

OPENCOCKPITS A-320 GEAR LEVER

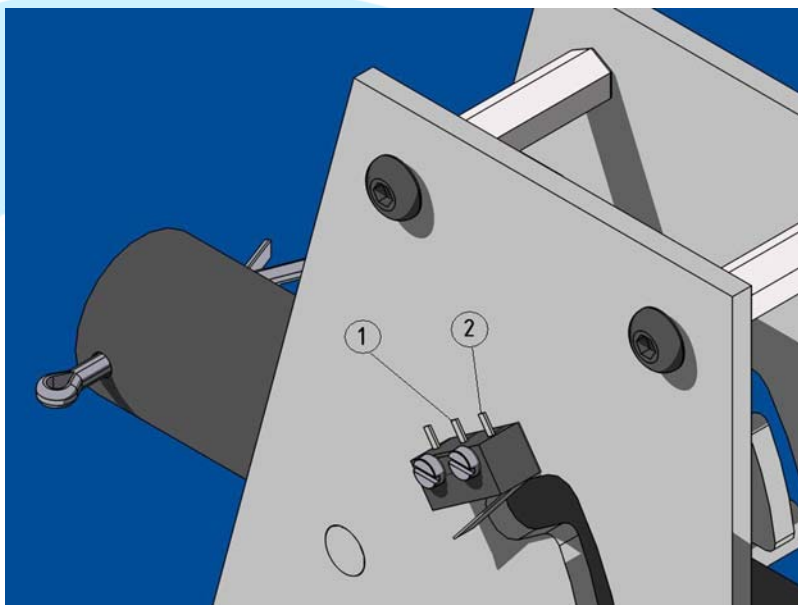
MANUAL DE INSTALACION Y USO

INSTALACION DEL HARDWARE

El hardware viene completamente montado y lo único que tendrá que hacer será soldar los cables a los microinterruptores y sujetarlo en su panel central de la cabina, para ello suministramos con el hardware unas escuadras para sujeción ya taladradas.

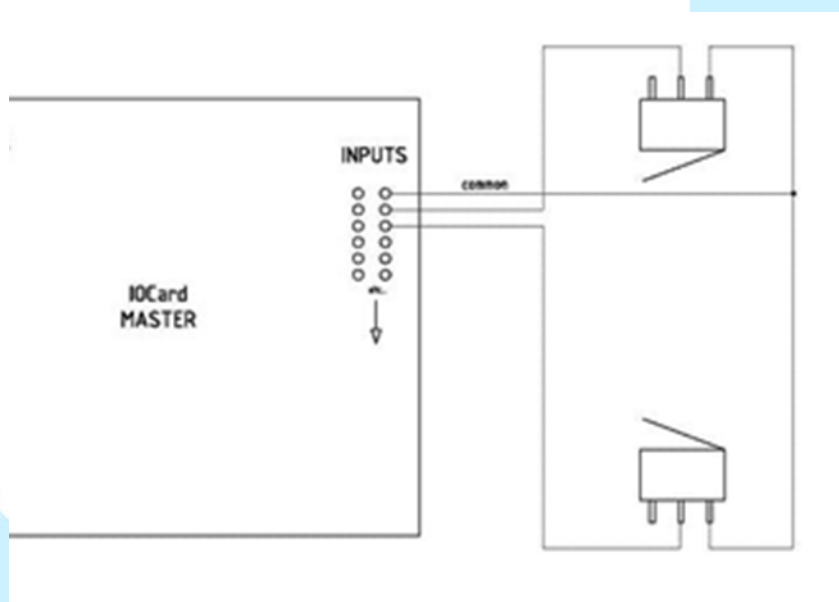
Para soldar los cables a los micros, ponga en posición horizontal el mecanismo para poder tener acceso a ellos.

Suelde un cable al pin más cercano a la parte frontal del mecanismo (2), este será el cable común y otro cable al pin central (1).



Haga lo mismo con el micro inferior.

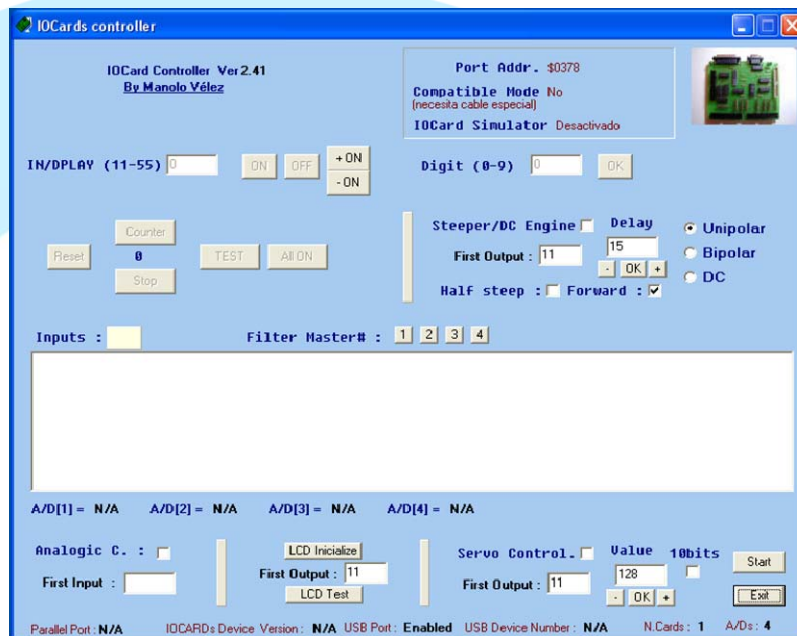
A continuación ya puede conectar la palanca a las tarjeta IOCard MASTER. El conexionado debería quedar igual que en el siguiente esquema:



INSTALACION DEL SOFTWARE

Descomprime el fichero OPENCOCKPITS TREN A320.zip que debes haberte bajado de la página. Este fichero te creara una carpeta con el mismo nombre, y donde encontraras todos los ficheros que se nombran a partir de ahora. Extrae el fichero en un lugar donde te sea más fácil encontrarlo después.

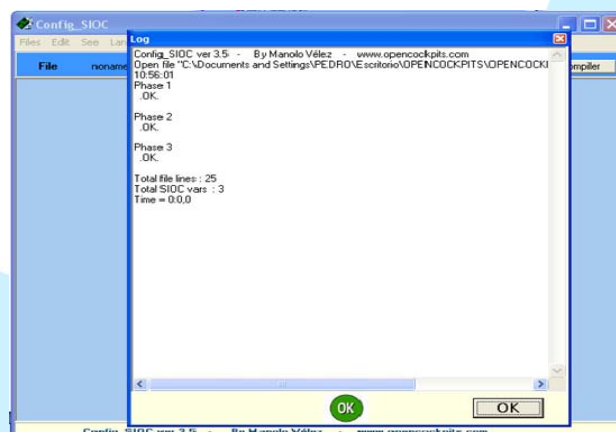
Primero deberemos averiguar los números de las entradas y salidas donde hemos conectado los diferentes elementos del hardware, para ello arrancaremos el programa controlador.exe, que estará en la carpeta donde hayamos instalado el software para la palanca, una vez arrancado nos mostrara una pantalla como la siguiente:



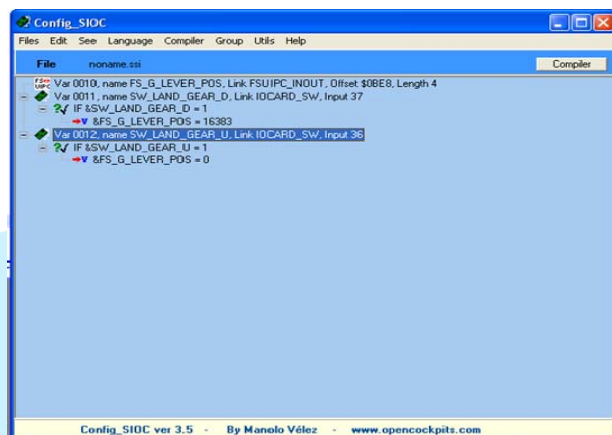
Pulsamos sobre “Start” y nos aparecerán todas las entradas que tuviéramos activadas, en nuestro caso las que nos interesan se activaran cuando actuemos sobre el hardware, anotaremos estos números de entradas, números que después utilizaremos, como ejemplo a continuación detallamos estas anotaciones:

- Entrada 15 = tren arriba
- Entrada 16 = tren abajo

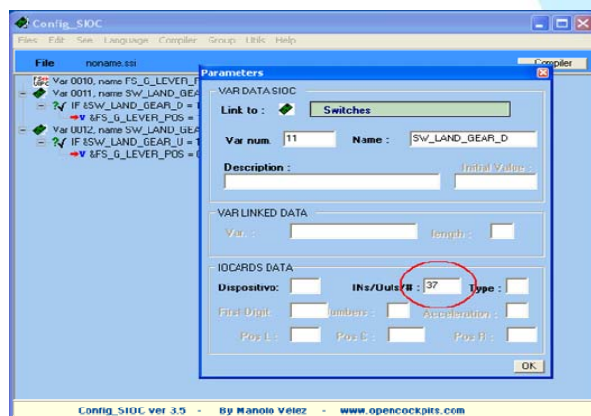
A continuación ejecutamos la aplicación config_sioc.exe, seleccionamos Ficheros->Importar TXT y seleccionaremos el fichero adecuado, por ejemplo si usamos el protocolo IOCPServer, seleccionaremos el fichero “gear lever iocp.txt”, en el caso que usemos FSUIPC seleccionaremos el otro. Entonces la aplicación nos mostrara la conformidad de la importación con la siguiente pantalla:



Pulsaremos sobre OK y entonces ya tendremos importado el fichero de nuestro script para la palanca y veremos la pantalla siguiente, donde cambiaremos los números de entradas y salidas pertinentes:



Si hacemos doble clic sobre cualquiera de las variables que queremos cambiar nos aparecerá la pantalla de creación de variables:



Marcado en rojo se puede ver el número que originalmente tiene puesto el script, este es el que cambiaremos, que si miramos en el detalle que antes habíamos puesto como ejemplo, en este caso deberíamos cambiar el número de entrada 37 por el número 16 (Entrada 16= interruptor DOWN). Esta operación la realizaremos con las dos entradas. Para confirmar el cambio pulsaremos también sobre OK y entonces volverá a la pantalla principal otra vez

Guardaremos el trabajo como sioc.ssi en el directorio en donde hemos descomprimido anteriormente todos los ficheros y ya tendremos configurado nuestro script para trabajar con el Flight Simulator.

PRUEBAS Y FINAL DE CONFIGURACION

Con todo el hardware montado y el software configurado ya podemos proceder a probar nuestra palanca de tren.

Para ello, primero arrancaremos el Flight Simulator, cargaremos nuestro vuelo preferido, preferentemente el avión debería estar en tierra y pulsaremos sobre "Vuele ya". Cuando se haya cargado completamente, iremos a la carpeta donde este sioc.exe y lo arrancaremos.

Podemos despegar nuestro avión, ya en el aire y con "positive rate" realizaremos el "gear up", esto deberá subir el tren, hasta que el mismo este arriba y bloqueado en la posición UP.

Nota:

Los programas de software, circuitos y contenidos publicados en este documento y en nuestra web, son propiedad de sus desarrolladores, quienes NO dan su consentimiento para su uso con fines lucrativos o comerciales salvo autorización expresa y por escrito.

El software y el contenido publicado, así como cualquier código desarrollado puede ser distribuido cuantas veces se quiera y por los medios que se desee, sin necesidad de obtener autorización por escrito, siempre y cuando en la publicación se cite al autor y la fuente de donde proviene

www.opencockpits.com