

AIBTC

Les fichiers de trafic Maritime sont très semblables à ceux des avions AI. Ce sont des fichiers " texte ", à utiliser avec Notepad; il y a 3 fichiers différents nécessaires pour compiler un fichier " trafic " :

Le Fichier Bateaux (Boats*.txt): il précise les noms des modèles de navires utilisés dans ce " trafic " . La syntaxe est la même que pour les avions :

AC#7,25,"VEH_water_cargoG_sm"

- AC#7 identifie le numéro id de l' unité. Utiliser des numéros différents pour chaque unité. Vous pouvez utiliser le préfixe BT# pour faire une différence entre navires et avions.
- 25 est la vitesse du navire. Les valeurs acceptables sont d'environ 15 et 25.
- VEH_water_cargoG_sm est le nom du modèle.
Ce nom se trouve dans le fichier sim.cfg de la bibliothèque de chaque navire dans le dossier SimObjects\Boats directory de votre FSX.
Chaque ligne *title=* spécifie un nom de modèle différent. Un nom invalide provoquera la non apparition du " trafic ".

Le Fichier Routes (CSV*.txt) : il précise l'itinéraire que suivront vos navires AI :

La syntaxe de base du fichier routes est précisée dans le Microsoft Flight Simulator X SDK; vous pouvez vous en servir pour compiler votre " trafic ".

*4721,483,482
-49.92155, 13.0301
-47.3103, 11.4020
-41.301, 19.90211*

- Le premier nombre (4721) identifiera l'itinéraire, il doit être unique dans le fichier et être un nombre. **Les autres chiffres sont des " terminal identifiants ", ils ne sont pas utilisés par le compilateur.**
- Suit un pavé de latitude, longitude. Il faut au moins deux points dans un fichier Route, obligatoirement en notation décimale.

En alternative, vous pouvez utiliser un fichier KML pour définir l'itinéraire à la place d'un fichier CSV:

Le Fichier Routes (KML/KMZ)

(Routes*.kml), le format utilisé par AIBTC, c'est le format .KML de [GoogleEarth](#). Il peut donc être utilisé par les versions gratuites de Google Earth, c'est ce qu'il y a de plus pratique comme format d'itinéraire, AIBTC permet de convertir les fichiers CSV en KML et inversement.

Le Fichier Horaires (Plans*.txt)

Chaque ligne de ce fichier identifie un navire différent, les lignes commençant par '/' sont des commentaires et ne sont pas lues par le programme.

La ligne est découpée en champs avec une virgule comme séparateur.

Un Horaire commence par 4 champs, suivis de la liste des indications d'heure (au moins deux)

AC#14,B60264,60%,2Hr

- AC#14 définit l'identificateur du modèle de navire, celui défini dans Boats.txt

- B60264 est le nom du navire, il n'apparaît pas dans le " traffic " mais peut servir à distinguer les horaires. Seuls les caractères valides pour un avion peuvent être utilisés. Attention à la ponctuation et ne pas utiliser plus de 10 caractères.
- 60% est le coefficient de trafic minimum qui doit être configuré dans les paramètres de FSX pour voir ce bateau dans le simulateur.
- 2Hr est la fréquence de répétition. Vous pouvez préciser comme un nombre d'heures ou de semaines, p.e. 1344Hr or 8WEEK

Pour chaque instruction, il y a une heure de départ, le départ démarre au début de la période; si un horaire a une période de 4 heures, une instruction qui démarre à 1:45 sera répétée à 5:45, 9:45, 13:45, 17:45, et 21:45 tous les jours.

Une instruction comprend 5 champs, séparés par des virgules :

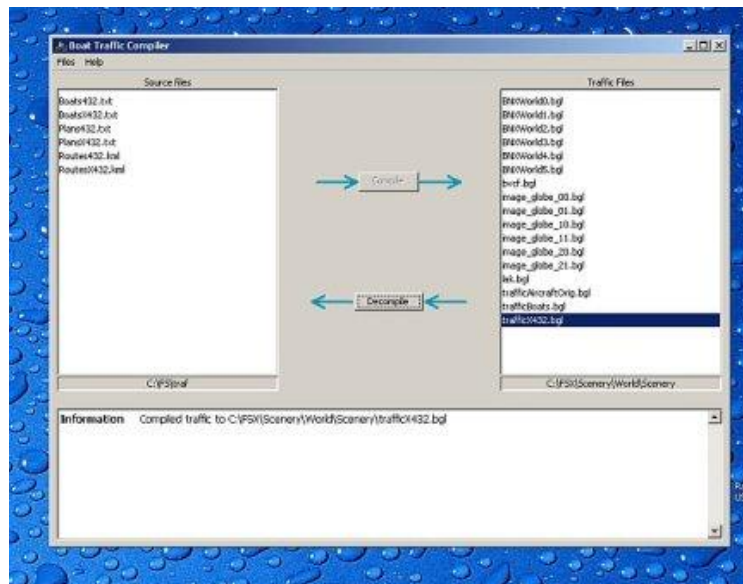
00:18:19,00:24:06,1754,reverse,ferry

1. Le premier champ est l'heure de départ ou " jour/heure " si la période est de plus de 24 heures. L'HEURE est TOUJOURS en GMT.
2. Le second champ est l'heure d'arrivée, qui n'est plus utilisée depuis que le programme la calcule avec la longueur de la route et la vitesse du navire. es.
3. 1754 est le numéro d'itinéraire, tel que défini dans le fichier Boats.KML ou Boats.CSV. Seuls sont supportés les identificateurs numériques.
4. Le 4^{ème} champ est un indicateur de direction de la route à suivre, si il est indiqué *reverse*, alors l'itinéraire à suivre sera du dernier point vers le premier. Toute autre expression à cet endroit sera interprétée comme direction normale.
5. Le dernier drapeau concerne le type de parking terminal. FERRY stoppera à la fin de l'itinéraire.

Un plan complet se présentera comme suit :

AC#14,B60264,60%,2Hr,00:18:19,00:24:06,1754,reverse,ferry,01:18:19,01:24:06,1754,normal,ferry

Notez que ce plan utilise un seul itinéraire avec un segment marqué comme "normal" et l'autre comme "reverse"; c'est la façon la plus sûre de créer un plan Maritime. A cause de limitations dans le sous-système AI, pas plus de deux itinéraires différents (n'ayant pas la même direction) peuvent être utilisés dans un même plan, sinon, ... FSX se crashe !!!



En premier, indiquer bien correctement, en se servant de Menu " Files menu" les dossiers de FSX\scenery\WORLD\scenery\ et de votre dossier de travail (le même dossier est vivement conseillé !)

. Les fenêtres Gauche et Droite indiquent les fichiers existants, du type (extension) approprié pour une opération (TXT/CSV/KML/KMZ pour une compilation et BGL pour une décompilation).

Pour compiler un " traffic ", sélectionner un de vos fichiers " text " dans la fenêtre de gauche - les autres fichiers nécessaires pour la compilation se sélectionneront automatiquement d'après leur noms; sinon assurez vous que vos fichiers concernés portent bien le même suffixe : BoatsProject.txt RoutesProject.kml PlansProject.txt

Cliquez sur le bouton " Compile " et le " Traffic " .BGL sera généré. La bibliothèque de sortie sera \FSX \Scenery\World\scenery.

Pour décompiler un " Traffic ", sélectionnez un fichier " Traffic " (.bgl) and cliquez sur le bouton " Decompile ";

3 fichiers " text " sont générés dans la bibliothèque source.

Exemple de " Traffic "

Un exemple de " Traffic " est fourni dans le dossier "Samples" de AIBTC. C'est le " source " d'un groupe de porte avions:

Les navires quittent Norfolk à 16:50Z et vont à Naples. La période de cet itinéraire est de 8 semaines, ce qui veut dire que vous pouvez voir la Task Force au départ aux dates suivantes :

- 5 Janvier 2006
- 2 Mas 2006
- 27 Avril 2006
- 22 Juin 2006
- 17 Août 2006
- 12 Octobre 2006
- 7 Décembres 2006

Dans le Trafic Explorer ou la Carte (FSX +SP1), décochez l' option " *Avions seulement* " pour voir les Navires.

* Pour pratiquer les Opérations Navales avec votre monture préférée, sur les porte avions " Mobiles " de " Acceleration " (ou SDK SP2) facile!

avec Notepad.exe, éditez son fichier aircraft.cfg et, à la fin du fichier, ajoutez les lignes suivantes :

```
// -----  
[tailhook]  
tailhook_length=4.5  
tailhook_position=-49.0, 0, -2.5  
[launch_assistance]  
launch_bar_pivot=0.90, 0.00, -0.09  
launch_bar_lug=0.90, 0.00, -4.09  
// -----
```

RCBCO

1. La Crosse d'appontage

Vous pouvez vérifier la crosse d'appontage de votre avion de la façon suivante :

- Positionnez votre avion sur une piste ou pont d'envol, avec un poids réduit (10 % de carburant et aucun chargement - Menu Avion - Fuel Chargement -.
- Abaissez la crosse en cliquant la Touche " Crosse " du Panneau de Contrôle.
- Après une seconde environ, la lumière doit virer au VERT.
- En ouvrant la fenêtre " Position " - en cliquant Touche Zone Control -, vous pouvez voir le pourcentage d'extension de la crosse, il doit être de 60 à 70 % (<40%: trop longue, >80: trop courte)

* Si la longueur de la crosse n' est PAS correcte, ouvrez le fichier aircraft.cfg cherchez la section [TailHook], par exemple :

```
[TailHook]
```

```
tailhook_length=6.6
```

```
tailhook_position = -15.0, 0.0, -1.0 //-1.0 = lateral position of the tailhook
```

```
cable_force_adjust = 1.0
```

- Modifiez légèrement le 3 ème paramètre de _position= , et essayez à nouveau.
après avoir sauvegardé le fichier aircraft.cfg and rechargé l'avion, le niveau de carburant n' aura pas changé, mais FSX aura assigné pleine charge , celle précisée dans aircraft.cfg.

Dans l'exemple :

- Changer -1.0 en -0.5 relève la Crosse, son % d'extension aura augmenté.
- Changer -1.0 in -1.5 abaisse la Crosse, son % d'extension aura diminué.

* Voici des valeurs correctes pour quelques avions :

- IRIS F14A:

```
[TailHook]
```

```
tailhook_length=6.6
```

```
tailhook_position = -15.0, 0.0, -2.1
```

```
cable_force_adjust = 1.0
```

- Dino Cataneo's F14D: (le model pour beaucoup de freeware F14):

```
[TailHook]
```

```
tailhook_length=4.0
```

```
tailhook_position=-21.0, 0.0, -0.6
```

```
cable_force_adjust=1.0
```

- IRIS Phantom FG1

```
[Tailhook]
```

```
tailhook_length=3.0
```

```
tailhook_position=-17.5,0.0,-4.1
```

```
cable_force_adjust=1.0
```