



Instrukcja Oudie IGC

Wersja 6.50

Ostatnia Modyfikacja 9.12.2015
© 2003 - 2015 ... Naviter d.o.o.

Spis Treści

Słowo Wstępu	0
 Część I Wstęp	 2
1 W Pudełku	2
2 Ładowanie Baterii	3
 Część II Pierwsze Kroki	 6
1 Zapoznanie się z Oudie IGC	6
2 Włączanie i wyłączanie Oudie	6
3 Aktualizacja Oprogramowania	7
4 Kopiowanie plików do Oudie	10
5 Nauka użytkowania Oudie IGC	12
6 Łączenie ze źródłem GPS	13
Kable i Konwertery	15
 Część III Jak...	 19
1 Używanie Profili	19
2. Ustawianie wysokości startu	21
3 Zarządzanie ostrzeżeniami o strefach powietrznych	22
4 Używanie Asystenta Termicznego	25
5 Używanie Widoku Bocznego	27
6 Wprowadzanie Zadania	28
7 Loty po Odznaki, Rekordy oraz zadania wyścigowe	37
8 Zadania Obszarowe	39
9 Asystent Trójkąta FAI	47
10 Radar Flarm	49
11 Wario Oudie IGC	53
12 Zakańczanie Lotu	54
13 Łączenie się z Internetem	56
14 Połączenie z SeeYou Cloud	59
15 Połączenie z Soaring Spot	60
 Część IV Strona Mapy	 63
1 Strona Informacji	64
Punkty Zwrotne	65
Flarm	66
Przestrzeń Powietrzna	67
Zadanie	68
2 Pozycja Szybowca	69

3	Strzałka Wskazująca Północ	69
4	Wektor Wiatru	70
5	Wskaźnik Dolotu	70
6	Wskaźnik Zalecanej Prędkości Do Lotu	71
7	Mapa	71
8	Ślad Lotu	71
9	Kolizja z Terenem	72
10	Ostrzeżenia o Strefach Powietrznych	73
11	Navboxy	73
12	Prędkość Animacji	74
13	Pasek Poleceń	75

Część V Strona Informacyjna	77
------------------------------------	-----------

Część VI Strona Statystyk	79
----------------------------------	-----------

Część VII Menu	81
-----------------------	-----------

1	Wstecz i Dalej	82
2	Wróć	82
3	Ustawienia	82
4	Opcje Wyświetlania	83
5	Orientacja Mapy	84
6	Dodaj PZ	85
7	Widzialne od	88
8	Wiatr	89
9	MCCready & Wysokość	90
10	Leć Do	93
	Szczegóły	95
	Edytuj Punkt Zwrotny	96
	Filtrowanie Punktów Zwrotnych	97
11	Zadanie	100
	Edycja Listy	101
	Edycja Za Pomocą Mapy	102
	Edycja Punkty	103
	Wczytaj Zadanie	104
	Opcje Zadania	105
	Przesyłanie Deklaracji Zadania	106
	Aktywne Punkty Startu	107
12	Następna Mapa	107
13	Strona Informacji	108
14	Statystyki	108
15	O Programie	108
16	Zakończ	108

17	Zapisz Ustawienia	108
18	Zespół	109
19	Asystent Termiczny	110
20	Radar Punktów Flarm	110
21	Zmień Profil	111
22	ConnectMe	111
23	Książka Lotów	112
24	Statystyki, Powtórki i Przesyłanie lotów	112

Część VII Ustawienia		116
1	Mapa	116
	Właściwości	117
2	Strefy Przestrzeni Powietrznej	118
3	Punkty Zwrotne (PZ)	119
4	Ścieżka & Cel	121
5	OLC & FAI area	122
6	Ustawienia Zadania	123
7	Navboxy (Okienka)	124
	Edycja	128
8	Symbole	130
9	Ostrzeżenia	131
10	Asystent Termiczny Kominów	132
11	Biegunowa	134
12	Jednostki	135
13	Czcionki	136
14	Wejście	137
	Ustawienia Portu	138
	Bluetooth	139
15	Polecenia	140
16	Ustawienia Menu	141
17	Pliki	142
18	IGC Logging	144
19	Interfejs	144
20	Radar Flarm	146
21	Różne	148
22	Urządzenia	149
	Terminal	150
23	LX1600	151
24	Wariometr	153
25	Oudie Live	154

Część IX Oprogramowanie Oudie	157
1 Ekran Główny	157
2 Ustawienia Ekranu	157
Głośność	158
Podświetlanie	159
Język	160
Autorun	161
Kalibracja	162
USB	163
Część X Windows Mobile – Rady i Wskazówki	166
Część XI Specyfikacja Techniczna	168
Część XII Najczęstsze Pytania	171
Część XIII Wyłączenie Odpowiedzialności	173
Część XIV Ograniczenia Gwarancji	175

Część I

1 Wstęp

Oudie IGC wersja 6.50

Firma Naviter zajmuje się rozwiązywaniem problemów pilotów szybowcowych, a Oudie IGC jest jedną z odpowiedzi w tym wyzwaniu. Jego przeznaczeniem jest pomaganie szybownikom, paralotniarzom i lotniarzom podczas lotów rekreacyjnych, przelotów oraz lotów zawodniczych.

Oudie IGC to Osobisty Asystent Szybowcowy, którego celem jest dostarczenie wszystkiego, czego potrzebuje pilot szybowcowy w jednym prostym pakiecie. Z tego powodu Oudie IGC jest dostarczany z wszystkimi kablami, które są wymagane do połączenia z rejestratorem danych lotu lub GPS, podstawowym uchwytem na przyssawkę, a także ładowarką samochodową i ścienną. Sprawdzone pakiety oprogramowania Naviter SeeYou Mobile i ConnectMe są już zainstalowane fabrycznie. Możesz dosłownie wyjąć urządzenie z pudełka i użyć go w swoim szybowcu.

Oudie IGC działa świetnie w połączeniu z innymi produktami Naviter, takimi jak SeeYou na PC, ConnectMe, Soaring Spot i inne. Został zaprojektowany, aby odpowiedzieć na pytanie, które jest do nas wysyłane najczęściej, a mianowicie: „Które urządzenie mam kupić, aby uruchomić SeeYou Mobile?”

Niniejsza instrukcja przeznaczona jest do stosowania z produktem Oudie IGC.

Naviter jest słoweńskim producentem oprogramowania. Skupiamy się na wysoce funkcjonalnym i łatwym w obsłudze oprogramowaniu dla pilotów szybowcowych. Potrzeby szybowników z całego świata są tym, co nas interesuje.

Naviter d.o.o.
Planina 3
4000 Kranj
Słowenia
email: info@naviter.com
WWW: <http://www.naviter.com/>

Wszelkie prawa zastrzeżone przez Naviter
d.o.o. 2003-2015

1.1 W pudełku

Oudie IGC jest dostarczana z preinstalowanym programem SeeYou Mobile i mapami (dane topograficzne, dane wysokości terenu, miasta, rzeki, jeziora, drogi itp.). Pliki lotnisk i przestrzeni powietrznej dla większości świata również są wstępnie zainstalowane. Twoje Oudie IGC została dostarczona w pakiecie z następującymi przedmiotami:

1. Oudie IGC
2. Kabel USB
3. Kabel ładowarki USB Quick charger
4. Kabel szeregowy i kabel ładowarki 12 V ze złączem RJ45
5. Ładowarka samochodowa
6. Uniwersalna ładowarka ścienna z 4 różnymi wtyczkami
7. Mocowanie z przyssawką
8. Uchwyt
9. Uniwersalny konwerter RJ45 na DB9 żeński
10. Uniwersalny konwerter RJ45 na DB9 męski

11. Zmieniacz RJ45 Żeński / RJ45 Żeński
12. Przedłużka kabla RJ12
13. CD ROM
14. Instrukcja wprowadzająca
15. Pudełko



Zobacz także:

Kable i konwertery 

1.2 Ładowanie Baterii

Istnieje kilka sposobów ładowania wewnętrznego akumulatora **Oudie IGC**:

- Podłącz uniwersalny kabel ładowarki ściennej **Quick charger** do źródła zasilania AC 110-240 V i podłącz złącze do **Oudie IGC**.
- Podłącz **ładowarkę samochodową** do źródła prądu stałego 12-24 V i podłącz złącze do gniazda mini USB w **Oudie IGC**.
- Podłącz kabel szeregowy Zasilania I Danych do źródła zasilania DC 12 V i włóż złącze USB do gniazda mini USB
- Kabel USB do zewnętrznej baterii Power Pack za pomocą kabla USB do szybkiego ładowania.

Światelko podczas ładowania wskazuje stan ładowania **Oudie IGC**. Zielone światło oznacza, że wewnętrzna bateria urządzenia jest w pełni naładowana. Pomarańczowe światło wskazuje, że akumulator się ładuje, a niebieskie światło oznacza, że **Oudie IGC** jest podłączony do komputera.

Szybkie ładowanie dzięki uniwersalnej ładowarce ściennej Quick charger, aby w pełni naładować **Oudie IGC** potrzeba zaledwie około 6 godzin. Wolne ładowanie zajmie około 10 godzin, aby w pełni naładować baterię.

Uwaga: Ładowanie baterii **Oudie IGC** podczas lotu jest możliwe TYLKO za pomocą dostarczonego kabla szybkiego ładowania USB (ten z okrągłym, szybko ładującym złączem)!

Część II

2. Pierwsze kroki

W tym rozdziale omówiono niektóre z podstawowych rzeczy, które musisz wiedzieć o korzystaniu z Oudie IGC. Jeśli po raz pierwszy korzystasz z Oudie IGC, poświęć chwilę, aby przeczytać o podstawach korzystania z urządzenia:

- . Uruchomienie SeeYou Mobile po raz pierwszy
- . Kopiowanie plików do Oudie IGC [10]
- . Nauka korzystania z SeeYou Mobile [12]
- . Używanie profili w SeeYou Mobile [19]
- . Loty po odznaki, rekordy oraz zadania wyścigowe [37]
- . Loty z zadaniami z przypisanym obszarem (zadania obszarowe) [39]
- . Korzystanie z Asystenta Termicznego [25]
- . Latanie z Asystentem Trójkąta FAI [47]
- . Radar Flarm [49]

2.1 Zapoznanie się z Oudie IGC

1. Przycisk ON/OFF
2. Wskaźnik Zasilania
3. Wejście Słuchawek
4. Wejście kart MicroSD
5. Światło Ładowania
6. Port Szybkiego Ładowania
7. Port Mini USB
8. Rysik
9. Głośnik
10. Reset



2.2 Włączanie i wyłączanie Oudie

Aby włączyć Oudie IGC, naciśnij przycisk zasilania na 1 sekundę. Aby zapobiec włączeniu urządzenia

przez przypadek musisz nacisnąć przycisk potwierdzenia w ciągu pięciu sekund.

Aby wyłączyć Oudie IGC, przejdź do Menu> Dalej> Wyjdź> Tak. Gdy oprogramowanie SeeYou Mobile jest już wyłączone, a urządzenie nadal działa - naciśnij przycisk zasilania na 1 sekundę, a następnie wybierz żadaną akcję:

- **Wyłączenie:** zatrzyma nawigację i wyłączy urządzenie. Powinieneś wybrać tę opcję przed długim przechowywaniem. Bateria powinna być naładowana, w co najmniej w 50%, zanim urządzenie będzie przechowywane przez długi czas.
- **Uśpij:** wyłącza ekran, GPS, Bluetooth i wyłącza procesor. Nawigacja zostanie wstrzymana, a bateria rozładowuje się bardzo delikatnie. Po ponownym włączeniu jesteś gotowy do nawigacji w kilka sekund. Powinieneś korzystać z funkcji Uśpienia, gdy czekasz na start i chcesz na przykład oszczędzać baterię. Można także używać opcji Uśpienia urządzenia przez noc. Spadek baterii jest znikomy.
- **Anuluj:** nic nie robi i powróci do nawigacji.

Aby zrestartować urządzenie, naciśnij przycisk resetowania z tyłu urządzenia. Zobacz też:

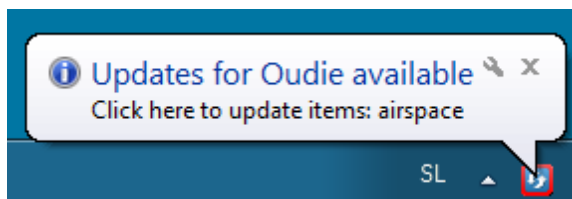
Zapoznanie się z Oudie IGC

2.3 Aktualizacja Oprogramowania

Zawsze korzystaj z najaktualniejszej wersji oprogramowania Oudie IGC dzięki OudieUpdater.

OudieUpdater to bardzo proste i niezwykle skuteczne oprogramowanie. Pomoże Ci w aktualizacji Oudie IGC do najnowszych wersji, plików przestrzeni powietrznej i map przez cały czas.

W systemach Windows instaluje się on na pasku zadań i powiadomi Cię dopiero wtedy, kiedy pojawi się coś co musisz wiedzieć. To wszystko! Naciśnij przycisk, gdy pojawi się coś, co trzeba zaktualizować, i utrzymuj Oudie IGC w najnowszej wersji przez cały czas. Po prostu uważaj na tę wiadomość:



Kliknij wiadomość i pojawi się OudieUpdater:

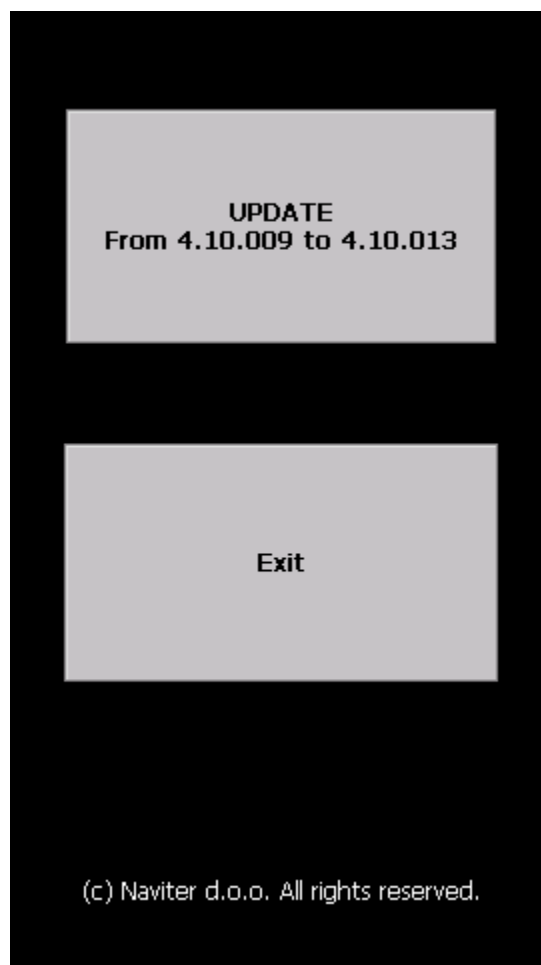


Jak to działa?

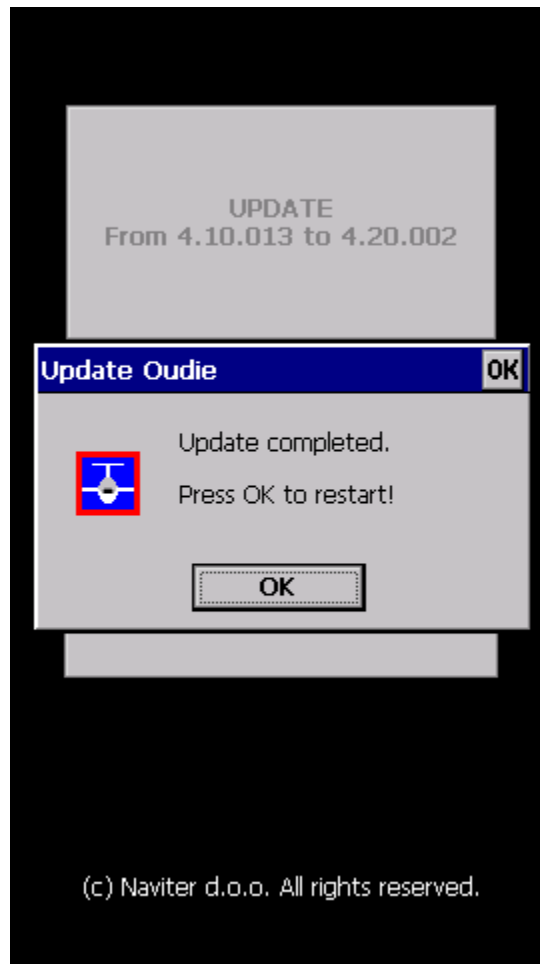
Pobierz i zainstaluj program OudieUpdater na swoim komputerze:

<http://download.naviter.com/OudieUpdater/ousetup.exe>

1. Aby zaktualizować oprogramowanie, Przestrzeń Powietrzną lub Mapy, naciśnij przyciski z boku i poczekaj na zakończenie kopiowania wszystkich plików.
2. Odłącz Oudie IGC od komputera.
3. Uruchom ponownie Oudie IGC za pomocą przycisku restartu z tyłu.
4. Poczekaj, aż uruchomi się okno dialogowe Aktualizacji.



5. Naciśnij "Aktualizuj" i poczekaj, aż proces się zakończy.



6. Ponownie uruchom Oudie IGC. To wszystko. Teraz korzystasz z najnowszej wersji oprogramowania.

Jeśli chcesz sprawdzić wersję oprogramowania Oudie IGC, przejdź do: Menu> Informacje.

2.4 Kopiowanie plików do Oudie

Kopiowanie plików na Oudie IGC przypomina aktualizację oprogramowania⁷

Po prostu skopiuj pliki do głównego folderu trwałej pamięci Oudie IGC po podłączeniu do komputera za pomocą dostarczonego kabla USB.

Jeśli potrzebujesz więcej instrukcji, oto cała procedura:

1. **Podłącz Oudie IGC do komputera PC** za pomocą kabla USB dostarczonego w pudełku
2. Po podłączeniu **stuknij "Połącz z PC"** lub ikonę Pamięci USB na Oudie IGC
3. Powinieneś zobaczyć Oudie IGC jako **zewnętrzny dysk Pamięci Masowej na swoim komputerze** (o nazwie TFAT)
4. **Skopiuj pliki** do głównego katalogu pamięci lub folderu na urządzeniu Oudie IGC
5. Po zakończeniu kopiowania plików **Bezpiecznie** usuń Oudie IGC z oprogramowania na komputerze.
6. **Odłącz** Oudie IGC od komputera i uruchom oprogramowanie Oudie IGC.
7. Następnie przejdź do Menu> Ustawienia> Pliki> Punkty Zwrotne> "..."> Wybierz plik punktów zwrotnych > naciśnij Aktywny i zamknij wszystkie okna dialogowe za pomocą OK.
8. Zdecydowanie zalecamy zapamiętanie tego ustawienia za pomocą Menu> Dalej> Zapisz ustawienia> Zapisz profil

Kreator mobilny łączy SeeYou z Oudie IGC, aby przesłać pliki przez Aktywną Synchronizację. Kreator ten nigdy nie wygasa. Oznacza to, że nie musisz posiadać zarejestrowanej wersji SeeYou, aby przesłać wszystkie wymagane dane do Oudie.

Pierwsza strona Kreatora mobilnego pozwala wybrać elementy, które chcesz przenieść na urządzenie. Możesz wybierać

- Punkty Zwrotne I Zadania
- Przestrzenie Powietrzne
- Ustawienia (schemat kolorów mapy, jednostki, właściwości trójkąta, domyślne sektory PZ)

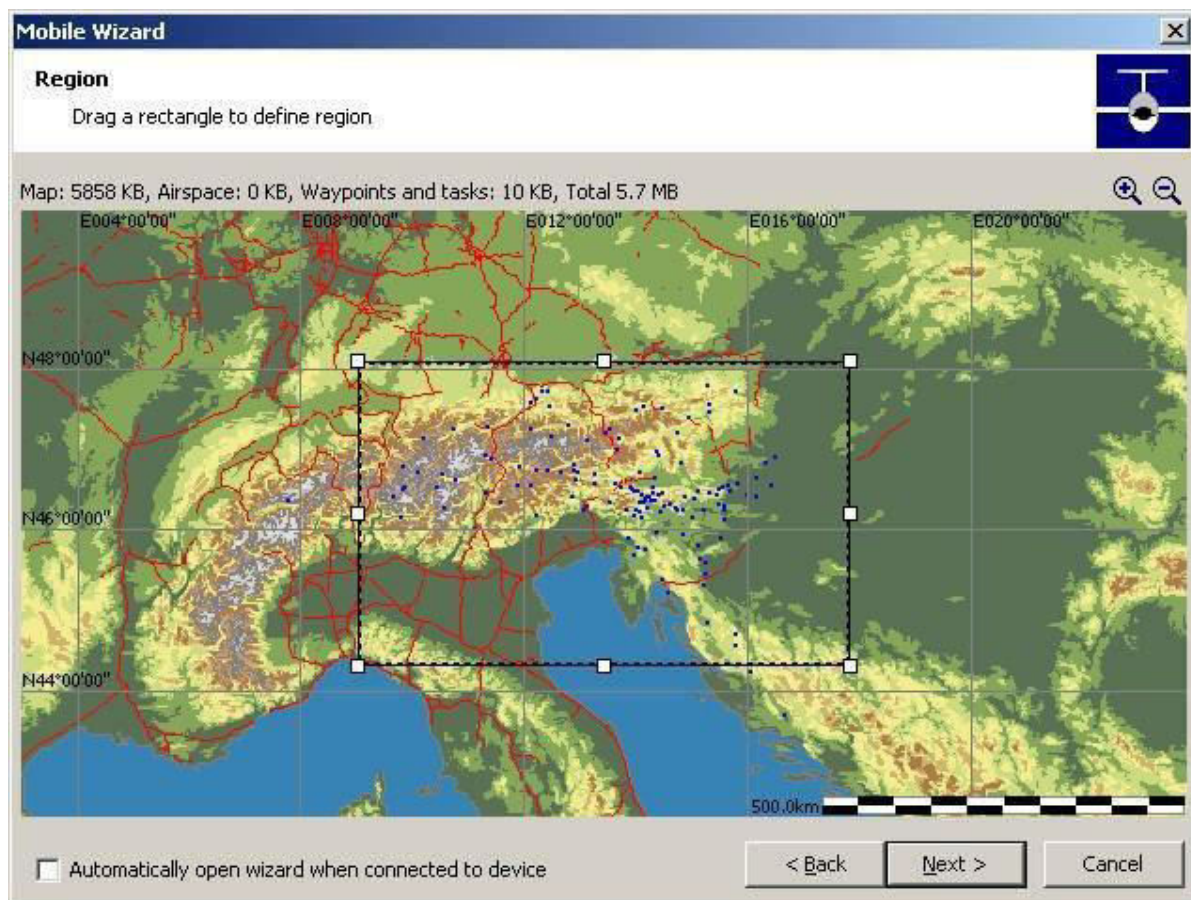
Druga strona daje możliwość wyboru folderu podstawowego i docelowego dla danych, które wybrałeś do przesłania na pierwszej stronie.

- Pliki, które zostaną utworzone, będą miały taką samą nazwę, jak nazwa podstawowa i odpowiednie rozszerzenia CUB dla przestrzeni powietrznej, CIT dla map i CUP dla punktów zwrotnych i zadań.
- Użyj przycisków Przeglądaj, aby łatwo wybrać folder docelowy.

Trzecia strona prosi o narysowanie prostokąta dla obszaru, który chcesz przenieść do Oudie. Użyj Ctrl + Góra, Ctrl + Dół, aby pomniejszyć i powiększyć. Kliknij na granice mapy, aby poruszać się poziomo i pionowo. Jest to ta sama procedura, co w innych widokach mapy w SeeYou.

Czwarta strona pokazuje postęp w przesyłaniu lub zapisywaniu plików.

Po pomyślnym zakończeniu transferu możesz zamknąć kreatora mobilnego za pomocą przycisku Zakończ.



Zobacz także:

Pierwsze kroki 

2.5 Nauka użytkowania Oudie IGC

Istnieją dwa zalecane sposoby nauki SeeYou Mobile zanim wystartujesz do lotu.

Powtórka Pliku

Jest to zdecydowanie najskuteczniejszy sposób nauki oprogramowania Oudie IGC. To, co robi, to powtórka lotu, który już odbył się, i pozwala zobaczyć dane, na które patrzyłbyś, gdybyś miał Oudie IGC ze sobą na danym locie.

Aby to zrobić, skopiuj część swoich lotów z komputera stacjonarnego na urządzenie. Następnie przejdź do **Menu > Ustawienia > Wejścia** ⁽¹³⁷⁾ a następnie zmień wejście na "Plik". Naciśnij przycisk "..." i wybierz lot, który chcesz powtórzyć. Alternatywnie możesz przejść do **Menu > Dziennik lotów > wybierz lot, który chcesz powtórzyć > Narzędzia > Powtórka lotu**. Następnie użyj przycisków, aby zmienić Punkty Zwrotne, MacCready i strony. Dotknij ekranu, aby zobaczyć, co się dzieje i skonfiguruj Navboksy na te, które chcesz by były wyświetlane. Pamiętaj, że Navboksy możesz skonfigurować ⁽¹²⁴⁾ osobno dla każdej z dwóch stron mapy.

Symulator

W trybie wejścia „Symulator” możesz swobodnie poruszać szybowiec, nawet bez uprzednio nagranych lotów, co umożliwia ci dotarcie do miejsc, których jeszcze nie odwiedziłeś w powietrzu. Aby przesunąć szybowiec, dotknij go, a następnie przeciągnij linię z szybowca w kierunku, w którym ma się poruszać. Im dłuższa linia, tym szybciej przejdzie w określonym kierunku.

Nauka SeeYou Mobile na ziemi da ci czas w powietrzu na myślenie o szybowaniu, zadaniu i scenerii, a nie o oprogramowaniu urządzenia.

Symulator Oudie IGC na komputer stacjonarny

Ponadto stworzyliśmy w 100% funkcjonalną kopię naszego oprogramowania, które działa na komputerze stacjonarnym. Ten program pozwala przetestować wszystkie funkcje Oudie IGC, zanim zdecydujesz, że chcesz go użyć w locie. Aby pobrać symulator na PC, odwiedź naszą stronę internetową:

<http://www.naviter.com/products/oudie-igc/>

Zobacz także:

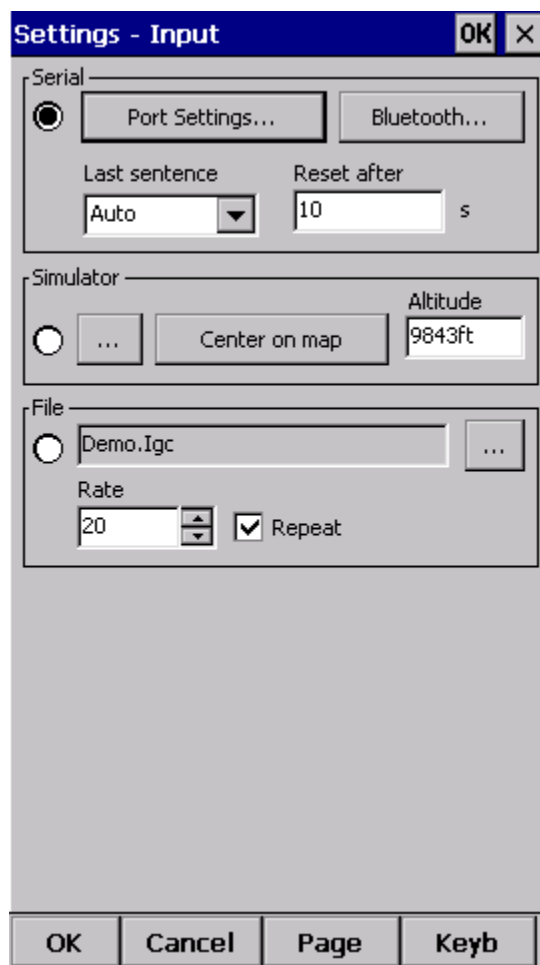
Pierwsze Kroki 

2.6 Łączenie ze źródłem GPS

Istnieją trzy podstawowe sposoby połączenia Oudie ze źródłem GPS:

1. Wbudowany GPS
2. Podłączenie kabla szeregowego do zewnętrznego źródła GPS
3. Bluetooth

Możesz wybrać opcję, której chcesz użyć, wybierając Menu> Ustawienia> Okno dialogowe wprowadzania danych w SeeYou Mobile:



1. Wbudowany GPS

Wbudowany GPS w Oudie zawsze jest na COM 1 > 4800bps. Możesz ustawić urządzenie Oudie tak, aby korzystało z wewnętrznego GPS, wybierając Menu > Ustawienia > Wejścia > Wewnętrzny GPS

2. Podłączenie kabla szeregowego do zewnętrznego źródła GPS

Dostarczony kabel szeregowy do transmisji danych umożliwia podłączenie zewnętrznego źródła danych, takiego jak wariometr, rejestrator lotu, urządzenie antykolizyjne lub podobne. Aby skorzystać z tej opcji, należy wybrać Menu > Ustawienia > Wejścia > Kabel szeregowy. Będziesz potrzebował instrukcji z drugiego urządzenia, aby określić prawidłowe ustawienia portu, takie jak prędkość transmisji. Na Oudie zawsze powinieneś używać COM 4 dla tego typu połączenia.

Dostarczony kabel Dane/Zasilanie ma domyślnie złącze RJ45 ze standardowym pinoutem IGC. W zestawie znajduje się kilka konwerterów, które umożliwiają podłączenie do rejestratorów lotu ze złączami RJ12 lub DB9. Specjalne kable są również dostępne jako akcesoria do bardzo prostego bezpośredniego połączenia z niektórymi rejestratorami lotu, takimi jak LX 7007, CAI 302, LX 1600 itd. Zapoznaj się z rozdziałem **Kable i konwertery** w tej instrukcji, aby dowiedzieć się więcej o podłączaniu Oudie z różnymi urządzeniami GPS.

Bardzo ważne jest, że dostarczony kabel szeregowy w celu pracy musi być podłączony do źródła prądu stałego 12 V (takiego jak bateria szybowca).

3. Bluetooth

Innym sposobem odbierania zewnętrznego źródła danych jest łączenie się przez Bluetooth. Przejdź do Menu> Ustawienia> Wejście> Bluetooth, aby sparować urządzenie Bluetooth z Oudie:



1. Naciśnij Szukaj na Oudie (wyświetlane są tylko urządzenia z protokołem SPP)
2. Wybierz urządzenie, z którym chcesz się połączyć
3. Naciśnij "Paruj..."
4. Wprowadź kod PIN urządzenia, z którym się łączysz
5. Należy ustawić połączenie w COM 5 (upewnij się, że szybkość transmisji jest prawidłowa)

Powinieneś zapoznać się z instrukcją innego urządzenia, aby dowiedzieć się o jego ustawieniach, takich jak klucz parowania, prędkość transmisji, dostępność protokołów komunikacji szeregowej itd. Po sparowaniu urządzeń i nawiązaniu komunikacji przepływ danych rozpocznie się natychmiast.

K6 Bluetooth to specjalny protokół, który powinien być używany podczas łączenia się z urządzeniem Bluetooth K6, ponieważ zapewnia on więcej funkcji niż standardowy protokół Bluetooth

2.6.1 Kable i konwertery

Oudie jest dostarczany z różnymi kablami i konwerterami, które umożliwiają jego połączenie z niemal każdym loggerem "po wyjściu z pudełka":

1. Kabel zasilania i danych

Zapewnia zasilanie Oudie i (opcjonalnie) urządzeniu podłączonemu do złącza RJ45.

Ma trzy złącza:

- Złącze mini USB musi być podłączone do Oudie
- Czarny i czerwony kabel muszą być podłączone do zasilania 12V (czerwony to 12V, czarny to uziemienie). Dopuszczalne napięcie wejściowe wynosi 10-30V.
- Złącze RJ45 ze standardowym wyprowadzeniem IGC gdzie:
 - piny 1 i 2 = + 12V (cokolwiek pomiędzy 10-30V jest ok)
 - pin 5 = Odbiór do Oudie
 - pin 6 = Transmisja z Oudie 7 i 8 = Uziemienie



Skorzystaj bezpośrednio z tych urządzeń: **Swiss Flarm, Volkslogger, K6 Mux, VW1150.**

2. R Zmieniacz RJ45 Żeński/Męski

Tego złącza można użyć do przedłużenia 8-przewodowego za pomocą innego złącza RJ45 (na przykład kabla Ethernet). Może być również używany do podłączenia złącza RJ12 za pomocą 6-przewodowego kabla, który może być używany do komunikacji danych z Colibri, LX 20/2000, M iniBox, RedBox i innymi urządzeniami wykorzystującymi złącza RJ12.

3. 20-centymetrowe przedłużenie kabla z męskimi złączami RJ12

Jest to przedłużacz, który może być używany zarówno do zasilania, jak i transmisji danych pomiędzy Oudie i podłączonym urządzeniem. Musi być używany razem ze zmieniaczem rodzaju wejścia RJ45. RJ12 można podłączyć do złącza RJ45 za pomocą zmieniacza rodzaju wejścia męski/żeński. Drugi koniec jest podłączony do urządzenia. Piny 1 i 8 nie są podłączone, gdy kabel RJ12 jest podłączony do zmieniacza rodzaju wejścia RJ45.



Użyj zmieniacza rodzaju wejścia żeński/męski RJ45 i przedłużacza kabla RJ12 bezpośrednio z tymi urządzeniami: **Colibri, LX 20/2000, MiniBox, RedBox**

4. Konwertery RJ45-> DB9 męskie i żeńskie

To jest konwerter DB9 "zrób to sam". Styki Konwertera są dowolne. Możesz przypiąć dowolny przewód ze złącza RJ45 do dowolnego styku złącza DB9.

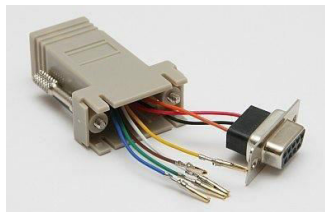
Typowe zastosowanie:

- LX 5000, LX 7000: Użyj żeńskiego złącza DB9: Czarny -> 2 (Transmituj z Oudie), Czerwony -> 3 (Odbierz do Oudie), Pomarańczowy -> 5 (Uziemienie)
- GPS-NAV, SN10 Standard RS 232: Użyj męskiego złącza DB9: Czarny -> 3 (Transmituj z Oudie), Czerwony -> 2 (Odbierz do Oudie), Pomarańczowy -> 5 (Uziemienie)
- LX 160 (NIE w wersji "si" - patrz ostrzeżenie poniżej): Użyj żeńskiego złącza DB9: Czarny -> 4 (Transmituj z Oudie), Czerwony -> 3 (Odbierz do Oudie), Pomarańczowy -> 1 (Uziemienie)
- Zander / SDI GP940 i GP941: czarny-> 3 (przesył z Oudie), czerwony-> 2 (odbior do Oudie), pomarańczowy-> 5 (Uziemienie), brązowy-> 4 (DTR)

OSTRZEŻENIE: Jeśli próbujesz połączyć się z urządzeniami, które dostarczają 5 V na którymkolwiek jednym z pinów, upewnij się, że pin, w którym inne urządzenie dostarcza 5 V, nie jest podłączony do Białych lub Brązowych przewodów (piny 1 i 2 na RJ45). Spowoduje to zwarcie i ewentualnie uszkodzenie obu podłączonych urządzeń! Zachowaj szczególną ostrożność podczas podłączania następujących urządzeń: Cambridge 302, LX 7007, LX 1600, LX160si, Nano i innych z wbudowanym konwerterem 12-> 5 V. Zachowaj szczególną ostrożność, aby nie podłączać standardowego kabla Oudie i standardowego kabla Nano do siebie nawzajem, ponieważ wtyczki są zgodne, ale pinout nie jest!

Kolory przewodów RJ45:

- 1 = Biały (+12V)
- 2 = Brązowy (+12V)
- 3 = Żółty
- 4 = Zielony
- 5 = Czerwony (Odbiór do Oudie)
- 6 = Czarny (Transmisja z Oudie)
- 7 = Pomarańczowy (Uziemienie)
- 8 = Niebieski (Uziemienie)



=====

Następujące kable są dostępne jako **opcjonalne akcesoria**:

1. Kabel CAI 302

Łączy **wszystkie modele Cambridge 302** z Oudie. Jest to bezpośredni kabel od CAI do Oudie, który zapewnia zarówno zasilanie, jak i transmisję danych między Oudie i CAI 302

2. Kabel LX

łączy **LX 7007, LX 1600, LX 160 si, LX166** z Oudie. Jest to bezpośredni kabel od CAI do Oudie, który zapewnia zarówno zasilanie, jak i transmisję danych pomiędzy Oudie I instrumentami LX

Część III

3. Jak...?

Rozdział „**Jak...?**” omawia podstawy i kilka szczegółów na temat tego, jak najskuteczniej korzystać z Oudie IGC.

-Używanie Profili	19
-Ustawienia wysokości startu	21
-Zarządzenie ostrzeżeniami stref powietrznych	22
-Używanie Asystenta Termicznego	25
-Używanie widoku „z boku”	27
-Wprowadzanie Zdań	28
-Loty po Odznaki, Rekordy oraz Zadania Wyścigowe	37
-Loty Zadań Obszarowych	39
-Latanie z Asystentem Trójkąta FAI	47
-Używanie Radaru Flarm	49
-Używanie Wario w Oudie IGC	53
-Zakańczanie Lotów	54
-Połączenie do Internetu	56
-Połączenie do SeeYou Cloud	59
-Połączenie do Soaring Spot	60

3.1 Używanie Profili

Jeśli nie chcesz używać więcej niż jednego zestawu navboxów lub nie chcesz latać więcej niż jednym szybowcem, zignoruj tę funkcję i przejdź do następnego rozdziału.

Jeśli jednak latasz kilkoma rodzajami szybowców lub latasz w różnych miejscach, prawdopodobnie będziesz miał dość zmieniania plików biegunowych szybowców, terenu, punktów zwrotnych i przestrzeni powietrznej za każdym razem przed lotem. Profile zostały dodane w SeeYou Mobile 5.0. Możesz mieć oddzielne ustawienia dla każdego z szybowców twojego klubu plus jeden profil dla zawodów, w których uczestniczysz. Oto jak to działa.

1. Po pierwszym uruchomieniu SeeYou Mobile utworzono profil Domyślny. Wszystko, co zmieniłeś w aplikacji, zostało zapisane w tym profilu. Nadchodzi dzień, kiedy lecisz szybowcem jednoosobowym ze swojego klubu z zupełnie inną biegunową i źródłem GPS niż ten, którego używałeś wcześniej. Aby uniknąć wprowadzania danych biegunowych, nagłówek i sprzętu za każdym razem, gdy latasz tym szybowcem, możesz utworzyć nowy profil, przechodząc do **Menu > Ustawienia > Różne** i klikając przycisk "Zarządzaj profilami ...".



2. Możesz wybrać:

- . Skopiuj bieżący profil (który tworzy dokładną kopię bieżących ustawień)
- . Utwórz nowy profil (który tworzy kopię domyślnych ustawień)
- . Usuń profil

Możesz nadać nowemu profilowi nazwę zgodnie z przeznaczeniem. Na przykład "ASW 27", "LX 1600" czy "Mistrzostwa świata w szybownictwie"



3. Przy następnym uruchomieniu SeeYou Mobile będziesz mieć dwa (lub więcej) profili do wyboru. Masz 10 sekund na wybór profilu. Jeśli nic nie zrobisz, załadowany zostanie profil użyty jako ostatni.

4. Po załadowaniu profilu po raz pierwszy, należy go ustawić zgodnie z własnymi preferencjami. Oto kilka ustawień, które prawdopodobnie będziesz chciał zmienić przed użyciem profilu podczas lotu:

- Lokalizacja plików Terenu, Przestrzeni Powietrznej i Punktów Zwrotnych ^[142]
- Imię i Nazwisko pilota oraz ustawienia typu szybowca ^[144]
- Sprzęt podłączony do SeeYou Mobile ^[149]
- Navboxy dla Mapy1 ^[124]
- Navboxy dla Mapy2 ^[124] (są oddzielne)

Zobacz także:

Pierwsze Kroki ^[6]

3.2 Ustawianie wysokości startu

Prawidłowe ustawienie wysokości startowej jest różnicą pomiędzy udanym a niebezpiecznym i nerwowym dolotem.

Oudie IGC i Oudie 2 podłączone do zewnętrznego źródła danych ciśnienia będą rejestrować niezwykle dokładne wysokości. Wysokość w Oudie IGC i wszystkich innych rejestratorach lotu zatwierdzonych przez IGC jest rejestrowana przy standardowym ciśnieniu 1013, 25 hPa. Aby poznać aktualną wysokość nad średnim poziomem morza i aktualną wysokość lotu, wysokość musi zostać skorygowana tak, aby odpowiadała rzeczywistemu światu.

Istnieje kilka sposobów, w jaki Oudie / SeeYou Mobile może skorygować wysokość startową. Zwykle zakłada się, że ciśnienie rejestrowane przez czujnik ciśnienia odnosi się do standardowego ciśnienia atmosferycznego 1013, 25 hPa (ale można to nawet skorygować, patrz poniżej). Istnieje możliwość, aby automatycznie poprawić wysokość do QNH za pomocą danych dostępnych dla Oudie. Jeśli natomiast otrzymasz je od zewnętrznego źródła (takiego jak wieża ATC lub arkusz zadań na zawodach), możliwe jest również ręczne wprowadzenie wartości.

Aby skorygować wysokość startową, przejdź do Menu > MC i Alt.

Flight properties OK

Alt [m] : GND QNH [mbar]

378 ☒ Auto QNH 1027.84

☒ Linked

Mc [m/s] - 133km/h Bugs [%]

1.0 0

Ballast [Weight] kg Alt.Res [m]

0 100

Volume ETE Soaring time

0

☒ Vario mute

Polar data for LS 1

Mc=1.0 E=33 @ 133km/h

Mc=0.0 E=36 @ 107km/h

+ + OK - -

5km MAWT Menu

Domyślnie pole wyboru jest **Auto QNH** zaznaczone. Auto QNH spróbuje skorygować wysokość startową do aktualnej wysokości, wyszukując pobliskie lotnisko lub używając wysokości elewacji z terenu w Twojej lokalizacji lub (jeśli wszystko inne zawiedzie) używając bardzo uśrednionej wysokości GPS (jest to tylko opcja awaryjna i nie powinno się to normalnie wydarzyć, ponieważ na każdym Oudie jest już zainstalowana ogólnosiwiatowa baza danych terenowych). Automatyczne ustawienie QNH da Ci dane na temat aktualnego poziomu ciśnienia i działa automatycznie bez żadnego działania użytkownika.

Aby ręcznie zmienić wysokość, należy wyłączyć pole wyboru Auto QNH i ręcznie wprowadzić wysokość startową. Jeśli pole wyboru **Połączony** jest zaznaczone (domyślnie), wówczas wartość ciśnienia odpowiednio wzrośnie.

Zazwyczaj podczas zawodów można uzyskać kompletny zestaw danych od organizatorów. W takim przypadku usuń zaznaczenie pola wyboru Automatyczne QNH ORAZ zaznaczenie pola wyboru Połączony. Wprowadź wysokość startową ORAZ ciśnienie QNH podane od organizatorów, a następnie naciśnij przycisk ok. W ten sposób zobaczysz dokładnie takie same wysokości podczas lotu, jak te, które zostaną ocenione przez organizatora. NIE należy w tym przypadku zaznaczać pola "połączony", ponieważ spowoduje to zmianę poziomu ciśnienia z powrotem na "połączoną" wartość.

3.3 Zarządzanie ostrzeżeniami o strefach powietrznych

Unikanie zakazanej przestrzeni powietrznej jest często tak samo ważne jak nawigowanie w ogóle. Może to jednak być znacznie trudniejsze niż znalezienie właściwej doliny, ponieważ struktura przestrzeni powietrznej jest bardzo abstrakcyjna i często skomplikowana. SeeYou Mobile będzie twoim najlepszym przyjacielem, jeśli wykorzystasz cały potencjał tego, co oferuje.



1. Ostrzeżenie o Przestrzeni Powietrznej

Pierwszy etap - ostrzeżenie o strefie powietrznej - często ma charakter informacyjny. Na ekranie pojawi się pomarańczowy baner u góry strony i podświetli strefę, w kierunku której lecisz. Wyświetli również linię z odległościami od twojej pozycji do najbliższego punktu każdej strefy, w kierunku której lecisz. Na krótko wyda również sygnał dźwiękowy.

Możesz wyłączyć ostrzeżenie o przestrzeni powietrznej dla strefy wyświetlonej na banerze. Możesz wyłączyć je na następujące sposoby:

- Dzisiaj - do następnego startu
- 5 minut - zwróć uwagę, że ten numer można ustawić w Menu> Ustawienia> Ostrzeżenia
- Zignoruj - tak długo, jak lecisz w jego kierunku, nie zostanie wydane ostrzeżenie dźwiękowe



2. Alarm Przestrzeni Powietrznej

Gdy zbliżysz się do strefy zbyt blisko, rozlegnie się alarm przestrzeni powietrznej. Wyświetli się czerwony baner na górze, gdzie możesz przeczytać wszystko na temat danej przestrzeni powietrznej. Zostanie ona również podświetlona. Spowoduje to narysowanie linii do najbliższego punktu przestrzeni powietrznej. Rozlegnie się alarm dźwiękowy.

Nadal możesz wyłączyć ten alarm na:

- Dzisiaj - do następnego startu
- 5 minut - do wyboru przez użytkownika w Menu> Ustawienia> Ostrzeżenia
- Wycisz - kontynuuj wyświetlanie wszystkiego, ale wyłącz alarm dźwiękowy

Po naciśnięciu przycisku Wycisz nadal można zignorować ten alarm przestrzeni powietrznej.

3. Pomocne Navboxy

Istnieją trzy navboxy związane z przestrzenią powietrzną, które zapewnią dobry przegląd sytuacji w przestrzeni powietrznej:

1. "Najbliższa strefa powietrzna - Poziomo" określa odległość od twojej pozycji do najbliższego położenia strefy, w której nie znajdujesz się w poziomie (tj. Nie znajdujesz się jeszcze poniżej tej strefy)
2. "Najbliższa pozioma strefa powietrzna - Wysokość" daje różnicę wysokości w kierunku najbliższej poziomej strefy powietrznej. Różnica w wysokości jest ujemna, jeśli znajdujesz się poniżej najbliższej poziomej strefy. Pozytywna wartość występuje, jeśli jesteś powyżej strefy oraz "Wewnątrz"- jeśli masz zamiar przekroczyć boczną granicę danej przestrzeni powietrznej.
3. "Najbliższa przestrzeń powietrzna - w pionie" daje różnicę wysokości w kierunku przestrzeni powietrznej nad lub pod szybowcem. Wartość jest ujemna, jeśli znajdujesz się poniżej przestrzeni powietrznej. Pozytywna wartość występuje, jeśli jesteś powyżej strefy, "Wewnątrz"- jeśli już jesteś w strefie powietrznej i "N / A", jeśli w twojej lokalizacji nie ma żadnej przestrzeni powietrznej.

Oprócz przestrzeni powietrznych istnieje również bardzo przydatna akcja, którą można przypisać do dowolnego Navbox. Jest to akcja "Zaznacz najbliższą przestrzeń powietrzną" i jest domyślnie przypisana do "Najbliższej przestrzeni powietrznej - poziomo". Jeśli dotkniesz Navbox, do którego przypisano tę akcję, SeeYou Mobile podświetli daną przestrzeń powietrzną. Połączy szybowiec z przestrzenią powietrzną i wyświetli odległość od szybowca do przestrzeni powietrznej.

4. Naciśnięcie Ekranu

Oprócz powyższego możesz dotknąć dowolnego miejsca na ekranie, a następnie wybrać "Przestrzeń powietrzna", aby szybko uzyskać dostęp do listy przestrzeni powietrznych w miejscu dotknięcia. Dzięki tej liście możesz szybko zmienić widoczność przestrzeni powietrznych lub po prostu uzyskać przegląd tego, co nas cię czeka. Możesz także zmienić właściwości przestrzeni powietrznej, takie jak dolny lub górny limit.

Dzięki tym informacjom nawigacja w przestrzeni powietrznej powinna być łatwa i zrozumiała nawet w dość złożonym ich otoczeniu.

Zobacz także:

Konfigurowanie ostrzeżeń ^[131]

Zmiana właściwości przestrzeni powietrznej ^[118]

Ładowanie (wielu) plików przestrzeni powietrznej ^[67]

3.4 Używanie Asystenta Termicznego

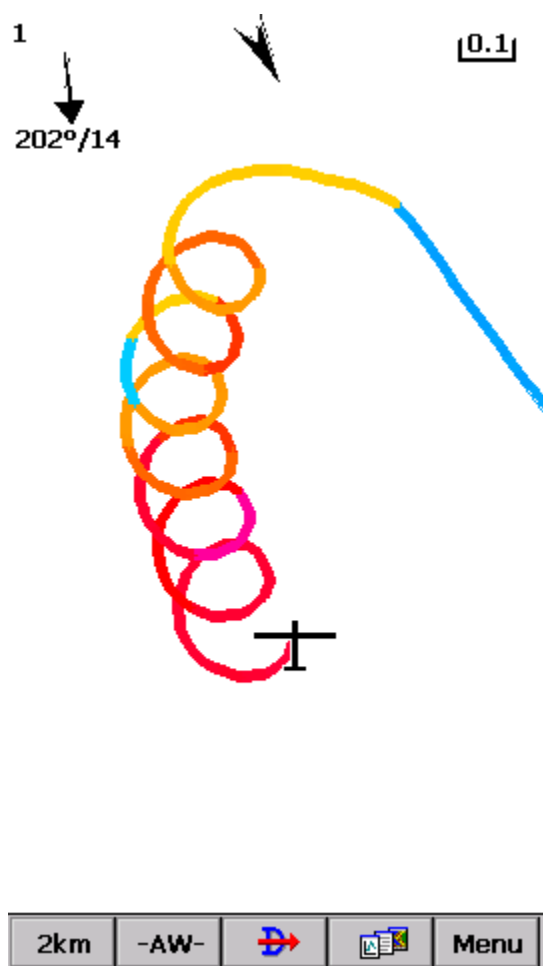
Asystent termiczny jest cechą Oudie IGC, która powinna pomóc Ci szybciej centrować kominy, jeśli zdecydujesz się postępować zgodnie z jej instrukcjami.

Asystent termiczny analizuje siłę termiki. Oblicza średnią i pokazuje, jak mocno zmieniają się wartości Wario w każdym okrążeniu.

Wykorzystuje trzy sposoby, aby zwrócić Twoją uwagę:

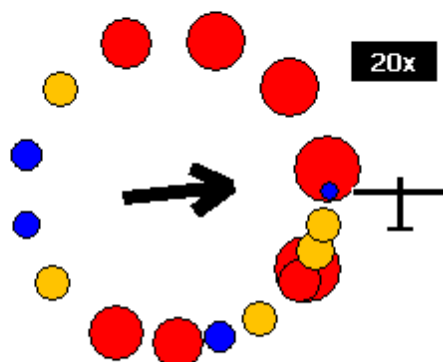
1. Możesz wybrać pomiędzy Bąbelkami lub **Przybliżoną mapą**, która pokazuje najlepszą część komina. Bąbelki są domyślnie wyłączone, włączone jest powiększenie.

2. **Ostrzeżenie akustyczne Asystenta Termicznego** uaktywnia się, jeśli zmiana Wario jest wystarczająco duża (patrz Ustawienia - Termika ^[132]). Wydaje dźwięk wybraną liczbę sekund lub stopni (patrz Ustawienia - Termika ^[132]), zanim szybowiec osiągnie tę samą część koła, w którym osiągnięto maksymalny wzrost podczas poprzedniego okrążenia.



3. **Grafika asystenta termicznego** jest wyświetlana, jeśli zmiana wartości wyświetlanej przez asystenta termicznego jest wystarczająco duża (patrz Ustawienia - Termika [132]). Rozmiar bąbelków reprezentuje siłę noszenia. Kolor bąbelka odnosi się do ustawienia MacCready. Czerwony jest lepszy niż MC, niebieski oznacza o ponad 0,5 m / s (1kt) mniejszy niż MC, żółty występuje pomiędzy tymi wartościami. Strzałka jest skierowana w stronę maksymalnej wartości noszenia według poprzedniego okrążenia, podczas gdy długość strzałki wskazuje, jak bardzo potrzebna według asystenta jest zmiana toru lotu w krążeniu. Im jest ona dłuższa, jeśli zmiana wartości Wario w trakcie okrążenia jest większa.

↖
225°/08



Twoje Zadanie:

- znajdź termikę
- zaczynij krążyć
- spójrz na zewnątrz
- obserwuj oznaki i wskazówki termiczne
- obserwuj ruch w Twojej okolicy
- skorzystaj z sugestii Asystenta

Zadanie asystenta:

- analiza termiki
- znalezienie najsilniejszej części komina
- tworzenie sugestii wizualnych i audio.

Nie próbowaliśmy opracować Kreatora Termicznego, tylko Asystenta na czas, kiedy jesteś zmęczony lub masz lepsze rzeczy do zrobienia niż skupienie się w 100% na termice. Dźwięk będzie występował tylko wtedy, gdy siła termiki znacznie się zmieni.



Jeśli chcesz wyświetlić Asystenta termicznego niezależnie od aktualnej wartości Wario, przejdź do Menu i naciśnij przycisk Asystenta Termicznego. Aby zamknąć, dotknij ekranu w dowolnym miejscu.

Będziemy szczęśliwi, jeśli nadal będziesz cieszyć się szybowaniem i jeśli nigdy nie będziesz czuł potrzeby korzystania z Asystenta Termicznego :-)

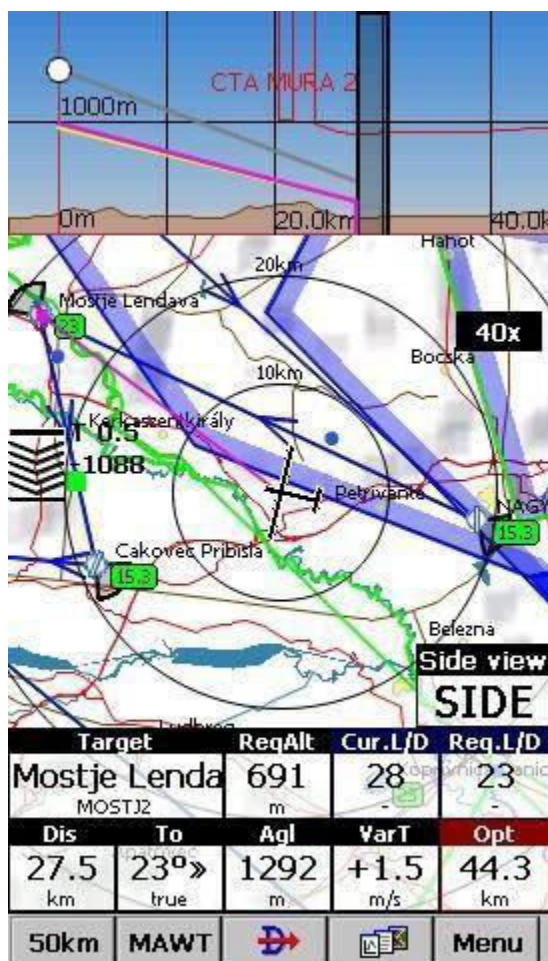
Zobacz Także:

Pierwsze Kroki ⁶

Ustawienia - Termika ¹³²

3.5 Używanie Widoku Bocznego

Widok z boku obsługuje go na dwa różne sposoby. W wolnym locie (brak aktywnego zadania lub nawigacji "Leć do") przekroi teren i przestrzeń powietrzną na aktualnym kursie. Jeśli wykonujesz zadanie lub poruszasz się do określonego punktu zwrotnego, widok boczny przekroi teren i przestrzeń powietrzną z twojej pozycji w kierunku aktywnego punktu zwrotnego.



- Biała kropka oznacza twoją wysokość.
- Szara linia przedstawia aktualną doskonałość (kolor jest taki sam, jak Bieżącego wektora trasy. Zobacz więcej w **Trasa & Cel** ^[21])
- Różowa linia reprezentuje wymaganą biegunową (kolor jest taki sam jak Docelowego punktu. Zobacz więcej w **Trasa & Cel** ^[21])
- Żółta linia reprezentuje biegunową przy ustawieniu 0 MacCready.

Widok z boku może być dostępny, przechodząc do **Menu > Opcje wyświetlania > Widok z boku** ^[83]. Włączanie i wyłączanie widoku bocznego jest również możliwe dzięki navboxowi "Widok z boku" lub ustawieniu akcji na dowolnym z twoich obecnych navboxów (z wyjątkiem tych z funkcją akcji, taką jak na przykład "zoom +"). Gdy widok z boku jest widoczny na mapie, możesz go łatwo wyłączyć dotykając wyświetlacza w obszarze widoku bocznego, podobnie jak przy wyłączaniu Asystenta Termicznego.

Zobacz także:

Trasa & Cel ^[21]

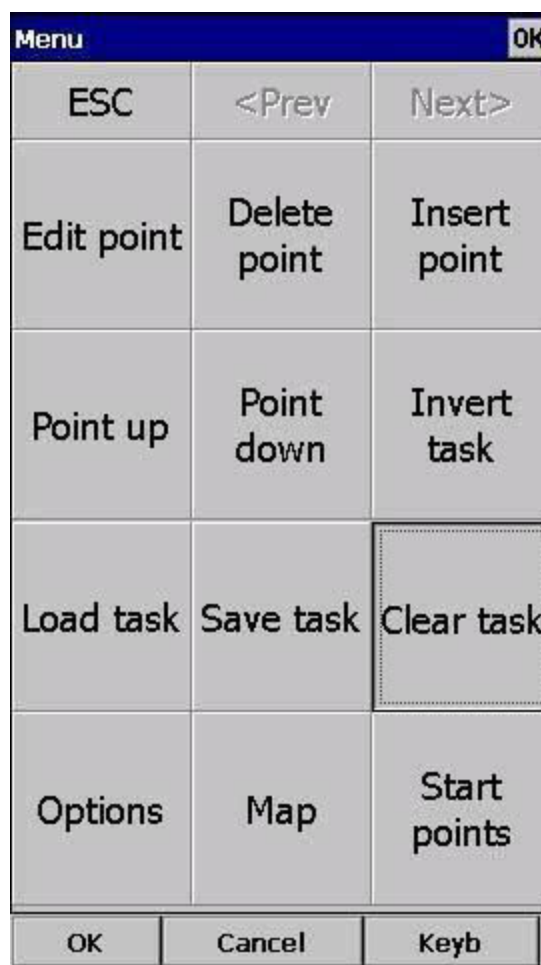
Opcje Wyświetlania ^[83]

3.6 Wprowadzanie Zadania

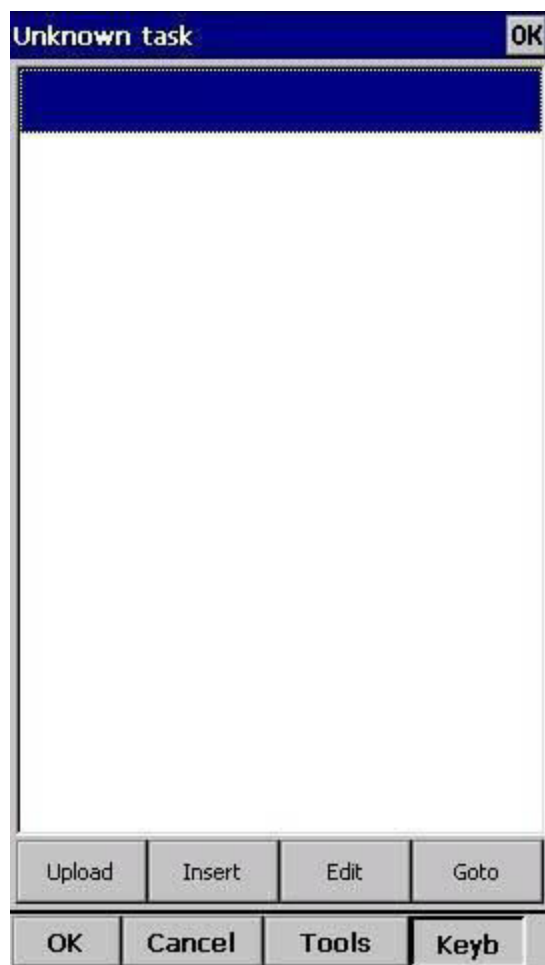
Jest to poradnik dotyczący wprowadzania zadania w SeeYou Mobile. Wielu doświadczonych pilotów utrudnia sobie życie wprowadzając zadania do SeeYou Mobile w bardzo skomplikowany sposób.

Przeczytaj ten rozdział, ponieważ wprowadzenie zadania jest bardzo proste, dosłownie „wprowadź nazwy PZ i leć”. Nie jest konieczne tworzenie sektorów. Poradnik skupi się na wprowadzeniu zadania demonstracyjnego, domyślnego w wersji testowej SeeYou Mobile. Zadanie stanie się trójkątem FAI o długości 500 km w południowo-wschodniej części Alp. Obejmuje to zarówno zadania wyścigowe, loty po odznaki i rekordy, jak i zadania obszarowe.

Zawsze zaczynaj od zera. Menu> Zadanie> Narzędzia> Wyczyść zadanie:



Upewnij się, że wybrano pierwszy wiersz pustej listy (jeśli nie dotknąłeś ekranu po wyczyszczeniu zadania, jest już to zaznaczone). Następnie naciśnij przycisk "Keyb" (jak w klawiaturze):

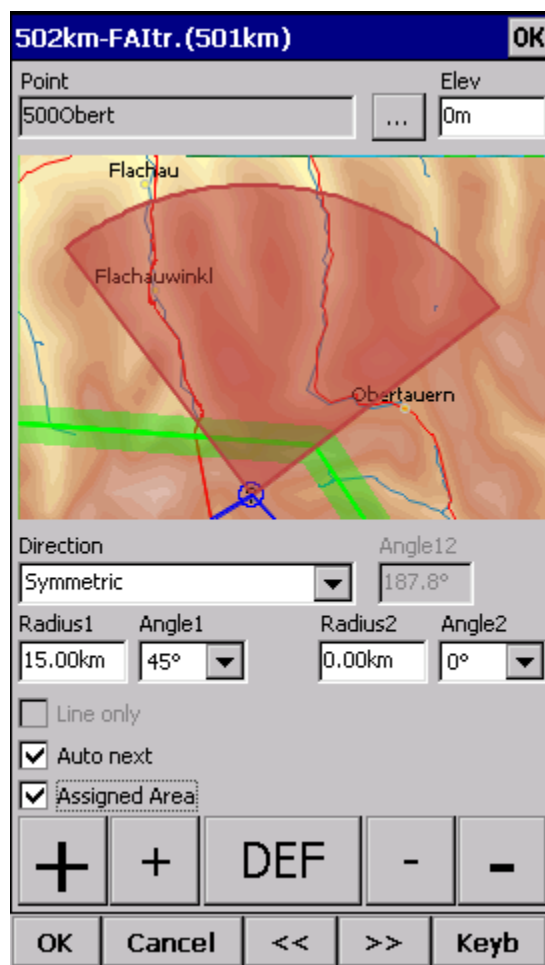


Zacznij pisać, a zauważysz, że nazwa punktu automatycznie się wypełnia (zwróć uwagę, że znaki klawiatury, które nie pasują do żadnego PZ są wyłączone):

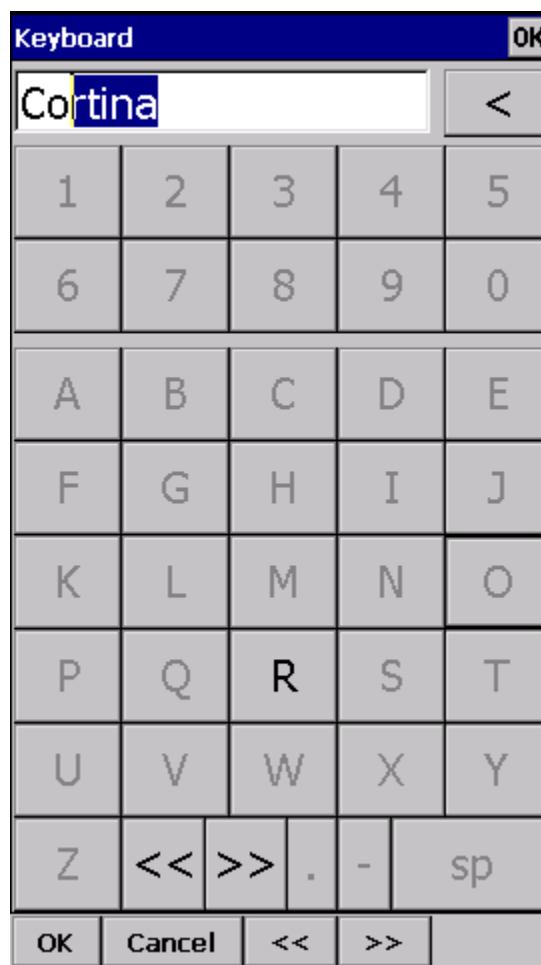


Zwróć uwagę, że klawisze S i V zostały naciśnięte, a ". Peter" zostało automatycznie uzupełnione. Jeśli wiesz, że Twój waypoint znajduje się w alfabetycznym sąsiedztwie aktualnie uzupełnionej nazwy punktu, możesz również użyć przycisków "<<" i ">>" na klawiaturze pełnoekranowej, aby posortować alfabetycznie nazwy punktów. Po znalezieniu poszukiwanego punktu docelowego naciśnij OK.

Okno dialogowe **Edycja punktu**¹⁰³ utworzy się automatycznie po wybraniu każdego punktu zwrotnego.



Naciśnij ponownie przycisk "OK" i zacznij wpisywać nazwę pierwszego punktu zwrotnego (W tym przykładzie Corvara):



Zauważ, że po wpisaniu "C" i "O" sugerowana nazwa PZ to "Cortina", a nie "Corvara". Naciśnij ">>" raz, a odpowiedź zmieni się na "Corvara". Wciśnij OK.

Powtarzaj tę procedurę, aż wszystkie punkty, w tym meta, zostaną wprowadzone:

501km-FAItr. (500km)				OK
Start: Sv. Peter				
	276°	177km	177km	
1. Corvara			2:58 AM	
	57°	140km	317km	
2. 500Obert			5:18 AM	
	137°	142km	459km	
3. Crnivec			7:40 AM	
	289°	41.7km	501km	
Finish: Sv. Peter				8:22 AM
Upload Insert Edit Goto OK Cancel Tools Keyb				

Jeśli domyślne ustawienia Sektorów PZ (możesz je zmienić w Menu> Ustawienia> Zadanie> Sektor > Typ> Początek / Punkt / Finisz) są tym, czego chciałeś użyć w tym locie, to jesteś gotowy do lotu.

ZADANIA OBSZAROWE

Zadania obszarowe są ustawiane tylko na zawodach. Organizacja zawsze przygotowuje arkusz zadań. Jest to przykład arkusza zadania pokazujący opis sektorów:

Observation zone description:

Start Neza: To Next Point, Line 1000m

[Style=To Next Point, A12=Auto, R1=0,5km, A1=180°, R2=0,0km, A2=0°, LineOnly]

1.Point Corvara: Cylinder R=500m

[Style=Symmetrical, A12=Auto, R1=0,5km, A1=180°, R2=0,0km, A2=0°, Assigned area]

2.Point 500 Obertauern: Cylinder R=20,0km

[Style=Symmetrical, A12=Auto, R1=20,0km, A1=180°, R2=0,0km, A2=0°, Assigned area]

3.Point Crnivec: Cylinder R=500m

[Style=Symmetrical, A12=Auto, R1=0,5km, A1=180°, R2=0,0km, A2=0°, Assigned area]

Finish Neza: To Previous Point, Line 1000m

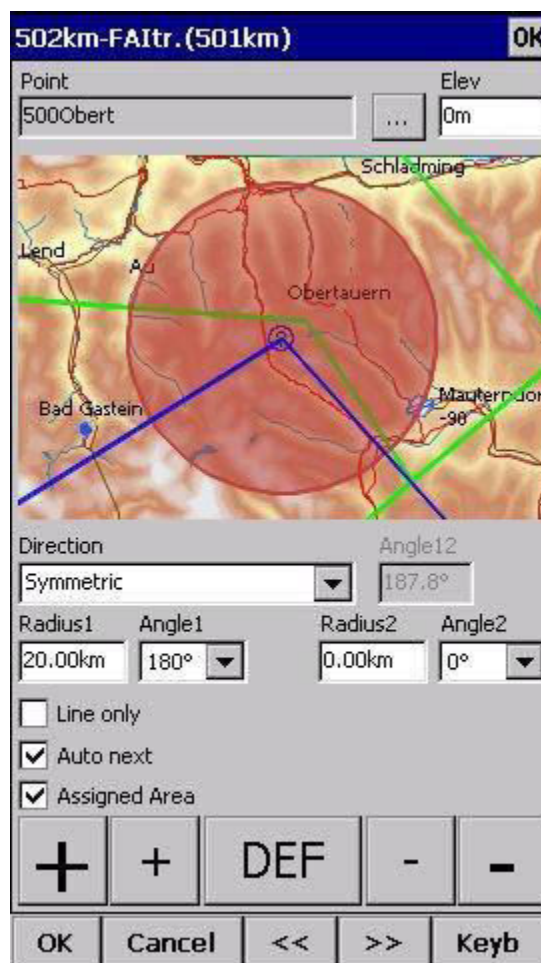
[Style=To Previous Point, A12=Auto, R1=0,5km, A1=180°, R2=0,0km, A2=0°, LineOnly]

W poradniku zmienimy sektor punktu "500Obert" (która w arkuszu zadań jest oznaczona "500 Obertauern"). Stuknij w punkt trasy "500Obert", aby był niebieski. Następnie naciśnij przycisk Edytuj, jak pokazano na poniższym zrzucie ekranu:

501km-Demo task			
Start: Sv. Peter			
	276°	177km	177km
1. Corvara			
	57°	140km	317km
2. 500Obert			
	137°	142km	459km
3. Crnivec			
	289°	41.7km	501km
Finish: Sv. Peter			

Buttons: Upload, Insert, Edit, Goto, OK, Cancel, Tools, Keyb

W oknie dialogowym Edytuj Punkt Trasy stuknij, aby wprowadzić informacje z arkusza zadań. Mówiąc ogólnie, dane są wymienione w tej samej kolejności, w jakiej postępowałeś w oknie dialogowym:



- Kierunek (symetryczny)
- Kąt12 (nieдоступne dla Kierunku Symetrycznego)
- Promień 1 = 20 km (możesz używać jednostek innych niż domyślne)
- Kąt 1 = 180
- Promień 2 = 0
- Kąt 2 = 0
- zaznacz pole wyboru "AAT"
- nie zaznaczaj "Tylko linia", ponieważ ta funkcja nie jest dostępna w opisie sektora.

I to wszystko! Zamknij okno za pomocą OK. Edytuj wszystkie pozostałe sektory punktów zwrotnych. Nie zapomnij wpisać czasu zadania w menu Narzędzia> Opcje> Czas zadania.

ZAPISYWANIE ZADANIA DLA PÓŹNIEJSZEGO UŻYCIA

Zawsze należy upewnić się, że wszystkie dane są bezpiecznie przechowywane w przypadku niezamierzonego wyłączenia urządzenia. Zaczynaj od ekranu głównego i wybierz Menu> Dalej> Zapisz ustawienia> zaznacz pola wyboru "Zapisz profil" i "Zapisz punkty trasy i zadania", a następnie wybierz "Tak".

Przycisk "Zapisz ustawienia" jest nowym dodatkiem do SeeYou Mobile 3.1 i nowszych wersji. Może być umieszczony w innym miejscu (tj. Nie na drugiej stronie menu) w zależności od ustawień w Menu> Ustawienia> Menu.

3.7 Loty po Odznaki, Rekordy oraz zadania wyścigowe

Aby ukończyć zadanie tego typu, musisz się przygotować przed lotem.

1. Wprowadzenie zadania, które będziesz latać.

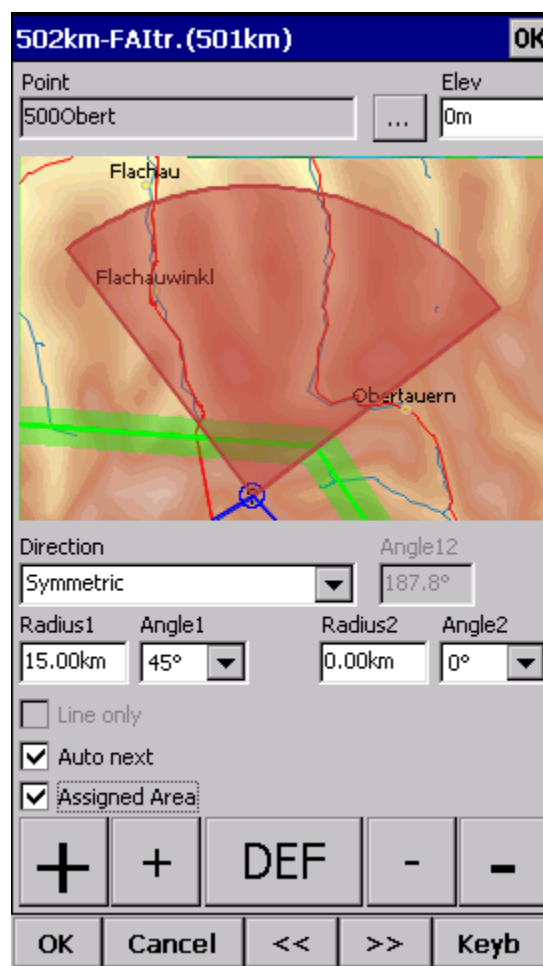
Będziesz musiał przejść do okna dialogu **Menu > Zadanie**^[100]. Użyj klawiatury, aby wprowadzić nazwy punktów w widoku listy. Wpisz kilka pierwszych znaków, a następnie użyj przycisków w lewo i w prawo klawisza, aby zakończyć wybór.

501km-FAItr. (500km)			
Start: Sv. Peter			
	276°	177km	177km
1. Corvara			2:58 AM
	57°	140km	317km
2. 500Obert			5:18 AM
	137°	142km	459km
3. Crnivec			7:40 AM
	289°	41.7km	501km
Finish: Sv. Peter			
8:22 AM			

Buttons: Upload, Insert, Edit, Goto, OK, Cancel, Tools, Keyb

Po wprowadzeniu punktów zwrotnych zadań sprawdź, czy sektory są prawidłowo skonfigurowane. Na każdym z punktów trasy kliknij przycisk Edytuj, aby otworzyć okno dialogowe **Edycji punkt**^[103]. Ustaw te wartości, aby latać rekordy FAI lub odznaki:

- Początek: Kierunek = Następny, Promień1 = 0, 5 km, zaznacz pole wyboru Tylko linia.
- Punkty zwrotne 1-3: Kierunek = Symetryczny, Promień 1 = 3 km, Kąt1 = 45 ° (reszta to zero lub nie jest zaznaczona)
- Meta: Kierunek = poprzedni, Promień1 = 0.5Km, zaznacz pole wyboru Tylko linia.



2. Rozpoczęcie Zadania podczas lotu

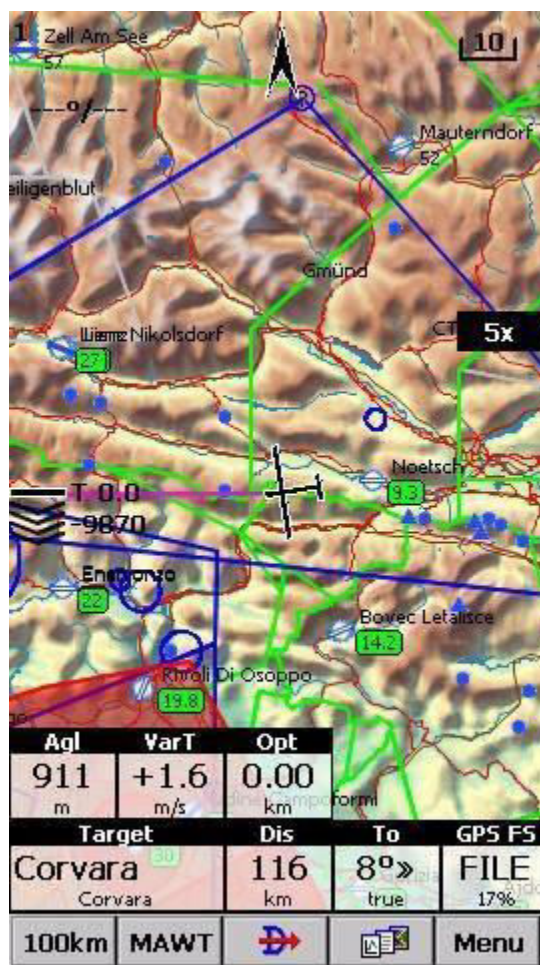
Spójrz na ekran, aby zobaczyć, gdzie jest linia startowa i aby jej nie przegapić. Otrzymasz dźwiękowe ostrzeżenie informujące o pomyślnym przekroczeniu linii startowej. Po przekroczeniu linii, pojawi się również okno, w którym wyświetlany jest czas rozpoczęcia. Aby rozpocząć nawigację po zadaniu, naciśnij pole Czas Rozpoczęcia. Nawigacja zostaje ustawiona na pierwszy punktu zwrotny zadania i uruchomi naliczanie statystyk.

Aby ponownie rozpocząć zadanie. Zmień docelowy punkt drogi z powrotem na punkt początkowy. Najszybszym sposobem jest otwarcie okna dialogowego Zadanie, wybranie punktu początkowego i naciśnięcie przycisku Przejdź. Statystyki zostaną zresetowane po ponownym przekroczeniu u linii początkowej.

3. Podczas Zadania

Aby nawigować podczas wykonywania zadania, użyj wszystkich funkcji, które są dostępne za pośrednictwem SeeYou Mobile:

- **Strony map** ⁶³ aby zobaczyć, gdzie jesteś
- **Navboxy** ¹²⁴ aby zobaczyć parametry lotu, które Cię interesują
- **Statystyki** ⁷⁹ aby zobaczyć statystyki, tego co zrobiłeś
- **Ostrzeżenie o strefach** ⁷³ aby trzymać się z dala od problemów
- Okno dialogowe **Leć Do** ⁶³ aby znaleźć najbliższe lotniska itp.



4. Dolot

Oto sugestia. Doloty są najwygodniejsze, gdy korzystasz z navboxu Wymaganej doskonałości (L / D) i Bieżącej¹²⁴. Pokazują one wymaganą doskonałość do linii mety i bieżącą doskonałość, którą osiągasz w danej chwili. Znajdujesz się na właściwej ścieżce dolotu, gdy aktualna wartość L / D jest wyższa niż wymagana. Obliczenie obejmuje już wysokość rezerwy. Kalkulacja dolotu nie obejmuje jednak ustawienia MC, biegunowej szybowca, obliczenia wiatru, ustawienia owadów i balastu. Wszystkie obliczenia mogą być błędne, gdy próbujesz liczyć tylko za pomocą biegunowej szybowca.

Obecne L/D jest jednak pragmatyczne - mówi ci, co robisz. Wymagana doskonałość jest również pragmatyczna. Mówi ci, co powinieneś robić. Jeśli aktualna doskonałość jest wyższa niż wymagana, dobrze sobie radzisz. Jeśli wygląda na to, że możesz dalej tak postępować, radzisz sobie świetnie!

Powodzenia na dolotach!

Zobacz także:

Pierwsze Kroki⁶¹

3.8 Zadania Obszarowe

W zadaniach Obszarowych możesz wybrać w którym miejscu ustawisz punkt zwrotny w dość dużym obszarze. Prędkość to wszystko, co ma znaczenie na tego typu zadaniu. Pilot powinien ustanowić jeden punkt zwrotny w każdej ze stref PZ w taki sposób, aby mógł zmaksymalizować dane warunki

meteorologiczne. Loty zadań obszarowych nie mogą być rozpatrywane bez użycia urządzenia typu komputera kieszonkowego i jego intuicyjnego ekranu dotykowego.

1. Wprowadzenie Zdania które będziesz oblatywał.

Będziesz musiał przejść do okna dialogowego **Menu > Zdanie**^[100]. Użyj klawiatury, aby wprowadzić nazwy punktów w widoku listy. Wpisz kilka pierwszych znaków, a następnie użyj przycisków w lewo i prawo, aby zakończyć wybór.

501km-FAItr. (500km)			
Start: Sv. Peter			
	276°	177km	177km
1. Corvara			2:58 AM
	57°	140km	317km
2. 500Obert			5:18 AM
	137°	142km	459km
3. Crnivec			7:40 AM
	289°	41.7km	501km
Finish: Sv. Peter			
			8:22 AM

Buttons: Upload, Insert, Edit, Goto, OK, Cancel, Tools, Keyb

Po wprowadzeniu punktów zwrrotnych zadania należy skonfigurować właściwości ich sektorów. Kliknij przycisk Edycji dla każdego punktu, aby otworzyć okno dialogowe **Edytuj punkt**^[103]. Aby uczynić punkt sektorem zadania obszarowego, należy:

- zaznaczyć pole wyboru AAT
- wprowadzić wartości: Kierunek, Kąt12, Promień1, Kąt1, Promień2 i Kąt2 tak, jak podano na odprawie.

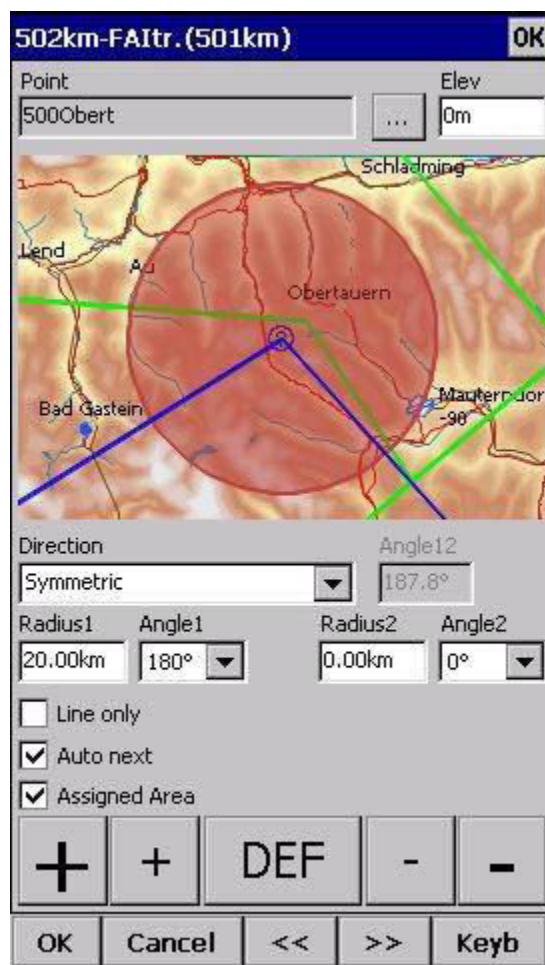
Aby ustawić sektor w kształcie "dysku", należy wpisać

Kierunek = Symetryczny (nie jest wymagany)

Promień1 = wartość w kilometrach lub milach, tak jak podano na odprawie

Kąt 1 = 180 °

Zadanie Obszarowe (AAT) = Zaznaczono



Następną rzeczą jest ustawienie czasu zadania, również określonego na odprawie. Jest to do ustawienia w ciągu zaledwie kilku minut za pomocą **Menu> Zadanie> Narzędzia> Opcje> Czas zadania** ^[05]

Task options OK

Description: Demo task Task time: 05:00

Before start

Gate time: --- Below alt. [m]: --- Below time [s]: ---

Start procedure

Start alt. [m]: --- Start gsp. [km/h]: ---

☐ Start out of the top

0.0 Mc [m/s] - 93km/h

☒ Navigate to nearest point

☐ Finish is 1000m below start

+ + - -

OK Cancel Keyb

2. Przed Lotem

Punkty zwrotne w każdym sektorze domyślnie są ustawione w jego środku. Ale prawdopodobnie nie jest to miejsce, do którego zamierzasz polecieć, biorąc pod uwagę sytuację meteorologiczną. Jeśli masz już przybraną taktykę i wiesz, co zamierzasz zrobić, przejdź do **Menu > Zadanie > Narzędzia > Mapa** ¹⁰² lub dotknij ekranu w miejscu sektora punktu, a następnie w oknie dialogowym wybierz zakładkę **Zadanie**. Zmień punkt "Leć do" w każdym sektorze, aby utworzyć zadanie o wymaganej długości i prędkości, które według Ciebie można osiągnąć w Czasie Zadania dla danego dnia.



3. Rozpoczęcie Zadania w locie

Spójrz na ekran, aby zobaczyć, gdzie jest linia startowa i aby jej nie przeoczyć. Otrzymasz dźwiękowe ostrzeżenie informujące o pomyślnym przekroczeniu linii startowej. Po przekroczeniu pojawi się również okno, w którym wyświetlany jest czas rozpoczęcia. Aby rozpocząć nawigację po zadaniu, naciśnij pole Czas Rozpoczęcia. Nawigacja zostaje przeniesiona do pierwszego punktu trasy zadania i uruchomi naliczanie statystyk.

Aby ponownie rozpocząć zadanie. Zmień docelowy punkt drogi z powrotem na punkt początkowy. Najszybszym sposobem jest otwarcie okna dialogowego Zadanie, wybranie punktu początkowego i naciśnięcie przycisku Leć Do. Statystyki zostaną zresetowane po ponownym przekroczeniu linii początkowej.

4. Podczas Zadania

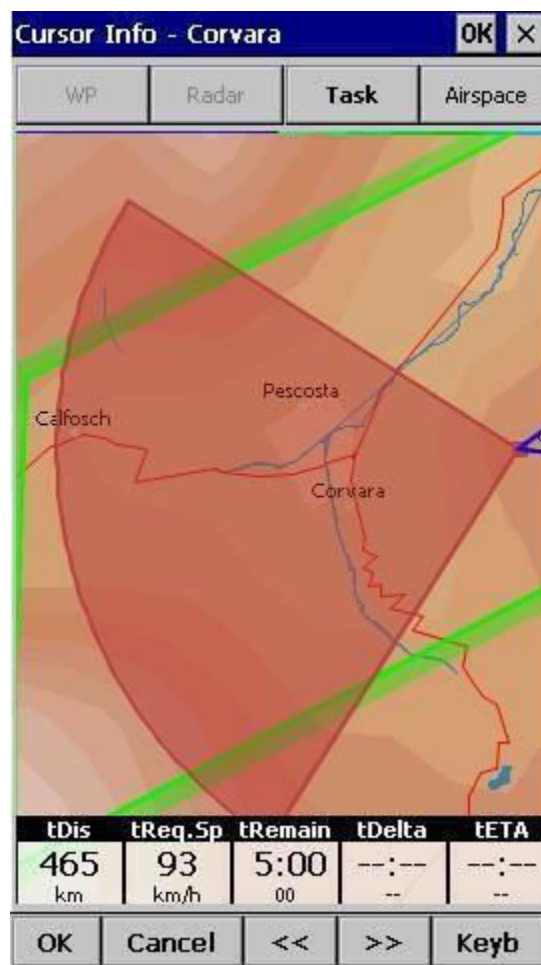
Aby nawigować podczas wykonywania zadania, użyj wszystkich funkcji, które są dostępne za pośrednictwem SeeYou Mobile:

- **Strony map** ⁶³ aby zobaczyć, gdzie jesteś
- **Navboxy** ¹²⁴ aby zobaczyć parametry lotu, które Cię interesują
- **Statystyki** ⁷⁹ aby zobaczyć statystyki, tego co zrobiłeś
- **Ostrzeżenie o strefach** ¹⁷³ aby trzymać się z dala od problemów
- Okno dialogowe **Leć Do** ⁶³ aby znaleźć najbliższe lotniska itp.



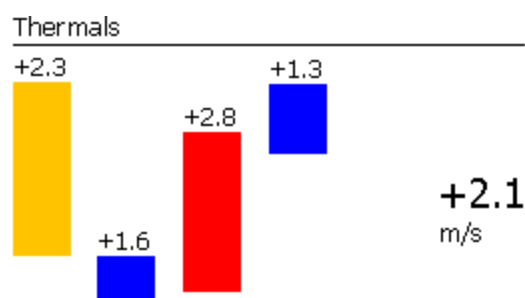
Podczas lotu otrzymasz znacznie lepsze wyobrażenie o pogodzie. Będziesz chciał przesunąć punkt w następnym sektorze, aby zoptymalizować go pod kątem prędkości, która według Ciebie jest możliwa do osiągnięcia podczas całego lotu.

Obserwuj, jak zmienia się wskaźniki czasu w miarę przesuwania punktu. Daje to bardzo dobre pojęcie o tym, co powinieneś robić w ciągu najbliższych kilku godzin.



5. Statystyki

Podczas lotu będziesz również zainteresowany **Statystykami Zadania** ⁷⁹, które osiągnąłeś. Dwie strony pomogą ci zrozumieć, co się dzieje. Statystyki zadań obejmują osiągnięty dystans i prędkość od momentu przekroczenia linii startu, podczas gdy statystyki 60 minut pokazują, co zrobiłeś w ciągu ostatniej godziny. Porównanie tych dwóch daje dobre pojęcie o tym, co musisz zrobić, aby zakończyć zadanie.



Flight statistics

Avg.vario: 2.1m/s
Avg.speed: 108.5km/h
XC speed: 120.4km/h
Dis.flown: 234km
Circling: 20%
Duration: 2:09:37



6. Doloty

Oto sugestia. Doloty są najwygodniejsze, gdy korzystasz z navboxu Wymaganej doskonałości (L / D) i Bieżącej¹²⁴. Pokazują one wymaganą doskonałość do linii mety i bieżącą doskonałość, którą osiągasz w danej chwili. Znajdujesz się na właściwej ścieżce dolotu, gdy aktualna wartość L / D jest wyższa niż wymagana. Obliczenie obejmuje już wysokość rezerwy. Kalkulacja dolotu nie obejmuje jednak ustawienia MC, biegunowej szybowca, obliczenia wiatru, ustawienia owadów i balastu. Wszystkie obliczenia mogą być błędne, gdy próbujesz liczyć tylko za pomocą biegunowej szybowca.

Obecne L/D jest jednak pragmatyczne - mówi ci, co robisz. Wymagana doskonałość jest również pragmatyczna. Mówi ci, co powinieneś robić. Jeśli aktualna doskonałość jest wyższa niż wymagana, dobrze sobie radzisz. Jeśli wygląda na to, że możesz dalej tak postępować, radzisz sobie świetnie!

Powodzenia na Zadaniach Obszarowych!

Zobacz także:

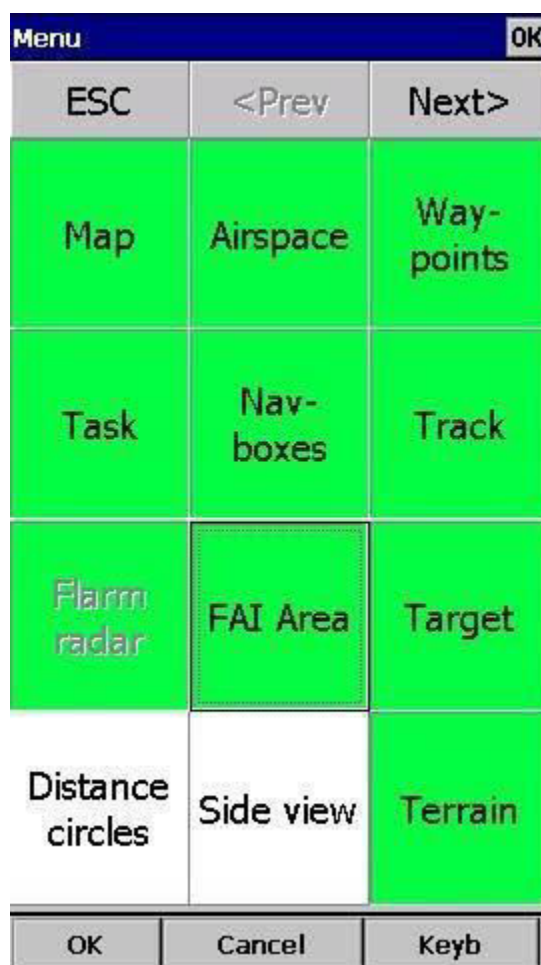
Pierwsze Kroki⁶

3.9 Asystent Trójkąta FAI

Asystent Trójkąta FAI pomaga ukończyć możliwie jak największy trójkąt FAI.

Nie musisz wiele robić, aby korzystać z Asystent Trójkąta FAI. Wystarczy go włączyć i latać – właśnie tak próbowaliśmy zaprojektować tę funkcję. Oto jak to działa:

Włączanie lub wyłączanie Asystenta FAI odbywa się w taki sam sposób co przełączanie Mapy, Punktów Trasy, Przestrzeni powietrznej, Navboxów itd. Sterowanie odbywa się za pomocą okna dialogowego **Opcje Wyświetlania** [83].



Dowolny Trójkąt FAI

Gdy Obszar FAI jest włączony, nie musisz wiele robić. Oczywiście musisz znać przynajmniej z grubsza, w którym kierunku chcesz polecieć, by lecieć po trójkącie. Im większy trójkąt, który chcesz oblecieć, tym bardziej będziesz wiedział, w którym kierunku się udać. Asystent Trójkąta FAI będzie po prostu śledzić to, co robisz. Podczas, gdy lecisz pierwszy bok, nie wiesz jeszcze, w którą stronę chcesz się udać. To nie problem. Obszar FAI zostanie narysowany po jednej stronie pierwszego odcinka. Jeśli chcesz, aby był po drugiej stronie, po prostu dotknij wewnątrz obszaru, a on się obróci (pod warunkiem, że w ustawieniach opcja "Obróć po kliknięciu" jest włączona - domyślnie jest). Po zaliczeniu pierwszego PZ po prostu kontynuuj lot w stronę kolejnego (lub raczej większego obszaru, w którym chciałbyś umiejscowić swój drugi punkt zwrotny). Gdy tylko trójkąt, który przeleciałeś, jest

wystarczająco duży, Obszar FAI się zmieni. Nie jest już rysowany na najdłuższym boku. Zamiast tego jest narysowany na ostatniej części trójkąta, którą obleciałeś. Oznacza to, że pokazuje ci drogę do obszaru, w którym będziesz mógł ustawić swój drugi punkt zwrotny i pozwolić, aby cały twój lot był trójkątem FAI.

Gdy zbliżasz się do swojego drugiego punktu zwrotnego, z pewnością docenisz pomoc navboxu optymalizacji Trójkąta FAI, dostępnego na liście Navboxów^[124]. Umieść go w widocznym miejscu na ekranie, aby wiedzieć, jak duży będzie trójkąt, jeśli uda ci się ukończyć go w domu. Gdy będziesz zadowolony z tego, co udało ci się osiągnąć w swoim drugim obszarze, udaj się do domu. Optymalizacja trójkąta FAI nie powinna już się więcej zmieniać - chodzi tylko o powrót do domu.

Powyższy przykład dotyczył Trójkąta FAI, który został rozpoczęty z jednego z jego rogów. Latanie trójkątów z początkiem na boku nie jest inne. Jedyna różnica polega na tym, że drugi punkt, który zaliczasz, jest pierwszym punktem z powyższego przykładu, a trzeci jest ostatnim - z którego lecisz do domu.

Zakończanie Zadania

Trójkąt FAI nie jest zakończony dopóki nie wrócisz do punktu startu. Do ukończenia zadania wymagany jest Jeden fiks mety w obrębie promienia 1 km od innego fiksa - tego który powstał przed zaliczeniem 1. punktu zwrotnego zoptymalizowanego trójkąta. Może to być pojedynczy fiks, jeśli zacząłeś trójkąt w jednym z jego rogów. Jeśli zacząłeś trójkąt na jednym z jego boków - jest to cała seria fiksów pomiędzy miejscem rozpoczęcia lotu, a pierwszym PZ.

Asystent Trójkąta FAI pomaga również określić dokładny kurs lotu, zawsze podświetlając okrąg o średnicy 1 km wokół najbliższego dostępnego fiksów zakończenia zadania.

Obracanie Obszaru

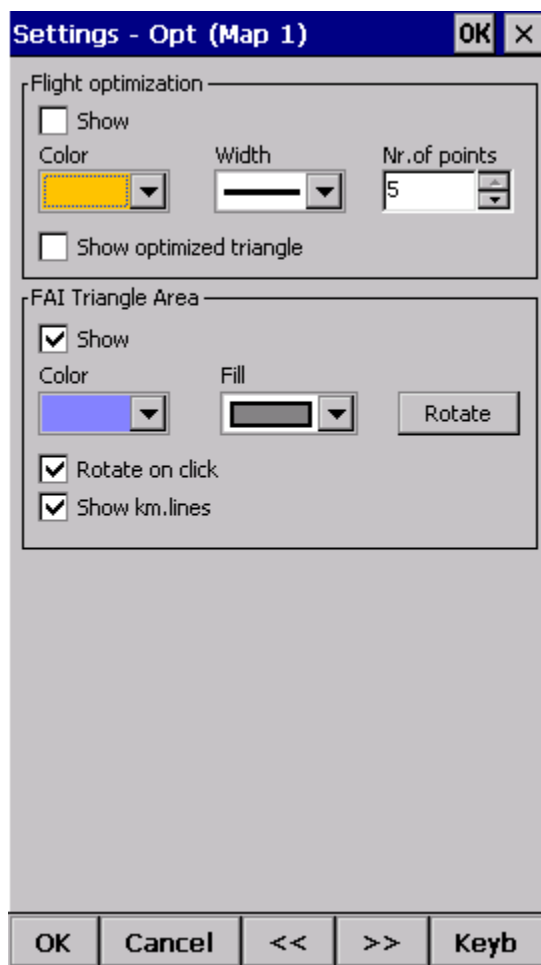
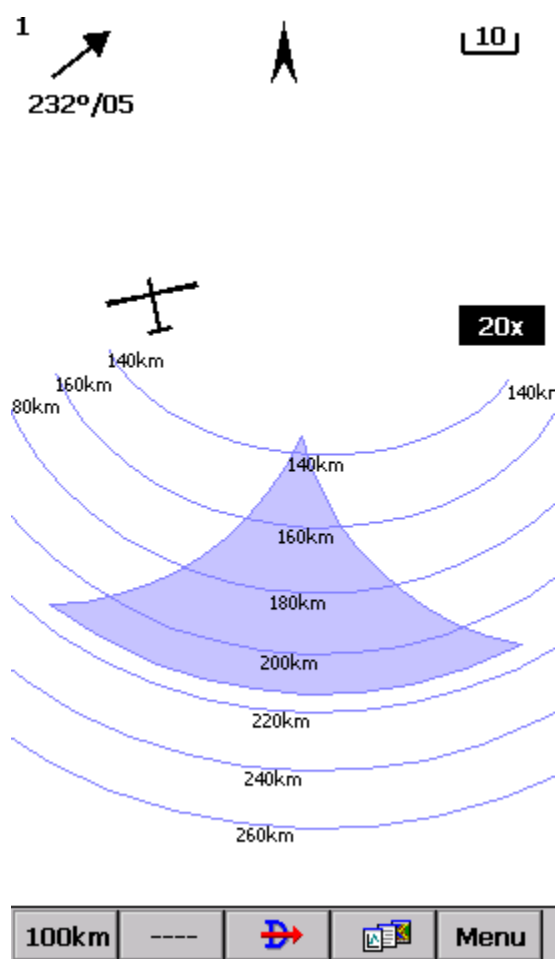
Czasami lot wymaga znacznie więcej myślenia niż powyższe przykłady. Możesz chcieć wiedzieć, czy twój obecny bok jest wystarczająco długi, aby pokryć Miasto X z Obszarem FAI twojego aktualnego lotu. Z tego powodu będziesz chciał obrócić obszar FAI z jego aktualnej pozycji. To nie jest takie trudne - wystarczy dotknąć obszaru FAI na poruszającej się mapie, a on się obróci. Jeśli jesteś na pierwszym boku (lub nie wystarczająco daleko na drugim), obróci się on w lewo / w prawo wokół pierwszego boku. Gdy będziesz już wystarczająco daleko na drugim boku, aby było oczywiste, w którą stronę masz zamiar oblatywać trójkąt, obróci się on wokół boków. Wszystko to pod warunkiem, że "Obróć po kliknięciu" jest włączone w ustawieniach - domyślnie jest.

Ikony Obszaru FAI można również umieścić na Pasku Poleceń, jeśli chcesz mieć szybki i stały dostęp do nich w locie. Dostępne są także opcje przełączania obszaru FAI i obracania obszaru FAI w **menu> Ustawienia> Polecenia**^[140]

Preferencje Asystenta Trójkąta FAI

Jeśli chcesz zmienić wygląd i odczucia Asystenta Trójkąta FAI, możesz to zrobić za pomocą okna dialogowego w **Menu > Ustawienia> OLC i obszar FAI**^[122]

Przykład pokazuje kilometrowe linie trójkątów o długości 140-260 km. Jeśli wleczesz do obszaru fioletowego, dany trójkąt będzie trójkątem FAI.



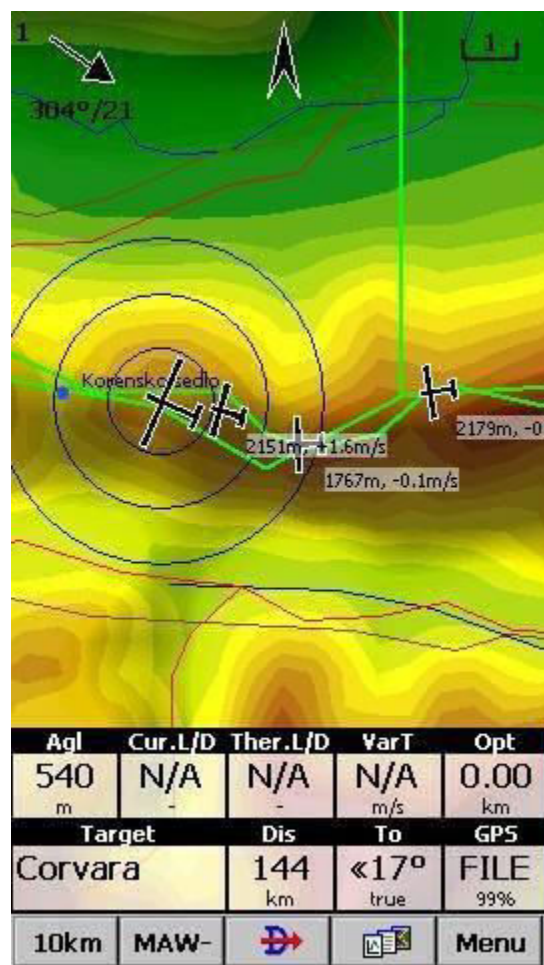
Zobacz także:

Pierwsze Kroki

3.10 Flarm Radar

Flarm to system ostrzegania przed kolizją dla lotnictwa ogólnego i rekreacyjnego. Jest to alternatywa dla systemu ACAS / TCAS w lotnictwie komercyjnym. Ważne jest jednak, aby zrozumieć, że urządzenia Flarmopodobne nie zostały zaprojektowane w celu ochrony przed innymi obiektami latającymi. Są przydatne dla świadomości sytuacyjnej w pobliżu innych urządzeń Flarm. Istnieje wiele innych rodzajów ruchu lotniczego i przeszkód, które nie są objęte Flarmem, dlatego należy pamiętać, że najważniejszym zadaniem w kokpicie jest wypatrywanie ruchu wokół szybowca przez cały czas.

Oudie IGC jest w stanie odczytać dane wyjściowe z urządzeń Flarm i przedstawić system podobny do radaru, który wyświetla inne Flarmy z odpowiednimi ustawieniami widoczności / prywatności w pobliżu. Flarmy, które mają włączoną ochronę prywatności, są ukryte. Ekran może wyglądać tak :



Każde koło reprezentuje odległość 1km od drugiego urządzenia Flarm. Domyślnie te Flarmy, które znajdują się na wysokości mniejszej niż 100 metrów powyżej lub poniżej twojej aktualnej wysokości, są zaznaczone na czerwono, inne są czarne. Każdy Flarm jest przedstawiony za pomocą symbolu szybowca, jego bieżąca trasa i grupę liczb dla wysokości i średniego Wario (średnia 20s). Jeśli dla konkretnego Flarm dodano przyjazną nazwę, ta nazwa pojawi się także w etykiecie. Kolory, widoczność radaru, długości ścieżek i niektóre inne ustawienia można dostosować za pomocą **Ustawienia > Flarm** ^[146]

Przy poziomach powiększenia większych niż 10 km (domyślnych) koła radaru wokół szybowca znikają. Nowe kółka pojawiają się w prawym górnym rogu ekranu. Jest to Symbol Radaru Flarm (patrz także **Ustawienia > Symbole** ^[130]), który wyświetla trzy koncentryczne okręgi w górnym prawym rogu ekranu (domyślnie, ale można je przesunąć). Wciąż reprezentują one dystans 1 km, niezależnie od wybranego poziomu powiększenia i jednostek.

Możesz dotknąć dowolnego miejsca na ekranie i wybrać zakładkę "Flarm", aby zobaczyć listę wszystkich urządzeń Flarm, które są aktualnie odbierane:

Cursor Info - Flarm				OK	X
WP	Radar	Task	Airspace		
Name	Dis ...	Brg	Var ...	Alt	
4F40	1.92	107	+0.2	27	
99D	1.72	109	-0.1	27	
1C2C	1.66	96	+1.6	26	
124D	2.73	248	-0.6	25	
6986	17.4	287	-4.2	21	
5C7	24.0	291	-0.7	22	
5DB	26.4	287	-0.2	19	
526B	27.2	287	-0.5	22	
363B	28.4	287	-1.0	20	

Na przykładowym zrzucie ekranu widoczne są trzy urządzenia Flarm. Domyślnie są one sortowane według odległości od dotknięcia ekranu. Jeśli dotkniesz konkretnego szybowca, stanie się on pierwszym na liście. Pierwszym elementem na zrzucie ekranu jest "DD8D07". Ten kod to numer identyfikacyjny Flarm, a zatem nie jest zbyt użyteczny ani intuicyjny. Dlatego możesz wybrać urządzenie i kliknąć Edytuj, aby zmienić nazwę konkretnego Flarmu w celu nadania mu czytelnej nazwy.

Możesz także wybrać urządzenie, a następnie **Leć do**. W ten sposób rozpoczniesz nawigację w kierunku wybranego urządzenia Flarm tak długo, jak znajduje się ono w zasięgu. Po straceniu zasięgu docelowego urządzenia, symbol szybowca dla tego urządzenia zacznie migać przez domyślny okres 120 sekund. Następnie cel staje się pusty, a urządzenie jest usuwane z map i list.

Klawiatura do wprowadzania przyjaznej nazwy Flarm i innych informacji jest wystarczająco duża, aby można ją było używać w locie palcami:

Flarm edit

Code	4F40	
Pilot	RUSJAN	Airfield
Glider	EDA IV	Registration
Competition Id	42	Frequency 124.95

OK Cancel Keyb

Keyboard OK

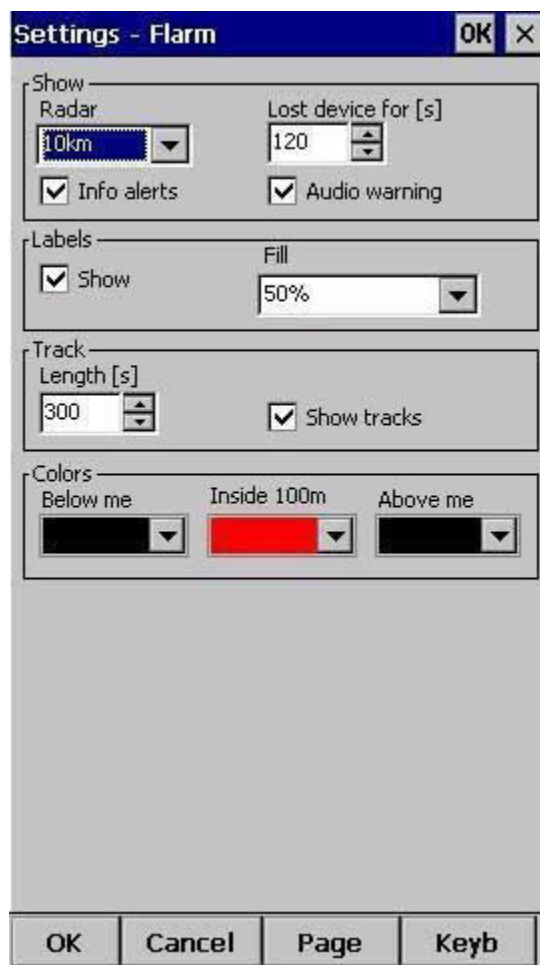
<

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0
A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z	\$	_	,	.
	-	sp		

OK Cancel

Zamknij wszystkie okna dialogowe za pomocą OK, a zobaczysz dodatkową linię na ekranie Flarm - Radar, która oprócz samych danych wysokości i Wario dodatkowo będzie śledzić przyjazną nazwę Flarm (zobacz pierwszy zrzut ekranu dla flarmów Przyjaciele i Przeciwnicy). Dodatkowo po wyjściu z SeeYou Mobile przyjazne nazwy będą przechowywane na twoim PDA na przyszłość. Jest to prosty plik tekstowy, więc łatwo możesz podzielić się nim z przyjaciółmi.

Dalsze dostosowywanie jest możliwe poprzez **Ustawienia > Okno dialogowe Flarm** 



Zobacz także:

Pierwsze Kroki 
Ustawienia > Flarm 

3.11 Wario Oudie IGC

Jako efekt posiadania dobrego czujnika wysokości dla możliwości zatwierdzenia IGC, Oudie IGC może również stać się zapasowym Wario. Nie jest to Wario skompensowane, ale biorąc pod uwagę fakt, że Oudie IGC ma swoją własną i pojemną baterię, wciąż jest całkiem przydatne, gdy wszystko inne zawiedzie.

Pod pozycją Głośność w „MC & Wys.” znajduje się małe pole wyboru "Wycisz Wario". Wyłącz wyciszenie, jeśli chcesz go użyć!

Flight properties OK

Alt [m] : GND QNH [mbar]
378 ☒ Auto QNH 1027.84
☒ Linked

Mc [m/s] - 133km/h Bugs [%]
1.0 0

Ballast [Weight] kg Alt.Res [m]
0 100

Volume ETE Soaring time
0

☒ Vario mute

Polar data for LS 1
Mc=1.0 E=33 @ 133km/h
Mc=0.0 E=36 @ 107km/h

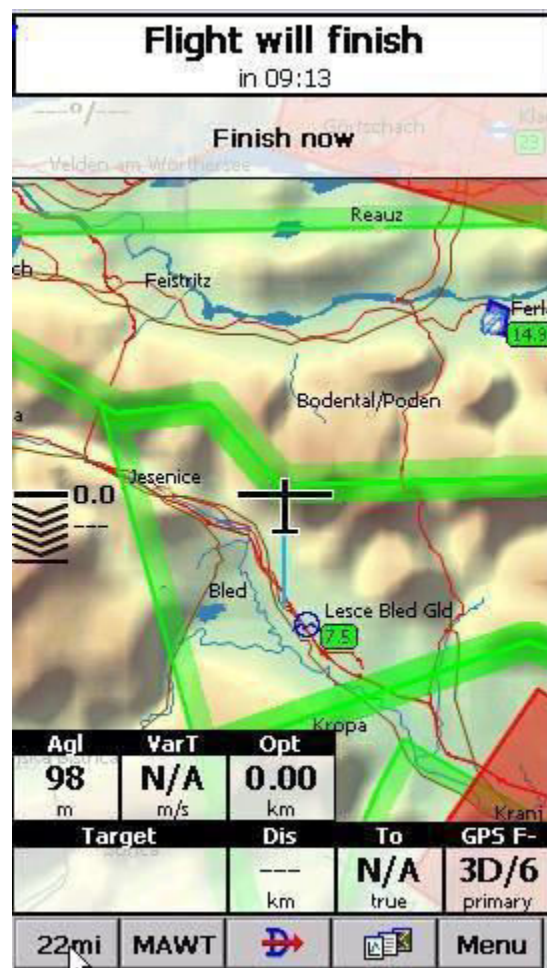
+ + OK - -

5km MAWT Menu

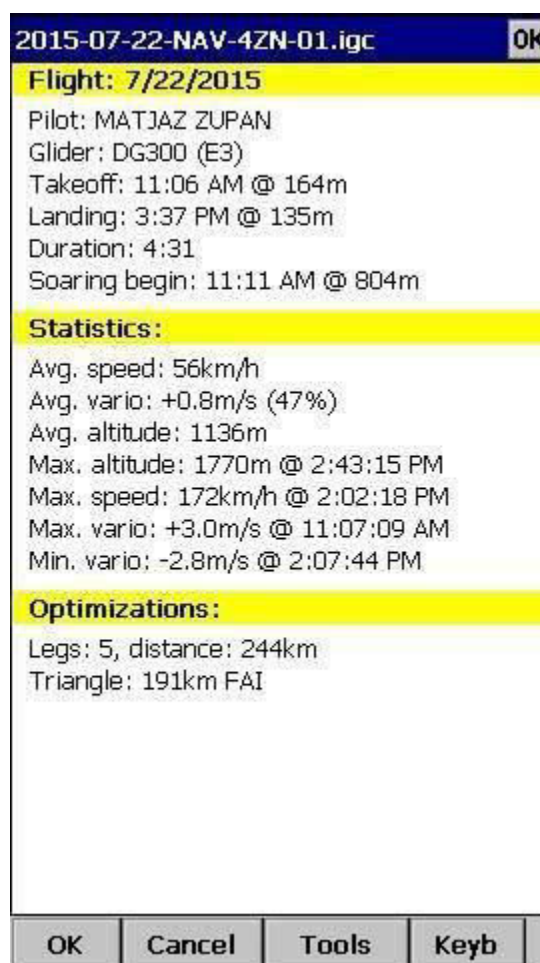
3.12 Zakańczanie Lotu

Oudie IGC automatycznie zakończy lot, nie wymagając żadnych działań użytkownika. Gdy lot zostanie zakończony i zapisany, skopiuje on lot na kartę micro SD, jeśli taka karta jest obecna w Oudie IGC.

Jeśli chcesz przyspieszyć ten proces, możesz także nacisnąć przycisk "Zakończ teraz", gdy tylko na ekranie pojawi się wiadomość „Zakończ Lot Teraz”



Po zakończeniu lotu wyświetlany jest raport ze statystykami:



Naciśnij OK, aby powrócić do strony Mapa.

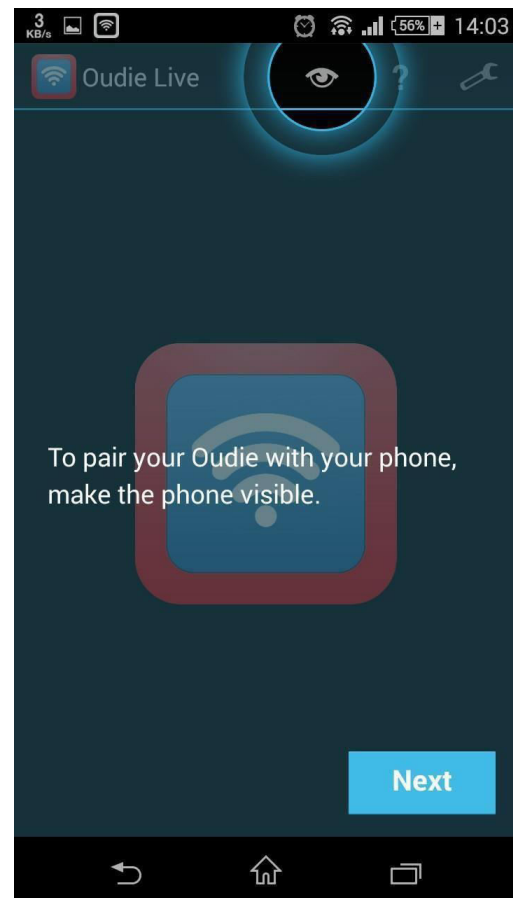
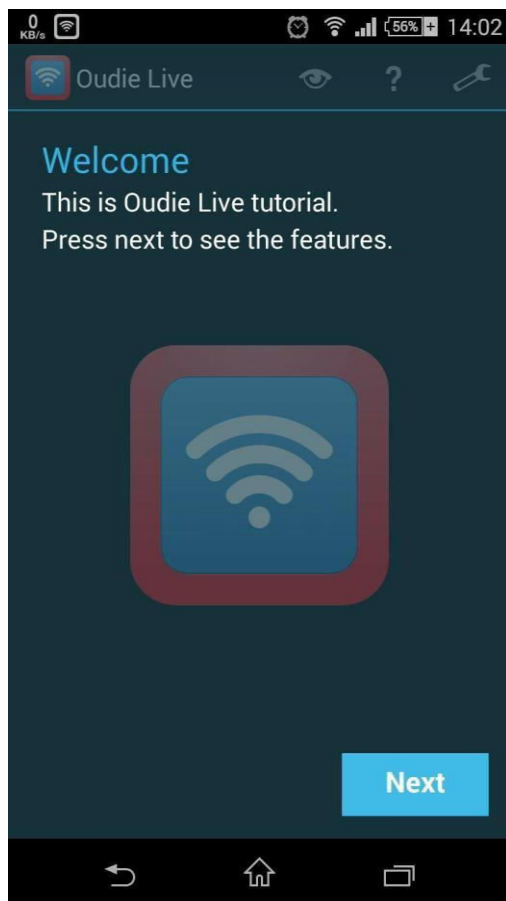
3.13 Łączenie się z Internetem

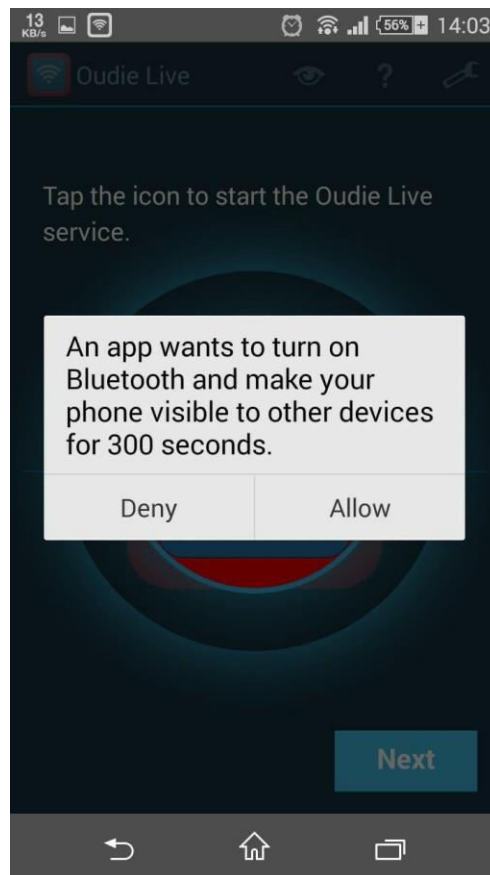
Możliwe jest podłączenie dowolnego Oudie z systemem SeeYou Mobile do Internetu. Osiąga się to za pomocą smartfona z Androidem, jako internetowego serwera proxy. Oudie łączy się z telefonem przez Bluetooth, a wtedy telefon łączy się z Internetem za pomocą środków dostępnych w telefonie - zazwyczaj Wifi lub Przesył Danych.

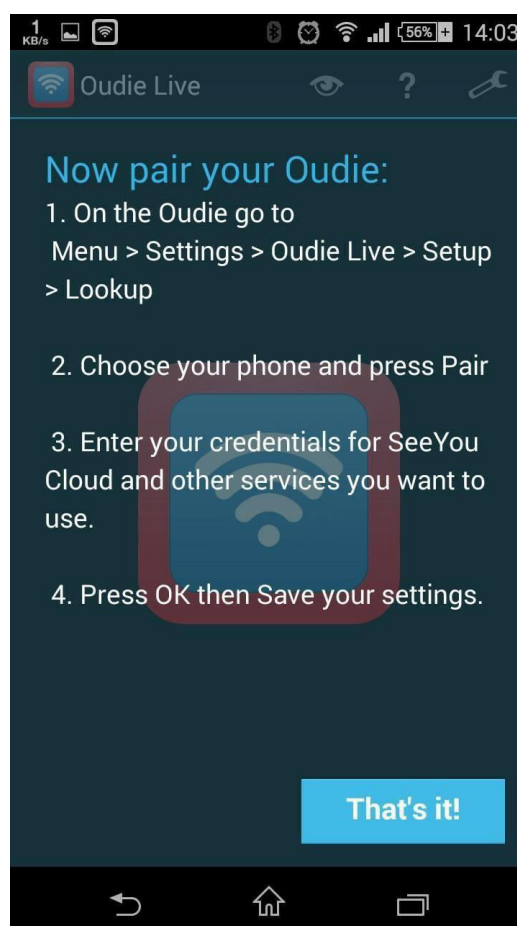
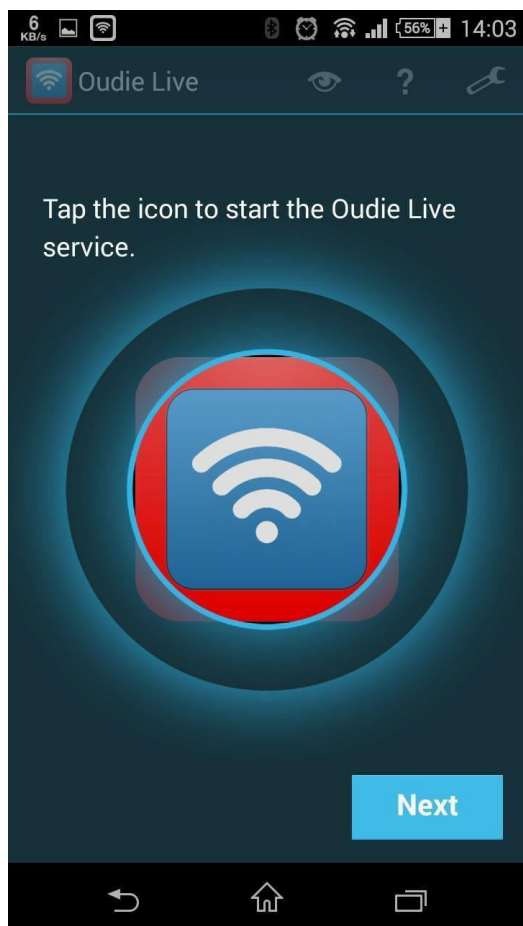
Aby połączyć urządzenie Oudie ze smartfonem z systemem Android, musisz zainstalować bezpłatną aplikację "Oudie Live" ze sklepu Google Play.

Po zainstalowaniu aplikacji Oudie Live postępuj zgodnie z instrukcjami na smartfonie w celu powiązania obu urządzeń. Jeśli chcesz powtórzyć samouczek w telefonie, naciśnij u góry ekranu przycisk "?".

Oto jak to zrobić:







To Wszystko!

3.14 Połączenie z SeeYou Cloud

SeeYou Cloud łączy wszystkie programy Naviter w jeden pakiet. Oudie IGC pozwala przesłać swoje loty do chmury SeeYou, a następnie przeanalizować je w SeeYou, SeeYou na Androida lub wysłać na adres e-mail (za pośrednictwem SeeYou na Androida).

Jeśli jeszcze nie połączyłeś swojego Oudie IGC z aplikacją Oudie Live na urządzeniu z Androidem, postępuj zgodnie z instrukcjami podanymi w części **Łączenie się z Internetem**⁵⁶⁾

Po nawiązaniu połączenia włącz Oudie IGC i przejdź do **Menu > Ustawienia > ostatnia strona > Oudie Live > SeeYou Cloud**. Zweryfikuj swoje konto SeeYou Cloud i jesteś gotowy do pracy!

Aby przesłać stary lot ze swojego urządzenia, wybierz **Menu > Książka lotów** i wybierz lot, który chcesz przesłać. Następnie naciśnij **Narzędzia > Prześlij do SeeYou Cloud**. Proste!

Zobacz Także:

Połączenie z Internetem ⁵⁶

Połączenie z Soaring Spot ⁶⁰

3.15 Połączenie z Soaring Spot

Możesz przesłać swój lot do biura zawodów całkowicie bez użycia rąk. Dodatkowo możesz zadeklarować zadanie dla swojego Oudie IGC z Soaring Spot automatycznie.

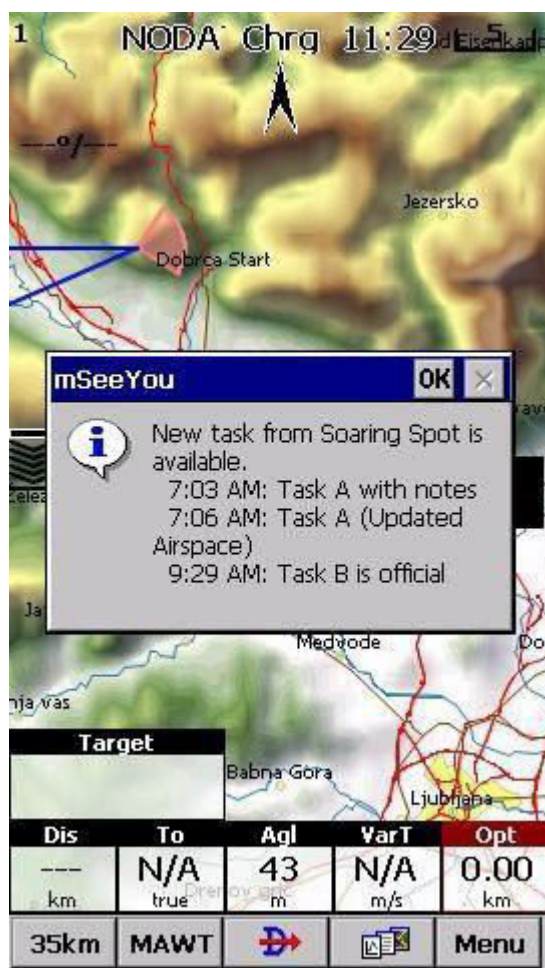
- **Połączenie z Soaring Spot**

Jeśli jeszcze nie połączyłeś swojego Oudie IGC z aplikacją Oudie Live na urządzeniu z Androidem, postępuj zgodnie z instrukcjami podanymi w części **Łączenie się z Internetem** ⁵⁶.

Po nawiązaniu połączenia włącz Oudie IGC i przejdź do **Menu > Ustawienia > ostatnia strona > Oudie Live > Soaring Spot**. Wybierz swoje zawody i klasę, w której startujesz z listy. To wszystko!

- **Pobieranie Lotów z SoaringSpot**

Jeśli włączyłeś opcję "Automatyczne aktualizowanie zadania", nie musisz robić nic. Jak tylko organizacja konkursowa opublikuje zadanie na "Dzisiaj", a Twoje Oudie IGC będzie połączone z Oudie Live, otrzymasz najnowsze zadanie na swoim OudieIGC..



- **Wysyłanie lotów do biura zawodów**

Jak tylko wylądujesz, a Twoje Oudie IGC będzie połączone z Oudie Live, lot zostanie przesłany do biura zawodów. Nie musisz robić nic, aby to się stało. Po prostu utrzymuj połączenie Oudie IGC i urządzenia z Androidem przez cały czas.

Zobacz także:

Połączenie z Internetem ⁵⁶

Część IV

4. Strona Mapy

Widok mapy jest głównym oknem Oudie IGC. Zawiera następujące elementy:

- **Pozycja Szybowca** ^[69]
- **Strzałka wskazująca Północ** ^[69]
- **Wektor wiatru** ^[70]
- **Wskaźnik dolotu** ^[70]
- **Wskaźnik Prędkości do Lotu** ^[71]
- **Mapa** ^[71]
- **Ślad Lotu** ^[71]
- **Kolizja z Terenem** ^[72]
- **Ostrzeżenia o Strefach Powietrznych** ^[73]
- **Navboxy** ^[74]
- **Prędkość Animacji** ^[74]
- **Pasek Poleceń** ^[75]

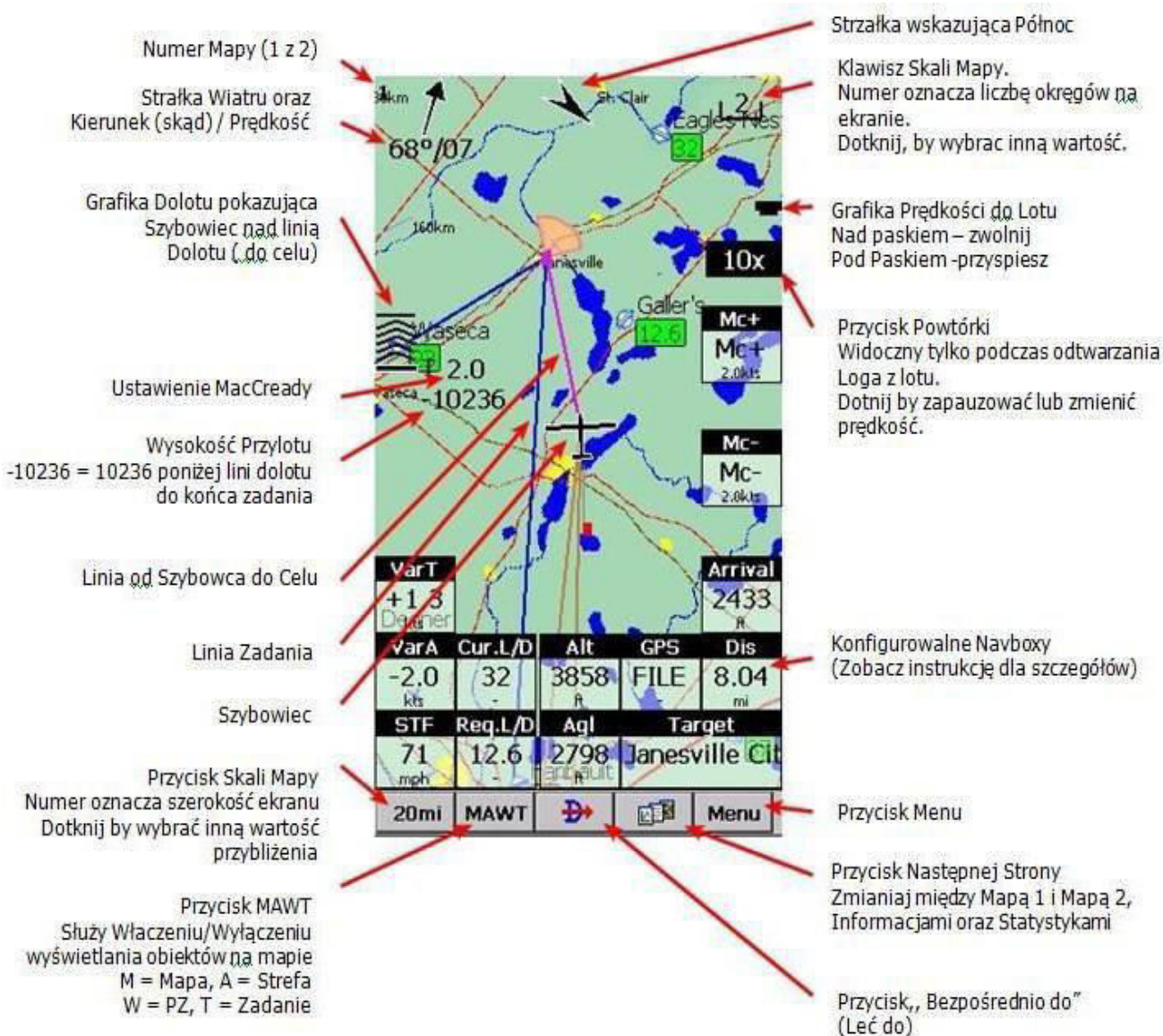
Pasek Poleceń

Funkcja jest przypisana do każdego z tych elementów. Jest to opisane w rozdziałach, do których przejdiesz klikając każdą z pozycji.

Ważną cechą strony Mapy jest **Strona Informacji** ^[64]

Istnieją dwa widoki Mapy (Mapa 1 i Mapa 2), które są konfigurowane niezależnie. Każdy widok mapy może być różnie zorientowany, mieć różne Poziomy Powiększenia, szczegóły mapy i własne navboxy. Jest to przydatne, ponieważ możesz przełączać się na mapy ogólnej.

Przegląd najważniejszych funkcji widoku mapy:



4.1 Strona Informacji

Stuknięcie w ekran mapy spowoduje wyświetlenie okna dialogowego z odpowiednimi informacjami na temat

- **Punktów Zwrotnych** ^[65]
- **Flarm** ^[66]
- **Stref Powietrznych** ^[67]
- **Zadania** ^[68]

Jeśli którykolwiek z powyższych elementów znajduje się w zasięgu **Ograniczenia Przeciągnięcia** ^[148] od miejsca dotknięcia ekranu, taka informacja jest wyświetlana w oknie dialogowym.



4.1.1 Punkty Zwrotne

Jeśli kliknięcie na mapie nastąpiło blisko Punktu Zwrotnego, pojawi się okno dialogowe z informacjami o Punktach Zwrotnych posortowanych w odległości od miejsca, w którym nastąpiło dotknięcie.

Możesz również uzyskać listę Punktów Zwrotnych, posortowaną według kierunku. Dotknij ekranu i przytrzymaj go, a następnie przesunij palec w jednym kierunku. Otrzymasz listę punktów posortowanych według odległości (+/-15 stopni od kierunku przeciągnięcia rysika)

Kolumny można sortować w oknie dialogowym Leć Do. Kliknij nagłówek kolumny, aby posortować rosnąco lub malejąco następujące parametry:

- . Nazwa
- . Typ (Sortowanie tej kolumny pozwala efektywnie wyświetlić punkty **W Poblżu Lotniska**)
- . Crs = Kurs
- . Dystans
- . Wysokość Przylotu
- . Wymagana Doskonałość (L/D)
- . Kod (nazwa skrócona)

Jeśli chcesz zmienić kolejność lub rozmiar kolumn, możesz przeciągnąć granice w celu zmiany rozmiaru lub przeciągnąć nagłówki, aby zmienić kolejność kolumn.

Cursor Info - Flarm					OK	X
WP	Radar	Task	Airspace			
Name	Dis ...	Brg	Var ...	Alt		
4F40	1.92	107	+0.2	27		
99D	1.72	109	-0.1	27		
1C2C	1.66	96	+1.6	26		
124D	2.73	248	-0.6	25		
6986	17.4	287	-4.2	21		
5C7	24.0	291	-0.7	22		
5DB	26.4	287	-0.2	19		
526B	27.2	287	-0.5	22		
363B	28.4	287	-1.0	20		

Na przykładowym zrzucie ekranu widoczne są trzy urządzenia Flarm. Domyślnie są one sortowane według odległości od dotknięcia ekranu. Jeśli dotkniesz konkretnego szybowca, stanie się on pierwszym na liście. Pierwszym elementem na zrzucie ekranu jest "DD8D07". Ten kod to numer identyfikacyjny Flarm, a zatem nie jest zbyt użyteczny ani intuicyjny. Dlatego możesz wybrać urządzenie i kliknąć Edytuj, aby zmienić nazwę konkretnego Flarmu w celu nadania mu czytelnej nazwy. Na powyższym przykładowym zrzucie ekranu dwóm urządzeniom zmieniono nazwy na „Przyjaciół” oraz „Przeciwnik”.

Możesz także wybrać urządzenie, a następnie **Leć do**. W ten sposób rozpoczniesz nawigację w kierunku wybranego urządzenia Flarm tak długo, jak znajduje się ono w zasięgu. Po straceniu zasięgu docelowego urządzenia, symbol szybowca dla tego urządzenia zacznie migać przez domyślny okres 120 sekund. Następnie cel staje się pusty, a urządzenie jest usuwane z map i list

Zobacz także:

Pierwsze Kroki > Radar Flarm

Ustawienia > Flarm  146

4.1.3 Przestrzeń Powietrzna

Stuknięcie w strefę powietrzną spowoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można odczytać informacje o danej strefie powietrznej.

Domyślnie ta strona pokazuje wszystkie strefy w pewnym marginesie wokół obszaru dotknięcia. Możesz szybko

zmienić status dowolnej z tych przestrzeni powietrznych, używając przycisków do wyłączania przestrzeni powietrznej na **Zawsze**, **Dzisiaj**, **5 minut** lub włączania ich ponownie za pomocą przycisku **Aktywuj**.

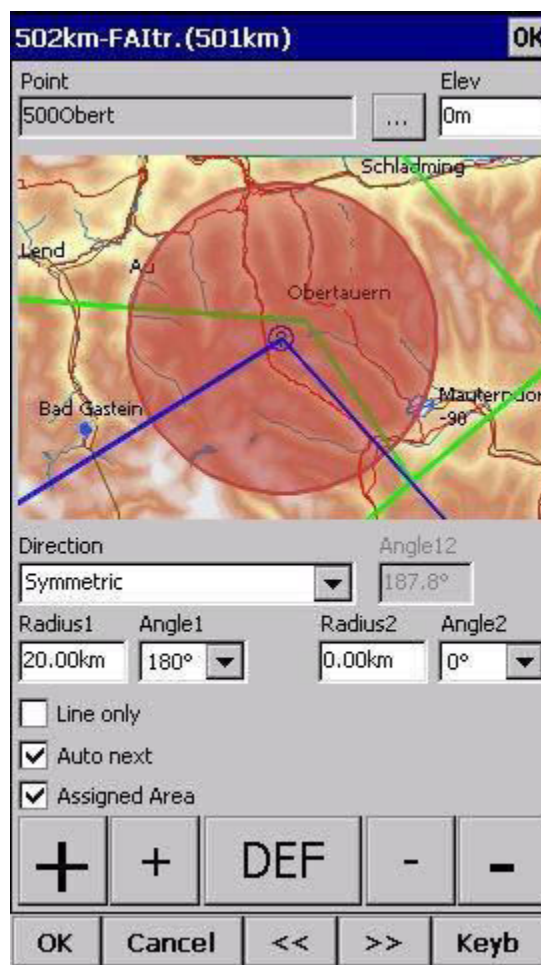
Po zaznaczeniu pola wyboru **Pokaż wszystkie**, wyświetlana jest cała przestrzeń powietrzna z pliku przestrzeni powietrznej. Pomaga to zdalnie włączać i wyłączać przestrzenie powietrzne. Pomaga również szybko wyłączyć kilka przestrzeni powietrznych. Zwróć uwagę, że w tym oknie dialogowym działa funkcja Wielokrotnego Wyboru, co oznacza, że możesz wybrać dowolną liczbę przestrzeni powietrznych.



4.1.4 Zadanie

Stuknięcie w sektorze punktu zwrotnego Zadania Obszarowego powoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można graficznie przesunąć punkt do dowolnego miejsca w sektorze. Istotne informacje na temat zadania są wyświetlane poniżej sektora.

Aby nawigować do dowolnego miejsca poza przypisanym sektorem, który nie znajduje się w bazie punktów, użyj **Menu > Zadanie > Okno dialogowe mapy**.



4.2 Szybowca

Symbol zawsze przedstawia aktualną pozycję szybowca. Nos symbolicznego szybowca jest skierowany w kierunku ruchu szybowca.

Dotknij i przytrzymaj symbol szybowca, aby przesunąć jego aktualną pozycję. Będziesz chciał to zrobić, jeśli zapragniesz innego widok mapy.

Jeśli symbol szybowca miga, odbiór GPS jest ZŁY. Zobacz, co jest nie tak (złącza, kable, bateria...)

Możesz wybierać spośród kilku symboli samolotów za pomocą **Menu > Ustawienia > Symbole** ¹³⁰



4.3 Strzałka wskazująca Północ

Orientacja mapy ⁸⁴ w SeeYou Mobile nie zawsze jest skierowana "na północ". Mapa może być skierowana w różnych kierunkach, ale Strzałka wskazująca Północ zawsze będzie wskazywała prawdziwą Północ. Naciskając strzałkę północy otworzy się menu, w którym możesz wybrać jedną z pozostałych możliwych orientacji mapy.

Północ, Wschód, Południe i Zachód u góry, obróć mapę tak, aby wybrana orientacja znajdowała się w górnej części ekranu.

Cel u góry ustawi kierunek Wybranego Docelowego PZ na górze ekranu. Ścieżka ustawi kierunek bieżącej ścieżki w kierunku górnej części ekranu.

Podczas swobodnego przesuwania mapy strzałka otrzymuje napis "Przesuwanie". Naciśnięcie raz tego symbolu przywraca widok z powrotem do szybowca i oryginalnej orientacji mapy.



Zobacz także:

Orientacja mapy ⁸⁴

4.4 Wektor Wiatru

Wektor wiatru wskazuje graficzną i tekstową informację o wietrze na aktualnej wysokości. Jest mierzony na różne sposoby w zależności od tego, jakie dane są dostępne dla SeeYou Mobile.

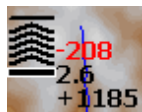
Stuknięcie w symbol wiatru otworzy okno dialogowe Wiatr. Możesz również uzyskać do niego dostęp za pomocą **Menu > Wiatr** ⁸⁹



4.5 Wskaźnik Dolotu

Wskaźnik dolotu pokazuje, czy szybowiec ma wystarczającą wysokość, aby osiągnąć cel wybrany w nawigacji.

Stuknij w tę kontrolkę, aby otworzyć okno dialogowe **Parametry lotu** ⁹⁰, w którym można ustawić wysokość rezerwową bezpieczeństwa QNH, MacCready, Owady, Balast i Wysokość.



1. Strzałki wskazują, czy jesteś poniżej czy powyżej ścieżki dolotu. Każda strzałka reprezentuje 1 stopień powyżej lub poniżej ścieżki.
2. Czerwona liczba (nie zawsze widoczna) wskazuje, ile wysokości brakuje, aby przelecieć nad terenem na wprost ciebie.
3. Numer w środku to ustawienie MacCready.
4. Numer poniżej MacCready informuje jak duża wysokość jest wymagana do osiągnięcia wybranego punktu trasy. Wartości ujemne oznaczają, że musisz zwiększyć wysokość, dodatnie - że jest wystarczająca.

Oprócz tego na linii do Celu wyświetlane są dwa kolejne kwadraty, które pomagają oceniać sytuację na dolocie.

1. Żółty kwadrat oznacza pozycję, z której można dotrzeć do wybranego Punktu Zwrotnego (lub mety zadania) z aktualnej wysokości na MacCready ustawionym na zero.
2. Zielony kwadrat oznacza pozycję, z której można dotrzeć do wybranego Punktu Zwrotnego (lub mety zadania) z aktualnej wysokości w bieżącym ustawieniu MacCready.

Te dwa kwadraty reprezentują ostateczny dolot do mety zadania, jeśli wybrany PZ jest częścią zadania.

4.6 Wskaźnik Zalecanej Prędkości Do Lotu

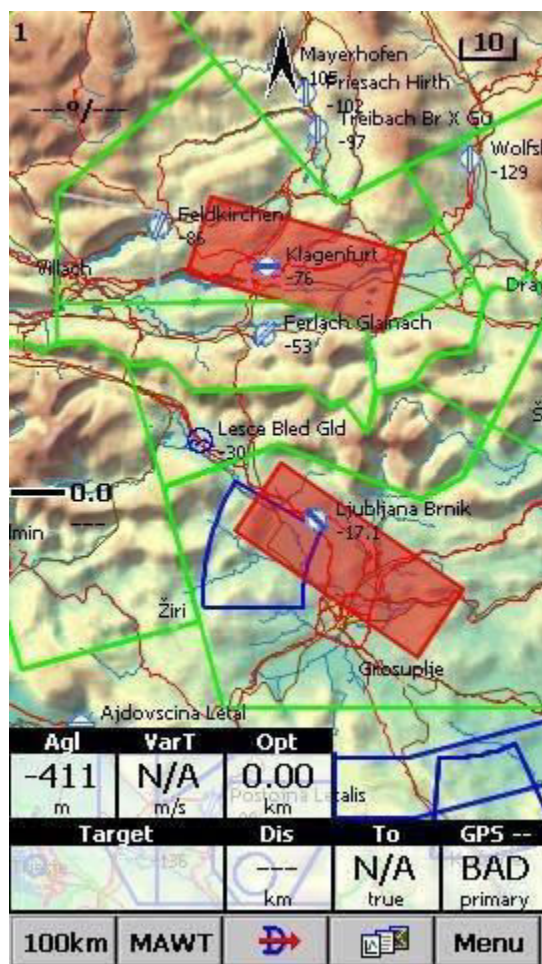
Wskaźnik Prędkości Do Lotu graficznie wyświetla Zalecaną Prędkość. Czarna linia skierowana w dół oznacza, że powinieneś lecieć szybciej, a czarna linia skierowana w górę oznacza, że powinieneś zwolnić.

Szybciej: **I** Wolniej: **I**

Zwróć uwagę, że wskaźnik zalecanej prędkości do lotu i Navbox przedstawiają dane teoretyczne i nie uwzględniają aktualnej prędkości opadania powietrza.

4.7 Mapa

SeeYou Mobile korzysta z map CIT, aby wyświetlać obiekty terenu i topograficzne. Są to te same mapy, które są używane w SeeYou na komputery. Preferencje mapy można skonfigurować za pomocą okna dialogowego **Ustawienia Mapy** ^[116]



4.8 Ślad Lotu

Trasa niedawno przebyta przez szybowiec może być za nim wyświetlana. Preferencje można ustawić za pomocą **Ustawienia > Ścieżka & Cel** ^[121]. Ślad lotu może być kolorowany według wybranego stylu.

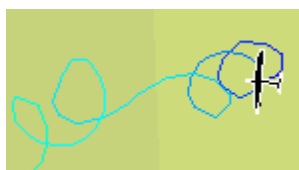
Istnieje 5 różnych stylów śledzenia lotu:

- **Stały**



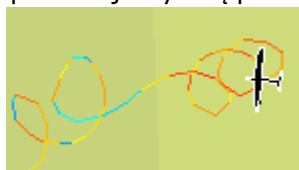
- **Wysokość**

Ścieżka w kolorze ciemnoniebieskim reprezentuje najwyższą bieżącą wysokość QNH.



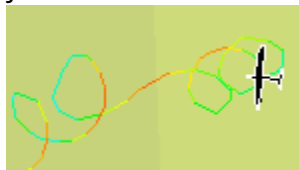
- **Wario**

Ścieżka koloru czerwonego reprezentuje wysoką pionową prędkość - przeciwnie do niebieskiego.



- **Prędkość względem ziemi**

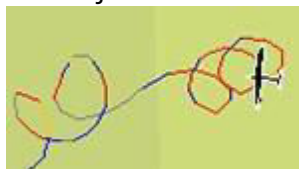
Ścieżka w kolorze czerwonym przedstawia aktualnie najszybszą prędkość względem ziemi - w przeciwieństwie do niebieskiej.



- **MacCready (MC)**

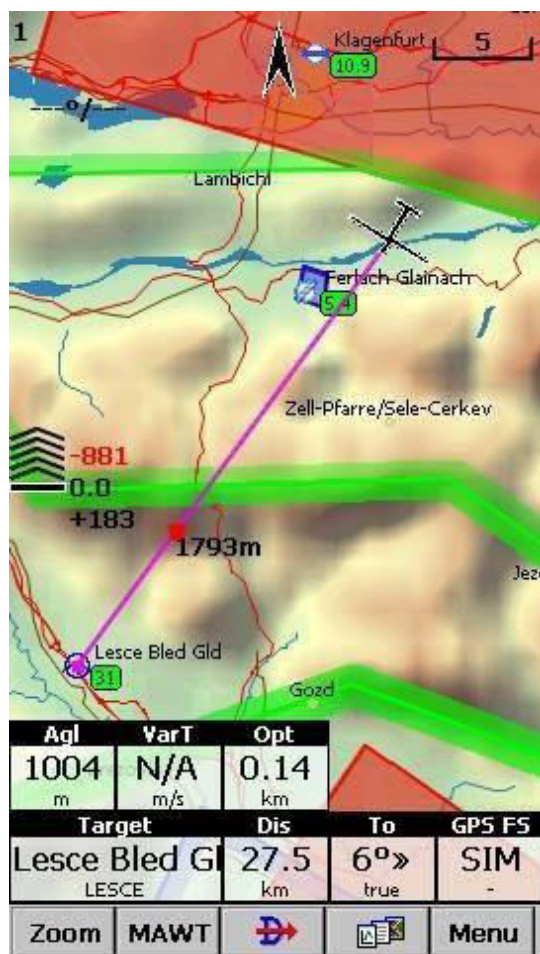
Kiedy ślad jest kolorowany wg. "MC", kolory reprezentują:

- Czerwony = wznoszenie lepsze niż obecne ustawienie MC
- Żółty = wznoszenie mniejsze niż MC, ale pomiędzy MC a MC - 0,5 m / s
- Niebieski = wznoszenie mniejsze niż MC - 0.5m / s



4.9 Kolidzja z Terenem

SeeYou Mobile pokazuje, czy możesz przelecieć nad terenem na wprost przed tobą. Jeśli nie jest to możliwe, zostanie wyświetlony czerwony kwadrat oznaczający punkt zderzenia ze skałami i wysokość, z jaką dotrzesz do terenu. Czerwony numer nad wartością MacCready informuje cię, jakiej wysokości ci brakuje, aby pokonać przeszkodę, jeśli lecisz prosto do celu. Ostrzeżenie o kolizji z terenem może zostać włączane / wyłączane w **Opcjach Wyświetlania** ^[83]



Zobacz także:

Opcje Wyświetlania [\[83\]](#)

4.10 Ostrzeżenia o Strefach Powietrznych

SeeYou Mobile próbuje przewidywać twoją pozycję w przyszłości w celu przekazywania kompleksowych ostrzeżeń przed wejściem do strefy powietrznej.

Przeczytaj **Jak Działają Ostrzeżenia o Strefach** [\[22\]](#) z rozdziału Pierwsze kroki.

4.11 Navboxy

SeeYou Mobile obsługuje kilka pól nawigacyjnych (okienek). Masz pełną kontrolę nad tym, które Navboxy chcesz wyświetlać, jak duże powinny być i gdzie powinny się znajdować.

Navboxy są konfigurowane osobno dla widoków Mapy 1 i Mapy 2. Dzieje się tak dlatego, że zazwyczaj będziesz chciał użyć dwóch widoków mapy z dwóch różnych powodów. Jednym z nich może być ogólna nawigacja, podczas gdy druga może zawierać więcej szczegółów i być używana zbliżając się do punktu. W tych warunkach będziesz potrzebować wyświetlania dwóch różnych ustawień Navboxów.

Zobacz także:

Ustawienia > Navboxy [\[24\]](#)

Agl -411 m	VarT N/A m/s	Opt 0.00 km	
Target 	Dis --- km	To N/A true	GPS -- BAD primary

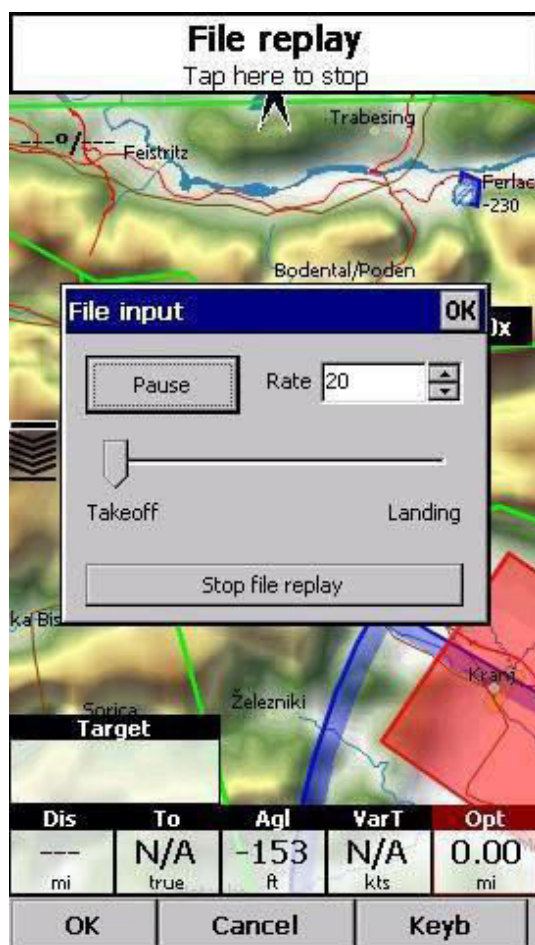
4.12 Prędkość Animacji

W trybie Odczytu Plików  można kontrolować prędkość i pozycję symbolu szybowca, przeskakując w dowolny moment odtwarzanego pliku IGC. Dotknij pola szybkości animacji w prawym górnym rogu strony Mapa, aby otworzyć poniższe okno dialogowe:

Przycisk **Pauzy** zatrzyma animację

Pole **Tempo** kontroluje prędkość animacji. Im wyższa liczba, tym szybsza animacja i tym wolniejsza częstotliwość odświeżania dla strony mapy. Oudie IGC osiąga tutaj swoje granice.

Suwak pozwala szybko przeskoczyć do dowolnego punktu w trakcie lotu.



4.13 Pasek Poleceń

Dolna linia okna SeeYou Mobile to Menu. Jest opcjonalna (można ją wyłączyć w Ustawieniach  Różne 

To, co robi ta funkcja, to dodanie 5 przycisków skrótowych dodatkowo dostępnych oprócz wszystkich przycisków fizycznych urządzenia PDA. Możesz ustawić, co robi każdy z przycisków w Menu, wybierając dialog Ustawienia> Polecenia¹⁴⁰. Zmień akcje dla Przycisków za pomocą przycisku „Edytuj...”.



Część V

5 Strona Informacyjna

Ta strona zawiera bardzo ogólne informacje o twojej pozycji. Użyj jej, aby zgłosić swoją pozycję lądowania przygodnego lub sprawdź, czy wszystko jest ustawione poprawnie.

Panel Statusu informuje o GPS i dodatkowych danych ciśnienia, jeśli są one dostępne. Coś takiego jak GTWAV może być wyświetlone po komunikacie o stanie GPS gdzie

G = Prędkość względem ziemi z GPS

T = Kierunek z GPS

W = Wario z wejścia czujnika ciśnienia

A = Wysokość ciśnieniowa z wejścia czujnika ciśnienia

V = Rzeczywista prędkość lotu z wejścia czujnika ciśnienia

Panel pozycji pokazuje aktualną pozycję, lokalną datę i godzinę oraz kod Zespołu, jeśli jest ustawiony.

Panel wysokości pokazuje Wysokość QNH, Poziom Lotu i wysokość nad ziemią

Panel Wschód i Zachód pokazuje lokalny wschód i zachód słońca (przesunięcie względem UTC mu si być ustawione prawidłowo).

Status (Battery: Chrg)

GPS: Last fix, GT

Position

N43°19'10" - E020°37'57"

34T 0470212E 4796351N

8/29/2014 2:02:52 PM

Altitude

Altitude: 447m 1466ft

Fl.Level: 447m 1466ft

Height: 18m 58ft

Sunrise & Sunset

5:58:48 AM - 7:16:51 PM

Info

Battery: 3.89V, Power: -341mA;-1326mW

Board info: 1.22, AUG 6 2014 10:09:38

Up time: 297s

Backup battery: 4.66V

PK Status: GOA0B0

Event counter: 0

ENL filter: 0

Back

Menu

Część VI

6 Strona Statystyk

Strona statystyk zawiera szczegółowe informacje na temat Termiki i Lotu. Aby zmienić zawartość panelu statystyk, dotknij go, aby przełączać się między

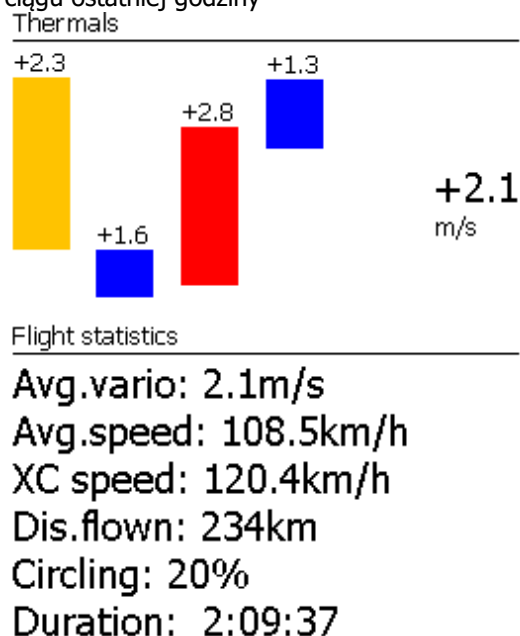
- Statystyki lotu
- Statystyki zadania
- Statystyki z ostatnich 60 minut

Panel **Termiki** graficznie wyświetla cztery ostatnie kominy, wśród których ostatni jest prezentowany po lewej stronie. U góry każdego paska widać Średnią Komina. Wysokość każdego paska reprezentuje wysokość wejścia i wyjścia z każdego komina względem czterech pozostałych. Liczba po prawej jest średnią dla ostatnich czterech kominów. Możesz użyć go do ustawienia MacCready.

Statystyki lotu pokazują średnią dla Noszeń, Średnią Prędkość, Pokonany Dystans, Procent Krążenia i czas trwania lotu. Dystans pokonany jest identyczny, jak dystans zoptymalizowana w navboxie "Opt".

Statystyka zadania podaje średnie uzyskane od początku **Zadeklarowanego Zadania** ³⁷.

Statystyka ostatnich 60 minut podaje średnie uzyskane w **Zadeklarowanym Zadaniu** ³⁷ lub zoptymalizowanym zadaniu w ciągu ostatniej godziny



Część VII

7 Menu

Menu oferuje skróty do wielu funkcji, które będziesz chciał szybko użyć. Przyciski są duże i łatwe do odczytania. Dwie strony menu znajdują się jedna obok drugiej:

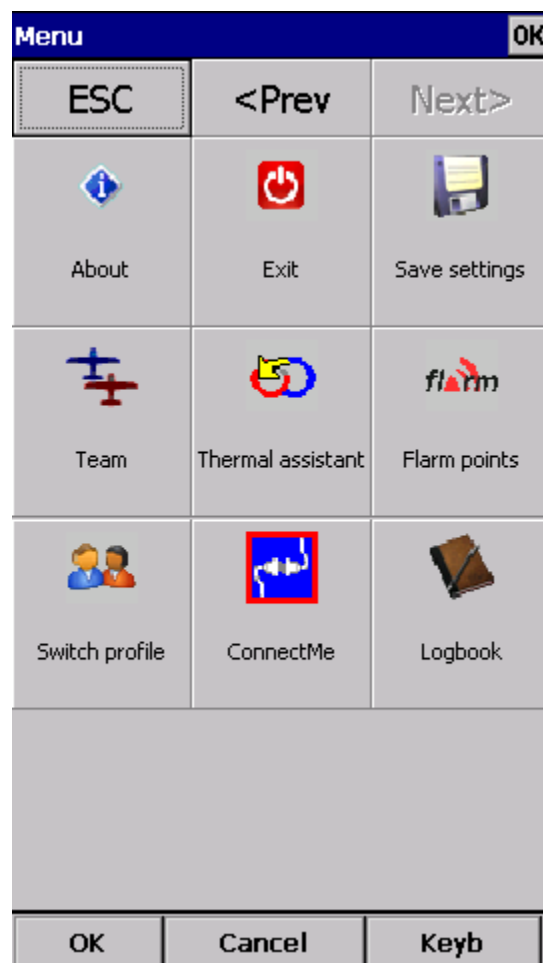
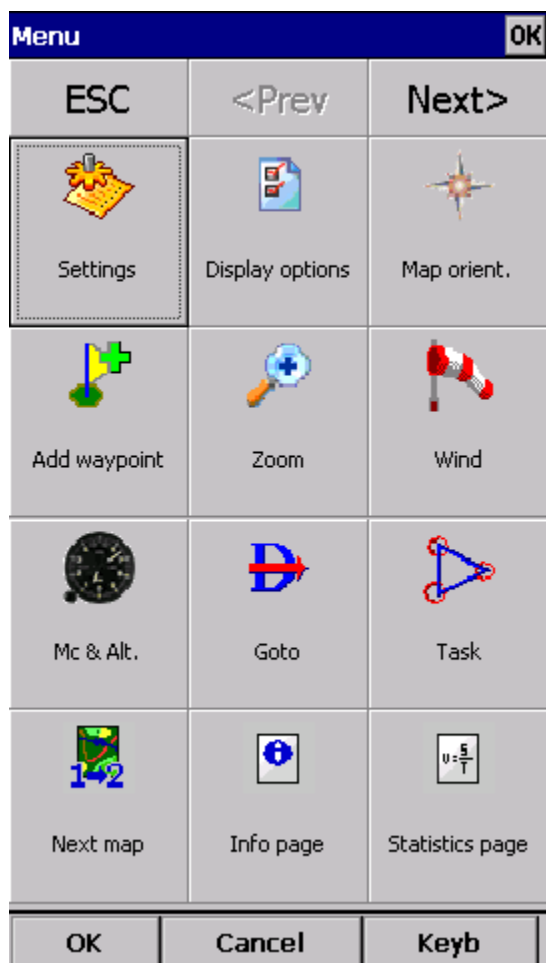
Strona 1:

- **Wróć** 
- **< Wstecz i Dalej >** 
- **Ustawienia** 
- **Opcje Wyświetlania** 
- **Orientacja Mapy** 
- **Dodaj PZ** 
- **Widzialne od** 
- **Wiatr** 
- **MacCready & Wysokość** 
- **Leć Do** 
- **Zadanie** 
- **Następna Mapa** 
- **Strefa Informacji** 
- **Statyki** 

Strona 2:

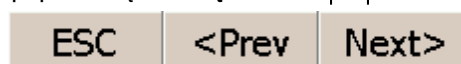
- **O Programie** 
- **Zakończ** 
- **Zapisz Ustawienia** 
- **Zespół** 
- **Asystent Termiczny** 
- **Punkty Radaru Flarm** 
- **Zmień Profil** 
- **ConnectMe** 
- **Logbook** 

Zauważ, że jest to domyślna kolejność menu. Można ją zmienić w oknie dialogowym **Ustawienia > Menu** .



7.1 < Wstecz i Dalej >

Te przyciski pokazują następną i poprzednią **stronę w Menu** ⁸¹



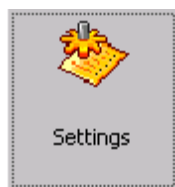
7.2 Wróć

Przycisk **Wróć** w menu przywraca z powrotem do widoku mapy.



7.3 Ustawienia

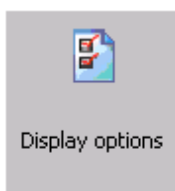
Przycisk Ustawienia w Menu otwiera **Okno Dialogowe Ustawienia** ¹⁶ w którym można skonfigurować wszystkie preferencje Oudie IGC.



Zauważ, że niektóre ustawienia, takie jak Mapa i Navboxy, są oddzielne dla widoków Mapa 1 i Mapa 2, podczas gdy inne, takie jak Jednostki, Polecenia itp. Są jednakowe w całym systemie.

7.4 Opcje Wyświetlania

Możesz kontrolować, co jest widoczne na **Stronie Mapy** ^[63.7]. Domyślnie skrót do tego okna dialogowego umieszczany jest na pasku poleceń, oznaczonego przez pierwsze litery „MAWT”. Wszystkie pozycje, które mogą być widoczne lub niewidoczne w Oudie IGC, są wymienione w tym oknie dialogowym:



Menu			OK
ESC	<Prev	Next>	
Map	Airspace	Way-points	
Task	Nav-boxes	Track	
Flarm radar	FAI Area	Target	
Distance circles	Side view	Terrain	
OK	Cancel	Keyb	

Menu			OK
ESC	<Prev	Next>	
Track vector	Terrain collision	Task bar	
Flarm labels	Flarm traces	Thermal assistant	
Command bar	Distance to airspace	Optimization	
Triangle optimization	Quick pan	Vario	
OK	Cancel	Keyb	

7.5 Orientacja Mapy

Otwiera okno dialogowe, które pozwala wybrać jedną z następujących opcji wyświetlania mapy:

- **Krażenie – Północ** w trakcie lotu po prostej mapa jest obracana w kierunku lotu, a podczas krążenia na północ
- **Północ**, gdzie góra ekranu jest zawsze skierowana na Północ
- **Wschód**, gdzie wschód znajduje się u góry ekranu
- **Południe**, w którym południe znajduje się u góry ekranu
- **Zachód**, gdzie góra ekranu jest zawsze skierowana na Zachód
- **Cel** ustawia wyświetlacz tak, aby punkt, do którego nawigujesz znajdował się zawsze u góry ekranu
- **Ścieżka** umieszcza bieżącą ścieżkę w stronę góry części ekranu
- **Kurs** umieszcza bieżący kurs w stronę góry ekranu. Kurs oblicza się, odejmując wektor Wiatru od wektora Ścieżki

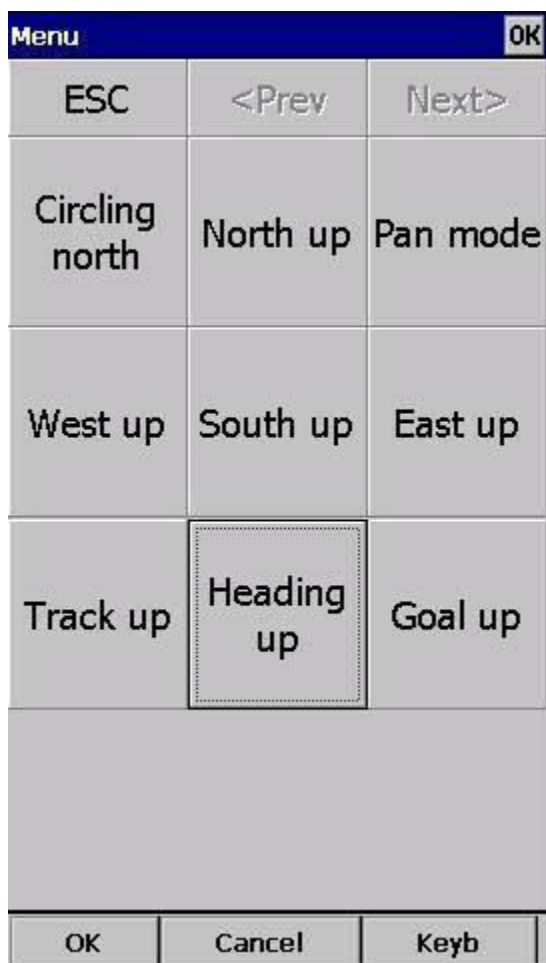


Tryb Przesuwania to specjalny tryb, w którym możesz swobodnie poruszać się po mapie, powiększać, pomniejszać i obracać mapę, aby poznać niektóre szczegóły wzdłuż trasy.

Aby poruszać się po mapie w trybie Przesuwania, po prostu przeciągnij palcem po ekranie, a mapa podąży za twoim palcem. Aby obrócić mapę, przeciągnij palcem w dolnej części ekranu (ok 10% od krawędzi) w lewo / prawo. Mapa ponownie podąży za twoim palcem, ale tym razem obróci się wokół środkowego punktu ekranu.

Aby powrócić do miejsca, w którym znajduje się szybowiec, należy nacisnąć na **Strzałkę Wskazującą Północ** pod którą w trybie przesuwania wyświetlany jest podpis "Tryb Przesuwania". To przeniesie widok z powrotem na szybowiec i zmieni orientację mapy z powrotem na to, co zostało ustawione przed rozpoczęciem trybu panoramowania.

Jeśli dotkniesz palcem Strzałki Wskazującej Północ, pojawi się skrót do tego okna dialogowego.



Zobacz także:

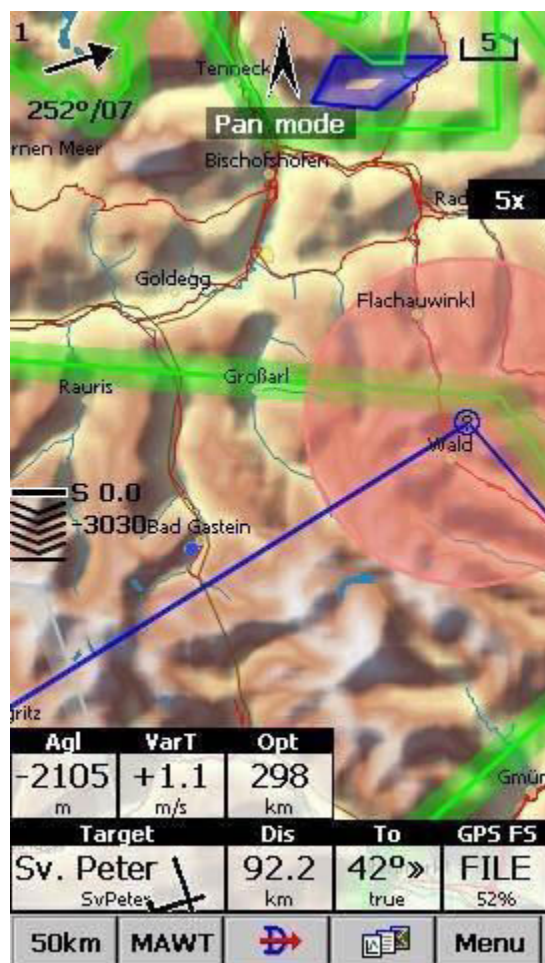
Strzałka Wskazująca Północ ⁶⁹

7.6 Dodaj PZ

Możesz użyć okna Dodaj Punkt Zwrotny, aby dodać punkt trasy podczas lotu.



Najpierw zostaniesz przeniesiony do Okna Mapy z białym powiadomieniem na górze. Kliknij w dowolnym miejscu, aby dodać punkt zwrotny w tej lokalizacji. Możesz także kliknąć powiadomienie, aby dodać punkt zwrotny w bieżącej lokalizacji..

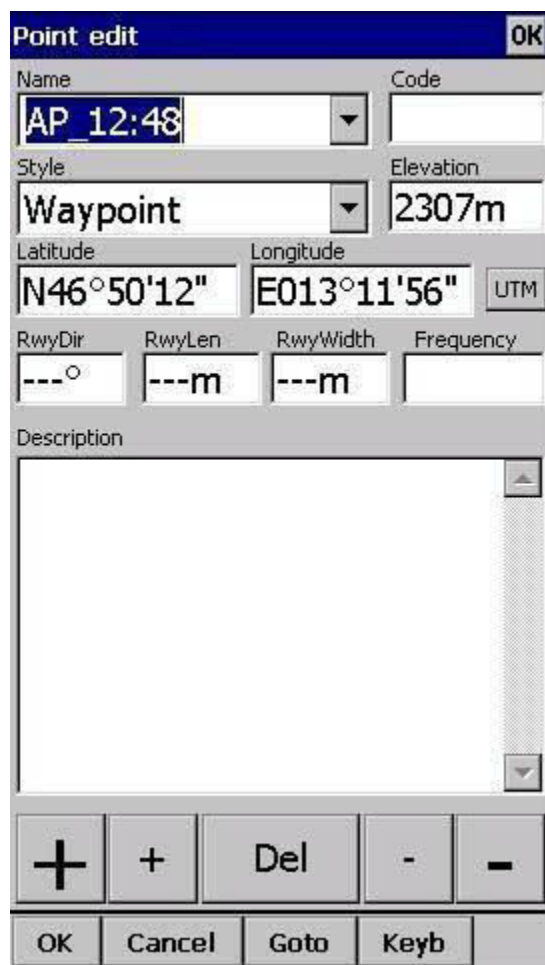




Następnie przejdziesz do okna, w którym możesz ustawić nazwę Punktu Zwrotnego oraz inne właściwości. Użyj przycisków: ++, +- oraz – zmieniając szybko wartości bez użycia klawiatury. Kliknij **Leć Do, jeśli** od razu chcesz nawigować do nowo utworzonego punktu trasy.

Zobacz Także

Szczegóły PZ  95



The image shows a 'Point edit' dialog box with a blue title bar and an 'OK' button in the top right corner. The dialog contains several input fields and buttons. The 'Name' field is labeled 'AP_12:48' and has a dropdown arrow. The 'Code' field is empty. The 'Style' field is labeled 'Waypoint' and has a dropdown arrow. The 'Elevation' field is labeled '2307m'. The 'Latitude' field is labeled 'N46°50'12"' and the 'Longitude' field is labeled 'E013°11'56"'. There is a 'UTM' button next to the longitude field. Below these are four fields: 'RwyDir' (labeled '---°'), 'RwyLen' (labeled '---m'), 'RwyWidth' (labeled '---m'), and 'Frequency' (empty). At the bottom is a 'Description' text area with a scrollbar. Below the text area are five buttons: '+', '+', 'Del', '-', and '-'. At the very bottom are four buttons: 'OK', 'Cancel', 'Goto', and 'Keyb'.

Point edit				OK
Name		Code		
AP_12:48				
Style		Elevation		
Waypoint		2307m		
Latitude		Longitude		
N46°50'12"		E013°11'56"		
		UTM		
RwyDir	RwyLen	RwyWidth	Frequency	
---°	---m	---m		
Description				
+	+	Del	-	
-				
OK	Cancel	Goto	Keyb	

Kalkulator UTM

To narzędzie przekształca zwykły format współrzędnych na format UTM lub odwrotnie.

The 'Point edit' dialog box contains the following fields and controls:

- Name:** AP_12:58
- Code:** (empty)
- Style:** Waypoint
- Elevation:** 2244m
- Latitude:** (empty)
- Longitude:** (empty)

The 'UTM Calculator' sub-dialog box is open, showing:

- Latitude:** N46°54'32"
- Longitude:** E013°20'18"
- Buttons:** 'Lat/Lon to UTM' and 'UTM to Lat/Lon'
- Zone:** 33T
- Easting:** 0373457
- Northing:** 5196380

At the bottom of the 'Point edit' dialog are buttons: '+', '+', 'Del', '-', and '-', followed by 'OK', 'Cancel', and 'Keyb'.

7.7 Widzialne od

Okno Widzialne od pozwala wybrać jedną z kilku predefiniowanych wartości (w zależności od jednostek). Wartość reprezentuje szerokość okna SeeYou Mobile.



2 km, 5 km ... 35 km, 50 km ... są stałymi ustawieniami powiększenia. Ustawienie reprezentuje szerokość okna mapy. W zależności od jednostek może to być kilometr, mila morska lub lądową. **Cel** jest specjalnym rodzajem Przybliżenia, w którym aplikacja określa szerokość okna mapy tak, aby utrzymać cel i szybowiec na ekranie przez cały czas.

Menu			OK
ESC	<Prev	Next>	
1km	2km	5km	
10km	20km	35km	
50km	100km	200km	
500km	999km	Target	
OK	Cancel	Keyb	

7.8 Wiatr

To okno pozwala zobaczyć wiatr w trzecim wymiarze, a także go szybko dostosować dla jednej lub kilku warstw.

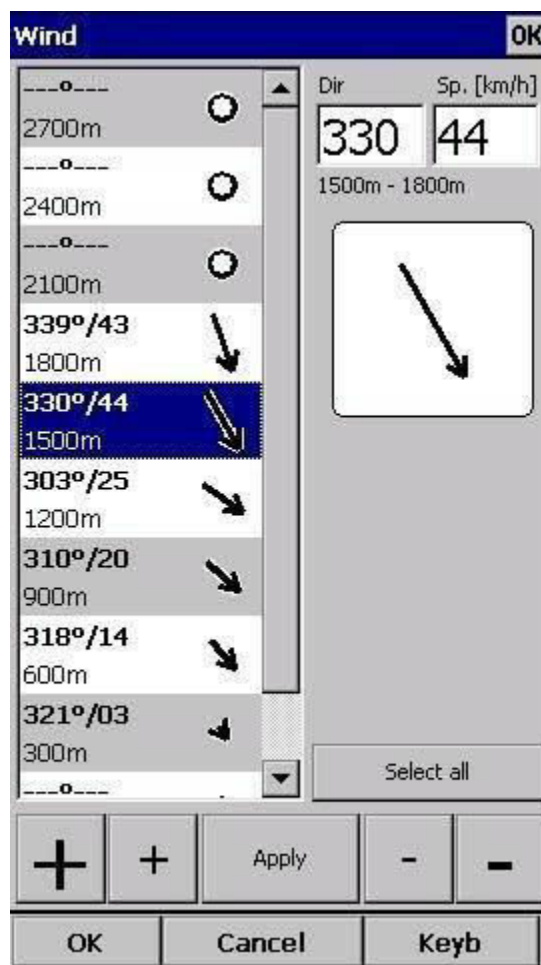


Aby zmienić dane wiatru:

1. Wybierz warstwę lub kilka warstw, przeciągając je po lewej stronie okna dialogowego
2. narysuj wektor wiatru na kwadracie po prawej stronie
3. dłuższa linia oznacza silniejszy wiatr. Kierunek ruchu strzałki określa kierunek wiatru
4. W razie potrzeby dostosuj Kierunek i Prędkość za pomocą przycisków w dolnej części wyświetlacza
5. Stuknij Wprowadź, a następnie OK.

Wiatr w SeeYou Mobile jest obliczany za pomocą trzech metod:

- Dryf pozycji, gdy Długość/Szerokość geogr. są jedynymi dostępnymi danymi
- Różnica prędkości względem ziemi, gdy prędkość względem ziemi i ślad są odbierane z GPS
- Kombinacja prędkości lotu względem ziemi i lotu prostego, gdy z instrumentu otrzymuje się prawdziwą prędkość względem powietrza. W tym przypadku wiatr jest aktualizowany także w locie prostym.



7.9 MacCready & Wysokość



Ten element menu otwiera okno dialogowe Właściwości lotu, w którym można wprowadzić

- Wysokość startu
- QNH
- Ustawienie MacCready
- Owady
- Balast
- Wysokość rezerwowa (wysokość bezpieczeństwa)
- Głośność
- ETE
- Czas lotu

Flight properties OK

Alt [m] : GND QNH [mbar]
 378 ☒ Auto QNH 1027.84
☒ Linked

Mc [m/s] - 133km/h Bugs [%]
 1.0 0

Ballast [Weight] kg Alt.Res [m]
 0 100

Volume ETE Soaring time
 0

☒ Vario mute

Polar data for LS 1
 Mc=1.0 E=33 @ 133km/h
 Mc=0.0 E=36 @ 107km/h

+ + OK - -

5km MAWT ↔ 📄 Menu

Wysokość Startu

Zmieniając to ustawienie, możesz zmienić wysokość startu. Prawidłowa konfiguracja tej wartości jest niezbędna dla prawidłowych kalkulacji dolotu. Jeśli w pobliżu znajduje się punkt zwrotny lub masz dostęp do mapy terenu z wysokościami elewacji - jest to sugestia, co ustawić w górnej linii tego okna dialogowego. Domyślnie Oudie będzie próbowało automatycznie ustawić odpowiednią wysokość startową.

QNH

Zmieniając wartość QNH, można zmienić ciśnienie na starcie lub zmienić QNH w locie, aby skorygować je na prawidłowe. Domyślnie Oudie będzie próbowało automatycznie ustawić poprawne QNH.

Połączenie

Gdy wartości są połączone, zmiana jednej wartości spowoduje również zmianę drugiej. Odłącz je tylko wtedy gdy ktoś tego wymaga.

MacCready

Możesz tutaj skonfigurować ustawienie MC. Optymalną wartość ustawienia MC można uzyskać na stronie statystyk i innych Navboxach.

Muchy

Zmieniając wartość Muchy (owady), możesz obniżyć osiągi biegunowej o pewien procent.

Balast

W zależności od ustawień Jednostek można wprowadzić balast albo jako ilość wody na pokładzie (dociążenie), albo jako Obciążenie Powierzchni.

Zapas Wysokości

Wszystkie obliczenia dołotu polegają korekcie rezerwą wysokości. Jeśli ta wartość jest większa od 0, to wysokość przylotu nad punkt zwrotny będzie o tyle większa niż wysokość elewacji danego PZ z bazy punktów zwrotnych (może to nie być jego faktyczna wysokość, więc do użytku na własne ryzyko - nie trzeba nic więcej dodawać).

Głośność

Ta właściwość jest używana tylko po podłączeniu do wariometru, który może odbierać komendy o zmianie jego głośności. Takimi instrumentami są LX 1600 i Cambridge 302.

Wyciszenie Wario

Ta funkcja jest dostępna tylko w Oudie IGC. Jeśli odznaczysz to pole, Oudie da ci dźwięk Wario nieskompensowanego. Świetne, gdy wszystkie inne instrumenty zawiodły.

ETE

Naciskając ten przycisk możesz wybrać jeden z czterech różnych sposobów obliczania przybliżonego czasu przybycia na lotnisko. Obliczenia są zawsze dzielone na proste obliczenia czasu lotu i wznoszenia.

1. MC - używa danych biegunowej i MacCready do obliczenia prędkości lotu i prędkości wznoszenia.
2. Wario - używa ostatnich czterech średnich z kominów do obliczenia prędkości wznoszenia i używa tej wartości do obliczenia prędkości lotu.
3. Śr. Prędkość i Wario - wykorzystują średnią prędkość względem ziemi z ostatnich 5 minut dla odległości i statystyki Wario dla prędkości wznoszenia.
4. Średnia prędkość i MC - używa średniej prędkości względem ziemi z ostatnich 5 minut dla odległości i ustawienia MacCready dla prędkości wznoszenia.

Możesz wyłączyć "**użyj różnicy wysokości**", jeśli wiesz, że już nie będziesz się wznosił.

Czas Lotu

Pozwala ręcznie wprowadzić czas rozpoczęcia szybowania. Jest to użyteczne w przypadku motoszybowców, ponieważ żaden z instrumentów nie przesyła danych ENL przez NMEA.

Przyciski na dole pomogą Ci wprowadzić prawidłowe wartości za pomocą palców.

Flight properties OK

Alt [m] - 0Lesce 504m QNH [mbar]

-4720 linked 1013.25 ☒

Mc [m/s] - 93km/h Bugs [%]

0.0 **Soaring begin time** OK

Altitude: -1266m

30 8:50:59 AM s [m]

Volum time

0 time

☐ Va

Drag on slider to select different soaring time

Current soaring begin

Altitude: -1266m

Time: 8:50:59 AM

+ **+** **OK** **-** **-**

OK **Cancel** **Keyb**

7.10 Leć Do

Okno dialogowe Leć do pozwala szybko wybrać punkt, do którego rozpocznie się nawigacja. Dostęp do tego okna dialogowego można uzyskać na kilka sposobów:

Dotknij mapy

Wyświetla okno dialogowe Leć Do. Punkty zwrotne są sortowane według odległości od miejsca, w którym nastąpiło dotknięcie na ekranie mapy. W ten sposób łatwo jest wybrać punkt, który próbujesz "naciśnąć", nawet jeśli nie możesz ich odróżnić w widoku mapy ze względu na poziom powiększenia.

Przez menu

Jeśli dostęp do okna dialogowego Leć Do nastąpił przez Menu > Leć Do, punkty zwrotne sortowane są najpierw według typu, a następnie odległości. To jest funkcja Oudie IGC „W Poblżu Lotniska”.



Przez Pasek Poleceń

Domyślnie ikona Leć Do jest wyświetlana na pasku poleceń.



Przystosowane do lądowania punkty, do których można dolecieć z bieżącym ustawieniem MacCready, są oznaczone kolorem zielonym. Punkty do lądowania, do których można dotrzeć z zerowym ustawieniem MacCready mają kolor żółty, a pozostałe nie są kolorowe. Obliczenie ścieżki szybowania uwzględnia rezerwę wysokości, jeśli została wpisana w oknie dialogowym **Właściwości Lotu** ⁹⁰

Dostępnych jest więcej kolumn niż domyślnie. Na przykład wysokość przylotu i Doskonałość (L/D) do punktu nie są widoczne. Zmniejsz istniejące kolumny, aby zobaczyć pozostałe. Możesz je ponownie uporządkować, przeciągając nagłówki kolumny do nowej lokalizacji.

Naciśnięcie przycisku Szczegóły spowoduje otwarcie nowego okna, w którym można odczytać szczegóły punktu zwrotnego i edytować jego właściwości. Zamknie się ono automatycznie po 10 sekundach lub po naciśnięciu przycisku OK / Leć Do.

Ponieważ lista punktów zwrotnych może być olbrzymia, istnieje szybszy sposób na uzyskanie dostępu do określonego punktu alfabetycznie poprzez **Filtrowanie** ⁹⁷ punktów. Kiedy punkty zwrotne są posortowane, nagłówek Filtra jest wyraźnie zaznaczony na pasku poleceń (patrz rzut ekranu poniżej).

W dolnej części ekranu, tuż nad menu, wyświetlane są trzy ostatnio używane punkty zwrotne. Punkty nadające się do lądowania są koloru zielonego lub żółtego, jeśli można do nich dolecieć. W górnej części ekranu możesz wybrać między wyczyszczeniem celu, nawigacją powrotną do miejsca startu lub powrotem do rozpoczęcia szybowania (przydatne na przykład do zakończenia trójkąta).

Go to				OK
Last thermal	Takeoff	Soaring begin		
Name	T	Brg	Dis [mi]	
Ljubljana Brnik		127	5.19	
Lesce Bled Gld		303	11.2	
Ferlach Glainach		354	18.2	
Klagenfurt		356	25.8	
Feldkirchen		335	33.4	
Velenje Lajse		74	33.4	
Ajdovscina Letal		221	35.0	
Postojna Letalis		192	36.8	
Slovenj Gradec		68	38.5	
Bovec Letalisce		276	39.4	
Celje Letalisce?				

Zobacz także:

Szczegóły^[95]

Edytuj Punkt Zwrotny^[96]

Edytuj Opis^[96]

Filtrowanie Punktów Zwrotnych^[97]

7.10.1 Szczegóły

To okno otwiera się po kliknięciu opcji **Szczegóły** w oknie dialogowym **Leć Do**^[93] lub w **Strona Informacji** > **Punkty Zwrotne**^[65]. Wyświetla ono ogólne informacje o Punkcie Zwrotnym.

Pozwala także edytować i usuwać właściwości Punktów Zwrotnych na stronach **Edytuj Punkt Zwrotny**^[96] i **Edytuj opis**^[96]. Dostęp do tych stron można uzyskać za pomocą przycisków ">>" i "<<" na pasku poleceń.

Point edit OK

Mauterndorf **1110m**

Dis: **17.2km** Brg: **136°**

Mc D.O: **-1474m**

Req.Mc: **-1474** Req.L/D: **-16.4**

Runway info

07/25 800m Freq: **122.850**

Width: **---m**

Sunrise & Sunset

3:38:43 AM - 6:44:03 PM

Description

FLUGPLATZ

Edit

OK Cancel << >> Goto

Zobacz także:

Leć Do 93

Szczegóły 95

Edytuj Punkt Zwrotny 96

Filtrowanie Punktów Zwrotnych 97

7.10.2 Edytuj Punkt Zwrotny

W tym oknie możesz edytować i usuwać punkty zwrotne.

To okno otwiera się po kliknięciu opcji menu Szczegóły w oknie dialogowym **Leć Do** 93 lub w **Stronie Informacji > Punkty Zwrotne** 65 jednokrotnym naciśnięciu przycisku ">>".

Użyj przycisków ++, +- oraz --, aby szybko zmieniać wartości bez użycia klawiatury.

Zobacz także:

Leć Do ⁹³

Szczegóły ⁹⁵

Edytuj Punkt Zwrotny ⁹⁶

Filtrowanie Punktów Zwrotnych ⁹⁷

7.10.3 Filtrowanie Punktów Zwrotnych

Ponieważ w SeeYou Mobile może znajdować się wiele plików jako bazy wejściowe dla punktów zwrotnych, istnieje potrzeba prostego sposobu filtrowania punktów, tak aby prezentowane były tylko te, które są najbardziej interesujące dla użytkownika.

Dostępne są trzy filtry, aby uporządkować Punkty Zwrotne w bardziej czytelny sposób:

- . Filtr alfabetyczny
- . Filtruj według typu punktu zwrotnego
- . Filtruj według pliku

Filtr alfabetyczny pozwala po prostu wpisać nazwę PZ. Jak tylko lista punktów zwrotnych będzie mniejsza niż długość ekranu, klawiatura zniknie, a ty będziesz mógł wybrać szukany punkt z listy odpowiadającej wprowadzonemu filtrowi. Poniższy zrzut ekranu wyświetla taki filtr z już wprowadzonymi literami "MAL". Wynikiem jest lista wszystkich punktów rozpoczynających się od MAL (zobacz zrzut ekranu po prawej):

Waypoint filter - Alphabetical OK X

Names					Types	Files
					<	
1	2	3	4	5		
6	7	8	9	0		
A	B	C	D	E		
F	G	H	I	J		
K	L	M	N	O		
P	Q	R	S	T		
U	V	W	X	Y		
Z	\$	_	.	-	sp	
Enable		Cancel		Disable		

Go to (4) OK

Last thermal		Takeoff		Soaring begin	
Name	T Δ	Brg	Dis [km]	An	
Cortina Mil Clsd		240	142	-58	
Corlier		261	644	-20	
Cortina		239	142	-45	
Corvara		243	158	-50	

Lesce Bled Gld	Klagenfurt	Noetsch
----------------	------------	---------

Goto Cancel Details Filter

Opcja filtru według typu pozwala wybrać ci, które rodzaje punktów będą wyświetlane w oknie dialogowym Leć Do. W poniższym przykładzie naciśnięto przycisk "Lądowiska" i pozostały tylko te punkty, w których można wylądować. Będą one teraz wyświetlane w oknie dialogowym **Leć Do**.



Filtruj według pliku pozwala pokazać lub ukryć punkty zwrotne, które są przechowywane w oddzielnych plikach. W poniższym przykładzie tylko jeden z dwóch plików punktów zwrotnych, które zostały wybrane za pomocą opcji **Ustawienia > Pliki** [42] zostanie wyświetlony w oknie dialogowym **Leć Do.** [93]



Zobacz także:

Leć Do ⁹³

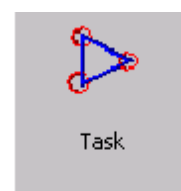
Szczegóły ⁹⁵

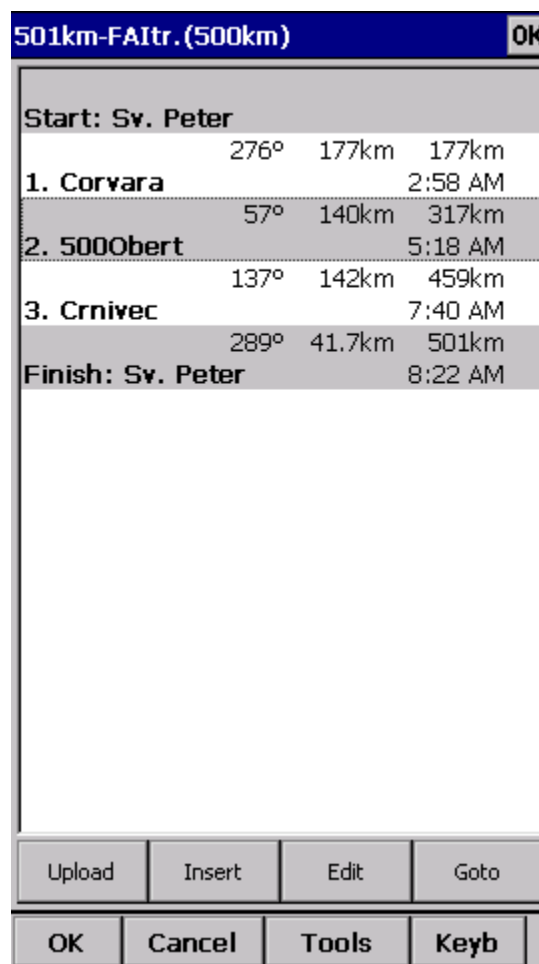
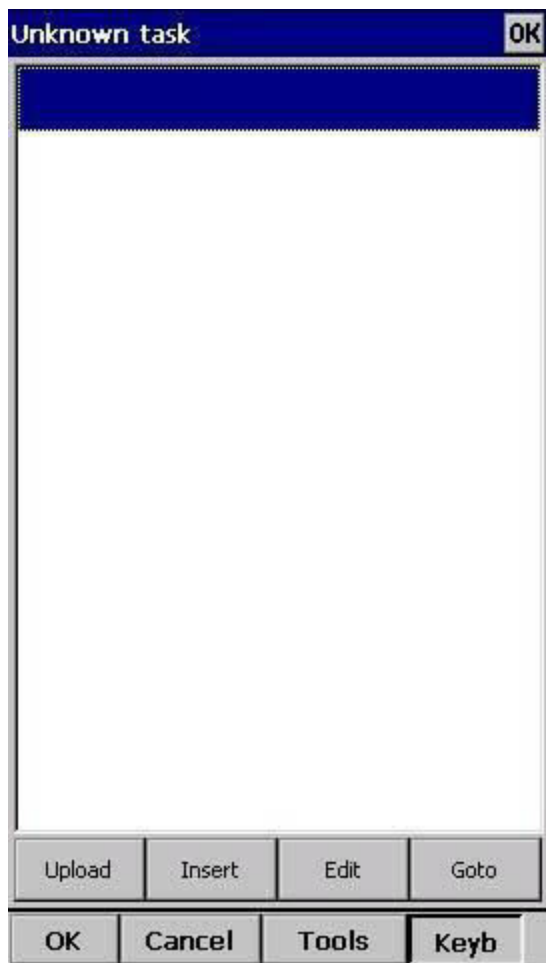
Edytuj Punkt Zwrotny ⁹⁶

Filtrowanie Punktów Zwrotnych ⁹⁷

7.11 Zadanie

Okno dialogowe zadania pozwala edytować i wprowadzać zadanie w widoku listy. Na pasku poleceń znajduje się skrót do tego okna. 





Możesz edytować zadanie w

- **Widoku listy** ¹⁰¹
- **Widoku mapy** ¹⁰²

7.11.1 Edycja Listy

Wprowadzanie zadania najlepiej wykonać w widoku listy. Możesz wpisywać nazwy punktów używając klawiatury Oudie. Otwórz klawiaturę, aby rozpocząć wprowadzanie nazwy punktu zwrotnego. SeeYou Mobile automatycznie zasugeruje pierwszy punkt w kolejności alfabetycznej. Użyj przycisku w prawo / lewo, aby zmienić nazwę PZ w alfabetycznym sąsiedztwie tego, co wprowadziłeś. Klawisze góra-dół zmieniają się pomiędzy punktami zwrotnymi.

Naciśnięcie klawisza Enter lub stuknięcie w przycisk **Edycja Punktu** ¹⁰³ otwiera okno dialogowe, w którym można ustawić preferencje sektora. Użyj przycisków Wstaw i Usuń, aby zmienić Zadanie.

Z paska poleceń możesz wybrać:

- **OK**, aby zaakceptować wszelkie zmiany
- **Anuluj**, aby odrzucić wszelkie zmiany
- **Narzędzia** aby **Edytować Punkt** ¹⁰³ Usunąć punkt, Wstawić punkt, Przenieść punkt w górę lub w dół, Odwrócić zadanie, **Wczytać Zadanie** ¹⁰⁴, Zapisać zadanie, Usunąć zadanie lub skonfigurować **Opcje Zadania** ¹⁰⁵
- **Mapa** ¹⁰² aby przejść do widoku graficznego.

Jeśli wysokość mety zostanie ustawiona na zero, wyświetli się okno dialogowe z ostrzeżeniem. Ma to na celu ochronę przed dołotem na niewłaściwą wysokość.

502km-Demo task OK

-414m 122km/h 9:13:01 AM
Start: Sv. Peter 8.00km

	276°	178km	178km
1. Corvara			3.00km
	57°	140km	318km
2. AAT-500Obert			15.0km
	137°	142km	460km
3. Crnivec			3.00km
	289°	41.8km	502km
Finish: Sv. Peter			3.00km

Upload Insert Edit Goto

OK Cancel Tools Keyb

502km-FAItr. (501km) OK

Point: Sv. Peter Elev: 840m



Direction: Next Angle12: 276.9°

Radius1: 8.00km Angle1: 45° Radius2: 0.00km Angle2: 0°

☒ Line only
☒ Auto next
☐ Assigned Area

+ + DEF - -

OK Cancel << >> Keyb

7.11. 2 Edycja za pomocą mapy

W oprogramowaniu SeeYou Mobile został zaimplementowany ten sam sposób edycji zadań graficznych co w SeeYou.

Dotknij & Przesuń **gdziekolwiek** z wyjątkiem punktu zwrotnego, aby przesunąć mapę.

Dotknij & Przesuń **na Punkcie Zwrotnym**, aby go przenieść. Obszar FAI zostanie narysowany w celu łatwego oblotu Trójkąta FAI

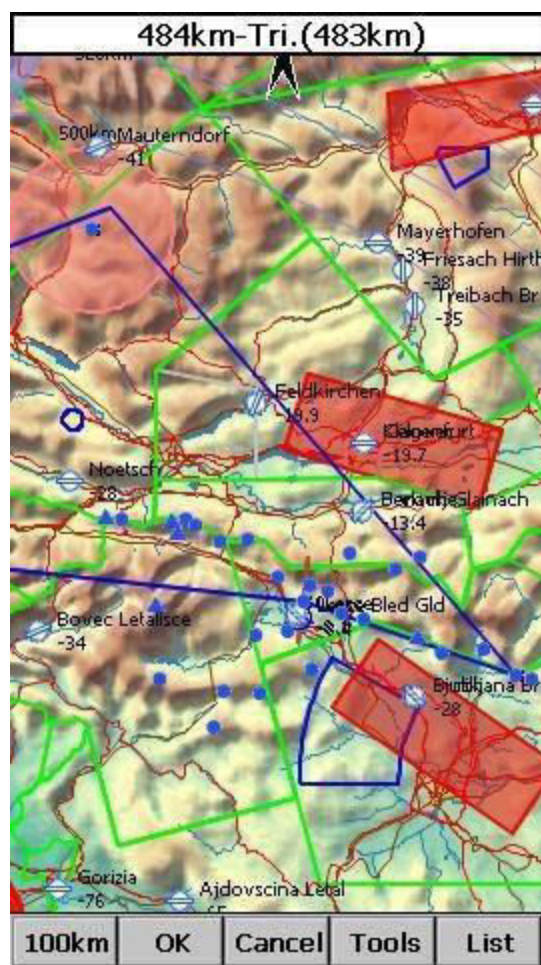
Dotknij & Przytrzymaj **na Punkcie Zwrotnym**, aby usunąć go z zadania.

Dotknij & Przytrzymaj **na boku**, aby wstawić do niego punkt zwrotny.

Dotknij & Przytrzymaj **gdziekolwiek** na mapie, z wyjątkiem boku i punktu zwrotnego, aby dodać punkt zwrotny na koniec zadania.

- Użyj **Powiększenia** (100 km), aby zmienić powiększenie, a następnie Dotknij & Przesuń mapę, aby wskazać położenie swobodnego punktu drogi.
- **OK**, aby zaakceptować wszelkie zmiany
- **Anuluj**, aby odrzucić wszelkie zmiany
- **Edytuj** aby **Edytować Punkt**^[103], Usunąć punkt, Wstawić punkt, Odwróć zadanie, **Skopiować Zadanie**

- [104] Usunąć zadanie lub skonfigurować **Opcje Zadania** [105]
- **Lista** [101] aby zmienić na widok graficzny.



7.11.3 Edycja Punktu

Punkt

Wybierz nazwę punktu. Zauważ, że najłatwiej jest to zrobić, wpisując jego nazwę w **Widoku Listy** [104].

Elew = Wysokość Elewacji

Jest to wysokość danego punktu. Jest ona brana pod uwagę przy obliczaniu dolotu.

Kierunek

Ta opcja zmienia kierunek strefy. Można ją ustawić w kierunku następnego lub poprzedniego punktu, wartości stałej (kąt12) lub symetrycznej dla kursów do i z punktu trasy.

Kąt12

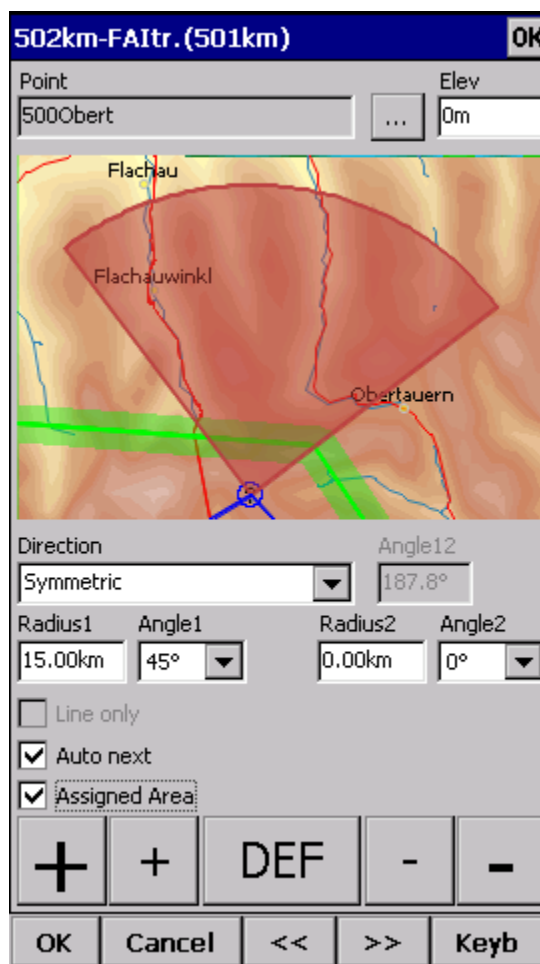
Jeśli z pola kombi Kierunek wybrano opcję wartości Stała, kierunek sektora będzie względem niej symetryczny.

Promień1, Kąt1, Promień 2 oraz **Kąt 2** skonfiguruje sektor w taki sam sposób, jak w SeeYou na komputery.

AAT (Assigned Area Task) zaznaczenie tego pola informuje SeeYou Mobile o obszarowym typie zadania.

Tylko linia może być wybrana tylko dla punktów początkowych i końcowych.

Przyciski u dołu pomogą szybko wprowadzić prawidłowe wartości palcami. Przycisk **DEF** zmieni wartości na domyślne.



7.11.4 Wczytaj Zadanie

Okno dialogowe Wczytania Zadani jest dostępne poprzez Menu> Zadanie> Narzędzia> Wczytaj zadanie. Możesz uzyskać do niego dostęp za pomocą widoków zadania **Lista** ^[101] i **Mapa** ^[102].

Wybierz zadanie z bazy danych i naciśnij przycisk **OK**, aby ustawić je jako aktywne zadanie. Naciśnij **Anuluj**, aby odrzucić wszelkie zmiany.



7.11.5 Opcje Zadania

Okno dialogowe opcji zadań jest dostępne przez Menu> Zadanie> Narzędzia> Opcje .

Opis

Możesz nazwać zadanie. Jest to szczególnie przydatne szczególnie podczas zawodów, kiedy to możesz nazwać wprowadzone zadanie: Zadanie A (lub 1) i Zadanie B (lub 2).

Czas zadania jest niezbędny do lotów zadań obszarowych. Służy do obliczania wymaganej prędkości do zakończenia, a także różnicy czasu na zadaniu.

Panel **MC (MacCready)** pozwala ustawić średnie noszenia w polu edycyjnym i sprawdzić, jaka będzie twoja teoretyczna prędkość, jeśli będziesz leciał zgodnie z teorią MacCready.

Kiedy opcja **Meta jest 1000m poniżej startu** jest zaznaczona, wysokość punktu końcowego jest automatycznie przenoszona na wysokość startu mniejszą o 1000m. Jest to przydatne podczas latania po odznaki FAI i lotów rekordowych.

Użyj przycisków + i -, aby szybko zmienić wartości.

Task options OK

Description Task time
Demo task 05:00

Before start
Gate time Below alt. [m] Below time [s]
--- --- ---

Start procedure
Start alt. [m] Start gsp. [km/h]
--- ---
☐ Start out of the top

0.0 Mc [m/s] - 93km/h
☒ Navigate to nearest point
☐ Finish is 1000m below start

+ + - -
OK Cancel Keyb

7.11.6 Przesyłanie Deklaracji Zadania

Możesz zadeklarować zadanie bezpośrednio na obsługiwanych urządzeniach. Pozwala to na zmianę zadania dosłownie kilka sekund przed startem, nawet bez podpinania kabli. Zrób to:

- przejdź do Menu> Zadanie
- Narzędzia > Ładuj zadanie> wybierz nowe zadanie, które chcesz lecieć
- Naciśnij przycisk "Prześlij"

Niektóre rejestratory lotu wymagają interakcji pilota, aby uzyskać połączenie (np. Naciśnięcie klawisza, ponowne uruchomienie rejestratora itp.). Po nawiązaniu połączenia następujące dane są automatycznie przesyłane do rejestratora lotu:

- Zadeklarowane zadanie w SeeYou Mobile, które wprowadziłeś w Menu> Zadanie
- Informacje o szybowcu wprowadzane w Menu> Ustawienia> Biegunowa (typ szybowca) i Menu> Ustawienia> Dziennik (rejestracja szybowca)
- Nazwa pilota wprowadzona w Menu> Ustawienia> Dziennik

Resetuj urządzenie jest dostępne tylko dla wybranych urządzeń, które obsługują to działanie. Przykładem może być Volkslogger, który po uruchomieniu tej czynności uruchomi się ponownie i powróci do trybu nawigacji.

Po zaznaczeniu opcji **Zamknij po zakończeniu przesyłania** okno dialogowe przesyłania zostanie zamknięte po zakończeniu przesyłania.

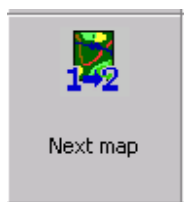


7.11.7 Alternatywne Punkty Startu

Jeśli chcesz skorzystać z opcji alternatywnych punktów startu, wprowadź wszystkie dostępne punkty początkowe dla wybranego dnia w Menu> Zadanie> Narzędzia> Punkty początkowe. Prawidłowy start zostanie wykryty z dowolnego z nich.

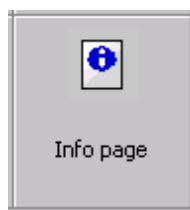
7.12 Następna Mapa

Jeśli aktualnie przeglądasz Mapę 1, zmienia ona widok na Mapę 2 i odwrotnie.



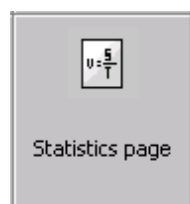
7.13 Strona Informacji

Zobacz **Stronę Informacji** 



7.14 Statystyki

Zobacz **Stronę Statystyk** 



7.15 O Programie

7.16 Zakończ

Naciśnięcie tego przycisku spowoduje zamknięcie aplikacji.

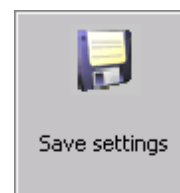


Przed wyjściem program zapyta, czy chcesz:

- Zapisać bieżące zmiany profile
- Zapisać zmiany w punktach zwrotnych i zadaniach
- Zapisać zmienione lub dodane aliasy Flarm
- Zakończyć lot, podpisując plik IGC za pomocą rekordu G-SeeYou

7.17 Zapisz Ustawienia

Po skonfigurowaniu Oudie IGC do lotu możesz zapisać ustawienia bez wychodzenia z SeeYou Mobile.





7.18 Zespół

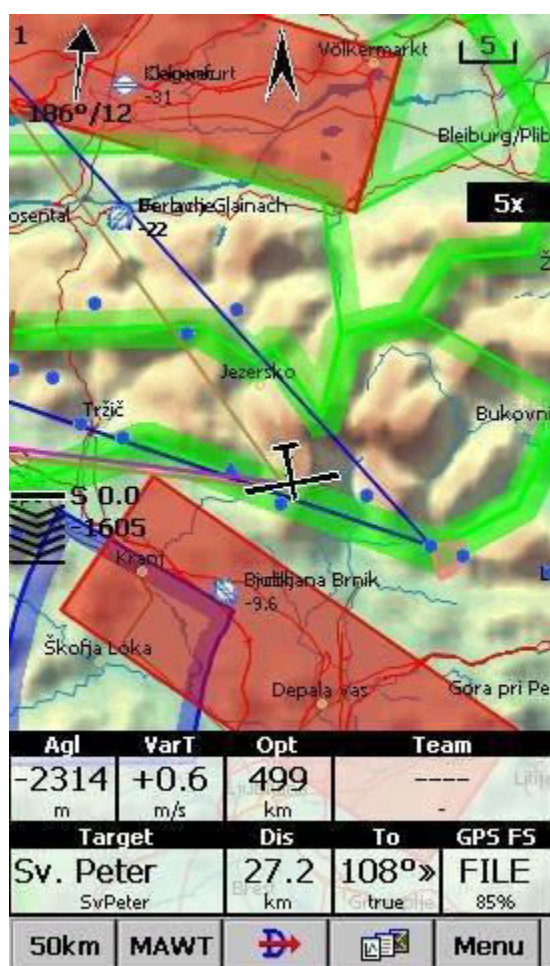
Funkcja Zespołu w SeeYou Mobile pomoże Ci znaleźć lub ukryć swojego partnera z drużyny. Pozwala ci dzielić się pozycją z innymi pilotami, a nawet szyfrować te informacje, aby twoi konkurenci nie byli w stanie jej poznać.



Aby użyć:

- Włącz Navbox "Kod Pozycji Zespołu (zespół)" w **Menu > Dalej > Navboxy** lub przejdź do Menu > Dalej > Zespół z głównego menu.
- Przejdź do widoku mapy i wybierz navbox zespołu.
- Otwiera się okno dialogowe zespołu. Przed pierwszym użyciem kliknij Ustawienia.
- Naciśnij Wybierz, aby wybrać źródłowy punkt odniesienia do obliczeń. Konieczne jest, aby twój kolega z drużyny zrobił to samo.
- Jeśli chcesz ukryć tę informację przed innymi, wprowadź klucz szyfrowania. Ponownie, obydwaj lub wszyscy piloci muszą dzielić ten sam klucz.

I to wszystko. Gdy kolega zapyta cię o pozycję, odpowiedz "Jeden -Kilo-Bravo-Yankee". Stuknie w navbox zespołu, wprowadzi kod i powie "dziękuję", podczas gdy inni nie będą mieli pojęcia, jeśli nie mają klucza.



Team					OK
					<
1	2	3	4	5	
6	7	8	9	0	
A	B	C	D	E	
F	G	H	I	J	
K	L	M	N	O	
P	Q	R	S	T	
U	V	W	X	Y	
Z	\$	Goto			
Goto	Cancel	Setup			

7.19 Asystent Termiczny

Zobacz **Asystent Termiczny** ²⁵



7.20 Radar Punktów Flarm

Wyświetla listę aktualnie widocznych celów Flarm. Możesz zacząć nawigację do jednego z nich naciskając klawisz **LećDo** lub edytować właściwości tego punktu, wybierając **Edytuj**.



7.21 Zmień Profil



Switch profile

Używanie Profili

7.22 ConnectMe

© 2003 - 2015... Naviter d.o.o.



7.23 Książka Lotów

Książka Lotów zawiera listę lotów napisanych na Oudie IGC. Wyświetla również informacje o szybowcu i pilocie, są one przechowywane w pliku IGC.



7.23.1 Statystyki, Powtórki i Przesyłanie lotów

Na koniec każdego lotu statystyki są zapisywane w pliku IGC do późniejszego wykorzystania.

Aby wyświetlić statystyki ze swojego lotu, wybierz Menu> Dalej > Książka Lotów > wybierz lot > Narzędzia> Statystyki.



Jeśli chcesz, możesz odtworzyć swój lot bezpośrednio z Dziennika Lotów: Menu> Dalej> Książka Lotów> wybierz lot> Narzędzia> **Odtwarzaj lot**^[12]

Twój lot można również przesłać do serwisu SeeYou Cloud i Soaring Spot. Spójrz na **Połączenie z SeeYou Cloud**^[59] **Połączenie z Soaring Spot**^[60]



Część VIII

8 Ustawienia

Okno dialogowe Ustawienia zawiera szereg podstron, w których można skonfigurować wszystkie preferencje Oudie IGC. Zauważ, że niektóre ustawienia, takie jak Mapa i Navbox, są oddzielne dla widoków Mapa 1 i Mapa 2, podczas gdy inne, takie jak Jednostki, Polecenia itp. Są jednakowe dla całej aplikacji.

Dostępne strony to:

- **Mapa**¹¹⁶ gdzie znajdują się ustawienia wyświetlania mapy
- **Strefy Powietrzne**¹¹⁸ gdzie możesz ustawić wyświetlanie stref i ostrzeżenia o strefach powietrznych
- **Punkty Zwrotne**¹¹⁹ na stronie możesz zmienić sposób wyświetlania punktów zwrotnych
- **Ścieżka & Cel**¹²¹ ustawienia śladu lotu oraz jego kolory
- **Olc & FAI**¹²² pozwala ustawić sposób kalkulacji optymalizacji
- **Zadanie**¹²³ ustawia strefy punktów zwrotnych i inne opcje zadań
- **Navboxy (Okienka)**¹²⁴ umożliwia wybór wyświetlanych navboksów i ustawienia ich wyglądu
- **Symbole**¹³⁰ strona umożliwia wybór symboli wyświetlanych na mapie
- **Ostrzeżenia**¹³¹ strona ustawia ustawienia ostrzeżeń o strefach powietrznych i wysokości
- **Asystent Termiczny Kominów**¹³² ustawienia Asystenta Termicznego
- **Biegunowa**¹³⁴ strona zawiera wszystkie zmienne aby ustawić biegunową dla szybowca
- **Jednostka**¹³⁵ według twoich preferencji
- **Czcionki**¹³⁶ zmienia wygląd tekstu wyświetlanego na ekranie
- **Wejście**¹³⁷ strona wyboru między trybem GPS, symulatorem i trybem odtwarzania pliku
- **Polecenia**¹⁴⁰ strona zmiany przypisanych funkcji dla wszystkich przycisków urządzenia PDA i SeeYou Mobile
- **Menu**¹⁴¹ pozwala kontrolować zawartość głównego menu
- **Pliki**¹⁴² strona zawiera skróty do plików terenu, Punktów Zwrotnych i przestrzeni powietrznej
- **Rejestrowanie IGC**¹⁴⁴ ustawia nagłówek pliku IGC
- **Interfejs Użytkownika**¹⁴⁴ według własnych preferencji
- **Radar Flarm**¹⁶⁶ pozwala kontrolować sposób prezentacji danych Flarm na ekranie
- **Różne**¹⁴⁸ strona zawiera całą resztę
- **Urządzenia**¹⁴⁹ strona kontroluje komunikację do GPS za pomocą własnych sentencji
- **LX 1600**¹⁵¹ strona kontroluje preferencje LX 1600
- **Wariometr**¹⁵³ na stronie znajdują się ustawienia preferencji wariometru
- **Oudie Live**¹⁵⁴ kontroluje komunikację ze smartfonem w celu uzyskania dostępu do zewnętrznych serwerów.

Po przejściu do okna Ustawień możesz użyć dużego przycisku w Lewo / w Prawo na PDA, aby zmieniać strony. Naciśnięcie i jego przytrzymanie spowoduje przewinięcie stron. Jeśli chcesz szybko przejść na ostatnią stronę, po prostu naciśnij i przytrzymaj, a wyświetli się ostatnia strona!

8.1 Mapa

To okno dialogowe pozwala ustawić wygląd mapy. SeeYou Mobile wykorzystuje mapy CIT do renderowania terenu. Jest to ta sama mapa, co w stacjonarnej wersji na komputery dla SeeYou.

Pole **Pokaż mapę** włącza/wyłącza wyświetlanie mapy.

Teren

Możesz wybierać spośród kilku poziomów szczegółowości renderowanego terenu. Gdy wartość ta jest ustawiona na „Brak”, na ekranie nadal będą widoczne Zbiorniki wodne, Drogi, Tory Kolejowe, Miasta i etykiety. Przy ustawieniu na „Niska” linie konturu pojawią się około 300m od siebie. Przy ustawieniu „Średnia” linie konturu pojawiają się w odległości około 100 metrów od siebie. Przy „Wysoka” wyświetla się dokładnie to, do czego jesteś przyzwyczajony w wersji SeeYou na komputery.

Schemat

Na urządzeniu znajduje się kilka fabrycznie załadowanych schematów kolorów. Łatwiej jest zobaczyć jak każdy z nich wygląda, jeśli zobaczymy to stacjonarnej wersji SeeYou. Zalecamy opcję "Wysoki kontrast" dla terenu górskiego, ICAO dla ogólnej nawigacji i „Open Street Maps ” dla równin.

Jeśli wybrany został **Niestandardowy** schemat kolorów, możesz zdefiniować własne kolory i inne właściwości obiektów na mapie.

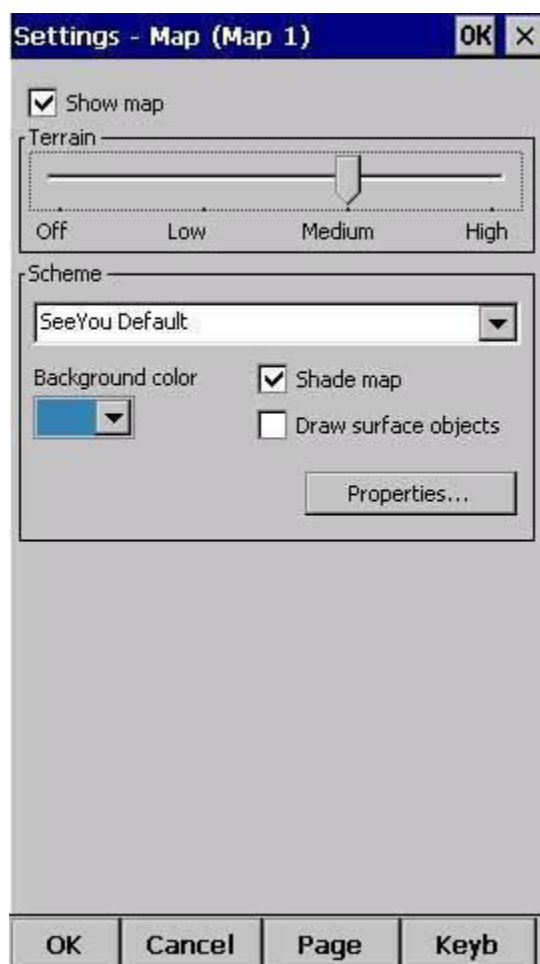
Kolor Tła

Dla każdego schematu kolorów możesz wybrać kolor tła.

Cieniowanie

Ta funkcja spowoduje cieniowanie mapy.

Rozróżniaj teren włączy rysowanie lasu i trawy, lodowców, pól, jeśli używane są nowsze Mapy Open Street.

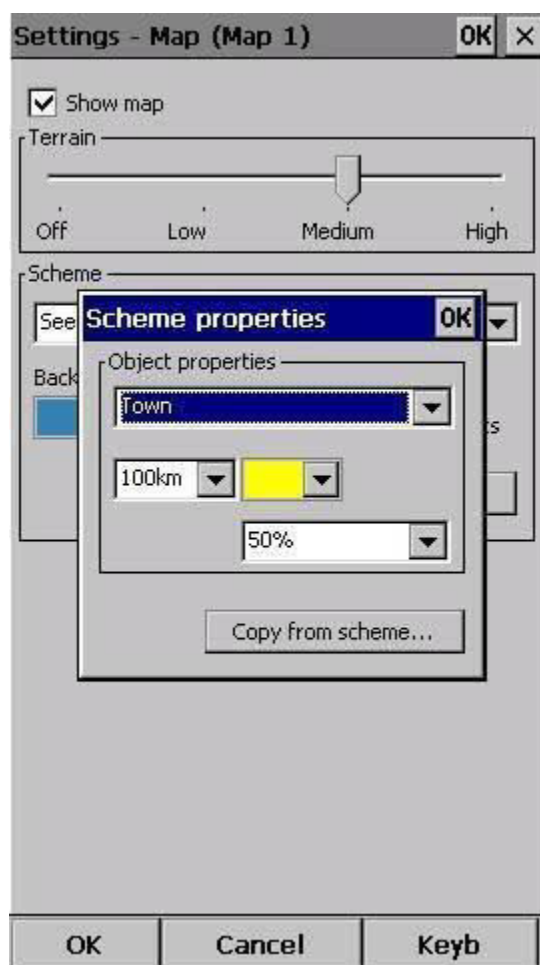


8.1.1 Właściwości

Okno Właściwości schematu umożliwia zmianę schematu kolorów dla topograficznej zawartości mapy.

Właściwości obiektu umożliwiają zmianę poziomu powiększenia, przezroczystości i koloru dla każdego z topograficznych obiektów mapy w polu kombi.

Możesz również skopiować ustawienia z innego schematu za pomocą funkcji **Kopiuj ze schematu**.



8.2 Strefy Przestrzeni Powietrznej

W tym oknie dialogowym możesz ustawić wyświetlanie stref powietrznych i ich ostrzeżenia.

W panelu **Typ przestrzeni** możesz ustawić sposób wyświetlania strefy powietrznej. Powinieneś ustawić każdy rodzaj przestrzeni powietrznej osobno. Wybierz typ przestrzeni powietrznej z rozwijanej listy. Wybierz, dla jakiego poziomu powiększenia będzie on widoczny z rozwijanej listy **Widoczny od**. Zaznaczając pole wyboru **Ostrzegaj mnie** zostaniesz ostrzeżony przed wejściem do tego typu strefy. Wybierz, czy strefa ma zostać wypełniona, z rozwijanej listy **Wypełnienie**. Wybierz **Kolor** dla typu przestrzeni powietrznej z rozwijanej listy. Przezroczystość wypełnień można ustawić w zakresie od 0 do 100% w kroku co 10%.

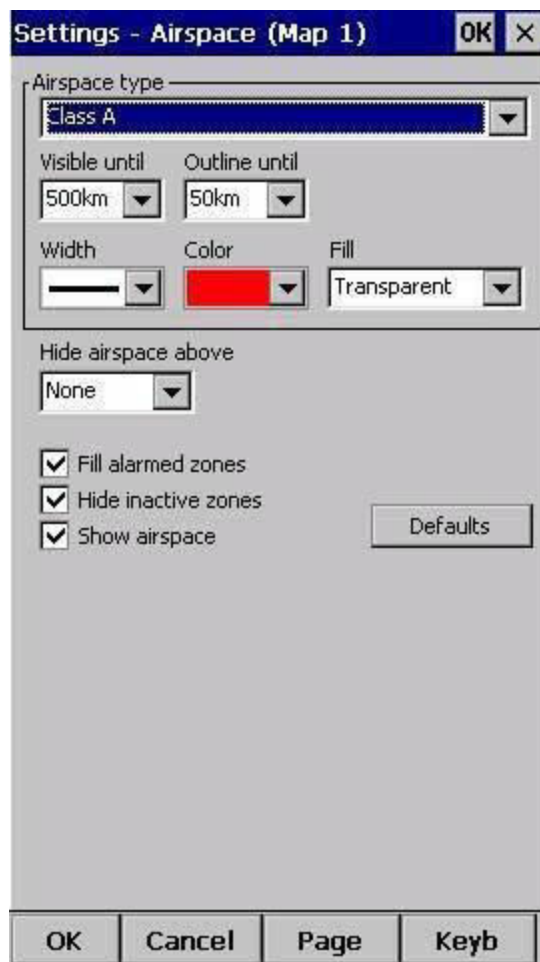
Każda przestrzeń powietrzna może być prezentowana z jej etykietą (nazwą). W celu wyświetlenia nazw stref zaznacz **Pokaż nazwy przestrzeni**

Jeśli opcja **Wypełnij strefy z alarmem**, strefy powietrzne, dla których ustawiony został alarm, będą kolorowane w ewidentnie innym kolorze.

Jeśli opcja **Ukryj nieaktywne strefy** jest zaznaczona, wtedy nieaktywna strefa przestrzeni powietrznej zostanie ukryta ze strony Mapy.

Jeśli pole **Pokaż strefy** jest zaznaczone, wtedy przestrzeń powietrzna zostanie wyświetlona w **Widoku Mapy** 63

Pole Kombo **Ukryj przestrzeń powyżej** pozwala wyłączyć strefy z dolnym limitem wyższym niż ustawiona wysokość z wyświetlania na mapie. Pomaga to uporządkować ekran na obszarze z nagromadzeniem stref. przestrzeni powietrznej.



8.3 Punkty Zwrotne (PZ)

Okno Punktów Zwrotnych pozwala kontrolować sposób ich wyświetlania. Każdy punkt zwrotny składa się z

- Symbolu PZ
- Linia opisu 1
- Linia Opisu 2

Panel **Opisy PZ** umożliwia wybór rodzaju waypointu. Dostępnych jest kilka typów. Każdy z nich posiada własny symbol.

Widzialne od ustawia moment, w którym zostanie wyświetlona etykieta punktu zwrotnego.

Linia Opisu 1 ustawia, jaki parametr zostanie wyświetlony w pierwszym nagłówku. **Linia Opisu 2** ustawia, jaki parametr zostanie wyświetlony w drugim nagłówku.

Długość określa, ile znaków każdej nazwy punktu zwrotnego jest wyświetlanych na Etykiecie 1 lub 2.

Barwna linia jeden / dwa pokoloruje wybraną etykietę na zielono lub pomarańczowo, w zależności od tego czy ten punkt znajduje się w zasięgu szybowca. Zielony, jeśli znajduje się w zakresie domyślnej wartości MC. Pomarańczowy, jeśli znajduje się w zasięgu na MC ustawionym na zero.

Opisy w jednej linii wyświetli etykietę jeden i dwa w jednym wierszu.

Oczyść miejsca lądowalne zapobiega powielaniu nazw punktów lądowalnych. Zostanie pokazany tylko ten z najbezpieczniejszym dołotem.

Oczyść miejsca nie-lądowalne uniemożliwia nakładanie nazw punktów nielądowalnych.

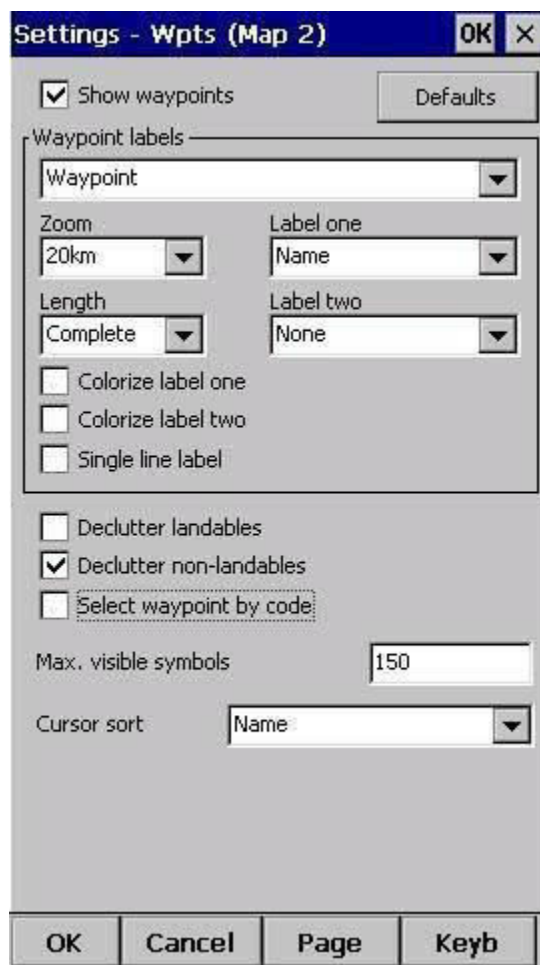
Wybierz PZ według kodu

Maksymalna liczba widocznych symboli pozwala ustawić liczbę symboli punktów zwrotnych, które chcesz wyświetlać wraz z ikonami, zanim staną się one punktami.

Sortuj według pozwala wybrać sposób sortowania punktów zwrotnych, gdy używasz klawisza W górę / W dół (domyślnie), aby zmienić Punkt docelowy. Domyślnym ustawieniem są punkty zwrotne posortowane według nazwy, ale można je także sortować według kodu, Stylu, Kursu, Dystansu, Wysokości Przylotu, Wymaganej doskonałości (L / D) lub w tej samej kolejności, jaka jest aktualnie wybrana w oknie dialogowym Leć Do.

Pole **Pokaż PZ** umożliwiają włączanie lub wyłączanie punktów zwrotnych.

Przycisk **Domyślnie** po naciśnięciu przywraca ustawienia fabryczne.



8.4 Ścieżka & Cel

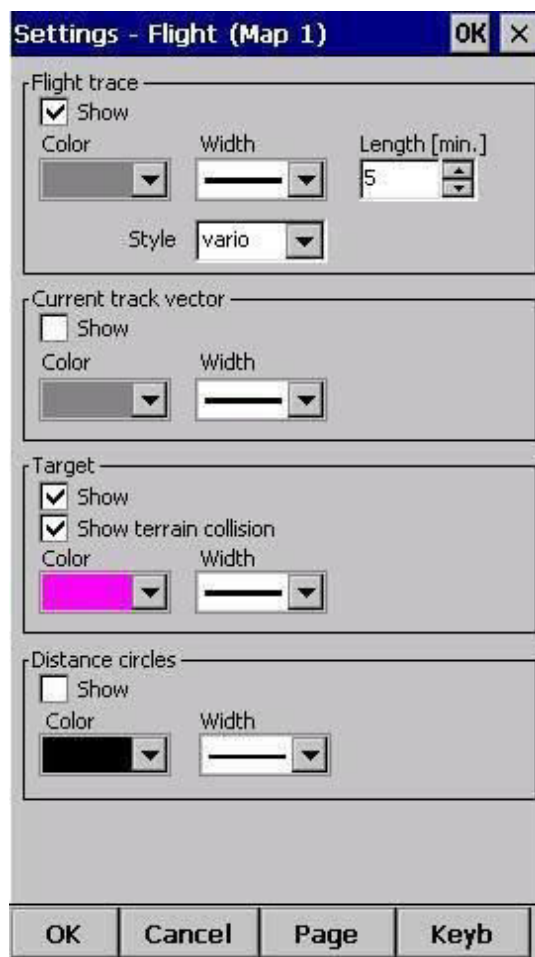
W tym miejscu możesz skonfigurować wygląd lotu na stronie Mapy.

Panel **Ślad Lotu** umożliwia wybór **Koloru** i **Szerokości** śladu lotu w polach kombo. Wybierz **długość** śladu w minutach. Tor lotu jest kolorowany zgodnie z wybranym stylem. Jeśli pole wyboru **Widoczne** nie jest zaznaczone, ślad nie będzie rysowany.

Pokaż bieżący kierunek lotu będzie rysował linię przed szybowcem, aby pokazać przewidywaną ścieżkę lotu, jeśli nadal będziesz lecieć w danym kierunku. Możesz zmienić **Kolor**, **Szerokość** i **Długość** linii za pomocą pól złożonych (kombo). Możesz wyłączyć wyświetlanie bieżącego kierunku wyłączając opcję **Pokaż bieżący kierunek lotu**.

Cel to linia prosta łącząca bieżącą pozycję szybowca z wybranym w nawigacji celem. W panelu Cel możesz wybrać **Kolor** i **Szerokość** tej linii za pomocą pól złożonych (kombo). Możesz także wybrać pokazanie lub ukrycie punktu **Kolizji z Terenem** oraz samej linii docelowej. Znacznik zderzenia z terenem to czerwony kwadrat, który jest wyświetlany tylko wtedy, gdy nie masz wystarczająco wysokiej wysokości, aby dotrzeć do celu z aktualnymi ustawieniami szybowca.

Określi Zasięgu pomagają ocenić, jak daleko jesteś od wszystkich obiektów na mapie.



Zobacz także:

Ślad Lotu 

8.5 OLC & FAI area

Panel **Optymalizacja lotu** pozwala wybrać **Kolor** i **Grubość** zoptymalizowanej ścieżki. **Ilość PZ** (5 dla Zawodów Online, 3 dla Net Coupe) oraz to, czy **Zoptymalizowany Trójkąt** będzie wyświetlany.

Panel **Obszar Trójkąta FAI** w dużej mierze wpływa na zachowanie Asystenta Trójkąta FAI.

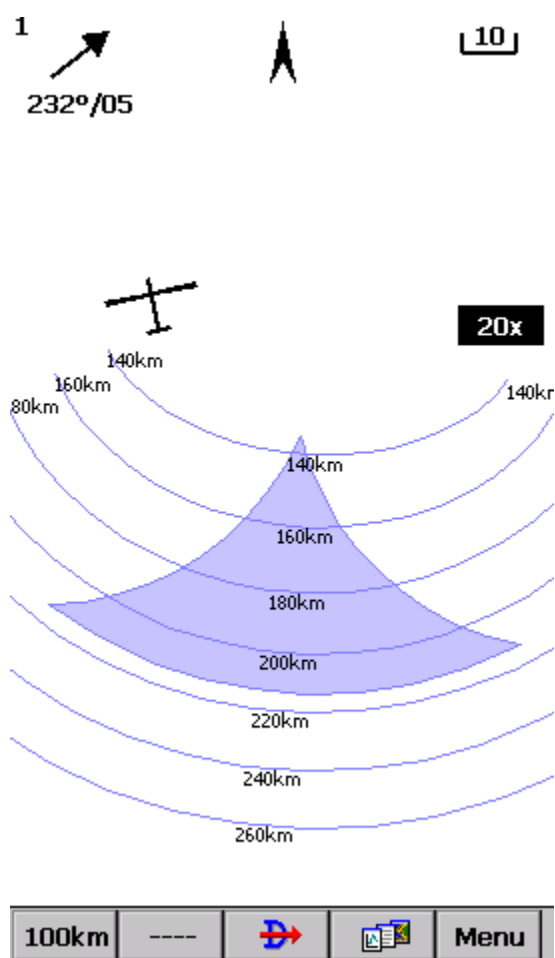
Możesz wybrać **Kolor** oraz **Wypełnienie** obszaru FAI. Pole wyboru **Widoczne** określa, czy obszar FAI będzie wyświetlany w pierwszej kolejności. Zauważ, że możesz kontrolować tę opcję o wiele wygodniej za pomocą okna dialogowego **Opcje wyświetlania** .

Okienko **Obróć** zmieni miejsce rysowania obszaru FAI. Jeśli aktualny trójkąt nie jest wystarczająco głęboki, przełączy strony na najdłuższy z aktualnie oblecanych boków, umożliwiając latanie po trójkącie w lewo lub w prawo. Gdy Trójkąt będzie wystarczająco głęboki, obróci się między bokami, aby dokładnie określić gdzie lecieć.

Obróć po kliknięciu odnosi się do obszaru FAI, gdy jest on narysowany na przesuwanej mapie. Dotknięcie obszaru spowoduje jego obrócenie zgodnie z opisem powyżej.

Pokaż kilometry narysuje krzywe łączące lokalizacje, w których trójkąt ma tę samą odległość.

Przykład pokazuje linie kilometrowe dla Trójkątów pomiędzy 140 - 215. Jeśli polecisz w obszar fioletu, trójkąt będzie trójkątem FAI.



Zobacz także:

Asystent Trójkąta FAI 

Settings - Opt (Map 1) OK X

Flight optimization

☐ Show

Color

Width

Nr. of points

5

☐ Show optimized triangle

FAI Triangle Area

☒ Show

Color

Fill

Rotate

Rotate

☒ Rotate on click

☒ Show km.lines

OK

Cancel

<<

>>

Keyb

8.6 Ustawienia Zadania

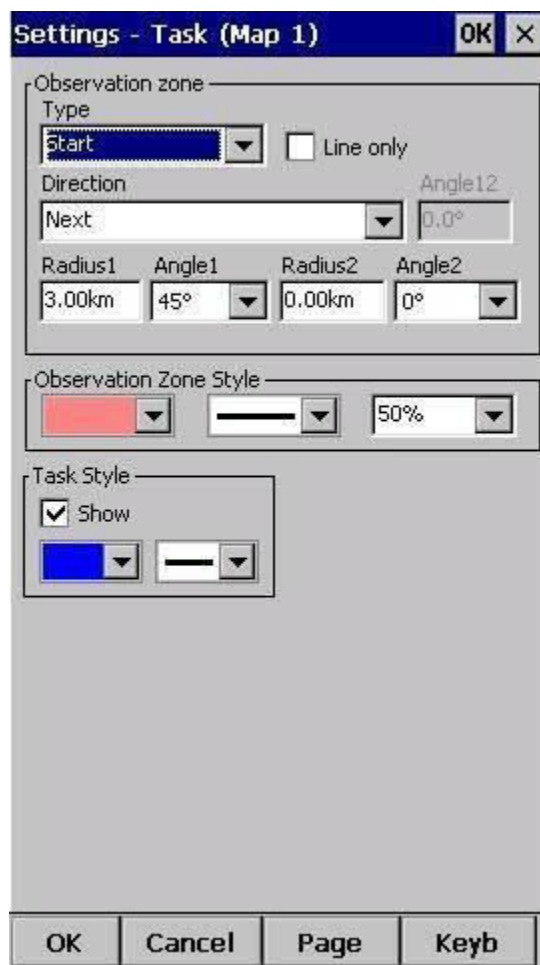
Właściwości sektora są ustawione zgodnie z tą samą filozofią, co w SeeYou. Możesz ustawić właściwości **Wypełnienia** i **Koloru** dla ich wyświetlania na stronie Mapa.

Można ustawić właściwości **Tylko linia**, **Kierunek**, **Kąt12**, **Promień1**, **Kąt1**, **Promień2**, **Kąt2** oddzielnie punktów startu, punktów zwrotnych i końcowych.

Styl sektora pozwala wybrać kolor i szerokość dla sektora punktu. **Wypełnienie** sektorów określa, czy sektor powinien być wyświetlany wypełniony, czy też nie.

Zadanie - Wygląd pozwala wybrać kolor i szerokość linii łączącej punkty trasy zadań.

Widoczne pokaże lub ukryje zadanie na stronie mapy.



8.7 Navboxy (Okienka)

Navboxy (okienka) są jedną z najważniejszych części Oudie IGC. Pokazują wszystkie parametry lotu. Masz pełną kontrolę nad tym, które Navboxy chcesz wyświetlać na ekranie, jak duże i jak przejrzyste powinny być i gdzie powinny się znajdować. Zauważ, że każdy Navbox może również działać jako przycisk, jeśli przypiszesz do niego funkcję "Akcja".

Navboksy są konfigurowane osobno dla widoków Mapy 1 i Mapy 2. Dzieje się tak dlatego, że zazwyczaj będziesz chciał użyć dwóch widoków mapy z dwóch różnych powodów. Jednym z nich może być ogólna nawigacja (przeglądowa), podczas gdy druga może być wykorzystywana podczas zbliżania się do punktu, kiedy szczegóły są ważne. Będziesz potrzebować dwóch różnych ustawień – które Navboksy będą wyświetlane w tych konkretnych warunkach.

W tym oknie możesz wybrać, które z dostępnych Navboxów chcesz wyświetlić na aktywnej mapie.

Pola kombo umożliwiają wybór z podgrupy navboksów, dzięki czemu możesz łatwiej wybierać lub zmieniać te, które cię interesują. Jedną podgrupą to także "Obecnie widoczne Navboksy".

Navboxy (Okienka) Nawigacji:

- . **Nazwa Celu** (Target) = Nazwa wybranego punktu zwrotnego
- . **Odległość do celu** (Dis) = waypoint Odległość do wybranego punktu zwrotnego
- . **+/- od kursu** (To) = Różnica w stopniach między Namiarem a Ścieżką względem ziemi

- Namiar na Cel** (Brg) = Kierunek do wybranego punktu nawigacyjnego
- Magnetyczny Namiar na Cel** (MagBrg) = Kurs magnetyczny do lotu do celu
- Ścieżka względem ziemi** (Trk) = Prawdziwy kierunek lotu
- Magnetic Track over ground** (MagTrk) = Aktualny kurs magnetyczny lotu
- Radial** (Radial) = Kierunek magnetyczny od punktu do aktualnej pozycji
- Prędkość względem** (GS) = Prędkość względem ziemi. Ta wartość jest ujemna, jeśli różnica między trasą a aktualną ścieżką jest większa niż 90 stopni
- Czas Lokalny** (Time) = czas UTC z GPS skorygowany o ustawioną strefę czasową
- Szacowany czas przylotu** (ETA) = Szacowany czas przybycia do wybranego punktu trasy
- Szacowany czas oblotu** (ETE) = Przewidywany czas pozostały do osiągnięcia wybranego punktu
- Najbliższe lądowisko** (Near Outl) = Dotknięcie tego navboxu otwiera okno właściwości punktów punktów.
- Najbliższe lotnisko** (Near Apt) = Stuknięcie w ten navbox otwiera okno dialogowe właściwości lotnisk.
- Odległość do Celu** (DisInv) = Odległość do wybranego celu w odwróconych jednostkach niż te aktualnie ustawione. Jeśli twoje jednostki są kilometrami, odległość ta będzie w milach morskich
- Kod pozycji zespołu** (Team) = Kod, który musisz przekazać swojemu **koledze z drużyny** ¹⁰⁹ aby mógł Cię łatwo zlokalizować.
- Kurs do ostatniego komina** (ToLT) = Różnica w stopniach pomiędzy Namiarem do ostatniego komina a Ścieżką względem ziemią
- Dystans do ostatniego komina** (DisLT) = Dystans do ostatniego komina.
- Status GPS** (GPS) = Wyświetla status sygnału GPS. Może to być: BRAK DANYCH, ZŁY, OK, 2D, 3D / x
- Bateria** (Bat) = Wyświetla status baterii. Może to być: Naładowana, Chrg (ładowanie), Ext (zewnętrzne) lub wartość procentowa stanu baterii

Navboxy wysokości:

- Wysokość QNH** (Alt) = Wysokość nad poziomem morza
- Poziom Lotu** (FL) = Wysokość nad standardowym poziomem ciśnienia.
- Wysokość AGL** (Agl) = Wysokość między elewacją terenu a pozycją szybowca
- Wysokość m QNH** (Alt m) = using Wysokość QNH w metrach niezależnie od ustawionych jednostek
- Wysokość ft QNH** (Alt ft) = Wysokość QNH w stopach QNH niezależnie od ustawionych jednostek
- Wysokość QNH 2.5 h** = jest to wysokość, którą miałeś 2,5 godziny temu od obecnego czasu.
- Elewacja Terenu** (Gnd) = Elewacja terenu pionowo poniżej pozycji szybowca
- Wysokość Przylotu** (Arrival) = Oczekiwana Wysokość Przylotu do wybranego punktu obliczana przy uwzględnieniu odległości, MC, wiatru, biegunowej, owadów i balastu. Zostało to poprawione o wysokość rezerwową. "Wysokość przylotu" będzie dodatnia, gdy szybowiec znajduje się powyżej obliczonej trajektorii szybowania, a ujemny, gdy znajdzie się poniżej jej.
- Wymagana Wysokość** (ReqAlt) Oszacowana strata wysokości z aktualnej pozycji do celu, biorąc pod uwagę aktualne ustawienia MC, owadów, balastu i wiatru
- Wysokość Przylotu z Zadania** (tArr) = Wysokość przylotu do celu z twojej pozycji z uwzględnieniem aktualnych ustawień MC, błędów, balastu i wiatru.
- Wymagana wysokość dla zadania** (tReqAlt) = Wysokość wymagana do zaliczenia zadania

Navboxy Dolotu:

- Aktualna L/D** (Cur.L/D) = doskonałość oszacowana z ostatnich dwóch minut lotu.
- Wymagana L/D** (Req. L/D) = Wymagana doskonałość, aby osiągnąć wybrany punkt.
- L/D Komina** (Ther. L/D) = Doskonałość od zakończenia ostatniego krążenia
- Wysokość Przylotu** (Arrival) Wysokość przybycia nad wybrany punkt obliczona przez uwzględnienie odległości, MC, wiatru, biegunowej, owadów i balastu.
- Wymagana wysokość** (ReqAlt) = Oszacowana strata wysokości od aktualnej pozycji do celu, biorąc pod uwagę aktualne ustawienia MC, owadów, balastu i wiatru
- Wymagany MC** (Req.Mc) = Ustawienie MacCready, które pozwoli ci na dolot dokładnie do celu. Pokazuje wysokość przybycia, gdy Wysokość Przybycia dla MC = 0 jest mniejsza od zera

-Wysokość przylotu z zadania (t_{Arr}) = Oczekiwana Wysokość Przylotu nad metę zadania obliczona przez uwzględnienie odległości, MC, wiatru, biegunowej, owadów i balastu.

-Wymagana wysokość dla zadania (t_{ReqAlt}) = Oczekiwana utrata wysokości z bieżącej pozycji do mety zadania z uwzględnieniem aktualnych ustawień MC, owadów, balastu i wiatru.

-Wymagana L/D dla zadania ($t_{L/D}$) = Wymagana doskonałość do zaliczenia zadania.

Navboxy Prędkości

-Prędkość względem ziemi (GS) = Prędkość względem ziemi. Ta wartość jest ujemna, jeśli różnica między trasą a ścieżką jest większa niż 90 stopni

-Prędkość TAS (TAS) = względem ziemi skorygowana o wskazania wiatru, jeśli brak danych ciśnienia.

-Prędkość Przyrządowa (IAS) = Prędkość wskazywana z urządzenia zewnętrznego.

-Zalecana prędkość (STF) = Prędkość lotu zgodna z teorią MC, która uwzględnia ustawienie MC i opadanie.

-Prędkość na zadaniu (Tsk.Sp.) = Prędkość na zadaniu do obecnej pozycji.

-Wymagana prędkość zadania ($t_{Req.Sp}$) = Średnia prędkość, jaką musisz osiągnąć, aby wykonać zadanie w Czasie Zadania

-Prędkość ostatniej godziny (60'.Sp) = Średnia prędkość osiągnięta w ciągu ostatnich 60 minut

Navboxy Wario

-Ostatni komin (VarT) = średnie Wario od rozpoczęcia krążenia

-Średnie Wario (VarA) = średnie Wario z ostatnich 20 sekund

-Prędkość Pionowa (Wario) = bieżący odczyt Wario

-Prędkość Pionowa Netto (Netto) = Odczyt wariometru poprawiony o opadanie szybowca zgodnie z wybraną biegunową

Navboxy Wiatru

-Aktualny Wiatr (Wind) = Aktualny pomiar wiatru

-Składowa Wiatru (cWind) = Składowa wiatru w aktualnym kierunku lotu. Wartości dodatnie to wiatr od ogona, wartości ujemne to wiatr przedni. Wyświetlane są dwie liczby. Pierwsza liczba to różnica między prędkością względem ziemi a rzeczywistą prędkością. Drugi to składowa wiatru pochodząca z obliczeń wiatru na aktualnej wysokości. Kiedy oba są znacząco różne, będziesz wiedział, żeby nie polegać na obliczonej sile wiatru.

Navboxy Stref Przestrzeni Powietrznej

-Najbliższa Przestrzeń - Poziomo (Near AS.H) = Odległość od najbliższej poziomej przestrzeni powietrznej, w której nie jesteś "wewnątrz". Tekst tego navboxu wyświetli nazwę strefy. Stuknięcie w to okno spowoduje tymczasowe uzbrojenie tej przestrzeni powietrznej, więc jeśli chcesz, możesz ją wyłączyć

-Najbliższa Przestrzeń - Wysokość Względna wysokość do najbliższej poziomej przestrzeni powietrznej. Może być ujemny, jeśli jesteś poniżej dolnego limitu przestrzeni powietrznej, dodatni - jeśli jesteś powyżej górnej granicy strefy. Jeśli we "wnętrzu", twoja wysokość znajduje się pomiędzy dolnym a górnym limitem danej strefy.

-Najbliższa Przestrzeń - Pionowo (Near AS.V) = Może być ujemny, jeśli znajdujesz się poniżej strefy, pozytywny jeśli znajdujesz się nad strefą lub "Wewnątrz", jeśli twoja wysokość znajduje się pomiędzy dolną a górną granicą danej przestrzeni powietrznej.

Navboxy Zadania

-Pozostała odległość zadania (t_{Dis}) = Pozostała odległość zadania

-Wysokość przylotu z zadania (t_{Arr}) = Wymagana wysokość do zaliczenia zadania

-Wymagana L/D dla zadania ($t_{L/D}$) = Wymagana doskonałość do zaliczenia zadania

-Czas przylotu (t_{ETA}) = Szacowany czas przybycia do mety

-Szacowany czas zadania (t_{ETE}) = Przewidywany czas zaliczenia zadania

-Pozostały czas zadania (t_{Remain}) = Pozostały czas do upływu Czasu Zadania

-Czas Delta zadania (t_{Delta}) = Ustalony czas zadania - Pozostały czas zadania

- Prędkość na zadaniu** (Tsk.Sp.) = Prędkość na zadaniu do obecnej pozycji
- Wymagana prędkość zadania** (tReq.Sp) = Średnia prędkość, jaką musisz osiągnąć, aby wykonać zadanie w Czasie Zadania

Navboxy statystyk

- Ostatni komin** (VarT) = średnia Wario od początku krążenia
- Optymalizacja odległości** (Opt) = Optymalizacja w stosunku do wstępnie wybranej liczby punktów trasy (domyślnie jest to optymalizacja OLC)
- Zoptymalizowana Trasa zamknięta** (cOpt) = Optymalizacja lotu, jeśli wrócisz do punktu startu
- Długość Trójkąta** (Tri) = Optymalizacja trójkąta.
- Prędkość ostatniej godziny** (60'.Sp) = Średnia prędkość osiągnięta w ciągu ostatnich 60 minut
- Czas lotu** = Czas trwania lotu
- Engine running** = zresetuje optymalizację kiedy "silnik" jest zatrzymany. Stuknięcie w navbox zmienia stan "silnika"

Przyciski akcji

Jest **kilka navboksów**, które są używane na urządzeniach z niewieloma przyciskami sprzętowymi. Ze względu na ich brak możesz umieścić przyciski " w oprogramowaniu" w kształcie Navboxu na ekranie.

Obsługiwane są następujące "przyciski":

- MC +** zwiększy wartość MacCready o 0,1 m / s lub 0,2 kts
- MC -** zmniejszy wartość MacCready o 0,1 m / s lub 0,2 kts
- Głośniej** zwiększy głośność urządzenia
- Ciszej** obniży głośność urządzenia
- Mapa str 1** zmieni widok na **Mapa 1** ^[63]
- Map str 2** zmieni widok na **Mapa 2** ^[63]
- Strona Statystyk** zmieni widok na **Stronę Statystyk** ^[79]
- Strona informacji** zmieni widok na **Stronę Informacji** ^[77]
- Przybliż**
- Oddal**
- Widok z boku** WŁĄCZONY lub WYŁĄCZONY **Widok Boczny** ^[28]
- LiveTrack24** pokazuje czas od ostatniej udanej komunikacji z serwerem LiveTrack24
- Soaring Spot** pokazuje czas od ostatniej udanej komunikacji z serwerem Soaring Spot

Po zaznaczeniu opcji **Wybierz wiele** można dotknąć jednego navboksa, aby go zaznaczyć i zachować zaznaczone te, które zostały już wybrane wcześniej. Aby wybrać jednocześnie wiele navboksów, dotknij, przytrzymaj i przesun rysik.

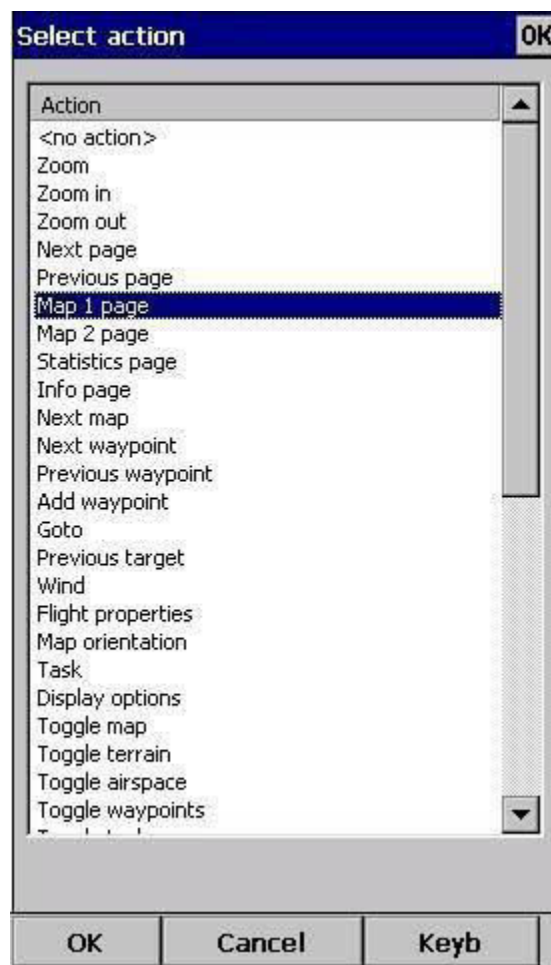
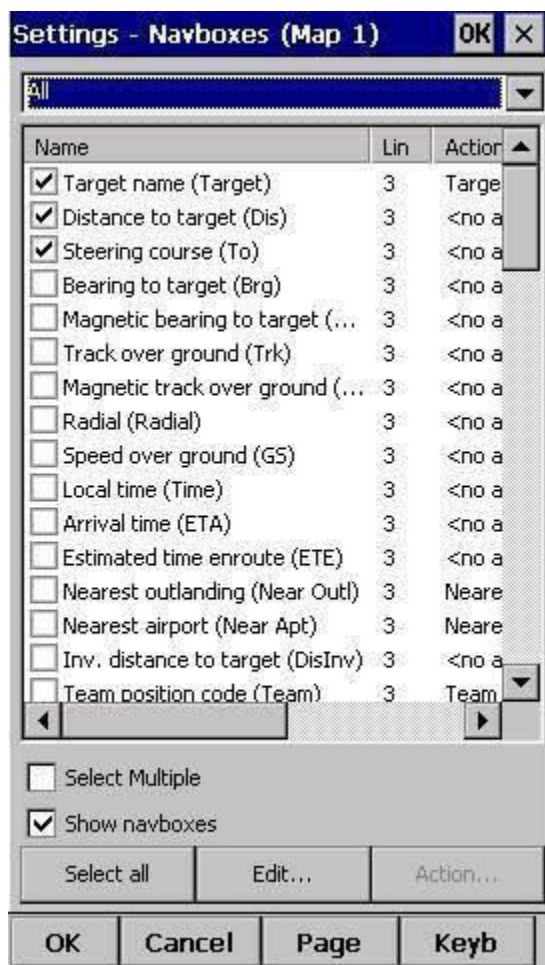
Wybierz Wszystkie szybko wybiera wszystkie Navboksy, dzięki czemu możesz użyć przycisku Edytuj.

Przycisk **Edytuj...** umożliwia zmianę wspólnych wartości navboksów. Wybierz jeden lub kilka navboksów, przeciągając rysik nad nazwami navbox. Następnie naciśnij Edytuj, aby wybrać **Liczbę linii**, które chcesz widzieć i ustawić ich **Przeźroczystość**.

Możesz przypisać **Akcję** do każdego z Navbox. Akcja jest wykonywana po dotknięciu konkretnego navboxu. Domyślnie tylko navbox Zespołu ma przypisaną akcję. Stuknięcie w navbox Zespołu otworzy okno dialogowe **Zespół** ^[109], w którym możesz wpisać kod pozycji swojego kolegi z drużyny.

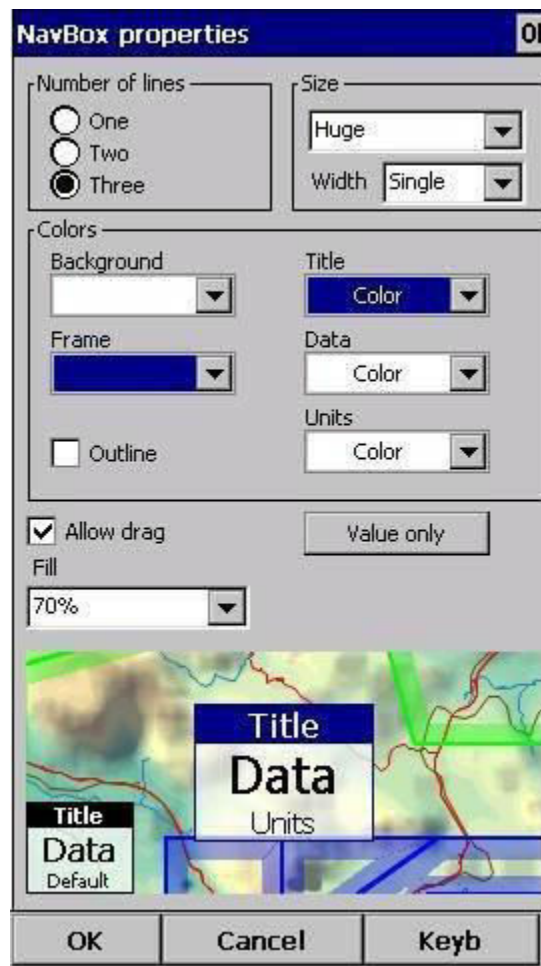
Okienko **Przesun Okienka** przedstawia nowe Navboksy tak, aby były one ułożone w dolnej części ekranu w stos.

Pole wyboru **Pokaż okienka** jeśli nie jest zaznaczone, spowoduje ukrycie navboksów.



8.7.1 Edycja

Podczas edycji wybranego lub grupy wybranych navboxów okno właściwości wyświetli jego przykładowy wygląd.



Liczba linii określa liczbę wierszy navboksa na ekranie. Navbox składa się z trzech linii:

- Linia tytułowa (Linia 1), która domyślnie jest czarna i ma białą czcionkę
- Linia danych (Linia 2) domyślnie z białym lub przezroczystym tłem i czarnym tekstem
- Linia jednostek (linia 3) z jednostkami lub innymi podrzędnymi danymi głównej linii danych.

Gdy liczba linii wynosi jeden, zostanie wyświetlona tylko linia danych (linia 2).

Po wybraniu dwóch tytułów wyświetlone zostaną dwie linie danych (linia 1 i linia 2).

Po wybraniu trzech wyświetlą się wszystkie trzy linie.

Rozmiar

Dostępne są trzy różne rozmiary: Normalny, Duży, Ogromny. Dla niektórych Navboksów przydatne jest również ustawienie Grubości, na przykład dla Nazwy celu.

Panel **Kolory** kontroluje wygląd Navboxu. Możesz zmienić kolory dla

- Tło
- Ramki
- Linii tytułowa
- Linii danych
- Linii jednostek

Pamiętaj, że możesz zmieniać kolory Navboxów osobno dla każdego z nich. Wybierz grupę Navboksów w Menu> Dalej> Okienka, a następnie naciśnij Edytuj, aby edytować ustawienia Kolor i Liczbę linii dla kilku navboxów jednocześnie. W taki sam sposób można ustawić **rozmiar** Navboxów.

Jeśli zaznaczone jest pole wyboru **Obrys**, wiersz Danych i Jednostek będzie przezroczysty. Za pomocą pola kombi **Wypełnienie** możesz kontrolować, jak przejrzyste są Navboksy w skali od 0 do 100% w kroku co 10%. Właściwość obrysu mogą zostać dla Navboxu lub domyślnie kliknięciem w przycisk **Tylko wartość**.

Zaznacz pole "**Zezwalaj na przeciąganie**", aby umożliwić umieszczenie Navboxu w dowolnym miejscu na ekranie. Aby go przesunąć, dotknij odpowiedniego Navboxu, a następnie przenieś go do nowego miejsca. Zauważ, że możesz zrobić to samo z strzałką wskazującą północ, symbolem szybowca, wskaźnikiem wiatru i wskaźnikiem dolotu.

Za pomocą pola kombi Wypełnienie możesz kontrolować, jak przezroczyste będą navboksy. Wartość 0% oznacza całkowite wypełnienie okienka tłem.

8.8 Symbole

Możesz wybrać preferencje dla tych symboli:

- Szybowiec**
- Wiatr**
- Orientacja**
- Dolot**
- Skala,**
- Przycisk zadania,**
- Zalecana Prędkość**
- Wario.**

Opcja **Widoczny** pokazuje lub ukrywa określony symbol.

Właściwość **Obrys** sprawia, że symbol jest wyświetlany bez tła

Opcja **Zezwalaj na przeciąganie** pozwala wybrać, czy symbol może być przesuwany na ekranie.

Przycisk **Przywróć pozycję** przywraca wybrany przycisk do domyślnej pozycji na ekranie.

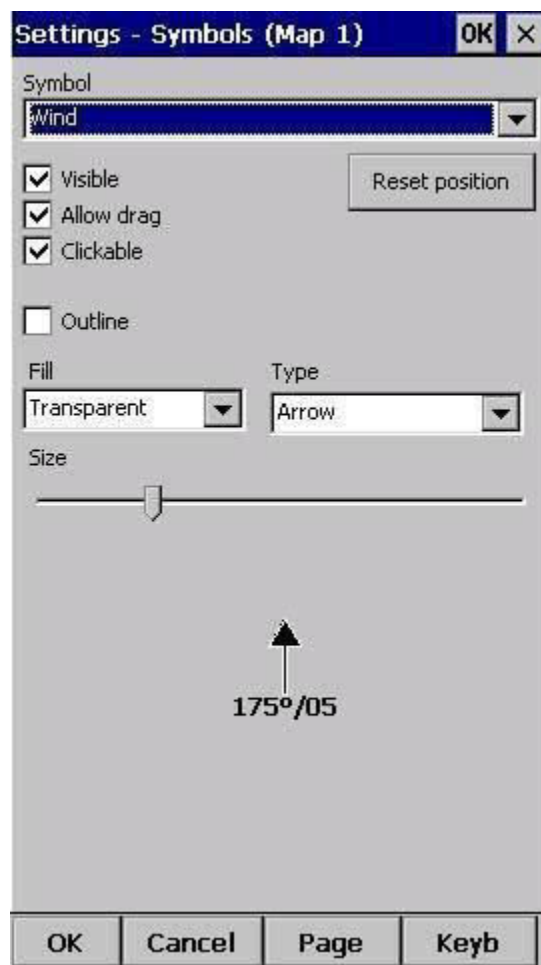
Suwak **Rozmiar** kontroluje rozmiar każdego symbolu.

Pole **Typ** pozwala wybrać jedną z kilku wersji danego symbolu.

Opcja **Legenda** jest dostępna tylko dla symbolu Wario.

Symbol **Wario** wyświetli analogowe Wario na Oudie IGC.

Istnieje opcja wyświetlania Wszystkich symboli wyłącznie z **obrysem** koloru białego.



8.9 Ostrzeżenia

Istnieją trzy typy ostrzeżeń w SeeYou Mobile:

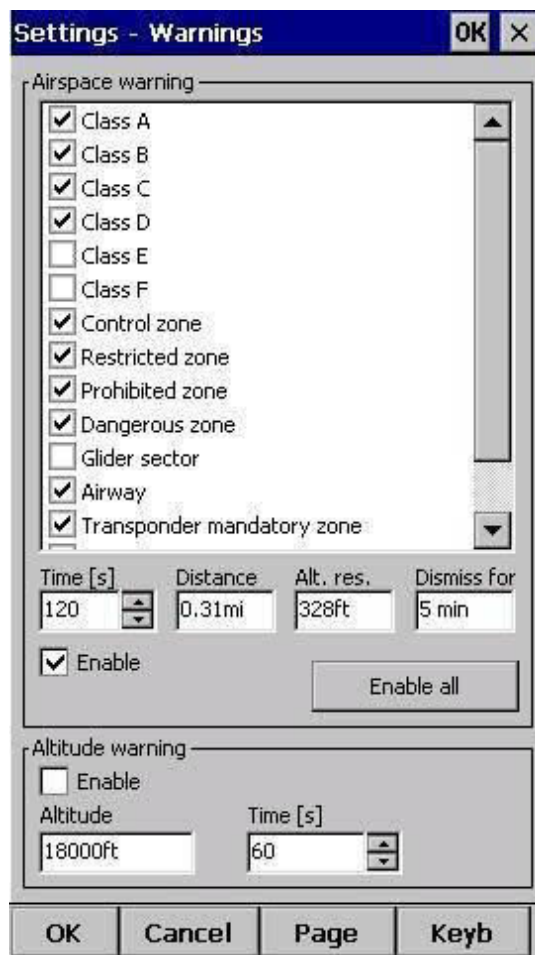
1. Ostrzeżenia o strefach powietrznych
2. Ostrzeżenia o Wysokości
3. Ostrzeżenia Flarm

Ostrzeżenie o **Strefach Przestrzeni Powietrznej** jest aktywowane na dwa sposoby. Pierwsze ostrzeżenie jest wydawane, gdy przewidywany tor lotu znajduje się w strefie. Strefa jest wytłuszczona na czerwono, dzięki czemu można ją wyraźnie zauważyć na ekranie. Przewidywana pozycja szybowca jest wyświetlana dla wartości w sekundach naprzód przed aktualną pozycją. Tę wartość można ustawić w ustawieniu **Czas [s]**.

Drugie ostrzeżenie o Strefie pojawia się, gdy zbliżasz się bliżej niż wybrana **Odległość** od strefy lub gdy twoja wysokość jest mniejsza o **Wysokość Zapasu** niż granica przestrzeni powietrznej. Pojawi się ciągle ostrzeżenie dźwiękowe i ostrzeżenie na pełny ekran.

Ostrzeżenie o maksymalnej wysokości jest ostrzeżeniem ogólnym, przydatnym na przykład wtedy, gdy istnieje maksymalna wysokość ustawiona dla dnia zawodów lub 18 000 stóp dla USA. Kiedy zbliżysz się do przestrzeni powietrznej, usłyszysz sygnał dźwiękowy i czerwony pasek przypominający ostrzeżenie o przestrzeni powietrznej.

Ostrzeżenie Flarm jest wyjątkowe, ponieważ odczytuje informacje z urządzenia Flarm, a następnie używa imitacji głosu w celu przekazania tej informacji pilotowi.



Zobacz także:

Zarządzanie ostrzeżeniami o strefach powietrznych 

8.10 Asystent Termiczny Kominów

Asystent termiczny nieustannie analizuje termikę podczas krążenia. Możesz zdecydować, kiedy chcesz zostać ostrzeżony o możliwości lepszego wznoszenia w jednej części komina.

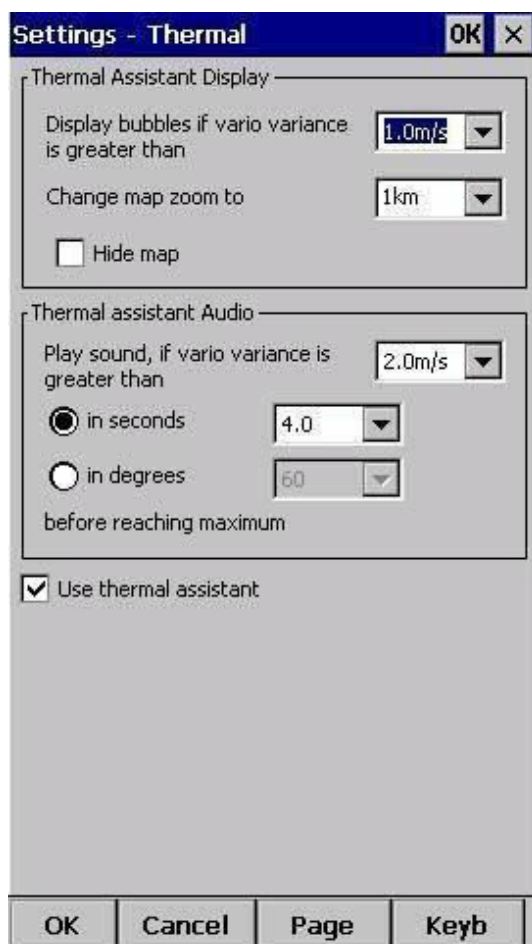
Wahania Wariometru to różnica pomiędzy kwadratami zmiany wariometru i jego średnią wartością. Im większa różnica, tym bardziej możliwe, że jeśli lepiej wycentrujesz komin w kierunku najsilniejszego noszenia, to będziesz się wznosił szybciej..

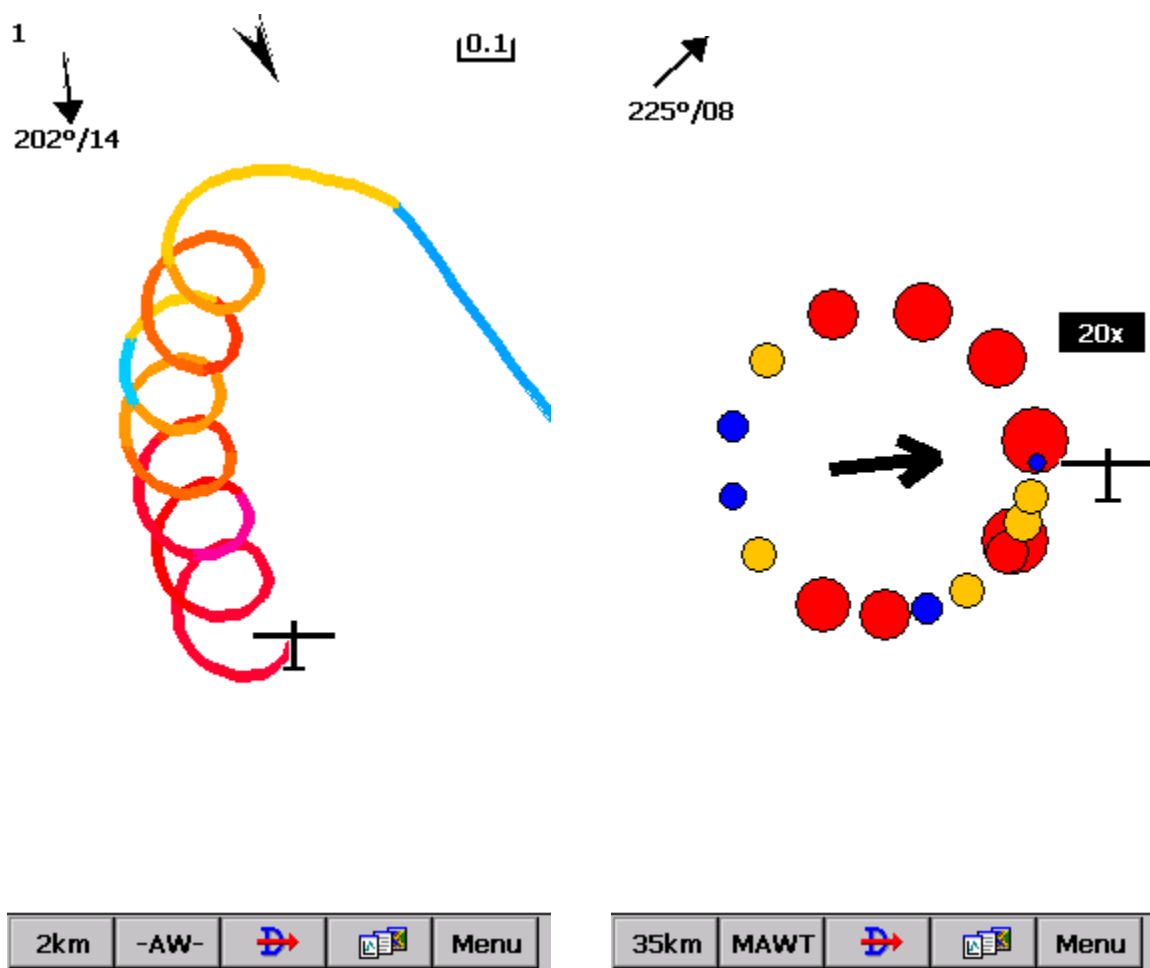
W Menu> Ustawienia> Asystent Kominów możesz ustalić, po jakim wahaniu wariometru chcesz uzyskać wizualizację Asystenta Termicznego i sygnały Audio. W przypadku dźwięku możesz także wybrać, ile sekund lub stopni przed najlepszą częścią komina usłyszysz dźwięk.

Rodzaj prezentacji komina możesz wybrać spośród Bąbelków i Sygnału Dźwiękowego, które pokazują najlepszą część komina. Domyślnym ustawieniem jest dzwonek. Jeśli wybrana jest opcja **Ukryj mapę**, podczas używania Asystenta Termicznego nie zobaczysz mapy.

Asystent Kominów aktywuje się automatycznie po zakręcie o 120 stopni. Asystent jest dezaktywowany 500m po wyleceniu z komina

Asystent Termiczny można całkowicie wyłączyć za pomocą opcji **Używaj asystenta kominów**.





Zobacz Także:

Pierwsze Kroki - Asystent Termiczny^[25]

Menu^[81] (za pomocą skrótu do wyświetlenia Asystenta Termicznego niezależnie od wartości Wario)

8.11 Biegunowa

Okno dialogowe Biegunowa pozwala Ci wprowadzić dane o biegunowej szybowca do SeeYou Mobile. Dane te są niezbędne do kalkulacji dolotu.

Możesz przejść do listy wstępnie wygenerowanych biegunowych, klikając przycisk "Lista...".

Szybowiec pozwala wprowadzić nazwę dla biegunowej

Min. Obciążenie ustawia minimalne obciążenie skrzydła szybowca, natomiast **prędkość przeciągnięcia** informuje SeeYou Mobile o założonej prędkości przeciągnięcia szybowca.

a, b i c są parametrami równania kwadratowego, które jest matematycznym przybliżeniem rzeczywistych osiągnięć szybowca.

Po wprowadzeniu **masy referencyjnej, ciężaru maksymalnego, ciężaru pustego i ciężaru pilota** dla szybowca, będzie możliwe wprowadzenie danych o wodzie w kilogramach (lub litrach).

Panel **informacyjny** daje podstawowe informacje o tym, co zostało skonfigurowane.

Jeśli naciśniesz przycisk **Oblicz**, pojawi się nowe okno dialogowe. Tutaj wykonujesz pełne obliczenia krzywej biegunowej dla współczynników A, B i C.

8.12 Jednostki

Tutaj możesz ustawić Jednostki, do których przywykłeś. Możesz je wybrać dla:

Odległość - km, nm, ml

Wysokość - m, ft

Prędkość - m / s, km / h, kts, mph

Prędkość pionowa - m / s, kts, fpm

Prędkość XC (prędkość przelotu lub średnia prędkość) - m / s, km / h, kts, mph

Ciężnienie - mbar, hPa, mmHG, inHg

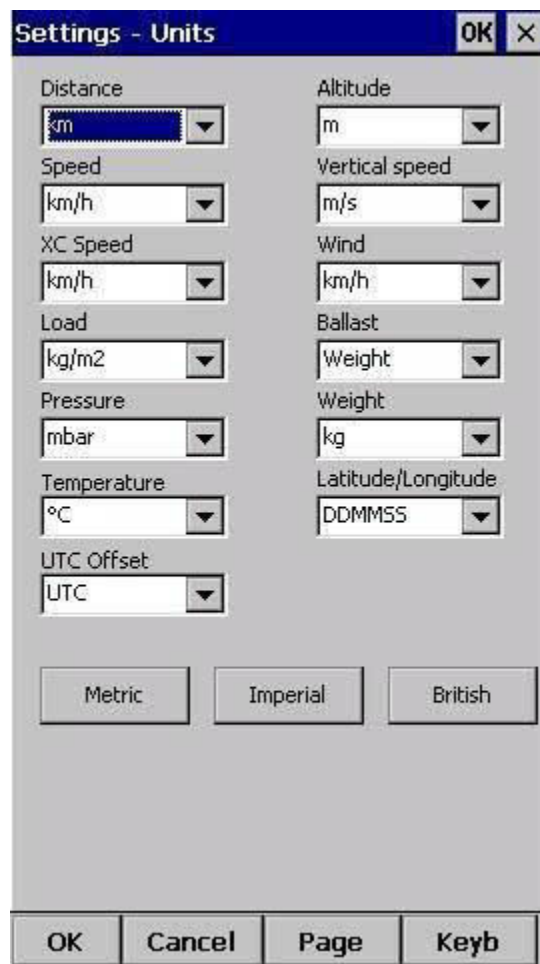
Obciążenie (obciążenie skrzydła) - kg / m2, funt / stopa2

Szerokość / długość geograficzna - DDMSS, DD.MMmmm, DD.dd

Ustaw na system metryczny ustawia: km, m, km / h, m / s, km / h, mbar, kg / m2 i DDMSS

Ustaw na system imperialny ustawia ml, ft, mph, kts, mph, inHg, lb / ft2, DDMSS

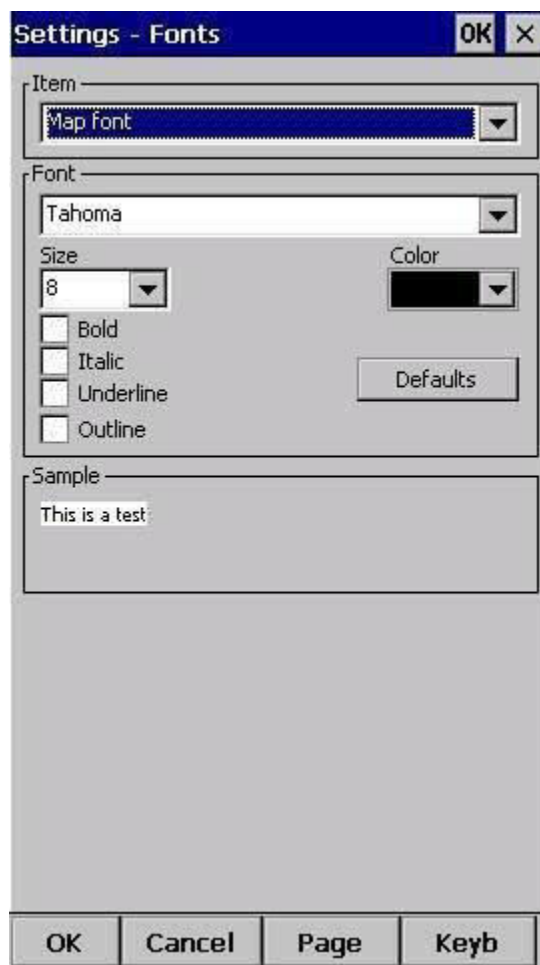
Ustaw na system brytyjski ustawia km, kts, km / h, lb / ft2, inHg, ° F, ft, lbs, DDMSS



8.13 Czcionki

Okno dialogowe czcionek pozwala zmienić preferencje czcionek w Oudie 3.

Wybierz jeden **Obiekt**, a następnie zmień jego **Czcionkę**, **Rozmiar**, **Kolor**, **Pogrubienie**, **Podkreślenie**, **Kontur** i **Kursywę**. Zobacz przykład w panelu **Próbka** u dołu okna dialogowego.



8.14 Wejście

Okno dialogowe wejść pozwala wybrać trzy różne metody poboru danych do wyświetlania lotu w Oudie IGC.

Szeregowy

Do latania będziesz potrzebował zaznaczonej opcji portu szeregowego. W Oudie 2 należy wybrać COM 1, aby korzystać z wewnętrznego GPS lub COM 4 albo Bluetooth, jeśli łączysz się z zewnętrznym źródłem danych.

Uwaga: W Oudie IGC zawsze, jako wejście wybierane jest COM 4. Możliwe jest również wybranie zewnętrznego źródła danych z Bluetooth lub przez kabel portu szeregowego (dostarczonego w pudełku), ale Oudie IGC będzie zawsze używać swojego wewnętrznego, zatwierdzonego GPS i czujnika wysokości. Do nawigacji będzie używane połączenie oby dwu źródeł.

Przycisk **Ustawienia Portu** otworzy okno **Ustawienia Portu** 

Przycisk **Bluetooth** umożliwia połączenie z urządzeniem Bluetooth

Opcja **Resetuj po** zamknie i ponownie uaktywni port COM, jeśli BRAK DANYCH będzie utrzymywał się przez wybraną liczbę sekund.

Ost. nie będzie kontrolować sumy kontrolnej na końcu zdań NMEA. Nie włączaj tej opcji, chyba że masz ku temu dobry powód.

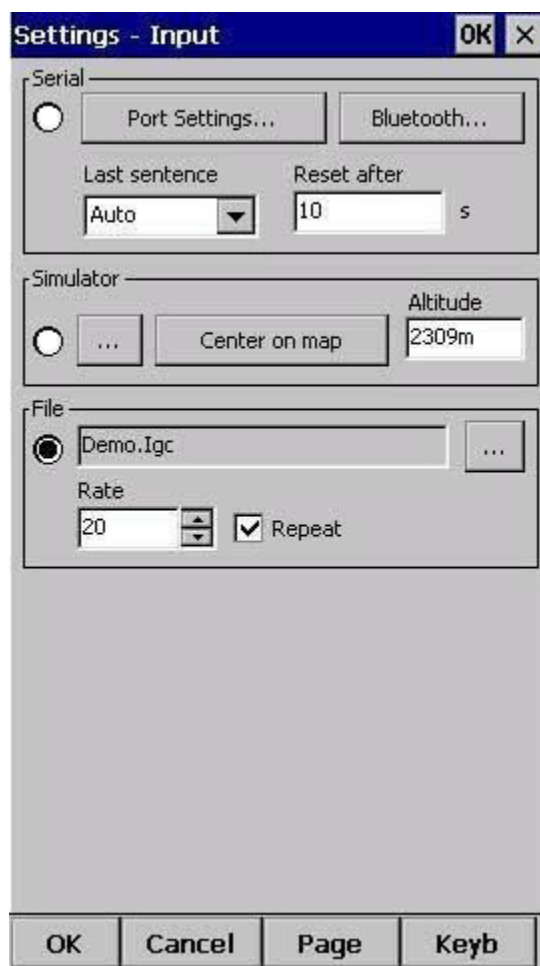
Symulator

W tym trybie szybowiec jest sterowany przez przeciągnięcie z niego linii, co określa jego kierunku poruszania się i prędkości. Możesz także określić szerokość i długość geograficzną startu poprzez pola edycji.

Plik

Ten tryb ładuje plik IGC i animuje stary lot. To jest najdoskonalszy sposób na przetestowanie aplikacji. Będziesz mógł polegać na własnych odczuciach z rzeczywistego lotu i obserwować, co SeeYou Mobile powiedziało ci, gdybyś miał je wtedy ze sobą. Użyj przycisku "...", aby wybrać lot, który chcesz animować, i pokręćła Tempo, aby wybrać szybkość animacji.

Szczególnie przydatnym sposobem na odtworzenie lotu jest zapisanie jego logu NMEA. W logu NMEA wszystkie wiadomości wysłane do urządzenia można odtworzyć na ekranie, w tym inne dane Flarm i ich ostrzeżenia. Aby odtworzyć zapisany log NMEA musisz utworzyć folder "TMP" w folderze głównym swojego Oudie, zapisz log NMEA jako "nmeain.log" i wybierz "Plik" jako dane wejściowe w Menu> Ustawienia> Wejścia.



8.14.1 Ustawienia Portu

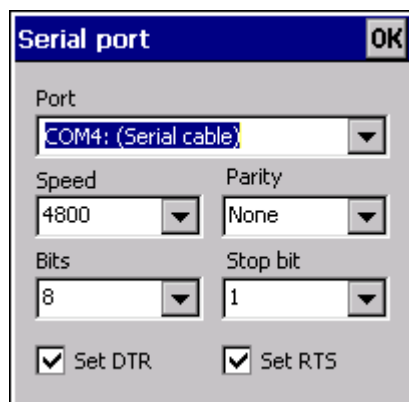
To okno dialogowe ustawia preferencje wejścia GPS, takie jak **port COM (lub port oprogramowania GPD)**, **prędkość COM**, **parzystość**, **bitów danych** i **bitów stopu**.

DTR = Gotowy Terminal Danych. Niektóre urządzenia GPS wymagają sprawdzenia tej opcji, aby dostarczyć dane NMEA

RTS = Żądanie Wysłania. Ta opcja normalnie powinna być odznaczona

Oudie 2: Użyj COM 1 dla wewnętrznego GPS, COM 4 dla zewnętrznego GPS i danych ciśnienia. Użyj przycisku Bluetooth na poprzedniej stronie, aby skonfigurować wejście Bluetooth.

Oudie IGC: COM 4 będzie używany bez względu na ustawienia tego pola. Użyj pola wyboru Prędkość, aby wybrać szybkość komunikacji zewnętrznego portu szeregowego.



8.14.2 Bluetooth

1. Przejdź do Menu> Ustawienia> Wejście> Bluetooth
2. **naciśnij Szukaj** na Oudie (wyświetlane są tylko urządzenia z protokołem SPP)
3. **Wybierz urządzenie**, z którym chcesz się połączyć
4. Naciśnij **"Paruj..."**
5. **Wprowadź kod PIN** urządzenia, z którym się łączysz
6. Połączenie powinno zostać ustanowione w COM 5 (upewnić się, że Prędkość jest prawidłowa)

Niektóre szczegóły, takie jak kod PIN, szybkość transmisji itp., Należy uzyskać z podręczników urządzenia, z którym się łączysz.

Jeśli łączysz się z urządzeniem Bluetooth K6, wybierz KBT5 jako swój port. Umożliwi to dostęp do dodatkowych funkcji, które są dostępne w protokole dla urządzenia K6BT.



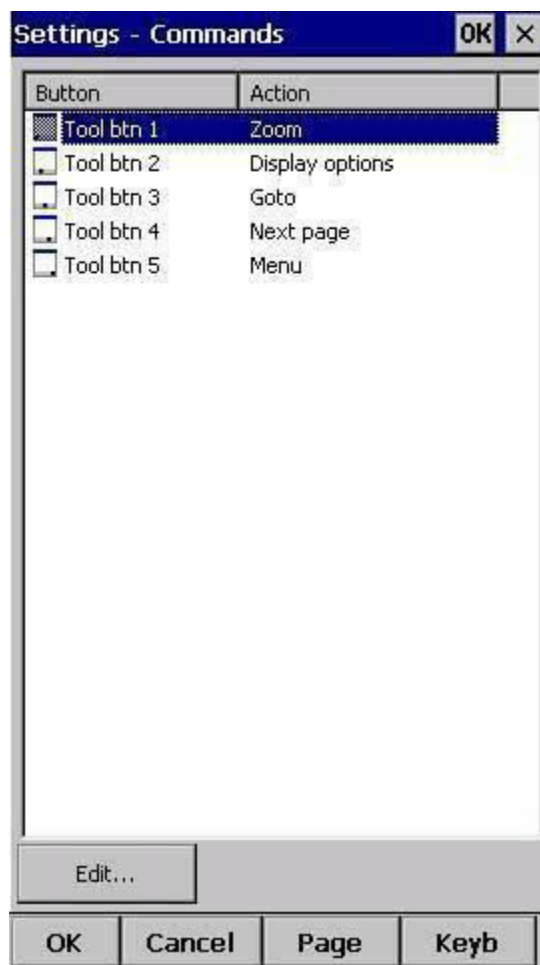
8.15 Polecenia

Możesz w pełni dostosować, które przyciski przejmują konkretne akcje w oknie dialogowym Polecenia.

W SeeYou Mobile dostępne są trzy grupy przycisków. Zauważ, że każde PDA może mieć różne przyciski umieszczone w różnych miejscach, a niektóre nie będą miały ich wcale. To wszystko nie jest problemem dla SeeYou Mobile. Wykryje, które przyciski posiada twój PDA i będą one działać w odpowiedni sposób.

- 5-kierunkowy przycisk nawigacyjny (strzałki i enter)
- Przyciski na bokach PDA
- 5 przycisków oprogramowania na pasku poleceń okna SeeYou Mobile.
- Litery klawiatury

W ten sposób na pewno będziesz mógł skonfigurować swoje urządzenie PDA zgodnie z własnymi preferencjami. Wybierz przycisk, a następnie wybierz dla niego akcję za pomocą przycisku Edytuj. Możesz także przypisać do przycisku funkcję <brak akcji> lub <systemowe>.



8.16 Ustawienia Menu

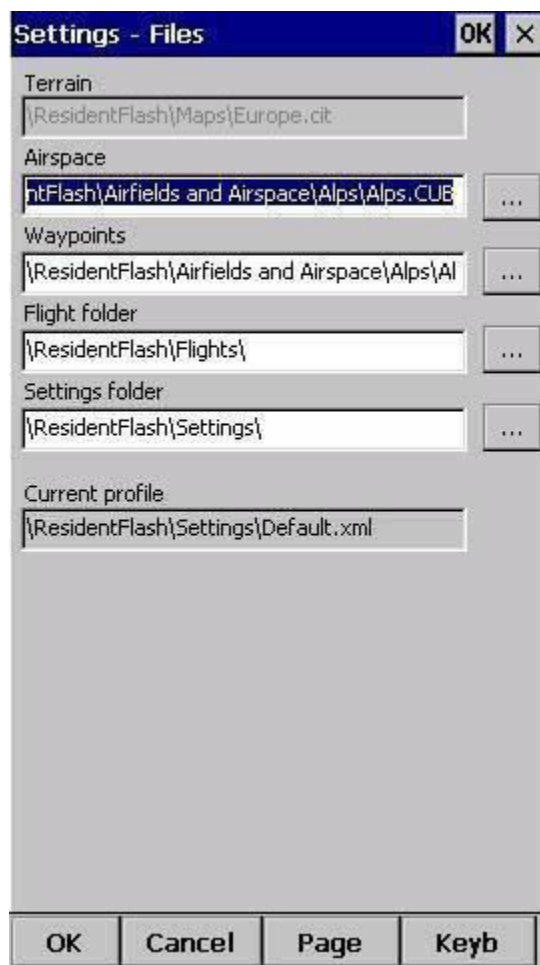
Możesz w pełni kontrolować zawartość i kolejność przycisków w menu. Użyj przycisków **Góra / Dół** i **Edytuj / Wstaw / Usuń**, aby zmienić główne menu.



8. 17 Pliki

Skonfiguruj domyślne lokalizacje plików dla SeeYou Mobile za pomocą tego okna dialogowego. Aby przeczytać o przenoszeniu plików terenu, PZ i przestrzeni powietrznej do SeeYou Mobile, przeczytaj rozdział **Kopiowanie plików do Oudie IGC** ^[10].

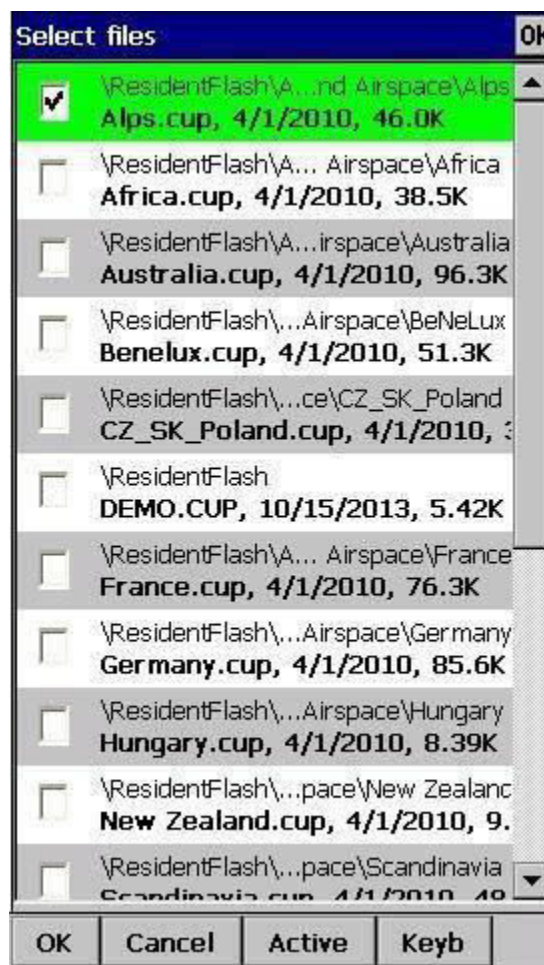
Zauważ, że dowolny z plików może być przechowywany w pamięci wewnętrznej Oudie lub na karcie pamięci. Podczas gdy pamięć wewnętrzna jest nieco szybsza, Karta Pamięci jest bezpieczniejsza, gdy bateria się wyczerpie. Zalecamy przechowywanie wszystkich plików na wymiennej karcie micro SD. Istnieje możliwość zmiany plików w czasie działania urządzenia.



Wybór wielu plików PZ i Stref Przestrzeni Powietrznej

Możliwe jest wybranie więcej niż jednego pliku Punktów Zwrotnych i więcej niż jednego pliku przestrzeni powietrznej w SeeYou Mobile

Tylko pliki PZ: Jeśli zdecydujesz się użyć więcej niż jednego pliku punktów zwrotnych, jeden plik musi zostać wybrany jako **Aktywny**. Zadania będą odczytywane i zapisywane do tego pliku bez żadnych innych plików. Zauważ, że wiele typów plików PZ jest obsługiwanych, ale plik aktywny musi być w formacie pliku SeeYou Waypoint CUP. Przykład okna dialogowego wyboru pliku punktów zwrotnych, w którym wybrane są cztery z sześciu pasujących plików, a pliki są w trzech różnych formatach plików:



Automatyczne wyszukiwanie plików. Po otwarciu okna dialogowego "Wybierz pliki", tak jak na powyższym rzucie ekranu, urządzenie jest przeszukiwane w poszukiwaniu wszystkich odpowiednich plików. Jeśli szukasz plików terenowych, zostaną wyświetlone wszystkie pliki CIT z twojego urządzenia PDA itd..

8.18 IGC Logging

Oudie IGC rejestruje lot i tworzy plik IGC.

8.19 Interfejs

Orientacja ekranu może nie być obsługiwana na wszystkich urządzeniach. Jeśli niektóre lub wszystkie kierunki są wyszarzone, urządzenie to nie obsługuje obracania ekranu w tym konkretnym kierunku. Podane kierunki odnoszą się do domyślnej orientacji:

0 = orientacja domyślna

90 = 90 stopni w kierunku obrotu wskazówek zegara od domyślnej orientacji

180 = do góry nogami w stosunku do orientacji domyślnej

270 = 90 stopni w kierunku przeciwnym od ruchu wskazówek zegara względem domyślnej orientacji

Zmiana orientacji ekranu wymaga ponownego uruchomienia urządzenia Oudie, aby wszystkie zmiany zostały uwzględnione.

Znikanie określa, jak długo okno dialogowe będzie czekać na naciśnięcie gdziekolwiek na nim, zanim powróci do nawigacji. Podlegającymi tej funkcji są: Przybliżanie, Właściwości lotu, Wiatr, Orientacja mapy i podobne. Zauważ, że okno dialogowe Ustawień nie znika, ponieważ uważamy, że wiesz, co robisz, kiedy chcesz coś zmienić w Ustawieniach..

Limit Przesuwania to obszar pikseli, w którym navbox nie będzie ruszany nawet po przesunięciu rysika lub palca. Jest to wymagane do używania ekranu palcami, ponieważ trudno jest je utrzymać nieruchomo w środku lecącego szybowca.

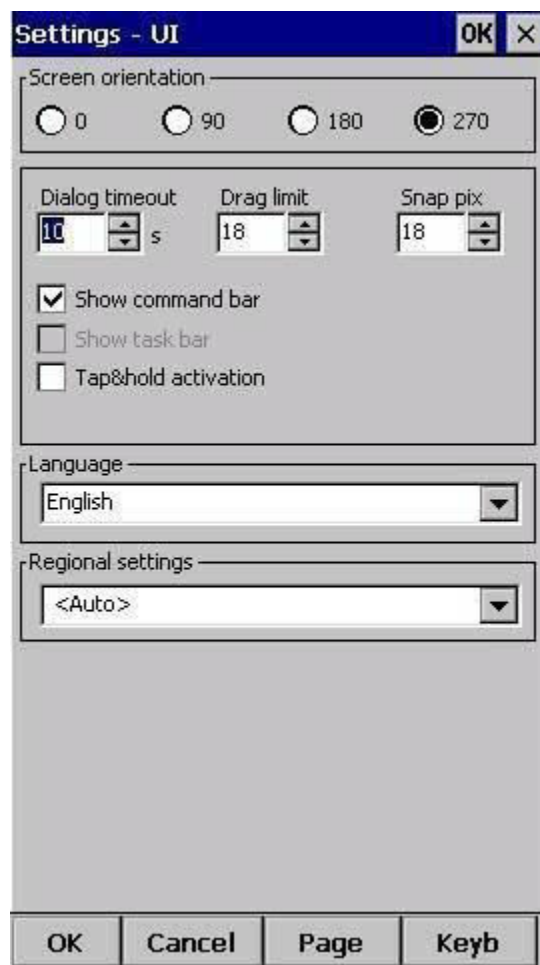
Przyciąganie pozwala wybrać margines dla jakiej odległości punkt z bazy danych jest wybierany automatycznie w Zadanie> Tryb mapy.

Pokaż pasek poleceń wyświetli pasek poleceń z przyciskami narzędzi w dolnej części **Widoku Mapy** ^[63].
Pokaż paski zadania pokaże pasek zadani u góry **Widoku Mapy** ^[63].

Naciśnij & przytrzymaj - aktywacja zmusi cię do kliknięcia i przytrzymania symbolu na stronie Mapa, aby wyświetlić okno dialogowe, takie jak **Wiatr** ^[89], **Kierunek Mapy** ^[84], **Właściwości Lotu** ^[90].

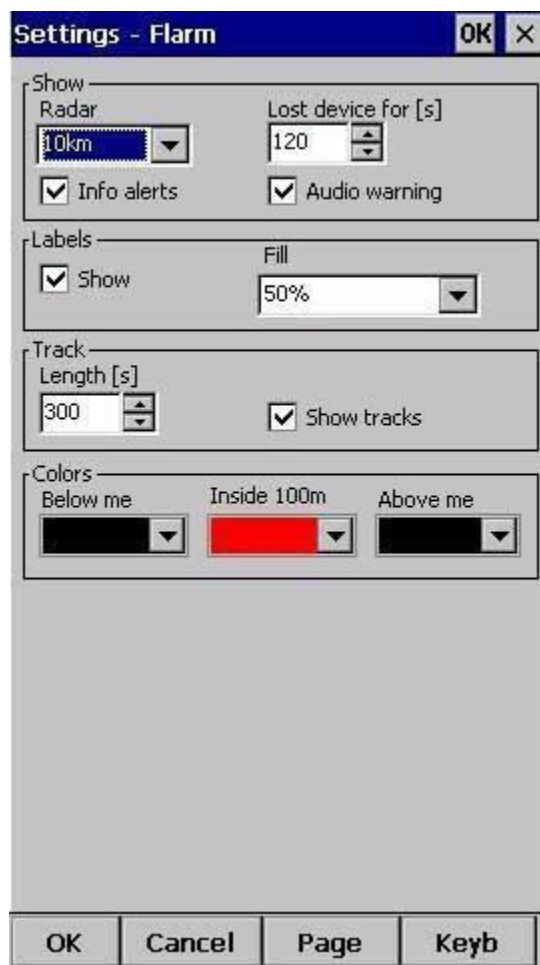
SeeYou Mobile zawiera kilka **Wersji Językowych**. Możesz wybrać swój język za pomocą pola kombi Język.

Opcja **Ustawienia regionalne** pozwala wybrać sposób formatowania daty i czasu. Na przykład, jeśli chcesz używać programu SeeYou Mobile w języku angielskim, ale nadal chcesz mieć lokalny format daty i godziny, wybierz ustawienia regionalne za pomocą tej rozwijanej listy.



8.20 Radar Flarm

Dostosowanie **Radaru Flarm** ⁴⁹ można wykonać poprzez Menu> Ustawienia> Radar Flarm. Ta strona pojawia się tylko wtedy, gdy komunikaty Flarm są odbierane w wejściu strumienia NMEA.



Widoczność Radaru: Za pomocą tego ustawienia możesz ustawić poziom Powiększenia, poniżej którego radar Flarm jest widoczny. Wartość domyślna to 10 km, co jest również sugerowane. Zasięg radaru Flarm wynosi około 3 km i zależy w dużej mierze od umieszczenia anteny Flarm zarówno w szybowcach nadających, jak i odbierających. Okrąg radaru 3 km przy powiększeniach powyżej 10 km staje się mały, a ekran jest nieuporządkowany, dlatego sugerujemy 10 km jako ustawienie domyślne.

Brak łączności [s]: Po utraceniu sygnału z określonego urządzenia Flarm, szybowiec pozostaje migający na ekranie przez ten czas (domyślnie 120 sekund). Następnie jego symbol zostaje usunięty. Jeśli poprzednio nawigowałeś w kierunku danego szybowca, cel po tym okresie staje się pusty.

Opisy - Widoczne: określa, czy etykiety z Przyjazną nazwą (jeśli wprowadzono), wysokość i średnia Wario są widoczne.

Wypełnienie Opisów: określa, czy etykiety są przezroczyste. Kiedy etykiety nie są przezroczyste (co jest ustawieniem domyślnym), za etykietami dla każdego urządzenia Flarm znajduje się białe tło. Etykiety mogą się nakładać. W takim przypadku etykieta dla urządzenia, do którego nawigujesz (wybranego jako Leć Do), jest rysowana na górze wszystkich etykiet. Jeśli nie nawigujesz w kierunku określonego urządzenia Flarm, to opis najbliższy jest rysowany na wierzchu pozostałych.

Ślad lotu [s]: Jest to czas, przez który możesz zobaczyć ścieżkę każdego Flarm w widoku mapy.

Pokaż ścieżki: określa, czy ścieżki urządzeń Flarm są widoczne w widoku mapy.

Kolory są zaprojektowane, aby prezentować trzy wartości. Kolor szybowca znajdującego się ponad 100 metrów poniżej aktualnej wysokości jest określony w polu wyboru **Poniżej**. Kolor szybowca znajdującego się w odległości mniejszej lub większej niż 100m poniżej lub po wyżej aktualnej wysokości jest określony przez pole wyboru **Zakres** 100 m (czyli około 300 stóp). Kolor szybowca znajdującego się ponad 100 metrów nad aktualną wysokością jest określony w polu wyboru **Powyżej**. Domyślne kolory są czarne dla "Poniżej" i "Powyżej mnie", a czerwone dla "Wewnątrz 100 m".

8.21 Różne

Okno dialogowe Ustawienia - Różne zarządza wszystkimi pozostałymi opcjami, nieuwzględnionymi w innych częściach aplikacji.

Jeśli wszystko pójdzie nie tak, możesz **przywrócić wszystkie ustawienia domyślne**, zaznaczając to pole wyboru i ponownie uruchamiać aplikację.

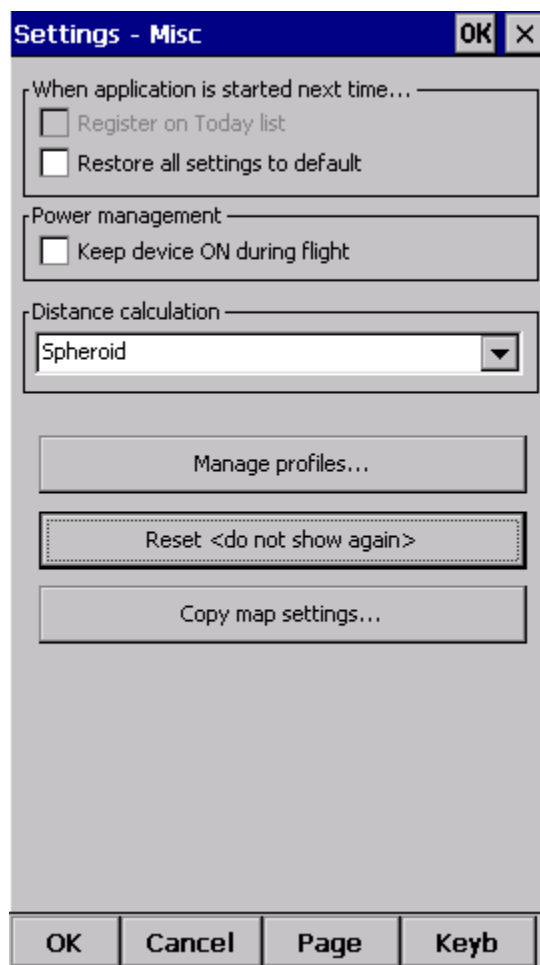
Jeśli pole wyboru **Zarządzanie zasilaniem** jest zaznaczone, to opcja oszczędzania energii urządzenia jest uaktywniana. Na przykład, jeśli urządzenie zostało skonfigurowane do wyłączenia i jeśli nie jest używane przez 2 minuty, wtedy opcja ta może się uaktywnić i zastąpić opcję inną, gdy Oudie IGC wykryje tryb latania. Należy pamiętać, że jeśli funkcja ta nie będzie używana ostrożnie, można wyładować baterię.

Możesz wybrać **obliczenie odległości** na sferoidzie lub elipsoidzie.

Zarządzaj profilami... pozwala dodawać nowe profile do Oudie IGC. Jednym z powodów posiadania kilku profili jest, gdy lataasz różnymi paralotniami i potrzebujesz dla nich różnych konfiguracji (loty konkursowe, latanie XC itp.). Drugim powód, aby posiadać więcej profili, jest sytuacja gdy kilka osób korzysta z tego samego urządzenia w jednym szybowcu. Gdy dostępnych jest więcej niż jeden profil, można go wybrać podczas uruchamiania aplikacji.

Reset "nie pokazuj ponownie". Jest kilka okien dialogowych z etykietami "nie pokazuj ponownie". Jeśli chcesz zobaczyć je wszystkie ponownie, naciśnij ten przycisk.

Kopiuje ustawienia mapy ... zastąpi ustawienia jednej mapy z ustawieniami z drugiej mapy. Przeczytaj uważnie komunikat w oknie dialogowym, aby przypadkowo nie wymienić niewłaściwych ustawień mapy.



8.22 Urządzenia

W Oudie IGC dla niektórych urządzeń możesz ustawić, który GPS znajduje się na drugim końcu Kabła Szeregowego, aby móc się z nim komunikować. Możesz to zrobić za pomocą rozwijanej listy **Urządzenie**. Pamiętaj, że niektóre urządzenia są rozpoznawane automatycznie. W takim przypadku wyświetli się okno dialogowe informujące, że urządzenie zostało rozpoznane.

Ustawienia **MacCready**, **Balast**, **Owady** mogą być wysyłane lub odbierane na niektóre urządzenia. Odznacz **Pobieraj z urządzenia**, jeśli nie chcesz, aby urządzenie zmieniał te ustawienia w SeeYou Mobile. Usuń zaznaczenie opcji **Wysyłaj do urządzenia**, jeśli nie chcesz zmieniać ustawień urządzenia za pomocą SeeYou Mobile. **Odtwarzaj alarmy dźwiękowe w urządzeniu** pozwala włączyć odtwarzanie alarmów dźwiękowych na urządzeniu podłączonym do SeeYou Mobile.

Etykieta **Bieżące Urządzenie** informuje, które urządzenie zostało rozpoznane. Napis Generic GPS oznacza, że urządzenie nie zostało rozpoznane, jako jedno ze specjalnych urządzeń.

Ustawienia portu... otwiera okno dialogowe **Opcje COM**^[138]

Przycisk **Terminal...**^[150] otwiera okno dialogowe, w którym można monitorować wejście NMEA.



8.22.1 Terminal

To okno dialogowe pozwala zobaczyć, jakie dane SeeYou Mobile odbiera przez port COM. Może być to bardzo przydatne do debugowania wszelkich problemów związanych z wejściem GPS.

Górne pole edycji umożliwia wprowadzanie poleceń i wysyłanie ich za pomocą przycisku **Wyślij...**

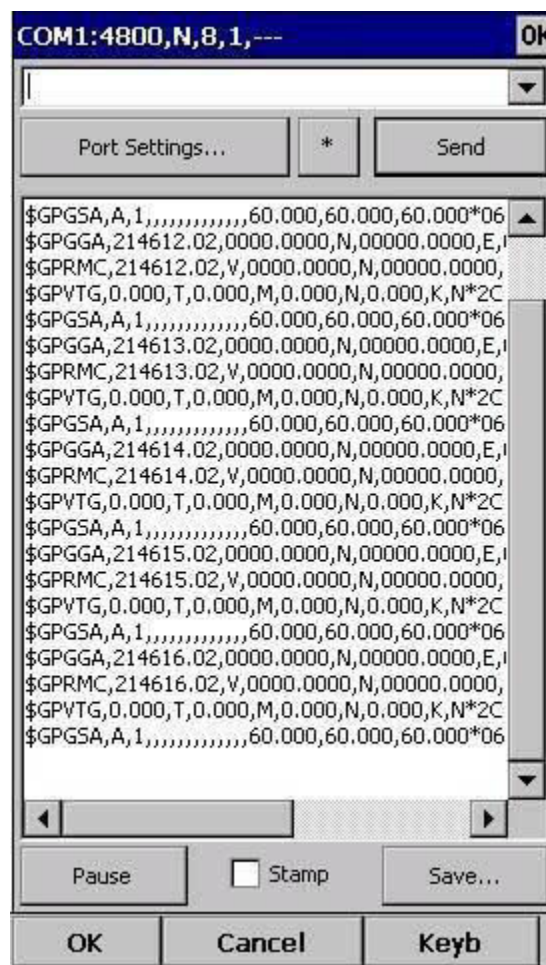
Ustawienia portu... otwiera okno dialogowe **Opcje COM** 

Największy fragment ekranu pokazuje wejście NMEA po podłączeniu GPS.

Przycisk pauzy wstrzymuje odbiór danych NMEA.

Znaczek * doda znacznik czasu do każdego zdania NMEA, co ułatwia debugowanie.

Zapisz... zapisze dziennik, który chciałbyś na przykład wysłać na adres support@naviter.com, jeśli wystąpi problem z debugowaniem.



8.23 LX1600

OSTRZEŻENIE: Zawartość tej strony zależy również od producenta wariometru, który nie jest już produkowany. Został pierwotnie zaprojektowany dla LX 1600, ale istnieje wiele innych modeli, które również mogą korzystać z tych ustawień. Niestety oprogramowanie wariometrów jest nieco inne, dlatego nie możemy zagwarantować, że ta strona będzie działała z wszystkimi wersjami oprogramowania i wersjami sprzętowymi wariometrów, dla których ta strona była przeznaczona. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z LX Navigation.

To okno dialogowe pojawia się tylko wtedy, gdy SeeYou Mobile jest połączone z wariometrem LX 1600. Więcej informacji na temat LX 1600 można znaleźć na stronie www.lxnavigation.si

LX 1600 to nowoczesny wariometr i asystent prędkości. Jest specjalnie zaprojektowany do współpracy z urządzeniami PDA. SeeYou mobile obsługuje wszystkie funkcje LX 1600. Możesz użyć SeeYou Mobile, aby zmienić ustawienia głośności i MacCready w oknie **Właściwości Lotu**⁹⁰. Możesz także użyć okna dialogowego **Polecenia**¹⁴⁰, aby ustawić zwiększenie/zmniejszenie MacCready oraz Zwiększenie/zmniejszenie głośności dla dostępnych przycisków.

Dostępne są cztery panele w dwóch oknach dialogowych ustawień LX 1600. Panele służą do konfiguracji **Wariometru, Zalecanej prędkości, Ustawienia audio i wyświetlacza LCD**.

Panel Wario pozwala kontrolować właściwości igły wariometru.

-**Filtr** wpływa na czułość wariantu. Im wyższa liczba, tym wolniejsza igła Wario i sygnał dźwiękowy.

-**Zasięg** wybiera wartości maksymalne i minimalne dla igły wariometru. Mogą wynosić 5 lub 10 m/s, 10 lub 20kts, 1000 lub 2000 stóp/min.

-**Śr.** wybiera okres czasu dla uśredniania.

-**Filtr TE** wybiera filtr kompensacji Energii Całkowitej. Im wyższa liczba, tym dłużej trwa pokazanie zmiany wartości energii całkowitej wysokości szybowca.

-**Poziom TE** pozwala skompensować niedoskonałości w ciśnieniu statycznym/rurkach TE. Patrz instrukcja obsługi LX 1600 (rozdział 3.2 - Podłączenie Pneumatyczne) o tym, jak podłączyć rurki, aby uzyskać kompensację elektroniczną (różni się ona od podłączenia, kiedy podłączono do kompensacji ciśnienia TE)

-**Inteligentny filtr** jest filtrem dynamicznym i kontroluje szybkość, z jaką porusza się wskazanie igły wariometru. Większa liczba oznacza wartość wolniejszą, bardziej filtrowaną. (zobacz dokumentację LX1600, aby uzyskać więcej informacji na ten temat)

-**Automatyczne zerowanie** jest używane, gdy zauważysz, że igła na ziemi przy bezwietrznych warunkach jest równa zero. Naciśnij autozerowanie w spokojnym otoczeniu, aby ponownie skalibrować parametry Wario na zero.

Panel Prędkości zalecanej

-**Tryb** wybiera, kiedy dźwięk Wario zmienia się na prędkość do lotu. Po ustawieniu na wartość **Zewnętrzna** użyje informacji z zewnętrznego przełącznika, który musisz mieć zainstalowany gdzieś w kokpicie. W trybie **krążenia** tryb zmieni się na Wario, gdy szybowiec będzie krążył, podczas gdy podczas normalnego lotu będzie w trybie Prędkości Zalecanej. Tryb **automatycznej prędkości** przełączy się na tryb zalecanej prędkości do lotu, gdy prędkość w locie zwiększy się ponad wartość ustaloną w tym panelu.

-**Styl przełączania** pozwala "odwrócić" działanie przełącznika za pomocą oprogramowania. Opcja ta zmienia tryby za każdym naciśnięciem przycisku.

-**TAB** pozwala ci określić, jak głębokie są cisze (jest to obszar wokół zera, gdzie wskazanie zalecanej prędkości do lotu nie będzie sygnałem dźwiękowym).

Zapisanie ustawień do eeprom zapisze bieżące ustawienia z obu stron (LX 1600 i LX1600-2) do LX 1600, więc będą one używane, nawet jeśli PDA nie będzie podłączone do LX 1600, co może się zdarzyć w przypadku awarii zasilania PDA.

Panel audio znajduje się na drugiej stronie ustawień - LX1600 (2).

-Opcja **Style** pozwala wybrać między następującymi typami dźwięków wariometru:

.. Lin/neg = Dźwięk zmienia się w liniowej korelacji z odczytem Wario. Występuje przerywanie przy ujemnych wartościach Wario.

.. Lin/pos = The Dźwięk zmienia się w liniowej korelacji z odczytem Wario. Występuje przerywanie przy pozytywnych wartościach. Jest to ustawienie domyślne.

.. Linear = Dźwięk zmienia się w liniowej korelacji z odczytem Wario. Nie jest przerywany.

.. Dig/neg = Dźwięk zmienia się w oddzielnych krokach. Występuje przerywanie przy ujemnych wartościach.

.. Dig/pos = Dźwięk zmienia się w oddzielnych krokach. Występuje przerywanie przy pozytywnych wartościach.

.. Digital = Dźwięk zmienia się w oddzielnych krokach. Nie jest przerywany dla żadnych wartości Wario.

-**Styl Asystenta prędkości** pozwala wybrać pomiędzy SC poz, SC neg i SC. SC pozytywne wydaje dźwięki na wartościach dodatnich, SC negatywne wydaje dźwięki na wartościach ujemnych podczas gdy SC daje ciągle dźwięk o wartościach dodatnich, więc nie pomylisz jego sygnałów dźwiękowych z Wario.

-**Min.częst.** jest dźwiękiem, który usłyszysz, gdy Wario jest ustawione na -10m / s.

-**Zero częst.** jest dźwiękiem, który usłyszysz, gdy Wario równa się zero.

-**Max. częst.** jest dźwiękiem, który usłyszysz, gdy Wario zostanie ustawione na poziomie + 10m / s

-**Gł.Asys.** wybór pomiędzy głośniejszym (Vol H) i cichszym dźwiękiem (Vol L) w Asystencie Prędkości do lotu.

-Przycisk **Test** pozwala zobaczyć i usłyszeć, co masz ustawione. Aby sprawdzić ustawienia dźwięku, musisz być połączony z LX 1600.

Wskaźnik LCD znajduje się na stronie drugiego ustawienia - LX1600(2). Pozwala na ustawienie górnej i dolnej cyfr na wyświetlaczu LCD oddzielnie dla trybów prędkości zalecanej i wariometru.

- Igła** umożliwia ustawienie wskazania igły na wyświetlaczu (Wario, Asystent Prędkości, Wario Netto lub Wario Relatywne)
- Num#1** pozwala ci ustalić, najniższy numer na wyświetlaczu (Wysokość QNH, Dystans Do celu, różnica toru lotu ślizgowego, Wskazanie Prędkości Zalecanej lub Prędkość boku)
- Num#2** pozwala ustawić górny numer na wyświetlaczu (Średnie Wario, Aktualny czas, Czas lotu lub czas boku)

8.24 Wariometr

Filtr

To ustawienie odpowiada za to, jak szybko Oudie IGC zareaguje na wznoszenie lub opadanie.

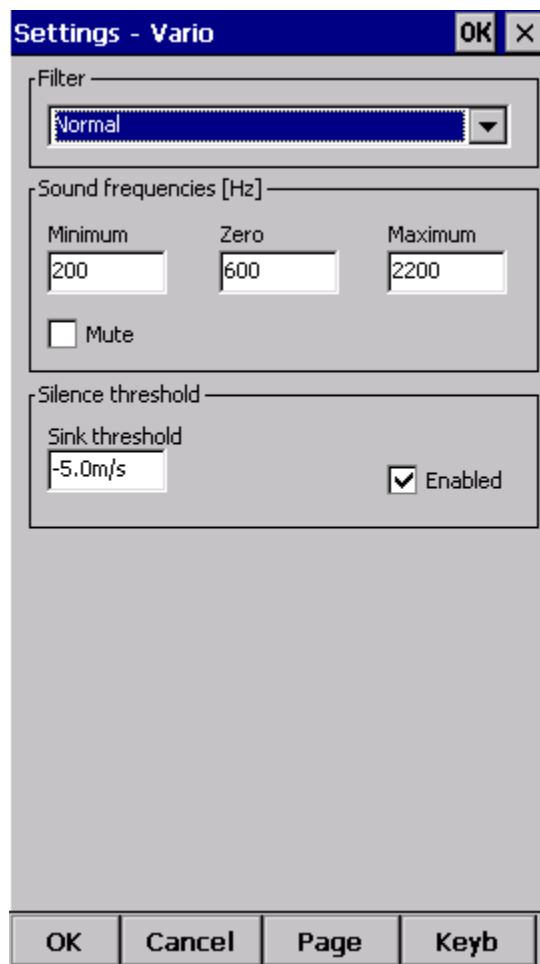
Częstotliwości dźwięku

Tutaj możesz ustawić częstotliwości dźwięku Wario Oudie IGC. Upewnij się, że wypróbowałeś ustawienia fabryczne, zanim wprowadzisz jakiekolwiek zmiany.

po prostu wyciszyć dźwięk Wario za pomocą zaznaczenia okna **Wycisz**.

Próg ciszy

W pierwszym polu możesz ustawić wartość, poniżej której Oudie IGC zacznie zwracać uwagę na opadanie. Za pomocą znacznika możesz włączyć lub wyłączyć tę funkcję.



Zobacz Także:

Głośność & Wysokość  158

Używanie Wario  53

8.25 Oudie Live

Tutaj możesz skonfigurować Oudie do łączenia się z Internetem za pomocą bezpłatnej aplikacji Oudie Live na Androida.



Najpierw przeczytaj rozdział **Łączenie się z Internetem**^[56]

Po sparowaniu urządzenia Oudie IGC ze smartfonem możesz skonfigurować dostępne usługi, takie jak SeeYou Cloud, LiveTrack24 i inne..

Część IX

9 Oprogramowanie Oudie

Domyślnie SeeYou Mobile uruchomi się automatycznie po włączeniu Oudie. Jeśli wyjdiesz z SeeYou Mobile (poprzez Menu> Dalej> Zakończ), przejdziesz do miejsca, w którym możesz ustawić kilka podstawowych rzeczy na Oudie.

9.1 Ekran Główny

Na głównym ekranie możesz łatwo uruchomić SeeYou Mobile lub ConnectMe. SeeYou Mobile to oprogramowanie do nawigacji, podczas gdy ConnectMe może pobierać loty, przysyłać deklaracje i inne dane z rejestratora lotu. Do uruchamiania ConnectMe istnieje oddzielny plik pomocy.

Naciskając przycisk ">>" możesz przejść do **Ustawień ekranu**¹⁵⁷ Oudie.



9.2 Ustawienia Ekranu

Ekran ustawień zawiera kilka podstron, na których możesz skonfigurować:

- **Głośność**¹⁵⁸
- **Podświetlanie**¹⁵⁹
- **Język**¹⁶⁰
- **Autorun**¹⁶¹

- **Kalibracja** ¹⁶²
- **USB** ¹⁶³

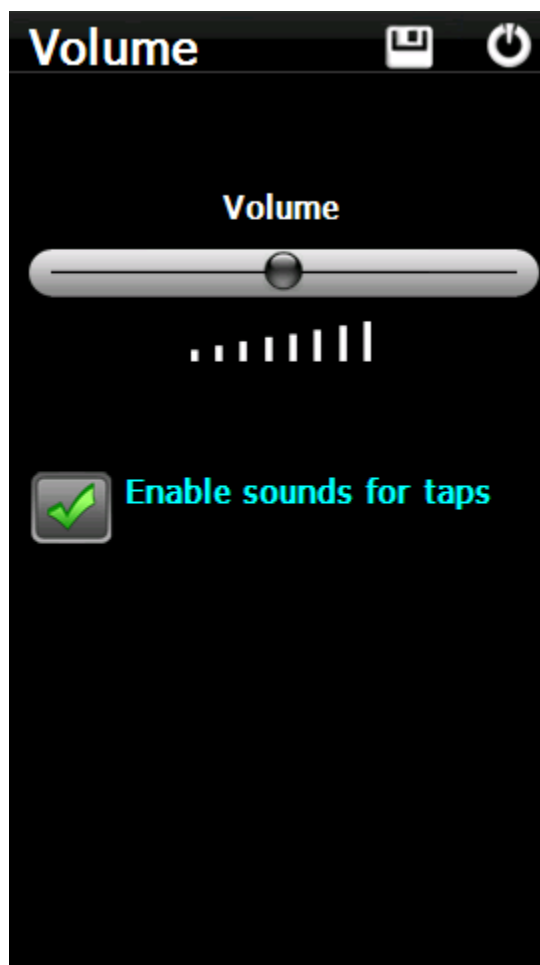
Naciskając przycisk ">>" możesz przejść do **Ekranu Głównego** Oudie ¹⁵⁷



9.2.1 Głośność

Suwak pozwala wybrać ustawienie głośności urządzenia.

Pole wyboru pozwala wybrać, czy chcesz, aby Oudie wydawało dźwięk za każdym dotknięciem ekranu.



9.2.2 Podświetlanie

Pamiętaj, że te ustawienia Podświetlania dotyczą tylko czasu do uruchomienia SeeYou Mobile, po którym Podświetlenie stale przyjmuje wartość maksymalną.

Suwak Podświetlenia pozwala ustawić jasność ekranu. Zalecamy ustawienie go na wartość maksymalną przez większość czasu.

Automatyczne wyłączenie pozwala oszczędzać baterię, wybierając kiedy podświetlenie ekranu zostanie automatycznie wyłączone. Domyślne ustawienie to "Zawsze wł".

Pole wyboru automatycznego podświetlania pozwala Oudie dostosowywać podświetlenie w zależności od warunków otoczenia ocenianych przez czujnik z tyłu urządzenia.



9.2.3 Język

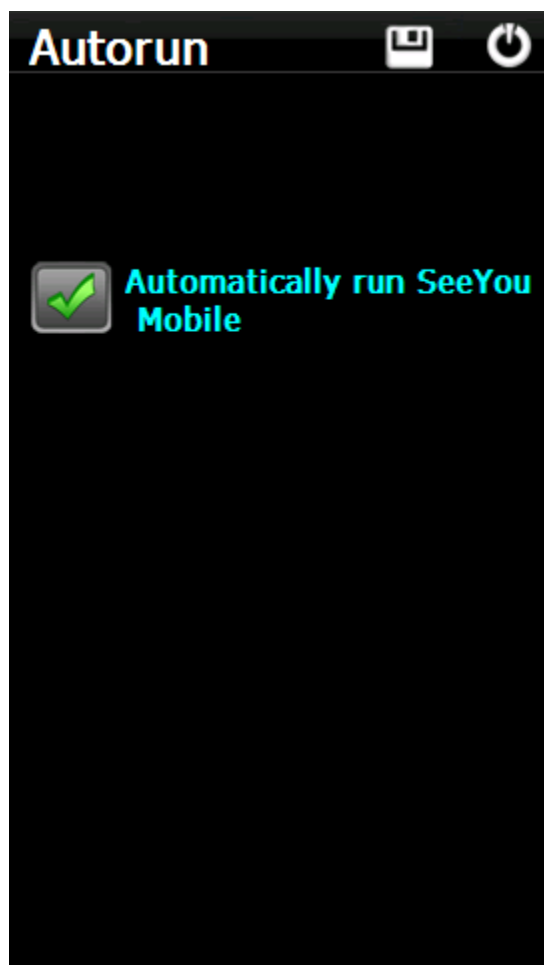
Naciskając ikonę strzałki w lewo i prawo, możesz wybrać język urządzenia. Spowoduje to również zmianę języka w SeeYou Mobile.



9.2.4 Autorun

Pole wyboru umożliwia wybranie, czy oprogramowanie uruchomi się automatycznie po włączeniu lub zresetowaniu urządzenia Oudie.

Możesz użyć przycisku "...", aby określić, które oprogramowanie zostanie uruchomione po naciśnięciu ikony SeeYou Mobile w menu głównym (lub uruchomione, jeśli włączony jest tryb automatycznego uruchamiania).



9.2.5 Kalibracja

Umożliwia ponowną kalibrację ekranu, jeśli stał się on niedokładny.



Please tap on the crosslines firmly
The crosslines will continue to move until
the screen is aligned.



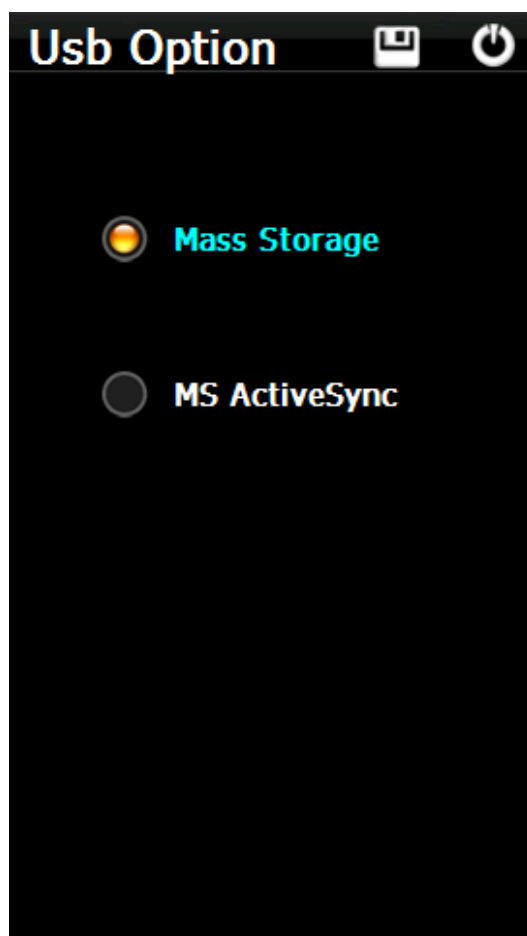
9.2.6 USB

Ta opcja pozwala wybrać zachowanie Oudie po podłączeniu go do komputera za pomocą kabla USB.

W trybie pamięci masowej Oudie po podłączeniu do komputera stanie się dyskiem. Po podłączeniu kabla USB pojawi się pytanie, czy chcesz "połączyć do komputera" czy też tylko "naładować baterię". Jeśli wybierzesz "Połącz z PC", wszystkie uruchomione programy w Oudie zostaną zamknięte, w tym SeeYou Mobile i ConnectMe.

W trybie ActiveSync Oudie zostanie rozpoznane jako urządzenie zewnętrzne. Prędkości przesyłu są znacznie niższe niż w trybie Pamięci Masowej, ale połączenie SeeYou Mobile i PC może działać symultanicznie

..



Część X

10 Windows Mobile – rady i wskazówki

Istnieje kilka sztuczek w korzystaniu z Windows Mobile i PDA. Oto niektóre z nich :

Używanie PDA palcami

Zwykle w warunkach biurowych będziesz używał swojego PDA z dołączonym rysikiem. Jednak wewnątrz szybowca jest to bardzo trudne. Rysik jest mały, a PDA się trzęsie, więc wybieranie czegokolwiek na ekranu jest dość niedokładne. Rysik może się bardzo szybko zgubić. Z tych powodów SeeYou Mobile zostało zaprojektowane do wybierania palcami zamiast rysika.

Dotknij

Jest to podobne do kliknięcia lewym przyciskiem myszy w Windows na pulpicie. Naciśnij palcem lub paznokciem w dowolnym miejscu na ekranie. W ten sposób możesz poruszać się po menu lub dotknąć mapy, aby na przykład przejść do menu Leć Do i Strefy Powietrzne.

Dotknij i Przytrzymaj

Dotknięcie i przytrzymanie jest podobne do kliknięcia prawym przyciskiem myszy na pulpicie w systemie Windows. Istnieje niewiele zastosowań menu podręcznego w SeeYou Mobile, więc funkcja "Dotknij i przytrzymaj" jest zwykle używana do wykonywania zadań specjalnych na mapie. Przykładem jest przenoszenie Navboxów lub uzyskanie dostępu do parametrów lotu poprzez dotknięcie i przytrzymanie wskaźnika Dolotu. Podobne użycie przypisuje się do stukania i trzymania wskazań Wiatr i Północ.

Część XI

11 Specyfikacja Techniczna

Urządzenie

Procesor	ARM 11, 500 MHz
RAM	128 MB
Pamięć Wbudowana	4 GB
Głośnik	Tak
Przyciski	On/Off, Reset
Bateria Oudie 2	1500 mAh (2.5 h)
Bateria Oudie IGC	10400 mAh (12 h)
Ładowarka Ścienna	Tak
Ładowarka 12V	Tak
Rozmiar Oudie 2	135x 86x 14mm
Rozmiar Oudie IGC	135x 86x 25mm

Ekran

Wyświetlacz	5" TFT LCD
Rozdzielczość	480x272
Proporcje	16:9
Orientacja pionowa	Tak
Orientacja pozioma	Tak
Dotykowy	Tak

Połączenia

Wbudowany GPS	Tak
USB	USB 2.0
Pamięć Masowa	Tak
Active Sync Pamięć	Tak
Zewnętrzna	microSDHC
Słuchawki	3.5mm jack
Łącze szeregowo	Tak
Bluetooth	Tak
Czujniki Ciśnienia	Tak (tylko Oudie IGC)

Oprogramowania

Języki	17
Przesuwająca się mapa	Tak
Preinstalowane mapy	Cały świat
Ostrzeżenia stref 3D	Tak
Kalkulator Dołotu	Tak
Asystent Termiczny	Tak
Optymalizacja OLC	Tak
Optymalizacja Trójkąta FAI	Tak
Profile	Nielimitowane
Funkcja Zespołu	Tak
Wskaźnik Prędkości Zalecanej	Tak
Mapa lądowisk przygodnych	Opcjonalne
Ustawienia	Kompletne

Navboxy	72
Biegunowe Szybowców	124
Radar Flarm	Tak
Statystki Lotu	Tak
Statystyki Zadania	Tak
Statystyki z 60'	Tak
NavigationaroundTask	Tak
Zadania Obszarowe	Tak
Deklaracja zadania	Tak **
Zatwierdzenie IGC	Tak (tylko Oudie IGC)
Kalkulator Wiatru	Krążenie/Prosta***
Jednostki	Metryczne/Imperialne
Powtórki Plików	Tak
Rejestrator Lotu	Tak

* Asystent termiczny będzie zdegradowany, jeśli braku wejścia czujnika ciśnienia

** Jeśli jest podłączony do zewnętrznego rejestratora lotu

*** Jeśli jest podłączony do danych zewnętrznego czujnika ciśnienia

Część XII

12 Najczęstsze Pytania

Symptom: Urządzenie nie włącza się po naciśnięciu przycisku zasilania lub zamyka się podczas rozruchu.

Rozwiązanie: Naładuj wewnętrzną baterię urządzenia

Symptom: Nawigacyjne nie znajduje mojej pozycji.

Rozwiązanie: Wyjdź do miejsca, w którym widok nieba nie jest zasłonięty i poczekaj ok 20 minut. Jeśli nadal nie możesz uzyskać satelitów, sprawdź Menu> Ustawienia> Wejścia

Symptom: Oprogramowanie nawigacyjne wyświetla BRAK DANYCH w navboxie GPS.

Rozwiązanie: Sprawdź Menu> Ustawienia> Wejścia. Wewnętrzny GPS działa w COM 1, zewnętrzny port szeregowy to COM 4. Inne parametry zależą od podłączonego urządzenia.

W przypadku **innych problemów** skontaktuj się z support@naviter.com

Część XIII

13 Wyłączenie Odpowiedzialności

Oudie to tylko osobiste urządzenie wspomagające nawigację. Nie zastępuje żadnego prawnie wymaganego urządzenia, metody ani usługi. Użytkownik musi zachować wszystkie środki bezpieczeństwa tak, jakby tego urządzenia nie było na pokładzie jego szybowca.

Przed użyciem urządzenia należy zapoznać się z jego działaniem i aspektami bezpieczeństwa. Nieprawidłowe korzystanie z systemu może spowodować awarię i doprowadzić do szkód materialnych i/lub obrażeń ciała.

Naviter nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia mienia, wypadki, obrażenia ciała lub śmierć, które mogą wynikać z niewłaściwego użytkowania tego urządzenia / sprzętu. Obejmuje to wszelkie użycie tego urządzenia / sprzętu poza granicami zdrowego rozsądku, Instrukcją Użytkowania, wklejkami i inną powiązaną dokumentacją.

Część XIV

Ograniczenia Gwarancji

Firma Naviter gwarantuje, że Oudie IGC będzie wolne od defektów materiałów i wykonania przez jeden (1) rok od daty wystawienia faktury zakupu. Gwarancja nie podlega przeniesieniu. Jeśli jakkolwiek część Oudie IGC ulegnie uszkodzeniu w okresie gwarancyjnym, zwróć Oudie IGC z opisem, co / dlaczego nie działa, a my je naprawimy lub wymienimy, według naszego uznania - bezpłatnie (płacisz tylko za dostawę do Naviter).

Zwróć urządzenie do:

Naviter d.o.o.

Planina 3

4000 Kranj

Słowenia

Gwarancja nie podlega przeniesieniu i jest ważna tylko wtedy, gdy Naviter stwierdzi, że system i jego elementy nie zostały uszkodzone z powodu niewłaściwego użytkowania, zostały zanurzone w cieczach, zdemontowane lub nadużyte. Firma Naviter zastrzega sobie prawo do ustalenia, czy naprawy mają być wykonywane w ramach gwarancji czy po cenie nominalnej. Jako dowód aktywnej gwarancji należy przesłać kopię faktury zakupu.