Edit a mission's configuration

English
Italiano

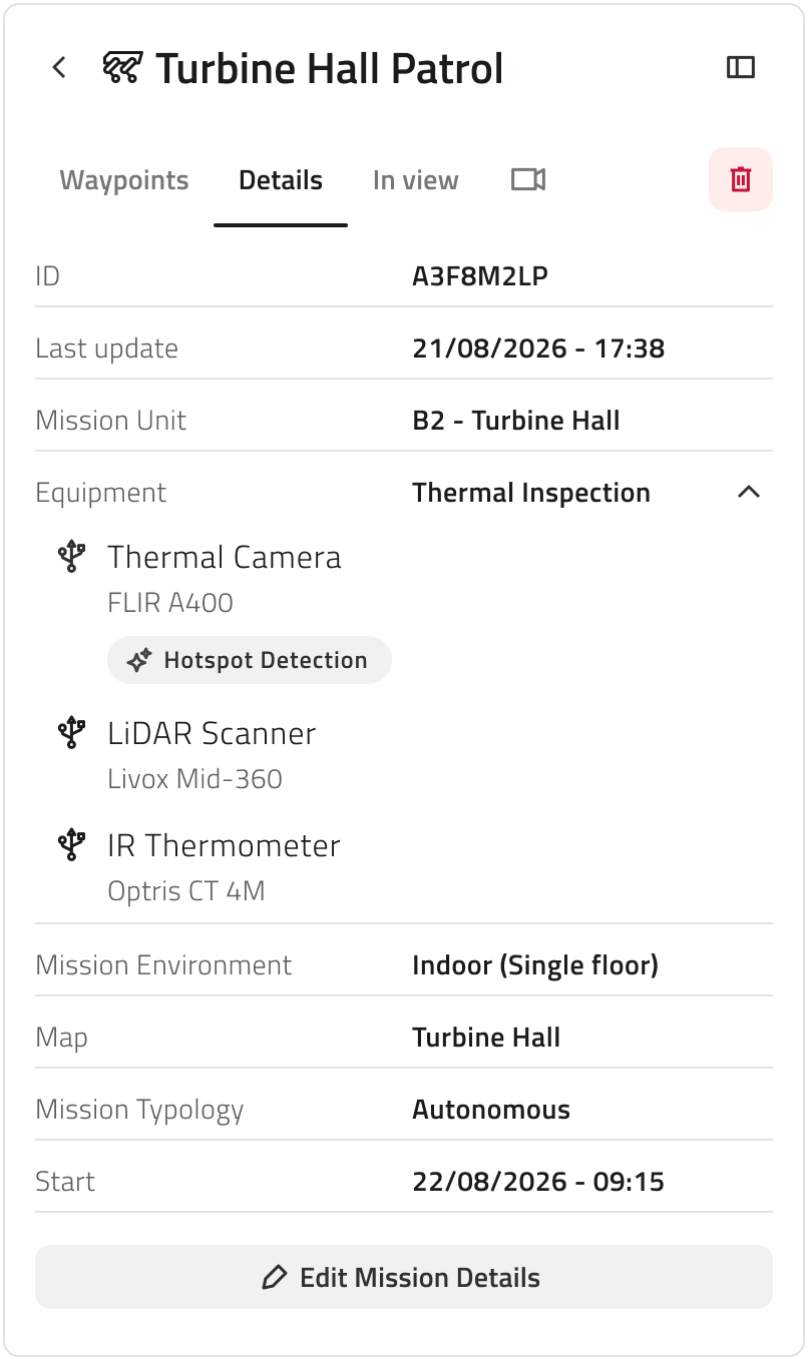
Everything you decided while configuring a mission can be decided again: the **Mission Unit** that carries it out, the **Equipment** it uses, the name and the typology, the environment with its map, and the way the mission starts.

The steps depend on one another, so a change can take away a choice you had already made in another step. The table further down says what each one affects.

Reopening the configuration

Open the **Details** tab of the planning screen and select **Edit Mission Details**. The configuration opens again at the first step.

Reach the step you want with **Next** and **Back**, or select its number in the row at the bottom of the panel.



> After a change, the steps that come after it have to be confirmed one by one with **Next**, even when the change leaves them exactly as they were.

What each change affects

What you change	What it affects

The **Mission Unit**	If the new unit does not support the **Equipment** you had chosen, you will need to select another one among those it supports. If you select a unit of a different type, the configuration adapts to what that type can do.
The **Equipment**	The waypoint actions performed by an add-on the new Equipment does not carry.
The typology	Switching to **Discovery** keeps the map and the elements you drew, but they aren't executed: you can delete them. Any AI algorithms you selected are removed, since Discovery missions don't support them. Switching to **Autonomous** means choosing a map and drawing the mission.
The **Mission Environment**	Home Position, waypoints, Danger Zones and Geofencing stay at the coordinates they had, and need checking on the new map.
The map	Nothing is removed, but the positions of what you drew need checking on the new map.

Waypoint actions to fill in again

Every action assigned to a waypoint is performed by one of the add-ons of the Equipment. **If you changed the Equipment** and the new one doesn't carry the add-on an action needs, **that action is cleared**: the waypoint stays in the list, either partly filled in or with no action at all. Open it and assign an action the new Equipment can perform, or delete the empty one. The other waypoints keep the actions they had.

Links

- *Draw the mission on the map*: where you reopen the configuration from, and where you come back to.
- *Create a mission*: each step and each choice described in full.
- *Run the pre-check and start a mission*: the checks that follow what you have changed.

English
Italiano

Modifica la configurazione di una missione

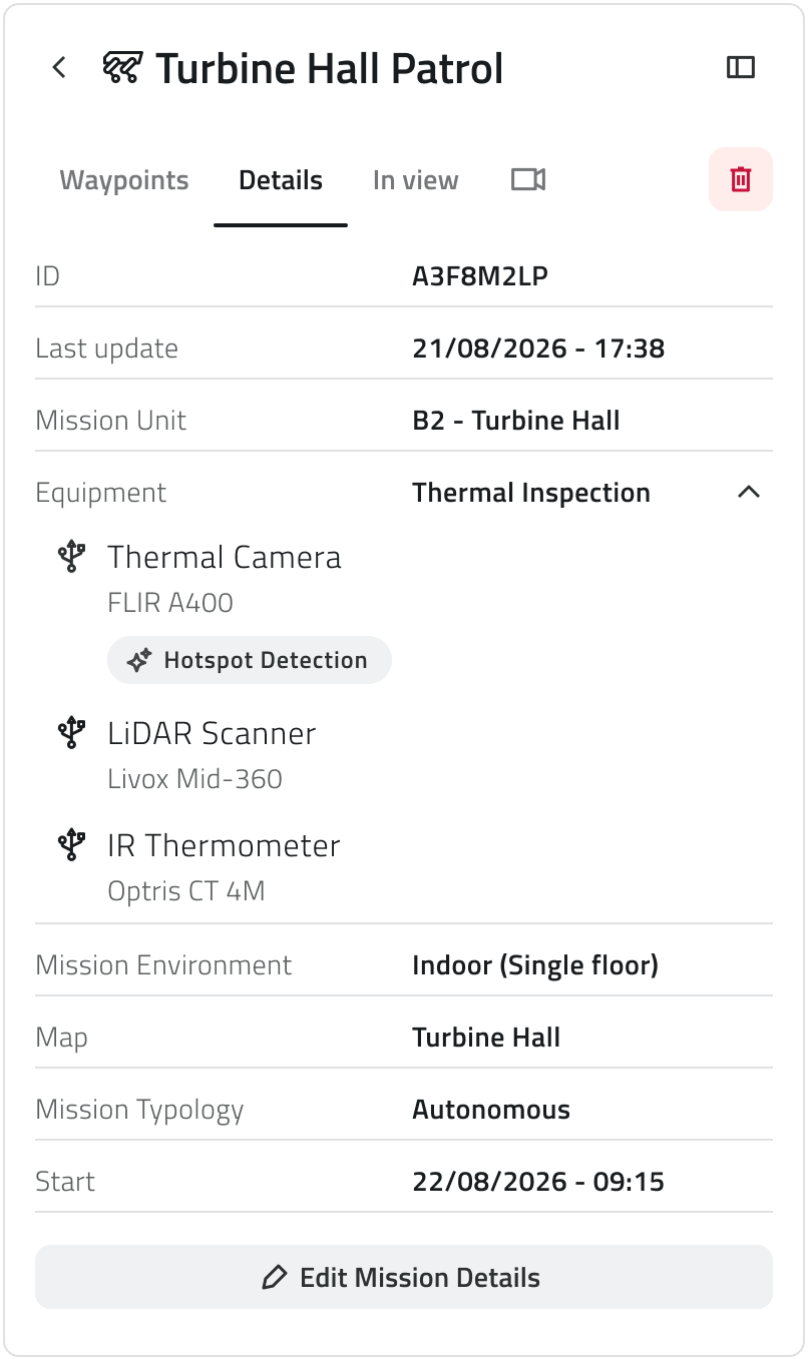
Ogni scelta fatta in fase di configurazione può essere rivista: la **Mission Unit** che esegue la missione, l'**Equipment** che utilizza, il nome e la tipologia, l'ambiente con la sua mappa e il modo in cui la missione parte.

Gli step sono legati tra loro: una modifica può far decadere una scelta già fatta in un altro step. Nella tabella più sotto trovi su cosa incide ciascuna.

Riaprire la configurazione

Apri la sezione **Dettagli** della schermata di pianificazione e seleziona **Modifica i dettagli della missione**: la configurazione si riapre dal primo step.

Per spostarti tra gli step usa **Avanti** e **Indietro**, oppure vai diretto a quello che ti serve selezionandone il numero nella riga in basso nel pannello.



Dopo una modifica, gli step successivi vanno riconfermati uno per uno con **Avanti**, anche quando restano esattamente come erano.

Su cosa incide ogni modifica

Cosa modifichi	Su cosa incide

La **Mission Unit**	Se la nuova unità non supporta l'**Equipment** scelto in precedenza, dovrai selezionarne un altro tra quelli supportati. Se scegli un'unità di tipo diverso, la configurazione si adatta alle possibilità di quel tipo.
L'**Equipment**	Le azioni dei waypoint che richiedono un add-on non presente nel nuovo Equipment.
La tipologia	Passando a **Esplorativa** la mappa e gli elementi disegnati restano, ma non vengono eseguiti: puoi eliminarli. Gli algoritmi AI selezionati vengono rimossi, perché le missioni esplorative non li supportano. Passando ad **Autonoma** dovrai scegliere una mappa e disegnare la missione.
L'**Ambiente della missione**	Home Position, waypoint, Zone di pericolo e Geofencing restano alle coordinate che avevano, e vanno verificati sulla nuova mappa.
La mappa	Nulla viene rimosso, ma le posizioni degli elementi vanno verificate sulla nuova mappa.

Azioni dei waypoint da ricompilare

Ogni azione assegnata a un waypoint viene eseguita da uno degli add-on dell'Equipment. **Se hai modificato l'Equipment** e quello nuovo non dispone dell'add-on richiesto da un'azione, **l'azione si svuota**: il waypoint resta in elenco, parzialmente compilato oppure senza azione. Aprilo e assegna un'azione che il nuovo Equipment è in grado di eseguire, oppure elimina quella rimasta vuota. Gli altri waypoint mantengono le azioni che avevano.

Collegamenti

- *Disegnare la missione in mappa*: da dove riapri la configurazione, e dove torni.
- *Creare una missione*: ogni step e ogni scelta descritti per esteso.
- *Eseguire il pre-check e avviare una missione*: i controlli che seguono ciò che hai modificato.

Last update: *6 August 2026*

Revision #21
Created 2026-08-07 12:21:37 UTC by EagleArca Wiki
Updated 2026-09-03 21:31:22 UTC by EagleArca Wiki