                        ELSE;
                                ACHIEVEMENTGET("Tempo esgotado.","397");
                        ENDIF;
                        DEC(#tempo_real,1);
                        IF(%#tempo_real%=-1);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê demorou
demais. &9&o#SLEEP");
                                SET(sleep_error);
                                BREAK;
                        ENDIF;
                        ENDIF;
                TOGGLE(achievementget);
                ENDIF;
                IF((KEY_RETURN)||(KEY_NUMPADENTER));
                DO(45);
                UNTIL((!KEY_RETURN)&&(!KEY_NUMPADENTER));
                IF((KEY_RETURN)||(KEY_NUMPADENTER));
                        IF(%GUI%="GUICHEST");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aAguarde, salvando os itens...
&9&o#SLEEP");
                        FOR(#sleep_slot,0,53);
                                GETSLOTITEM(%#sleep_slot%,#sleep_id);
                                IF(%#sleep_id%!=0);
                                GETITEMINFO(%#sleep_id%,&sleep_name);

ACHIEVEMENTGET("%&sleep_name%","%#sleep_id%");
                                WAIT(16T);

SET(&itens_armazenar,"%&itens_armazenar%^%#sleep_id%$|");
                                ENDIF;
                        NEXT;
                        GUI();
                        IF(%&itens_armazenar%=NONE);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cNão foi encontrado
nenhum item. &9&o#SLEEP");
                                SET(&itens_armazenar,"DESABILITADO");
                        ELSE;
                                SET(&itens_armazenar,"%&itens_armazenar%^387$");
                        ENDIF;
```

```
                                BREAK;
                                ELSE;
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê precisa abrir um &fbaú
duplo &cprimeiro. &9&o#SLEEP");
                                ENDIF;
                        ENDIF;
                        ENDIF;
                        DEC(#tempo_ms,1);
                LOOP;
                IF(!sleep_error);
                        IF((%&itens_armazenar%!="DESABILITADO")||(sleep_desarmado));
                        WAIT(20T);
                        LOG("");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aQuanto tempo para verificar o
inventário?");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f1&2] &f15 segundos");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f2&2] &f30 segundos");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f3&2] &f1 minuto");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f4&2] &f2 minutos");
                        LOG("");
                        PROMPT(#sleep_quest_3,$$?,"Digite: 1, 2, 3 ou 4.");
                        IF(%#sleep_quest_3%=1);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f1&2] &f15 segundos");
                                SET(#tempo_verificar_ms,"300");
                        ELSEIF(%#sleep_quest_3%=2);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f2&2] &f30 segundos");
                                SET(#tempo_verificar_ms,"600");
                        ELSEIF(%#sleep_quest_3%=3);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f3&2] &f1 minuto");
                                SET(#tempo_verificar_ms,"1200");
                        ELSEIF(%#sleep_quest_3%=4);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &2[&f4&2] &f2 minutos");
                                SET(#tempo_verificar_ms,"2400");
                        ELSE;
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cResposta inválida.
&9&o#SLEEP");
                                SET(sleep_error);
                        ENDIF;
                        ELSE;
                        SET(#tempo_verificar_ms,"600");
                        ENDIF;
                        IF(!sleep_error);
                        WAIT(20T);
                        LOG("");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aEm qual posição você deseja fixar
sua mira?");
```

```
                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aOlhe na melhor posição para atacar
os mobs. ");
                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aPressione a &atecla &f&lENTER&a
durante &f3 &asegundos para salvar a posição.");
                    SET(&rastreio,"INV");
                    LOG("");
                    SET(#tempo_real,"30");
                    SET(#tempo_ms,"600");
                    UNSET(achievementget);
                    DO;
                        IFMATCHES("%#tempo_ms%","^(.*)0$");
                            IF(achievementget);
                            IF(%#tempo_real%>1);
                                ACHIEVEMENTGET("Você tem:
%#tempo_real% segundos","397");
                            ELSEIF(%#tempo_real%=1);
                                ACHIEVEMENTGET("Você tem: 1
segundo","397");
                            ELSE;
                                ACHIEVEMENTGET("Tempo esgotado.","397");
                            ENDIF;
                            DEC(#tempo_real,1);
                            IF(%#tempo_real%=-1);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê demorou
demais. &9&o#SLEEP");
                                SET(sleep_error);
                                BREAK;
                            ENDIF;
                            ENDIF;
                        TOGGLE(achievementget);
                        ENDIF;
                        IF((KEY_RETURN)||(KEY_NUMPADENTER));
                        DO(45);
                        UNTIL((!KEY_RETURN)&&(!KEY_NUMPADENTER));
                        IF((KEY_RETURN)||(KEY_NUMPADENTER));
                            LOOK(%YAW%,%PITCH%);
                            WAIT(1T);
                            SET(#sleep_yaw,"%YAW%");
                            SET(#sleep_pitch,"%PITCH%");
                            LOOK(%#sleep_yaw%,%#sleep_pitch%,1);
                            SET(#mob_xpos,"%XPOS%");
                            SET(#mob_ypos,"%YPOS%");
                            SET(#mob_zpos,"%ZPOS%");
                            LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aPosição
&f(%#sleep_yaw%,&f%#sleep_pitch%) &asalva. &9&o#SLEEP");
                            REPLACE(&rastreio,"V"," ");
```

```
                                        BREAK;
                                    ENDIF;
                                    ENDIF;
                                    DEC(#tempo_ms,1);
                                LOOP;
                                IF(!sleep_error);
                                    LOG("");
                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aAguarde, verificando
SleepOnChat... &9&o#SLEEP");
                                    LOG("");
                                    UNSET(sleeponchat);
                                    DO(2);
                                    SET(#sleep_inc,"");
                                    UNSET(@sleepsethome);
                                        DO(2);
                                        }$$/sethome sleepmob$${
                                        WAIT(30T);
                                        LOOP;
                                        DO;
                                        LOOK(%#sleep_yaw%,%#sleep_pitch%);
                                        GUI(INVENTORY);
                                        INC(#sleep_inc,1);
                                        UNTIL((@sleepsethome)||(%#sleep_inc%>=250));
                                        IF(@sleepsethome);
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aSleepOnChat
verificada. &9&o#SLEEP");
                                        SET(&itens1,"%&itens1%1e1p1_1m1o1b1k1i1l1l1
1&1a1(1u1p1g1. 1&1f101.131&1a1)1");
                                        SET(&itens2,"1&1c1d1e1s1a1t1i1v1a1n1d1o1 1a1
1m1a1c1r1o1:1 1&1f1s1l1e1%&itens2%");
                                        SET(sleeponchat);
                                        BREAK;
                                        ENDIF;
                                    LOOP;
                                    GUI();
                                    IF(sleeponchat);
                                    SET(config_mk_save);
                                    REPLACE(&rastreio,"I","/");
                                        IF(%DIRECTION%="N");
                                        SET(&sleep_look_oposto,"SOUTH");
                                        ELSEIF(%DIRECTION%="S");
                                        SET(&sleep_look_oposto,"NORTH");
                                        ELSEIF(%DIRECTION%="E");
                                        SET(&sleep_look_oposto,"WEST");
                                        ELSEIF(%DIRECTION%="W");
                                        SET(&sleep_look_oposto,"EAST");
```

```
                                        ENDIF;
                                    GETIDREL(0,-1,0,#iron1);
                                        IF(%#iron1%=42);
                                        SET(#yaw_iron,"0");
                                        SET(#pitch_iron,"90");
                                        ENDIF;
                                    GETIDREL(-1,0,0,#iron2);
                                        IF(%#iron2%=42);
                                        SET(#yaw_iron,"270");
                                        SET(#pitch_iron,"64");
                                        ENDIF;
                                    GETIDREL(1,0,0,#iron3);
                                        IF(%#iron3%=42);
                                        SET(#yaw_iron,"90");
                                        SET(#pitch_iron,"64");
                                        ENDIF;
                                    GETIDREL(0,0,-1,#iron4);
                                        IF(%#iron4%=42);
                                        SET(#yaw_iron,"0");
                                        SET(#pitch_iron,"64");
                                        ENDIF;
                                    GETIDREL(0,0,1,#iron5);
                                        IF(%#iron5%=42);
                                        SET(#yaw_iron,"180");
                                        SET(#pitch_iron,"64");
                                        ENDIF;
                                    REPLACE(&rastreio,"N","g");
                                    WAIT(20T);
                                    ELSE;
                                    LOG("");
                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê não instalou ou instalou
errado a macro SleepOnChat.");
                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cPara instalar acesse este
link:");
                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &ahttps://enrt.eu/gzm4w");
                                    LOG("");
                                    SET(sleep_error);
                                    ENDIF;
                                ENDIF;
                                ENDIF;
                        ENDIF;
                        ENDIF;
                ENDIF;
        ENDIF;
        ENDIF;
        IF((!sleep_error)&&((sleep_reparar)||(sleep_trocar)));
        IF(!@mobkill_power);
```

```
	LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aVerificando &f&oEspada &aou &f&oMachado&a...
&9&o#SLEEP");
	SET(&arma,"");
	SET(#armas,"");
	UNSAFE;
		FOR(#sleep_slot,9,44);
		IF(%GUI%!="GUIINVENTORY");
			GUI(INVENTORY);
		ENDIF;
		GETSLOT(283,#slot_golden_sword);
		GETSLOT(286,#slot_golden_axe);
		GETSLOTITEM(%#sleep_slot%,#sleep_id);

IFMATCHES("%#sleep_id%","^276$|^279$|^267$|^258$|^268$|^271$|^272$|^275$");
				INC(#armas,1);
				SET(#arma,"%#sleep_id%");
				IF((%#sleep_id%=276)||(%#sleep_id%=279));
				SET(#sleep_material,"57");
				SET(#sleep_material_dur,"1561");
				SET(#sleep_material_pegar,"2");
				ELSEIF((%#sleep_id%=267)||(%#sleep_id%=258));
				SET(#sleep_material,"42");
				SET(#sleep_material_dur,"250");
				SET(#sleep_material_pegar,"5");
				ELSEIF((%#sleep_id%=268)||(%#sleep_id%=271));
				SET(#sleep_material,"17");
				SET(#sleep_material_dur,"59");
				SET(#sleep_material_pegar,"8");
				ELSEIF((%#sleep_id%=272)||(%#sleep_id%=275));
				SET(#sleep_material,"1");
				SET(#sleep_material_dur,"131");
				SET(#sleep_material_pegar,"8");
				ENDIF;
				GETITEMINFO(%#sleep_material%,&material_name);
				GETITEMINFO(%#arma%,&arma_name);
		ENDIF;
		NEXT;
		IF(%#armas%>1);
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cNão é possível utilizar mais de uma
&f&oEspada &cou &f&oMachado&c. &9&o#SLEEP");
		SET(sleep_error);
		ELSEIF(%#armas%=1);
		SET(#armas,"");
		FOR(#sleep_slot,36,44);
			GETSLOTITEM(%#sleep_slot%,#sleep_id);
			IF(%#sleep_id%=%#arma%);
```

```
                INC(#armas,1);
                BREAK;
                ENDIF;
        NEXT;
        IF(%#armas%=0);
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cSeu inventário está errado,
verifique. &9&o#SLEEP");
                SET(sleep_error);
        ELSE;
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aTudo certo para iniciar.
&9&o#SLEEP");
        ENDIF;
        ELSE;
        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cSeu inventário está errado, verifique.
&9&o#SLEEP");
        IF((%#slot_golden_sword%!=-1)||(%#slot_golden_axe%!=-1));
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cNão é possível utilizar Espada ou
&cMachado &cde &e&lOuro&c. &9&o#SLEEP");
        ENDIF;
        SET(sleep_error);
        ENDIF;
    GUI();
    ENDUNSAFE;
    ENDIF;
    ELSE;
    SET(#arma,"666");
    SET(#sleep_material,"999");
    ENDIF;
    IF(sleep_error);
    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cSleep_&lM&cob&c&lK&cill &b&l[&4OFF&b&l]");
    ACHIEVEMENTGET("[OFF] MobKill Upgrade 0.3","397");
    UNSET(@sleep_mobkill);
    UNSET(@afk_onchat);
    UNSET(@mobkill_power);
    TOGGLE(sleep_macro);
    STOP;
    ENDIF;
    IF(%HEALTH%<=6);
    DO;
    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê está com pouca vida, aguardando até
&cregenerar. &9&o#SLEEP");
        DO(50);
        UNTIL(%HEALTH%>6);
    WHILE(%HEALTH%<=6);
    ENDIF;
    IF(!@mobkill_power);
```

```
        SET(#mobs_mortos,"");
        ENDIF;
SET(home_mob);
SET(verificacao_completa);
UNSET(sleep_limpar);
UNSET(sleep_armazenar);
UNSET(sleep_reabastecer_arma);
UNSET(sleep_reabastecer_material);
TIME(#hora_atual,hh);
        IF(%#hora_atual%!=%#hora_save%);
        SET(sleep_send);
        SET(#hora_save,"%#hora_atual%");
        ELSE;
        UNSET(sleep_send);
        ENDIF;
        IF(%#sleep_msg_send%=0);
        SET(sleep_send);
        SET(#sleep_msg_send,"1");
        ENDIF;
        IF(sleep_send);
        REPLACE(&itens1,"1","");
        ENDIF;
        DO;
        IF(home_mob);
        UNSET(home_mob);
                DO;
                GUI();
                SET(#sleep_inc,"");
                UNSET(home_protection);
                }$$/home sleepmob$${
                IF(verificacao_completa);
                        WAIT(60T);
                        KEYDOWN(JUMP);
                        WAIT(20T);
                        KEYUP(JUMP);
                        DO(6);
                        DO;

GETIDREL(0,-1,0,#iron1);GETIDREL(-1,0,0,#iron2);GETIDREL(1,0,0,#iron3);GETIDREL(0,
0,-1,#iron4);GETIDREL(0,0,1,#iron5);

IF((%XPOS%=%#mob_xpos%)&&(%YPOS%=%#mob_ypos%)&&(%ZPOS%=%#mob_zpos
%));
                                SET(ok1);
                                ELSE;
                                UNSET(ok1);
```

```
                                        ENDIF;
                                        IF(sleep_reparar);

IF((%#iron1%=42)||(%#iron2%=42)||(%#iron3%=42)||(%#iron4%=42)||(%#iron5%=42));
                                                SET(ok2);
                                        ELSE;
                                                UNSET(ok2);
                                        ENDIF;
                                        ELSE;
                                        SET(ok2);
                                        ENDIF;
                                        GETIDREL(0,-1,0,#bloco);
                                        INC(#sleep_inc,1);
                                        IF(%#sleep_inc%=300);

IF((%#iron1%=42)||(%#iron2%=42)||(%#iron3%=42)||(%#iron4%=42)||(%#iron5%=42));
                                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cAlgum problema
aconteceu. Se este &cerro persistir, reconfigure a macro.");
                                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando
novamente...");
                                                ELSE;
                                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cNão foi encontrado
um &fBloco de Ferro&c, verifique.");
                                                ENDIF;
                                        SET(home_protection);
                                        BREAK;
                                        ENDIF;
                                        IF(%HEALTH%<=6);
                                        }$$(macro) alarme de invasao acionado. #SLEEP$${
                                        SET(mob_invadido);
                                        UNSET(@sleep_mobkill);
                                        UNSET(@afk_onchat);
                                        UNSET(@mobkill_power);
                                        GUI();
                                        PRESS(F2);
                                        WAIT(3T);
                                        LOOK(%&sleep_look_oposto%);
                                                DO(3);
                                                KEY(ATTACK);
                                                WAIT(1MS);
                                                LOOP;
                                        PRESS(F2);
                                        WAIT(3T);
                                        DISCONNECT;
                                        ENDIF;
                                UNTIL((ok1)&&(ok2)&&(%#bloco%!=0));
```

```
                WHILE(!home_protection);
            ENDIF;
            UNTIL(!home_protection);
        UNSET(verificacao_completa);
        ENDIF;
        #verificar_ms = %#tempo_verificar_ms%;
        SET(#arma_contagem,"");
        DO;
        LOOK(%#sleep_yaw%,%#sleep_pitch%);
            IF(sleep_desarmado);
            SLOT(9);
            IF(%ITEM%!=0);
                GUI(INVENTORY);
                SLOTCLICK(44,L,TRUE);
                WAIT(3T);
                GETSLOTITEM(44,#sleep_id);
                IF(%#sleep_id%!=0);
                SET(#verificar_ms,"2");
                ELSE;
                GUI();
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aItem do slot &f9 &aretirado.
&9&o#SLEEP");
                ENDIF;
            ENDIF;
            ELSE;

IF((%XPOS%!=%#mob_xpos%)||(%YPOS%!=%#mob_ypos%)||(%ZPOS%!=%#mob_zpos%
));
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cPosição inválida! Tentando
resolver... &9&o#SLEEP");
                SET(home_mob);
                SET(verificacao_completa);
                BREAK;
            ELSEIF(%HEALTH%<=6);
                }$$(macro) alarme de invasao acionado. #SLEEP$${
                SET(mob_invadido);
                UNSET(@sleep_mobkill);
                UNSET(@afk_onchat);
                UNSET(@mobkill_power);
                GUI();
                PRESS(F2);
                WAIT(2T);
                LOOK(%&sleep_look_oposto%);
                DO(3);
                KEY(ATTACK);
                WAIT(1MS);
```

```
                LOOP;
                PRESS(F2);
                WAIT(2T);
                DISCONNECT;
        ENDIF;
        PICK(%#arma%);
        IF(%ITEM%=%#arma%);
                IF(%DURABILITY%<=%#sleep_quest_2%);
                IF(sleep_reparar);
                SET(#sleep_inc,"299");
                SET(#sleep_inc_two,"");
                UNSET(@sleeplack)
                        DO;
                        INC(#sleep_inc,1);
                        IF(%#sleep_inc%=300);
                                SET(#sleep_inc,"222");
                                INC(#sleep_inc_two,1);
                                IF(%#sleep_inc_two%=25);
                                BREAK;
                                ENDIF;
                                GUI();
                                PICK(%#arma%);
                                LOOK(%#yaw_iron%,%#pitch_iron%);
                                WAIT(1T);
                                KEY(USE);
                        ENDIF;

UNTIL((@sleeplack)||(%DURABILITY%>=%#verificar_reparacao%));
                        IF(@sleeplack);
                        SET(sleep_reabastecer_material);
                        ENDIF;
                        IF(sleep_reabastecer_material);
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f%&material_name%
&aacabou. &9&o#SLEEP");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReabastecimento habilitado.
&9&o#SLEEP");
                        SET(sleep_limpar);
                        SET(sleep_armazenar);
                        BREAK;
                        ELSEIF(%#sleep_inc_two%=25);
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cAlgum problema aconteceu.
Tentando resolver... &9&o#SLEEP");
                        }$$/warp loja$${
                        WAIT(140T);
                        SET(home_mob);
                        SET(verificacao_completa);
```

```
                                BREAK;
                                ELSE;
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReparação concluída.
&9&o#SLEEP");
                                ENDIF;
                        ELSE;
                        SET(sleep_limpar);
                        SET(sleep_armazenar);
                        SET(sleep_reabastecer_arma);
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f%&arma_name% &acom
durabilidade baixa. &9&o#SLEEP");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReabastecimento habilitado.
&9&o#SLEEP");
                        BREAK;
                        ENDIF;
                        ENDIF;
                ELSE;
                        INC(#arma_contagem,1);
                        IF(%#arma_contagem%=50);
                        SET(sleep_limpar);
                        SET(sleep_armazenar);
                        SET(sleep_reabastecer_arma);
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f%&arma_name% &aquebrou.
&9&o#SLEEP");
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReabastecimento habilitado.
&9&o#SLEEP");
                        BREAK;
                        ENDIF;
                ENDIF;
                ENDIF;
        KEY(ATTACK);
                IF(%GUI%!="NONE");
                IF(%GUI%="GUICHAT");
                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aChat detectado, feche para continuar.
&9&o#SLEEP");
                        DO;
                        WHILE(%GUI%="GUICHAT");
                ELSE;
                IF(%#verificar_ms%>=3);
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aJanela detectada, continuando em
&f3 &asegundos. &9&o#SLEEP");
                        WAIT(3);
                        GUI();
                ENDIF;
                ENDIF;
                ENDIF;
```

```
	DEC(#verificar_ms,2);
		IF(%#verificar_ms%=0);
		SET(#arma_contagem,"");
		#verificar_ms = %#tempo_verificar_ms%;
		IF((baus_lotados)&&(!sleep_desarmado));
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cOs baús estão lotados, verificação
&ccancelada. &9&o#SLEEP");
		ELSE;
			IF((%&itens_armazenar%!="DESABILITADO")||(sleep_desarmado));
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aAguarde, verificando o inventário.
&9&o#SLEEP");
			SET(#slots_livres,"");
			UNSAFE;
				FOR(#sleep_slot,9,44);
				IF(%GUI%!="GUIINVENTORY");
					GUI(INVENTORY);
				ENDIF;
				GETSLOTITEM(%#sleep_slot%,#sleep_id);
				IF(%#sleep_id%=0);
					INC(#slots_livres,1);
					IF(%#slots_livres%=4);
					BREAK;
					ENDIF;
				ENDIF;
				NEXT;
			ENDUNSAFE;
				IF(%#slots_livres%<4);
				LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aInventário lotado, limpeza
habilitada. &9&o#SLEEP");
				SET(sleep_limpar);
				BREAK;
				ELSE;
				LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aInventário ainda vazio.
&9&o#SLEEP");
				GUI();
				ENDIF;
			ELSE;
			LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cArmazenamento desabilitado,
verificação &ccancelada. &9&o#SLEEP");
			ENDIF;
		ENDIF;
		ENDIF;
	LOOP;
	IF(sleep_limpar);
	UNSET(sleep_limpar);
		DO(3);
```

```
		SET(#itens_inv_armazenar,"");
		UNSAFE;
			FOR(#sleep_slot,44,9);
			UNSET(item_invalido);
			IF(%GUI%!="GUIINVENTORY");
				GUI(INVENTORY);
			ENDIF;
			GETSLOTITEM(%#sleep_slot%,#sleep_id);

IF((%#sleep_id%=%#arma%)||(%#sleep_id%=%#sleep_material%)||(%#sleep_id%=122)||(%
#sleep_id%=0));
			ELSE;
				IFMATCHES("%#sleep_id%","%&itens_armazenar%");
				INC(#itens_inv_armazenar,1);
				ELSE;
				SET(item_invalido);
				ENDIF;
				IF((item_invalido)||(baus_lotados));
				LOOK(%&sleep_look_oposto%,1);
				SLOTCLICK(%#sleep_slot%,L,FALSE);
				WAIT(2T);
				SLOTCLICK(-999);
				WAIT(2T);
				ENDIF;
			ENDIF;
			NEXT;
		ENDUNSAFE;
		LOOP;
		IF((%#itens_inv_armazenar%>=25)&&(!sleep_armazenar));
		LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aInventário lotado, armazenamento
habilitado. &9&o#SLEEP");
		SET(sleep_armazenar);
		ELSE;
		SET(home_mob);
		ENDIF;
	ENDIF;
	IF((sleep_armazenar)||(sleep_reabastecer_arma)||(sleep_reabastecer_material));
	UNSET(block_home_baus);
	UNSET(pos_baus_verificar);
		DO;
		SET(fim);
		IF(!block_home_baus);
			DO;
			GUI();
			SET(#sleep_inc,"");
			UNSET(home_protection);
```

```
}$$/home mkb$${
        DO(200);

IF((%XPOS%=%#mob_xpos%)&&(%YPOS%=%#mob_ypos%)&&(%ZPOS%=%#mob_zpos
%));
        ELSE;
        BREAK;
        ENDIF;
        LOOP;
WAIT(60T);
KEYDOWN(JUMP);
WAIT(20T);
KEYUP(JUMP);
WAIT(6T);
        DO(6);
        DO;
        SET(&verificar_baus,"");

GETIDREL(0,-1,-2,#bau1);GETIDREL(0,0,-2,#bau2);GETIDREL(0,1,-2,#bau3);GETIDREL(0
,2,-2,#bau4);GETIDREL(0,3,-2,#bau5);

GETIDREL(0,-1,-3,#bau6);GETIDREL(0,0,-3,#bau7);GETIDREL(0,1,-3,#bau8);GETIDREL(0
,2,-3,#bau9);GETIDREL(0,3,-3,#bau10);

SET(&verificar_baus,"%#bau1%-%#bau2%-%#bau3%-%#bau4%-%#bau5%-%#bau6%-%#
bau7%-%#bau8%-%#bau9%-%#bau10%");

IF((%XPOS%=%#mob_xpos%)&&(%YPOS%=%#mob_ypos%)&&(%ZPOS%=%#mob_zpos
%));
            UNSET(ok1);
            ELSE;
            SET(ok1);
            ENDIF;

IFMATCHES("%&verificar_baus%","^(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-
(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)$");
            SET(ok2);
            ELSE;
            UNSET(ok2);
            ENDIF;
        GETIDREL(0,-1,0,#bloco);
        INC(#sleep_inc,1);
            IF(%#sleep_inc%=300);
            LOG("");
            LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cAlgum problema
aconteceu. Se este erro persistir, tem algo errado com sua trap de baús.");
```

```
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVeja como deve ficar
a trap de baús:");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &ahttp://prnt.sc/f4tw3k");
                                        LOG("");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando
novamente...");
                                        LOG("");
                                        SET(home_protection);
                                        BREAK;
                                        ENDIF;
                                        IF(pos_baus_verificar);

IF((%XPOS%=%#baus_xpos%)&&(%YPOS%=%#baus_ypos%)&&(%ZPOS%=%#baus_zpo
s%));
                                        SET(ok3);
                                        ELSE;
                                        UNSET(ok3);
                                        ENDIF;
                                        ELSE;
                                        SET(ok3);
                                        ENDIF;
                                UNTIL((ok1)&&(ok2)&&(ok3)&&(%#bloco%!=0));
                                WHILE(!home_protection);
                        UNTIL(!home_protection);
                        IF(trap_salvar_coordenadas);
                        SET(#baus_xpos,"%XPOS%");
                        SET(#baus_ypos,"%YPOS%");
                        SET(#baus_zpos,"%ZPOS%");
                        UNSET(trap_salvar_coordenadas);
                        ENDIF;
                        UNSET(pos_baus_verificar);
                ELSE;
                        UNSET(block_home_baus);
                ENDIF;
                IF((sleep_armazenar)&&(!baus_lotados)&&(%#itens_inv_armazenar%>=1));
                        SET(#sleep_inc,"199");
                        SET(#sleep_inc_two,"");
                        IF(%#bau_atual%=1);
                        SET(#pos_first_chest,"%#baus_xpos%");
                        SET(#pos_last_chest,"%#baus_xpos%");
                        ENDIF;
                        #pos_penult_chest = %#pos_last_chest% - 1;
                        DO;
                        LOOK(NORTH);
                                IF(%XPOS%=%#pos_last_chest%);
                                WAIT(20MS);
```

```
                                BREAK;

ELSEIF((%XPOS%>%#pos_last_chest%)||(%YPOS%!=%#baus_ypos%)||(%ZPOS%!=%#b
aus_zpos%));
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cAlgum problema aconteceu.
&9&o#SLEEP");
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando resolver...
&9&o#SLEEP");
                                UNSET(fim);
                                ELSE;
                                GUI(INVENTORY);
                                KEYDOWN(RIGHT);
                                IF(%XPOS%<%#pos_penult_chest%);
                                        KEYUP(SNEAK);
                                ELSE;
                                        KEYDOWN(SNEAK);
                                ENDIF;
                                ENDIF;
                        WHILE(fim);
                        KEYUP(SNEAK);
                        KEYUP(RIGHT);
                        GUI();
                        IF(fim);
                        DO;
                                INC(#sleep_inc,1);
                                IF(%#sleep_inc%=200);
                                GUI();
                                SET(#sleep_inc,"");
                                INC(#sleep_inc_two,1);
                                        IF(%#sleep_inc_two%=6);
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cO baú não está
abrindo. &9&o#SLEEP");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando resolver...
&9&o#SLEEP");
                                        SET(pos_baus_verificar);
                                        UNSET(fim);
                                        BREAK;
                                        ENDIF;
                                LOOK(NORTH);
                                        IFMATCHES("%#bau_atual%","^(.*)[0-9]$");

MATCH("%#bau_atual%","^(.*)([0-9])$",{,#bau_atual_unit});
                                        ENDIF;

IF((%#bau_atual%=1)||(%#bau_atual_unit%=1)||(%#bau_atual_unit%=6));
```

```
IF((%#bau_atual%=1)&&((sleep_reparar)||(sleep_trocar)));
                                        LOOK(+0,+328);
                                        ELSE;
                                        LOOK(+0,+308);
                                        ENDIF;

ELSEIF((%#bau_atual%=2)||(%#bau_atual_unit%=2)||(%#bau_atual_unit%=7));

IF((%#bau_atual%=2)&&((sleep_reparar)||(sleep_trocar)));
                                        LOOK(+0,+358);
                                        ELSE;
                                        LOOK(+0,+328);
                                        ENDIF;

ELSEIF((%#bau_atual%=3)||(%#bau_atual_unit%=3)||(%#bau_atual_unit%=8));

IF((%#bau_atual%=3)&&((sleep_reparar)||(sleep_trocar)));
                                        LOOK(+0,+33);
                                        ELSE;
                                        LOOK(+0,+358);
                                        ENDIF;

ELSEIF((%#bau_atual%=4)||(%#bau_atual_unit%=4)||(%#bau_atual_unit%=9));

IF((%#bau_atual%=4)&&((sleep_reparar)||(sleep_trocar)));
                                        LOOK(+0,+50);
                                        ELSE;
                                        LOOK(+0,+33);
                                        ENDIF;

ELSEIF((%#bau_atual%=5)||(%#bau_atual_unit%=5)||(%#bau_atual_unit%=0));
                                        LOOK(+0,+50);
                                        ENDIF;
                                LOOK(+0,+2,1);
                                KEY(USE);

ELSEIF((%XPOS%!=%#pos_last_chest%)||(%YPOS%!=%#baus_ypos%)||(%ZPOS%!=%#b
aus_zpos%));
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê não esta onde deveria.
&9&o#SLEEP");
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando resolver...
&9&o#SLEEP");
                                SET(pos_baus_verificar);
                                UNSET(fim);
                                ENDIF;
```

```
                        UNTIL((!fim)||(%GUI%="GUICHEST"));
                        IF(fim);
                                WAIT(6T);
                                #id_inv = 333;
                                FOR(#sleep_slot_inv,89,54);
                                        IF(%GUI%!="GUICHEST");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cO baú foi fechado.
&9&o#SLEEP");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando reabrir...
&9&o#SLEEP");
                                        SET(pos_baus_verificar);
                                        UNSET(fim);
                                        BREAK;
                                        ENDIF;
                                UNSET(slot_air);
                                UNSAFE;
                                        IF(%#id_inv%=0);
                                        SET(slot_air);
                                        ELSE;
                                        FOR(#sleep_slot_chest,0,53);
                                        GETSLOTITEM(%#sleep_slot_chest%,#id_chest);
                                                IF(%#id_chest%=0);
                                                SET(slot_air);
                                                BREAK;
                                                ENDIF;
                                        NEXT;
                                        ENDIF;
                                ENDUNSAFE;
                                        IF(!slot_air);
                                        INC(#bau_atual,1);
                                        SET(block_home_baus);

IF((%#bau_atual%=4)&&((sleep_reparar)||(sleep_trocar)));
                                                INC(#bau_atual,1);
                                                INC(#bau_atual_unit,1);
                                        ENDIF;
                                        IF((%#bau_atual_unit%=5)||((%#bau_atual_unit%=0));

GETIDREL(1,-1,-2,#bau1);GETIDREL(1,0,-2,#bau2);GETIDREL(1,1,-2,#bau3);GETIDREL(1
,2,-2,#bau4);GETIDREL(1,3,-2,#bau5);

GETIDREL(1,-1,-3,#bau6);GETIDREL(1,0,-3,#bau7);GETIDREL(1,1,-3,#bau8);GETIDREL(1
,2,-3,#bau9);GETIDREL(1,3,-3,#bau10);

SET(&verificar_baus,"%#bau1%-%#bau2%-%#bau3%-%#bau4%-%#bau5%-%#bau6%-%#
bau7%-%#bau8%-%#bau9%-%#bau10%");
```

```
IFMATCHES("%&verificar_baus%","^(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)-(54|146)$");
                                                    INC(#pos_last_chest,1);
                                                    UNSET(fim);
                                                    BREAK;
                                                ELSE;
                                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cOs baús acabaram, armazenamento &cdesabilitado agora. &9&o#SLEEP");
                                                    SET(baus_lotados);
                                                    BREAK;
                                                ENDIF;
                                            ENDIF;
                                            UNSET(fim);
                                            BREAK;
                                            ELSE;
                                            GETSLOTITEM(%#sleep_slot_inv%,#id_inv);

IF((%#id_inv%=%#arma%)||(%#id_inv%=%#sleep_material%)||(%#id_inv%=122)||(%#id_inv%=0));
                                            ELSE;

IFMATCHES("%#id_inv%","%&itens_armazenar%");
                                                SLOTCLICK(%#sleep_slot_inv%,L,TRUE);
                                                WAIT(5MS);
                                                GETITEMINFO(%#id_inv%,&inv_name);
                                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f%&inv_name% &aarmazenado. &9&o#SLEEP");
                                                DEC(#itens_inv_armazenar,1);
                                                IF(%#id_inv%=387);
                                                    INC(#sleep_livros,1);
                                                ENDIF;
                                                ELSE;
                                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cItem inválido encontrado, descartando-o. &9&o#SLEEP");
                                                SLOTCLICK(%#sleep_slot_inv%,L,FALSE);
                                                WAIT(3T);
                                                SLOTCLICK(-999);
                                                WAIT(3T);
                                                ENDIF;
                                            ENDIF;
                                            ENDIF;

                                    NEXT;
                                ELSE;
                                    GUI();
```

```
                    ENDIF;
                    ENDIF;
                ELSEIF((sleep_reabastecer_arma)||(sleep_reabastecer_material));

IF((%XPOS%=%#baus_xpos%)&&(%YPOS%=%#baus_ypos%)&&(%ZPOS%=%#baus_zpos%));
                    SET(#sleep_inc,"199");
                    SET(#sleep_inc_two,"");
                    IF(sleep_reabastecer_arma);
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aIniciando reabastecimento de &f%&arma_name%&a. &9&o#SLEEP");
                        #quant_reabastecer = 1;
                        SET(#sleep_id_procurar,"%#arma%");
                    ELSE;
                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aIniciando reabastecimento de &f%&material_name%&a. &9&o#SLEEP");

IF((%#sleep_material%=276)||(%#sleep_material%=279)||(%#sleep_material%=267)||(%#sleep_material%=258));
                        #quant_reabastecer = 3;
                        ELSE;
                        #quant_reabastecer = 8;
                        ENDIF;
                        SET(#sleep_id_procurar,"%#sleep_material%");
                    ENDIF;
                    GETITEMINFO(%#sleep_id_procurar%,&procurar_name);
                    DO;
                        INC(#sleep_inc,1);
                        IF(%#sleep_inc%=200);
                        GUI();
                        SET(#sleep_inc,"");
                        INC(#sleep_inc_two,1);
                            IF(%#sleep_inc_two%=6);
                            LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cO baú não está abrindo. &9&o#SLEEP");
                            LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando resolver... &9&o#SLEEP");
                            SET(pos_baus_verificar);
                            UNSET(fim);
                            BREAK;
                            ENDIF;
                        LOOK(NORTH);
                        LOOK(+0,+308);
                        LOOK(+0,+2,1);
                        KEY(USE);
```

```
ELSEIF((%XPOS%!=%#baus_xpos%)||(%YPOS%!=%#baus_ypos%)||(%ZPOS%!=%#baus
_zpos%));
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cVocê não esta onde deveria.
&9&o#SLEEP");
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando resolver...
&9&o#SLEEP");
                                SET(pos_baus_verificar);
                                UNSET(fim);
                                ENDIF;
                        UNTIL((!fim)||(%GUI%="GUICHEST"));
                        WAIT(5T);
                        UNSET(item_ja_abastecido);
                        IF(fim);
                                UNSAFE;
                                FOR(#sleep_slot_inv,54,89);

GETSLOTITEM(%#sleep_slot_inv%,#sleep_id_inv,#sleep_stack_inv,#sleep_data_inv);
                                        IF(sleep_reabastecer_arma);
                                        IF(%#sleep_id_inv%=%#arma%);
                                        #dur_atual = %#sleep_material_dur% -
%#sleep_data_inv%;

IF((%#dur_atual%>%#sleep_quest_2%)&&(%#sleep_slot_inv%>=81));
                                                IF(%#dur_atual%<%#sleep_material_dur%);
                                                ELSE;
                                                SET(item_ja_abastecido);
                                                BREAK;
                                                ENDIF;
                                                ENDIF;
                                        ENDIF;
                                        ELSEIF(sleep_reabastecer_material);
                                        IF(%#sleep_id_inv%=%#sleep_material%);
                                        SET(item_ja_abastecido);
                                        BREAK;
                                        ENDIF;
                                        ENDIF;
                                NEXT;
                                ENDUNSAFE;
                        ENDIF;
                        IF(!item_ja_abastecido);
                                IF(fim);
                                UNSET(item_achado);
                                UNSET(item_inventario);
                                UNSAFE;
                                DO(3);
```

```
                                        GETSLOT(%#arma%,#slot_arma,54);
                                        IF((%#slot_arma%!=-1)&&(%#slot_arma%<81));
                                        SLOTCLICK(%#slot_arma%,L,TRUE);
                                        WAIT(10T);
                                        ENDIF;
                                LOOP;
                                FOR(#sleep_slot_chest,0,53);

GETSLOTITEM(%#sleep_slot_chest%,#sleep_id_chest,#sleep_stack_chest,#sleep_data_c
hest);
                                        IF(%#sleep_id_chest%=%#sleep_id_procurar%);
                                        IF(sleep_reabastecer_arma);
                                                #dur_atual = %#sleep_material_dur% -
%#sleep_data_chest%;
                                                IF(%#dur_atual%=%#sleep_material_dur%);
                                                SET(item_achado);

SET(#slot_chest_arma,"%#sleep_slot_chest%");
                                                BREAK;
                                                ENDIF;
                                        ELSE;
                                                SET(item_achado);
                                                BREAK;
                                        ENDIF;
                                        ENDIF;
                                NEXT;
                                IF(%GUI%="GUICHEST");
                                        IF(item_achado);
                                        IF(sleep_reabastecer_arma);
                                                DO(3);
                                                GETSLOT(%#arma%,#slot_arma,54);
                                                IF(%#slot_arma%!=-1);
                                                        SLOTCLICK(%#slot_arma%,L,TRUE);
                                                        WAIT(10T);
                                                ENDIF;
                                                LOOP;
                                        SET(#slot_hot_vazio,"");
                                                FOR(#sleep_slot_vazio,81,89);

GETSLOTITEM(%#sleep_slot_vazio%,#id_slot_vazio);
                                                IF(%#id_slot_vazio%=0);

SET(#slot_hot_vazio,"%#sleep_slot_vazio%");
                                                        BREAK;
                                                ENDIF;
                                                NEXT;
```

```
                                        IF(%#slot_hot_vazio%=0);
                                        SLOTCLICK(81,L,FALSE);
                                        WAIT(5T);
                                        SLOTCLICK(-999);
                                        WAIT(5T);
                                        SET(#slot_hot_vazio,"81");
                                        ENDIF;
                                SLOTCLICK(%#slot_chest_arma%,L,FALSE);
                                WAIT(10T);
                                SLOTCLICK(%#slot_hot_vazio%,L,FALSE);
                                WAIT(20T);
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReabastecimento de
&f%&arma_name% &aconcluído. &9&o#SLEEP");
                                UNSET(sleep_reabastecer_arma);
                                ELSE;
                                        DO(%#sleep_material_pegar%);
                                        GETSLOT(%#sleep_id_procurar%,#sleep_slot);

IF((%#sleep_slot%!=-1)&&(%#sleep_slot%<54));
                                                SLOTCLICK(%#sleep_slot%,L,TRUE);
                                                WAIT(4T);
                                        ELSE;
                                                BREAK;
                                        ENDIF;
                                        LOOP;
                                LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &aReabastecimento de
&f%&material_name% &aconcluído. &9&o#SLEEP");
                                UNSET(sleep_reabastecer_material);

                                ENDIF;
                                ELSE;
                                PICK(%#arma%);

IF((%ITEM%=%#arma%)&&(sleep_reparar)&&(sleep_reabastecer_arma));
                                        UNSET(sleep_reabastecer_arma);
                                        BREAK;
                                ELSE;
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cNão foi
encontrado &f%&procurar_name% &cno baú. &9&o#SLEEP");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cReiniciando
busca... &9&o#SLEEP");
                                        SET(pos_baus_verificar);
                                        UNSET(fim);
                                ENDIF;
                                ENDIF;
                        ELSE;
```

```
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cO baú foi fechado.
&9&o#SLEEP");
                                        LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cTentando reabrir...
&9&o#SLEEP");
                                        SET(pos_baus_verificar);
                                        UNSET(fim);
                                    ENDIF;
                                    ENDUNSAFE;
                                    ENDIF;
                                ELSE;
                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &f%&procurar_name%
&cdetectado no inventário. &9&o#SLEEP");
                                    LOG("&b&l[&f&oM&facro&b&l] &cReabastecimento cancelado.
&9&o#SLEEP");
                                    UNSET(sleep_reabastecer_arma);
                                    UNSET(sleep_reabastecer_material);
                                    SET(fim);
                                ENDIF;
                                ELSE;
                                UNSET(fim);
                                UNSET(block_home_baus);
                                ENDIF;
                        ENDIF;
                        UNTIL((fim)&&(!sleep_reabastecer_arma)&&(!sleep_reabastecer_material));
                SET(home_mob);
                SET(verificacao_completa);
                UNSET(sleep_armazenar);
                GUI();
                ENDIF;
                LOOP;

}$$
```