



SeeYou Mobile Sógó

4.5-es változathoz

Utolsó módosítás: 2013. július 11
© 2003 - 2013 ... Navatier d.o.o.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	2
1.1 Rendszerfeltételek	2
1.2 SeeYou Mobile regisztrálása	2
1.3 SeeYou Mobile elindítása	3
2. Elindítás	5
2.1 A program installálása és levétele	5
2.2 SeeYou Mobile első futtatása	5
2.3 Fájl-ok másolása SeeYou Mobile-hoz	7
2.4 SeeYou Mobile használatának megismerése	8
2.5 Kapcsolat a GPS-szel	9
2.6 Felhasználói profilok	10
2.7 Útvonal (feladat) bevitele	11
2.8 Hogyan működik a Légtér Figyelmeztetés	16
2.9 Koszorú, rekord és verseny útvonalak	18
2.10 Meghatározott területű útvonal repülés	19
2.11 Repülés FAI háromszög segéddel	23
2.12 Termiksegéd használata	25
2.13 Flarm radar	26
3. Térkép oldal	30
3.1 Mutató információ	30
3.1.1 Fordulópontok	31
3.1.2 Flarm	32
3.1.3 Légtér	33
3.1.4 Feladat	33
3.2 A repülőgép helyzete	34
3.3 A nyíl É-i irányba mutat	34
3.4 Szél vektor	34
3.5 Siklópálya jelző	34
3.6 A megkívánt siklási sebesség jelző	35
3.7 Vektortérkép	35
3.8 A repülés nyomvonala	35
3.9 Tereppel történő összeütközés	36
3.10 Légtér figyelmeztetés	36
3.11 Navigációs dobozok	36
3.12 A visszajátszás sebessége	36
3.13 Feladat	37
3.14 Parancs sor	37
4. Tájékoztató oldal	39
5. Statisztikai oldal	41

6. Menü	43
6.1 <Vissza és Előre>	44
6.2 ESC	44
6.3 Beállítások	44
6.4 Képernyő opciók	44
6.5 Térkép tájolása	44
6.6 Fordulópont hozzáadása	45
6.7 Nagyítás	46
6.8 Szél	47
6.9 McCready és magasság	47
6.10 Goto	49
6.10.1 A részletek áttekintése	50
6.10.2 Pont szerkesztés	51
6.10.3 Fordulópont szűrők	52
6.11 Feladat	54
6.11.1 Lista szerkesztése	55
6.11.2 Térkép szerkesztés	56
6.11.3 Pont szerkesztése	57
6.11.4 Feladatok betöltése	58
6.11.5 Feladat beállítások	59
6.11.6 A kijelölt feladat feltöltése	59
6.11.7 Több indulási pont	60
6.12 Névjegy	60
6.13 Kilépés	61
6.14 Csapat	61
6.15 Beállítások mentése	62
6.16 Flarm pontok	63
6.17 Felhasználói profil kapcsolása	63
6.18 Kapcsolódás	63
6.19 Startkönyv	63
7. Beállítások	65
7.1 Térkép	65
7.1.1 Magassági színek	66
7.2 Légterek	67
7.3 Fordulópontok	68
7.4 Repülés	69
7.5 Optimalizálás	70
7.6 Feladat	70
7.7 Navigációs dobozok	71
7.7.1 Szerkesztés	74
7.8 Szimbólumok	75
7.9 Figyelmeztetések	76
7.10 Termik	76
7.11 Poláris	77

7.12 Mértékegységek	78
7.13 Betűk	78
7.14 Bemenet	79
7.14.1 Port beállítások	80
7.15 Parancsok	80
7.16 Menü	81
7.17 Fájlok	81
7.18 Rögzítés (logger)	82
7.19 UI (Felhasználói felület)	83
7.19.1 Nyelvek kezelése	84
7.20 Flarm	85
7.21 Egyéb	86
7.22 Hardware	86
7.22.1 Csatlakozás	87
7.23 LX 1600	88
 8. Windows Mobile tippek és trükkök	91



1. Bevezetés

Seeyou Mobile v4.50

A Seeyou Mobil egyedülálló olyan felhasználása a kézi számítógépeknek, amely segíti a vitorlázórepülő pilótákat minden szinten a jobb eredmény eléréséhez.

A Naviter egy Szlovéniában alapított szoftver cég. Mi a leglényegesebb dolgokra összpontosítunk és arra, hogy a vitorlázórepülők könnyedén használhassák

Naviter d.o.o.
Planina 3
4000 Kranj
Slovenia
e-mail: info@naviter.com
web: <http://www.naviter.com/>

Minden jog fenntartva Naviter d.o.o. 2003-2013 által

1.1 Rendszerfeltételek

Sokoldalú lehetőségei vannak a SeeYou Mobile futási lehetőségeinek,

Kompatibilis operációs rendszerek

- . Windows CE 3.0
- . Pocket PC 2002
- . Pocket PC 2003 (rokon a Windows Mobile 2003-mal)
- . Windows Mobile 2003 2. kiadás
- . Windows Mobile 5.0
- . Windows Mobile 6.0
- . Windows Mobile 6.5

Kompatibilis processzor típusok

- . Mips
- . Arm
- . Strong Arm
- . X-Scale ARM

Kompatibilis képernyők

- . egyszínű
- . színes
- . álló
- . fekvő
- . tetszőleges felbontású

Szükséges memória

Legnagyobb részt a térkép méretétől függ. Térkép nélkül elegendő ~500 KB. Ellenőrizned kell a térkép méretét mielőtt áttöltenéd azt a SeeYou-ról.

1.2 SeeYou Mobile regisztrálása

A SeeYou Mobile regisztrálatlan verziója 100 %-ban működik. Ha még is ráklickelsz a legördülő dialógus ablakra, akkor mindig meg fogja kérdezni a regisztrációs számodat.

Ha minden korlátozás nélkül akarod használni a SeeYou Mobilodat regisztrálnod kell a SeeYou Mobilodat. Egy regisztrációs kulcsot meg kell vásárolnod interneten (<http://www.naviter.com>) vagy valamelyik distributoron keresztül. A regisztrációs szám lehetővé teszi számodra valamennyi frissítés installálását egy speciális időszakban ingyenesen. Később még nyugodtan használhatod a SeeYou Mobilodat bizonyos korlátozásokkal. A frissítésed regisztrációs számának lejártá utáni frissítéshez Neked új regisztrációs számot kell vásárolni.

A regisztrációhoz lépj az [Névjegy](#)^[60] dialógus ablakba a [Menübe > „>>>” > Névjegy](#)^[60]. Vidd be a neved

„Registered to” ablakba és a regisztrációs számot a „Registration key” ablakba, majd nyomd meg a **Regisztrálás** gombot. Ha a regisztráció teljesül, látni fogod az információt a széria számról és az frissítés lejártának idejét a doboz alatt.



1.3 SeeYou Mobile elindítása

A legkönnyebb út a SeeYou Mobile elindításához, ha a SeeYou Mobilod gyorsindítóját a PDA-d Today képernyőjére helyezed.

Ha a SeeYou Mobile-t az SD kártyára installálod és az eszközöd támogatja az automatikus indulást, akkor automatikusab el fog indulni, ha behelyezted az SD kártyát a helyére

Ha jobban szereted a nehezebb utat - a SeeYou Mobile installáld a \Program Files\mSeeYou alapértelmezett könyvtárba.



Rész

2. Elindítás

Ennek a témának szüksége van néhány alapvető dologra, amelyet ismerned kell a SeeYou Mobile szabályszerű elindításához. Ha először akarsz használni a SeeYou Mobilod, néhány pillanatig foglalkozz az alábbi, első néhány egyszerű lépéssel:

- . [Installálás és levétel](#) ⁵
- . [A SeeYou Mobile első futtatása](#) ⁵
- . [Fájlok másolása a SeeYou Mobile-ba](#) ⁷
- . [SeeYou Mobile használatának megismerése](#) ⁸
- . [Kapcsolat a GPS-szel](#) ⁹
- . [SeeYou Mobile felhasználói profiljai](#) ¹⁰
- . [Vitorlázó teljesítmény jelvények, rekordok és versenyútvonalak repülése](#) ¹⁸
- . [Területi útvonalrepülések kijelölése](#) ¹⁹
- . [Használd a termiksegédet](#) ²⁵
- . [Repülés FAI háromszög segéddelel](#) ²³
- . [Flarm radar](#) ²⁶

2.1 A program installálása és levétele

Installálás

A SeeYou Mobile Pocket PC-re való installálásának legegyszerűbb módja, ha azt letöltöd a <http://www.naviter.com> honlapról.

Futtasd a letöltött fájlt a PC-den és kövesd a képernyőn lévő útbaigazításokat. Ha te nem változtatsz valamit az installálás folyamán, akkor az installálás a te PC-d winchesterének \Program Files\mSeeYou könyvtárba, míg a térképek, légterek, útvonalpontok a \My Documents\SeeYou könyvtárba fognak kerülni.

Helyezz egy SeeYou indító ikont a PC-d képernyőjére. Használd az ikont a program gyors indításához.

Installálás egy memória kártyára

- . Töltsd le a SeeYou Mobile ZIP-et a memória kártyára
- . Helyezd a memória kártyát a kártyaolvasóba
- . A letöltött ZIP fájl tartalmát bontsd ki a memória kártya gyökeri könyvtárba
- . Készíts egy biztonsági másolatot a könyvtárszerkezet megtartására
- . Helyezd be a memória kártyát a PDA-ádba

Te most láthatod a párbeszéd kérdést akarsz-e, vagy nem futtatni a SeeYou Mobile-t

A program levétele

A SeeYou Mobile program meghajtóról történő levételéhez menj Start > Settings > System > Remove Programs-ba. Válaszd a Naviter SeeYou Mobile-t és nyomd meg a Remove gombot. Törölni fogja a program fájlokat, beállításokat, a térképet, a légtereket és a fordulópontok fájljait, míg a felvett repülések megmaradnak az eszközön.

Lásd még:

[Elindítás](#) ⁵

2.2 SeeYou Mobile első futtatása

Sikeres [installálás](#) ⁵ után, használd a SeeYou Mobile ikont a Today képernyőn, hogy elindítsd a programot.

Ha csak nem csatlakoztattad már a GPS eszközt, tájékoztatni fog, hogy a GPS bemeneti jele nem áll rendelkezésre és megkér téged, hogy válassz egy új inputot. Nyomd meg a Igen-t és így megnyílik a [Beállítások > Bemenet](#) ⁷⁹ ablak. A már felvett demo repülés futtatásához válassz a File-t, és nyomd meg az OK gombot a képernyő alján látható parancs sorban.

Ezután láthatod a demo repülést egy demo térképen, demo fordulópontokkal és demo légtérrel. A repülőgép felszáll 20:1-es gyorsítású lejátszással és a Navigációs dobozok mutatják az értékeket, amiket a pilóta láthatott, ha SeeYou Mobile-val repülte az adott repülést.

A [Térkép oldalak](#)^[30] (1, és 2) 3 részre oszlanak a tetejétől az aljáig: Fejléc > Térkép a szimbólumokkal > Parancssor.

Fejléc

Tájékoztató a GPS állapotáról, megadja a következő fordulóponthoz, a rendszerről információt ad, úgymint alacsony akkumulátor töltöttség, hangerő szabályozás és a háttérbe rakhatod a programot (az „X” gomb). Jegyezd meg hogy az „X” gomb nem csukja be a SeeYou Mobile-t, csak a háttérben futtatja. Ez különbözik attól ahogy az asztali számítógépen használsz.



[Térkép](#)^[30] szimbólumokkal

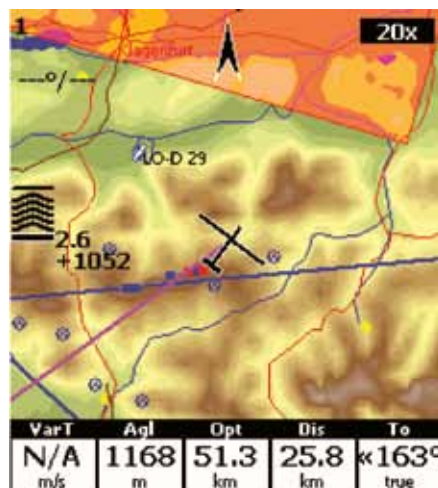
Ez az a hely, ahol mindig megtalálhatod az információkat. Megérintve a szimbólumokat felhossa a további ablakokat a

- . [Szél](#)^[47] a szélvektor érintésével
- . [Térkép iránya](#)^[44] az észak nyíl érintésével
- . [Repülési tulajdonságok](#)^[47] ablak az érkezési magasság és a MC szimbólum érintésével
- . Mozgasd a repülőgépet, ha megérintetted azt. Ez is egyfajta kézi kiválogató funkció a térképhez.

A térképen egy fordulóponthoz megérintésével felhossa a fordulóponthoz viszonyított távolságok sorrendjében van. Ez egy gyors módja annak, hogy kiválassz egy fordulóponthoz a listából.

Húzz egy vonalat a képernyőn, ismét egy fordulóponthoz listát kapsz, a húzás irányába növekvő távolsági sorrendbe, és másodszor a repülőgéptől való távolság sorrendjébe rakva a fordulóponthoz. Ez nagyon hasznos azon fordulóponthoz keresésére, amely bár nincs rajta a képernyőn, de tudod, hogy az adott irányban van.

A [Navigációs dobozok](#)^[71] segítségével tudod kiválasztani a megfelelő információkat, amelyekre szükséged van a képernyőn, legyen az végsiklás, navigáció, optimalizáció vagy bármi más. Használd a Menü > Navboxok menüpontokat, hogy kiválassz azokat, amelyeket látni akarsz.



[Parancssor](#)^[37]

A Parancssor 5 gyorsbillentyűt tartalmaz bizonyos funkciók eléréséhez. A parancssoron kívül működtethető a Pocket PC-n egy tetszőleges szerint kijelölhető nyomógomb segítségével. A nyomógomb kiválasztása valamelyik eljárásához a [Menü > Beállítások > Parancsok](#)^[80] utasításon keresztül lehetséges.

Az alapértelmezett eljárások a PDA nyomógombjaira a következők:

- . Fel = előző fordulóponthoz
- . Le = következő fordulóponthoz

- . Bal = előző lap
- . Jobb = következő lap
- . Jegyzék (Ipaq-nél bal felső gomb) = McCready értékének csökkentése
- . Kapcsolás (Ipaq-nél bal alsó gomb) = McCready értékének növelése
- . Inbox (Ipaq-nél jobb felső gomb) = előző oldal
- . ITask (Ipaq-nél jobb alsó gomb) = Következő oldal

A programban alapértelmezett műveletek a gombokhoz, balról jobbra (parancssor) az alábbiak:

- . [Térkép méretarány](#)^[46] változtatása
- . [Képernyő tartalmának](#)^[44] megváltoztatása
- . [Goto](#)^[49]
- . Következő lap
- . [Menü](#)^[43]



Használd mindezen gombok funkcióit!

Lásd még:

[Elindítás](#)^[5]

2.3 Fájlok má solása SeeYou Mobile-hoz

A Mobile Wizard összekapcsolja a SeeYou-t a SeeYou mobillal és küldi a fájlokat a Pocket PC-re. A Mobile wizard sohasem veszti hatályát. Ezeknek az eszközöknek nincs SeeYou regisztrált változata a szükséges adatok mindegyikének a Pocket PC-re való átviteléhez.

1. Létesíts kapcsolatot a Pocket PC-vel az Active Sync segítségével.
2. Futtasd a SeeYou-t
3. Menj a következő utasítás sorra File > Mobile Wizard

A **Mobile Wizard első lapja** választási lehetőséget ad arra, hogy mit akarsz átvinni az eszközödre. A következőkből választhatsz:

- . Terrain (isolines, tájékozódási pontokat)
- . Terrain elevations (tengerszint feletti tájékozódási pontokat)
- . Roads, Railroads, Rivers, Lakes, Towns (utak, vasutak, folyók, tavak, városok)
- . Waypoints and tasks (fordulópontok és útvonalak)
- . Légterek
- . Settings (beállítás) [Vector map color scheme (vektor térkép színrendszere), units (mértékegységek), triangle properties (háromszög arányai), default observation zones (alapértelmezett megfigyelési zónák – start, fordulópontok, cél)]

Második lap lehetőséget a bázisnév és a célkönyvtár kiválasztására, ahonnan az adatok betöltését kiválasztottad az első lapon

- . A létrehozandó fájlok, amelyeknek valami neve lesz, mint bázisnév és a légterek kiterjesztése CUB, a vektor-térképeké CIT és CUB a fordulópontoké és az útvonalaké.
- . A célkönyvtár lehet vagy a Pocket PC tároló egysége, vagy egy helyi lemez. Válaszd ki a gombok segítségével a preferenciáidat.
- . Használd a Tallózás gombot a célkönyvtár kiválasztásához kényelmesen.

Harmadik lap felkér téged egy négyszög rajzolására a területen, amelyet te át akarsz vinni a Pocket PC-re. Használd a Ctrl+Up-ot, a Ctrl Down-t a terület növeléséhez, illetve csökkentéséhez. Kattints a térkép kerekére a vízszintes és a függőleges mozgatáshoz. Ez ugyanaz az eljárás, mint a másik térképen volt látható a SeeYou-ban.

Negyedik lap megmutatja az átvitel és a mentés folyamatát.

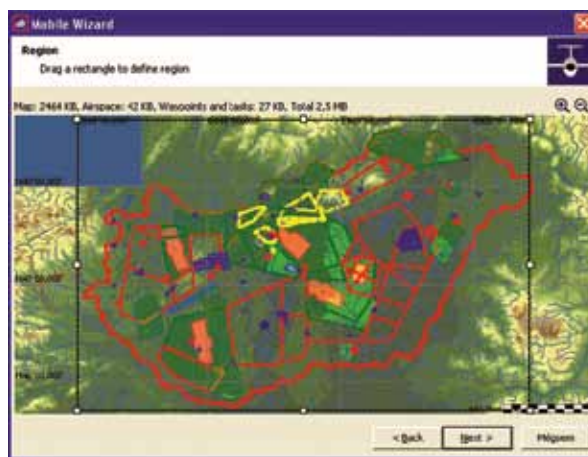
Amint az átvitel sikeresen teljesült becsukhatod a Mobile Wizard-ot a Finished gombbal.

Ha kapcsolódási hiba van először ellenőrizd, hogy nyitva van-e a SeeYou Mobile a Pocket PC-n. Fontos, hogy megértsd a különbséget a Pocket PC-n lévő „X” és az asztali Windows-on lévő „X” között. A Pocket PC-n lévő

„X” csak minimalizálja a képernyőn a programot, ahhoz hogy igazán kilépj a SeeYou Mobile-ból, be kell menni a Menü > Előre > „Kilép”-be.

Azt is tudnod kell, hogy a SeeYou Mobile nem fut, ha nincs felsorolva a Start > Settings > System > Memory > Running Programs-ban. Ha ott van állítsd le.

Ha be van kapcsolva a SeeYou Mobile akkor a Mobile Wizard-on keresztül tudsz vele kommunikálni.



Lásd még:

[Elindítás](#) ⁵

2.4 SeeYou Mobile használatának megismerése

Két ajánlott módja van annak, hogy a SeeYou Mobile-t megismerd, mielőtt levegőben használnád.

Fájl visszajátszás

Ez a leghatékonyabb mód, hogy megismerd a SeeYou Mobile-t. Miközben visszajátszol egy már lerepült feladatot és megengedi, hogy azokat az adatokat megnézd, melyeket akkor láthattál volna, ha ezt a feladatot a SeeYou Mobile-lal repülted volna.

Ahhoz, hogy ezt beállítsd másold föl néhány repülésedet az asztali PC-ről a Pocket PC-re. Majd menj a [Menü > Beállítások > Bemenet](#)^[79], változtasd az Inputot a „File”-ra. Nyomd meg a „...” gombot és válaszd ki azt a repülést, amit vissza akarsz játszani. Most használd a gombokat, hogy megváltoztasd a fordulópontokat, a McCready-t és az oldalakat. Jegyezd meg, hogy beállíthatod a [Navigációs dobozok](#)^[71]-at külön mindkét térkép oldalon.

Egy fölöttébb hasznos út újrajátszani egy repülést, ha ügyesen boldogulsz a repülésed NMEA log fájljának eltárolásával. Az üzenetek NMEA log fájljának mindegyikében, amiket küldtél az eszközbe megismétlődhet a képernyőn, amely tartalmaz Flarm adatokat és figyelmeztetéseit. Újrajátszani egy eltárolt NMEA log fájlt szükséged lesz létrehozni egy „TMP” könyvtárat a kézi számítógéped gyökerkönyvtárba, itt eltárolni az NMEA log fájlt, mint „nmeain.log” és választani „File”-t mint bemenetet a Menü > Beállítások > Bemenet-re.

Szimulátor

A szimulátor Input módban szabadon elmozgathatod a repülőgépet egy előre felvett repülés nélkül, és így elmehetsz olyan helyekre, amelyeket még nem láttál levegőből. A vitorlázógép mozgathatásához érintsd meg és húzd abba az irányba amelyikbe mozgatni szeretnéd. Minél hosszabb a vonal, annál gyorsabban fog menni a megadott irányba.

A SeeYou Mobile földön történő megismerésével repülés közben nyugodtan tudsz foglalkozni a vitorlázórepüléssel, a feladattal, a navigációval és nem a szoftverrel.

Asztali számítógépen használatos Seeyou Mobile szimulátor

Ráadásul a ODA változatnak létrehoztuk a szoftverünk olyan 100 %-os másolatát, amely fut asztali PC-n. Ez a program lehetővé teszi tesztelni a SeeYou Mobilod minden sajátosságát otthon mindenféle kézi számítógép vásárlása nélkül, mielőtt elhatároznád, hogy szeretnéd használni a SeeYou Mobile-t a repülésben.



Lásd még:

[Elindítás](#) 5

2.5 Kapcsolódás a GPS-hez

Általában – minden GPS NMEA kimenettel kapcsolódik a SeeYou Mobile-lal. Mit kell tenned a korrekt kapcsolathoz és a GPS eszköz korrekt beállításához. Lentebb van egy eszközlista pontos részletekkel, hogy mit kell ellenőrizned mielőtt sikeres kapcsolatot tudnál létesíteni.

Ha akadályba ütközik az adatátvitel a GPS-ről a Pocket PC-re, be kell menni Menü > Beállítások > Hardware > Terminal-ba. Ha te látod a képernyőn az adatátvitel sebességét a portod beállítását korrigálnod kell.

Feltételeztem, hogy a SeeYou Mobile-on az adatközlés a COM1 porton van, átviteli sebesség 4800. No Parity 8 bit, és a Stop bit 1. Ha nem másképpen van, ezek a beállítások feltételezettek a Menü > Beállítások > Bemenet > Port Beállítások-ban. Azt is feltételezve, hogy a Pocket PC COM kábel az egyetlen, amely összekapcsolja az eszközt a PC-vel Active Sync-en keresztül. Megjegyzés: megfelelő kábelt kell készíteni, ami megóv attól, hogy használni kelljen egy null-modem adaptert a Tx és Rx tűk felcserélése által.

KÜLSŐ HUZALOS GPS EGYSÉG

Ez az egység egy COM kábelen keresztül kapcsolódik a Pocket PC-hez, a csatlakozó a Pocket PC eszköz alsó részén van.

FLASH KÁRTYÁS/KABÁTOS/BLUETOOTH-OS GPS ESZKÖZ

Ezen eszközöknek elsöprő száma található a világon. A gyárak között nincs a szabványosítás megvalósítva. Ezek a szerkezetek amelyek a GPS-t összekapcsolják a PDA-val különbözőek, némelykor egyezik néhány gyártónál. Ezért azt mondjuk, használd ezt a táblázatot, mint referenciát és segíts nekünk megteremteni egy jobb adatbázist az elmondásod alapján az eszközöd kapcsolódjon a SeeYou Mobile-lal. A legjobb referenciád az eszközöd kézikönyve.

Példák a külső huzalos GPS eszközökhöz:

Garmin

- . Kábelek: Használd a Garmin PC kábel felszerelést, egy dugós/dugós null modem adapter és a Pocket PC COM kábele.
- . GPS beállítás: Interfészt „NMEA Out”-ra állítani.

LX Navigation

- . Kábelek: LX Navigation kábel felszerelése, apa és anya az eszközük PDA-val való kapcsolódásához. Mi ezen kábelek használatát javasoljuk.
- . Beprogramozás: az NMEA kimenetét be kell állítani a következőkre: GPRMC, GPGLA és LXWP_. Csak LXWP_ áll rendelkezésre a gyár legújabb verzióinál.
- . LX1600 megszabadít minden a gyártól szüksége kábeltől. Az egység mindkét irányú adatforgalmához alkalmazd Menü > Beállítások > Hardver > Eszköz > LX1600-at.
- . Amikor LX 7007 1,04-es, vagy magasabb változatához kapcsolódsz, Menü > Beállítások > Bemenet > Port beállítások > Sebesség értékét 19200-ra kell állítani az LX 7007-on lévő alapbeállítás miatt,

SDI Posigraph

- . Kábelek: LX Navigation kábel felszerelése, apa és anya a Posigraph PDA-val való kapcsolódásához. Mi ezen kábelek használatát javasoljuk.
- . Beprogramozás: Nyomd meg a Setup-, azután válaszd Setup > Output-ot. Válaszd az Output NMEA-t Y-ra, az Output WINP-et is Y-ra.

Volkslogger

- . Kábelek: Fa. Garrecht Avionik kábelfelszerelése és apa a Volkslogger PDA-hoz való kapcsolására. Mi ezen kábelek használatát javasoljuk.
- . Beprogramozás: a SeeYou Mobilt be kell állítani a Volksloggerhez való kapcsolódását a következő választással Menü > Beállítások > Hardver > Eszköz > Volkslogger.

Flarm

- . Kábelek: széles körbe rendelkezésre álló harmadrendű forgalmazó
- . Beprogramozás: Menü > Beállítások > Bemenet 19200 lesz, hogy vegye a többi üzenetet a környezetében lévő többi Flarmból.

Cambridge 10, 20 és 25-ös model

- . Beprogramozás: a SeeYou Mobilt be kell állítani a GPS-NAV való kapcsolódását a következő választással Menü > Beállítások > Eszköz > Cambridge GPS-NAV.

Cambridge 302

- . Kábelek:
- . Beprogramozás: a SeeYou Mobile mindkét irányban tud adatforgalmat közvetíteni a 302-sel. be kell állítani Menü > Beállítások > Hardver > Eszköz > Cambridge 302. Választani tud melyik adatot szeretnéd küldeni és melyiket megkapni.

Printtechnik GR 1000

- . Beprogramozás: NMEA kimenetet be kell állítani „NMEA A”-ra.

Bluetooth, kártya, vagy GPS kabát eszközök példái

Navman kabát

- . Beprogramozás: Menj Menü > Bemenet > Port Beállítások-ra. Váloztasd a portot 4-re, vagy 6-ra (a modelltől függően), átviteli sebességet 57000-re, Paritást None-ra, Bitet 8-ra, Stopbitet 1-re. Ellenőrizd Menü > Beállítások > Hardver > Jelenlegi eszközön, ha a Pocket PC megkapja az adatokat a GPS-től.

TomTom

- . Az eszközük alapvetően képes a kapcsolódásra. Mindamellet a TomTom alkalmazása nem zárja ki a COM port szükségességét néhány eszköznél. Tanácsoljuk csinálj egy lágy resetet, a repülés előtt és ne használd a TomTom software-t a repülés alatt. Nézd meg még a mi support fórumunkat.

Asus GPS egér

- . Kapcsolat anélkül, hogy megváltoztatnád az alap beállítást.

Lásd még:

[Elindítás](#) 5

2.6 Felhasználói profilok



Ha úgy gondolsz, nem szükséges többféle profilt készítened, elutasítod ezt a jövőben és a következő fejezetre mehetsz.

Ha különböző vitorlázógép típusokkal, vagy különböző területeken repülsz valószínű be fogsz rakni különböző polárisokat, terület, fordulópont és légtér fájlokat mindig, mielőtt repülsz. Profilok az új SeeYou Mobile 2.0-ban vannak. Kialakíthatsz különböző beállításokat mindegyik klubgéphez plusz még egy profilt ahhoz a versenyhez, amelyen te hamarosan résztveszel. Lásd, hogyan működik.

1. Amikor először futtatod a SeeYou Mobile-t, egy Default profil-t láthatsz. Bármilyen változtatást az alkalmazásban ebben a profilban tárolódik. Most jön egy olyan nap amikor a klubnak egy együlési gépével fogsz repülni, melynek teljesen más a polárisa és azzal a GPS-szel, mint te használtál előzőekben. Ahhoz, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal beütni a poláris, a fejléc és a hardware adatait készíthetsz kell egy új profilt [Menü > Beállítások > Egyéb](#)^[86] és „Profil hozzáadása” gomb megnyomásával.



2. Két dolog közül választhatsz

. A jelenlegi profil másolása (amely a te beállításaid pontos másolata)

. Új profil készítése (amely az alapbeállítások másolata)

Adhatsz neki egy nevet, aszerint mire fogod használni. Lehet az „ASW27”, „LX 1600”, vagy „2004-es Vitorlázórepülő Világbajnokság”.



3. A legközelebbi SeeYou Mobile indításnál két profil közül választhatsz. 10 másodperced van a profil választásra. Ha nem teszed az utoljára használt profillal indul.

4. Miután betöltötted a profile-t, te majd meg akarsz változtatni a beállításokat az elképzeléseidnek megfelelően. Itt egy csomó beállítási lehetőség van, amelyet te valószínűleg meg akarsz változtatni, mielőtt használnád:

[Kapcsolódás a térkép, a légtér és a fordulópont fájlokhoz](#)⁸¹

[A pilóta nevének és a repülőgép típusának beállítása](#)⁸²

[Az eszköz, amit a SeeYou Mobile-hoz kapsz](#)⁸⁶

[Navigációs dobozok a Térkép 1-hez](#)⁷¹

[Navigációs dobozok a Térkép 2-höz](#)⁷¹

Lásd még:

[Elindítás](#)⁵

2.7 Útvonal (feladat) bevitel

Itt bemutatunk egy példát a See You Mobile-ba történő útvonal beviteli példát. Lehetőségünk volt átnézni sok lenyűgöző tapasztalatú pilóta megjegyzését, akik nehéznek találták egy útvonal bevitelét a See You Mobile-be.

Köszönettel olvastam ezeket, mert bevinni az útvonalat éppen olyan - mint bevinni egy fordulópontot és fogjunk neki. A fotó szektorok beállítása nem szükséges, a tanításra fogunk összpontosítani az útvonal ismertetőbe történő belépéssel. Van egy alapértelmezett a See You Mobile-ban. Az útvonal egy 500 km-es háromszög lesz az Alpok délkeleti részén. Mind koszorú, mind rekord útvonalat, valamint kijelölt területen történő útvonalat magában foglal.

Mindig a kiinduló vonalról kezdődik. Menü > Útvonal > Eszközök > Útvonal törlése:



Ellenőrizd, hogy a lista első sora is üres (ha igen, ne érintsd meg a képernyőt az útvonal letörlése után, akkor az már ki van választva). Akkor nyomd a „Keyb” (a képernyő alján) gombot.



Kezd begépelni és rá fogsz jönni, hogy a fordulópont neve automatikusan kiegészül, gépelés közben (vedd figyelembe, hogy az a billentyűzet karakter, amelynek nincs értelme tiltva van gépelés közben):



Megjegyzem, míg az S és V betűket gépelted, addig az automatikusan kiegészült „Peter”-rel. Ha ismered a fordulópontodat, hol helyezkedik el az abc-ben automatikusan kiegészül a fordulópontod neve és még használhatod a „<<” és a „>>” gombokat a teljes képernyő billentyűzeten haladva az abc sorrendben lévő fordulópontok között. Amint megtaláltad a fordulópontodat amit kerestél, nyomd meg az OK-t

Most visszamentél az útvonal párbeszédablakba. Érintsd meg az indulási pont alatti vonalat, A vonal kékre változik.



Nyomd meg újra a „Keyb” gombot újra és kezdődik az első fordulópont nevének a bevitele, ebben a példában Corvara:



Megjegyzem, hogy a „C” és az „O” bevitele után a felajánlott fordulóponthoz neve „Cortina” és nem „Corvara”. Nyomd meg egyszer a „>>” gombot, és így most már „Corvara”-nál vagy. Nyomd meg az OK gombot.

Ismételd ezt az eljárást addig, amíg minden fordulóponthoz tartalmazni fog és fejezd be a bevittet.



Ha neked alapértelmezett fotószektor van beállítva lépj be a Menü > Beállítások > Feladat beállítása > Típus > Start/Pont/Érkezés-be és állítsd be, amit használni szeretnél ennél a repülésnél és akkor fejezd be. Repüld az útvonalat és élvezd.

MEGHATÁROZOTT LÉGTEREK ÁLTAL KIJELELT ÚTVONAL

Meghatározott légterek által kijelölt útvonalat csak versenyeken írnak ki. A versenyvezetés mindig előkészít egy feladatlapot. Ez egy útvonalív részlet, amely a fotószektorok leírását mutatja:

A fotószektor leírása:

Start Neza: Következő ponthoz, Csak vonal 1000 m

[Stilus=Következő ponthoz, A12=Auto, R1=0.5 km, A1=180°, R2=0.0km, A2=0°, CsakVonalak]

1. Pont Corvara: Cilinder R=500m

[Stilus=Szimmetrikus, A12=Auto, R1=0.5 km, A1=180°, R2=0.0km, A2=0°, AAT]

2. Pont 500 Obertauern: Cilinder R=20 km

[Stilus=Szimmetrikus, A12=Auto, R1=20 km, A1=180°, R2=0.0km, A2=0°, AAT]

3. Pont Crinevec: Cilinder R=500 m

[Stilus=Szimmetrikus, A12=Auto, R1=0.5 km, A1=180°, R2=0.0km, A2=0°, AAT]

Cél Neza: Előző pontra, Csak vonal 1000 m

[Stilus=Előző pontra, A12=Auto, R1=0.5km, A1=180°, R2=0.0km, A2=0°, CsakVonalak]

A megértéshez szerkeszteni fogunk egy fotószektort az „500Obert” ponthoz (amely kódneve a feladatlapon „500 Obertauern”). Érintsd meg az „500Obert” fordulópontot, és ezzel kékre változtattad. Azután nyomd meg a Szerkeszt gombot, amely megváltoztatja az adott helyen a képernyő színét:



A fordulópont szerkesztő párbeszédablakban belépéskor szükséged lesz a feladatlap információira. Rendszert a listában szereplő adatokkal hasonló sorrendben vannak, mint ahogy végig fogod csinálni a párbeszédablakban:



- . Irány (Szimmetrikus)
- . Szög 12 (nincs lehetővé téve a használata Szimmetrikus irány esetében)
- . Sugár 1 = 20 km (használhatsz nem alapértelmezett beállítást)
- . Szög 1 = 180°
- . Sugár 2 = 0
- . Szög 2 = 0°
- . Pipáld ki a „Hozzárendelt terület” jelölő négyzetet
- . Nem tudod kipipálni a „Csak vonal” jelölő négyzetet, mert a fotószektor listájában nem hozzáférhető AAT területű repülés esetén.

Ez az. OK-val zárd be a párbeszédablakot. Szerkessz meg minden hátralévő AAT szektort. Ne felejtse el bevenni az útvonalidőt az Eszközök > Beállítások > Tást Time nyomógombokon keresztül.

ÚTVONAL ELTÁROLÁSA KÉSŐBBI FELHASZNÁLÁSRA

Mindig bölcs dolog meggyőződni arról, hogy minden adatot biztonságosan tárolt a készülék leállítása előtt. Indítsa el a fő képernyőt, és válassza a Menü> Előre> Save Settings-t> jelölje be a „Profil mentése” és a „Fordulópontok és feladatok mentése” jelölőnégyzetet (mindkettő be legyen kapcsolva), majd érintse meg az „Igen” gombot.

A „Save Settings” egy új gomb a SeeYou Mobile 3.1-től kezdődő változatoknál. El lehet helyezni máshol (azaz nem a menü második oldalán) a beállításoktól függően a Menü> Beállítások> Menü-höz.

2.8 Hogyan működik a Légtér Figyelmeztetés

Tiltott légtér elkerülése gyakran ugyanolyan fontos, mint általában a navigációt. Ez azonban sokkal bonyolultabb, mint megtalálni a megfelelő völgyet, ahová be kell menned az útvonalon, mert a légtér szerkezete nagyon elvont, és gyakran bonyolult. SeeYou Mobile lesz a legjobb barátod, ha az összes lehetőségét kihasználod.



1. Légtér figyelmeztetés

Az első fázis - nézzük Légtér-riasztásnak - gyakran csak informatív. A képernyő tetején megjelenik egy narancssárga téglalap, amelyben megjelöli a légtérrel, amellyel hamarosan találkozol és az is megjelenik, hogy milyen távolságra vagy jelenleg vízszintesen és függőlegesen ettől a légtértől. És röviden sípol.

Felajánl döntést Neked, hogy kapcsold ki a légtér figyelmeztetését annak a légtérnek amely a téglalapban szerepel. Lehet kikapcsolni akár

- . Ma -, a következő felszállásig
- . 5 perc - vedd figyelembe, hogy ez a szám a felhasználó által választható a Menü > Beállítások> Figyelmeztetések
- . Figyelmen kívül hagyás - mindaddig, amíg felé repülsz, hogy nem csipog ismét



2. Légtér riasztás

Ha túl közel vagy egy légtérhez egy erős riasztást fogsz kapni. Megjelenik egy piros téglalap jelzés a képernyő tetején, ahol elolvashatsz mindent a kérdéses légtérrel kapcsolatos kérdésekről, és kiemel a légtérrel kapcsolatos kérdést.

Arra is felhívja a figyelmed, hogy mennyire van Tőled a legközelebbi pontja a légtérnek, és egy folyamatosan riasztást kapsz.

Még mindig dönthetsz, hogy mit teszel ezzel a riasztással

- . Today -, a következő felszállásig

- . 5 percig - a felhasználó által választható a Menü> Beállítások> Figyelmeztetések-nél

- . Néma - továbbra is minden figyelmeztetés megjelenjen, de álljon meg a riasztás

Miután megnyomtad a Néma gombot akkor figyelmen kívül hagyja erre a légtérre a riasztást.

3. Hasznos navigációs dobozok

Három légtérrel kapcsolatos navigációs doboz van amely jó áttekintést ad a légtér helyzetéről, ha ismered, hogy mit jelenít meg:

1. „Legközelebbi légtér - vízszintesen” megadja neked a távolságot a Te pozíciótól a légtér legközelebbi helyzetét, ahol Te még nem vagy horizontálisan belül (vagyis ha még nem érted el ezt a légtérrel)

2. „Vízszintesen legközelebbi légtér - Magasság” adja a szintkülönbséget a vízszintesen legközelebbi légtértől. A magasság különbség negatív, ha a legközelebbi légtérben vagy. Ez pozitív, ha felette vagy és „Belül”, ha elérted az oldalsó határát a kérdéses légtérnek.

3. „Legközelebbi légtér - Függőlegesen” adja a vitorlázógép szintkülönbségét a légtér felett vagy alatt. Az érték negatív, ha nem érted el a légtérrel. Ez pozitív amikor felette vagy „belül”, ha már bent vagy a légtérben és az „N / A” ha nincs légtér a helyszínen.

A légtérre kiegészítésként van egy nagyon hasznos működése, amelyhez hozzárendelhető néhány navigációs doboz. Ez a működés „Jelölje ki a legközelebbi légtérrel”, és ehhez hozzá van rendelve a „Legközelebbi légtér - vízszintesen” alapértelmezés szerint. Ha megérinted a dobozt, amelyhez ezt az intézkedést rendeled a SeeYou Mobile ki fogja emelni a légtérrel kapcsolatos kérdéseket. Ez össze fogja kapcsolni a vitorlázógépet a légtérrel, és megjeleníti a távolságot a vitorlázógép és a légtér között.

4. Képernyő megérintése

Kiegészítésként a fentiekhez érintse meg bárhol a képernyőt, majd válassza a „Légtér”-et, hogy gyorsan elérje a megérintés helyén lévő légtér listáját. Ezen lista légtérjének láthatóságát gyorsan tudod változtatni, vagy egyszerűen csak egy áttekintést, hogy mi vár rád. Még meg lehet változtatni egy légtér tulajdonságait, például alsó vagy felső határát.

Ezzel a légtér információval a navigáció egyszerűbb és érthetőbb lesz még egy meglehetősen összetett légtér környezetben is.

Olvasd még:

- . Állítsd be a figyelmeztetéseket
- . Változtasd meg egy légtér tulajdonságait
- . Töltsd be (a többi) légtér fájlokat

2.9 Koszorú, rekord és verseny útvonalak repülése

Ezen útvonaltípusok befejezéséhez, néhány repülés előtti előkészületet kell tenned.

1. A repülendő útvonal bevitele

Be kell menned a [Menü > Feladat](#)^[54] dialógus ablakba. Használd a keypad-et a fordulópontok nevének beviteléhez amelyek a listában láthatók. Gépeld az első néhány karaktert és használd a balra, jobbra gombokat a választás befejezéséhez.



Az útvonalpontok bevitele után ellenőrizd a fordulópont szektorokat és korrigáld a beállításokat. Mindegyik fordulópontnál kattints az Szerkeszt^[57] gombra az [Szerkeszt](#) dialógus ablak nyitásához. Az FAI rekord és koszorúkhöz állítsd a következő értékeket:

- . Start: Irány = Következő, Sugár1 = 0,5 km, jelöld meg a Csak vonal dobozt.
- . Fordulópont 1-3: Irány = Szimmetrikus, Sugár1 = 3 km, Szög1 = 45° (alaphelyzetben 0, vagy nem kiválasztott).
- . Érkezés: Irány = Előző, Sugár 1 = 0,5 km, jelöld meg a Csak vonal dobozt.



2. A repülés útvonalának kezdete

Nézz a képernyőre és látni fogod a startvonalat nem fogod elhibázni. Fogsz egy figyelmeztető hangot kapni, amely jelzi, hogy átmentél a startvonalon. A startvonalon való áthaladás után feltűnik egy doboz amelyen a startidő van a képernyőn. A navigálás elkezdéséhez nyomd meg a Start idő dobozt. A navigáció az útvonal első pontjára mozdul és a statisztikák futnak.

Új startot csinálsz. Változtasd vissza következő fordulópontként a start pontot. A leggyorsabb út ehhez, hogy kinyitod a Task dialog-ot, kiválasztod a start pontot, és megnyomod a Goto gombot. A statisztika újraindul, ha újra átmész a startvonalon.

3. Feladat repülése

Az útvonal alatti navigáláshoz a jellegzetességek mindegyikét használd, amelyek a SeeYou Mobile-on keresztül rendelkezésedre állnak:

- . [Térkép oldalak](#)^[30] látod, hol vagy
- . [Navigációs dobozok](#)^[71] látod a repülési paramétereket, amelyek téged érdekelnek
- . [Statisztikák](#)^[41] látod mit csináltál
- . [Légtér figyelmeztetés](#)^[36], hogy tartsd magad távol a bajtól
- . [Goto](#)^[49] párbeszédablak megtalálni a legközelebbi repülőtereket, stb



4. Végsiklás

Ez egy javaslat. A végsikláskor kényelmes a Szükséges siklószám (Req. L/D) és a Valóságos siklószám (Curr. L/D) [navigációs dobozokat](#)^[71] használnod. Azok megadják a végsikláshoz szükséges siklószámot, és a pillanatnyi siklószámot. Te a siklópályán vagy, ha a jelenlegi siklószám magasabb, mint a szükséges siklószám. A számítás már magában foglalja a tartalék magasságot is. Kellemes rész az, hogy minderre közömbös a McCready beállítás, a repülőgép poláris, a szél figyelembevétele, a bogarasság és a ballaszt beállítása. Ezek mindegyike rossz lehet, ha te próbálsz matematikázni a polárisal.

A jelenlegi siklószám azonban fontos – megmondja neked mit kell tenned. A végsikláshoz szükséges siklószám szintén fontos. Megmondja mit kell csinálnod. Ha a jelenlegi siklószám nagyobb mint a szükséges, akkor mindent jól csinálsz.

Jó szórakozást a végsikláshoz

Lásd még:

[Elindítás](#)^[5]

2.10 Meghatározott területű útvonal repülés

Meghatározott területű útvonalrepülésben nagy területet választhatsz, ahová fordulópontot tehetsz. A sebesség nagyon fontos a zárt területű útvonalrepülésben. A pilótának lehet egy fix minden területen úgy, hogy maximalizálni tudja a meteorológiai viszonyok által adottakat. A meghatározott területű útvonalrepülést nehezen tudod átgondolni Pocket PC eszköz használata és a képernyő érintésének intuitív használata nélkül.

1. Az átlad repülőút vonal bevitele

Be kell menned a [Menü > Feladat](#)⁵⁴ párbeszédablakba. Használd a betűbeviteli párbeszédablakot a forduló-pontok nevének beviteléhez a listában láthatóak közül. Gépeld be az első új karaktert, azután használd a balra és jobbra gombokat a teljes kiválasztáshoz.



Az útvonalpontok bevitele után be kell állítanod a jelleget a meghatározott területhez. Kattints az [Edit](#)⁵⁷ gombra mindegyik fordulópontra a Pont szerkesztése párbeszédablak kinyitásához. Készíts el a szektort a Zárt területhez a következőképpen:

- . Pipáld ki a Hozzárendelt terület dobozt
- . Vidd be az Irányt, Szög12, Sugár 1, Szög 1, Sugár 2 és Szög 2 értékeket amit meghatároztak a verseny-eligazításon.

Ellenőrizd a körcikl alakokat, majd vidd be

Irány = Szimmetrikus (nem szükségszerűen, lehet más is: Fixált, Következő, Előző, Start)

Sugár 1 = km-ben, vagy ml-ben ahogyan a verseny-eligazításon megadták

Szög 1 = 180°

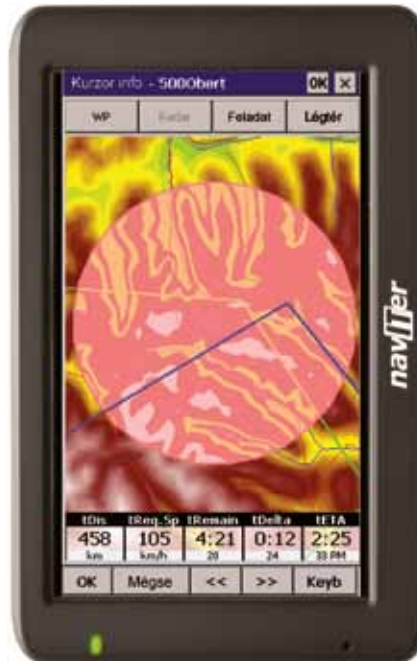
Hozzárendelt terület = ellenőrizve (OK után a fordulópontra neve előtt megjelenik az AAT-)



A következő dolog, amit tenned kell az útvonalidő bevitelére, amit a verseny-eligazításon megadtak. A bevitel percben a [Menü > Feladat > Eszközök > Beállítások > Feladat idő](#)^[59]-n keresztül lehetséges.

2. A repülés megkezdése előtt

A fordulópontok a szektor középpontjában vannak, de ezek valószínűleg nem azok, amiket te fordulópontként fogsz használni az aktuális meteorológiai helyzetben. Ha van neked egy körülbelüli elképzelésed, hogy mit fogsz csinálni, akkor menj a [Menü > Feladat > Térkép](#)^[56] vagy érintsd meg a képernyőt és válaszd a [Feladat](#)^[33] párbeszéd ablakot. Változtasd az adott területen lévő pont helyzetét mindegyik szektorban a kívánt feladathossz és sebesség létrehozásával, amit úgy gondolsz, hogy végrehajtható a feladat idején belül az adott napon.



3. Feladat kezdete

Nézd a képernyőt, hogy lásd amikor a startvonalat átrepülted, azért, hogy ne hagyd ki. Kapsz majd egy figyelmeztető hangjelzést, ami bizonyítja, hogy sikeresen átrepülted az indulási vonalat. Miután átrepülted az indulási vonalat, egy doboz jelenik meg, amelyben az indulási időt láthatod. Nyomd meg az indulási idő dobozt, hogy elkezdhesd a feladatot. Ekkor az első fordulópontra fog ugrani, és elindul a statisztika.

Újraindulás. Változtasd meg a jelenlegi fordulópontot az indulási pontra. A leggyorsabb módja ennek, ha megnyitod a Task ablakot, kiválasztod az indulási pontot, és nyomsz egy Goto-t. A statisztika újra indul, amikor megint keresztezed az indulási vonalat.

4. Feladat repülése

Az útvonal alatti navigáláshoz a jellegzetességek mindegyikét használd, amelyek a SeeYou Mobile-on keresztül rendelkezésedre állnak:

- . [Térkép oldal](#)^[30] látod, hol vagy
- . [Navigációs dobozok](#)^[71] látod a repülési paramétereket, amelyek téged érdekelnek
- . [Statisztika](#)^[41] látod mit csináltál
- . [Légtér figyelmeztetés](#)^[36] tartsd magad távol a bajtól
- . [Goto párbeszéd ablak](#)^[49] látod a legközelebbi repülőteret, stb.



Repülés közben derül ki, hogy milyen az időjárás valójában. Elképzelhető, hogy el kell mozgatnod a pontot a következő szektorban, hogy optimalizáld az útvonalat a sebesség szerint, hogy végrehajtható legyen a feladat.



Figyeld meg, hogyan változik a feladat befejezését jelző idő, ahogy repülsz a pontok között. Ez egy nagyon jó támpontod arra, hogy mit kellene csinálnod az elkövetkezendő néhány órában.

5. Statisztika

Repülés közben téged érdekel az eddig teljesített feladat statisztikája Feladat statisztikák . Két oldal segít neked, hogy megértsd, hogy mi történik körülötted. A feladat statisztika megadja az eddig lerepült távolságot és sebességet, miután keresztezted az indulási vonalat, míg a 60 perces statisztika megmutatja neked, hogy mit csináltál az elmúlt 1 órában.

Összehasonlítva a kettőt, megtudhatod, hogy mit kell tenned, a feladat befejezéséhez.



6. Végsiklás

Ez egy javaslat. A végsikláskor kényelmes a Szükséges siklószám (Req. L/D) és a Valós siklószám (Curr. L/D) [Navigációs dobozokat](#)^[71] használnod. Azok megadják a végsikláshoz szükséges siklószámot, és a pillanatnyi siklószámot. Te a siklópályán vagy, ha a valós L/D magasabb, mint a szükséges L/D. A számítás már magában foglalja a tartalék magasságot is. Kellemes rész az, hogy mindegyikre közömbös a McCready beállítás, a repülőgép poláris, a szél figyelembevétele, a bogarasság és a ballaszt beállítása. Ezek mindegyike rossz lehet, ha te próbálsz matematikázni a polárisal.

Az aktuális siklószám azonban fontos – megmondja neked mit kell tenned. A végsikláshoz szükséges siklószám szintén fontos. Megmondja mit kell csinálnod. Ha a Current L/D nagyobb mint a szükséges, akkor mindent jól csinálsz.

Jó szórakozást a végsikláshoz

Lásd még:

[Elindítás](#)^[5]

2.11 Repülés FAI háromszög segéddel

A FAI háromszög segéd segít neked befejezni a lehetséges legnagyobb FAI háromszöget.

Nem tehetsz többet, mint hogy használd az FAI háromszög segédet. Éppen bekapcsolod és repülsz és hogy mi módon próbáljuk ki a tervezéshez a segédet. Itt van, hogyan dolgozik ez.

Az **FAI háromszög segéd be és kikapcsolása** ugyanazt a filozófiát követi, mint a Térkép, Fordulópontok, Légterek, Navigációs dobozok stb. kijelölése. Ezek bekapcsolhatók a [Képernyők opció](#)^[44]-val.



A szabad FAI háromszög útvonal repülése

Mihelyt FAI terület van nem tehetsz többet. Természetesen tudnod kell legalább nagyjából, melyik irányban szeretnél háromszöget repülni. A nagyobb háromszög megpróbálásához többet fogsz tudni, merre menj. Az FAI háromszög segéden könnyen követheted, hogy mit tegyél. Amint repülsz az első szárát még nem szeretnéd tudni, hogy melyik útvonalon fogsz repülni. Ez nem probléma. Az FAI terület meg fogja rajzolni az első szárad egyik oldalát. Ha szeretnéd tudni, melyik lesz a másik oldal, egyszerűen érintsd meg a terület belsejét és forogni fog (feltéve, ha „Kattintásra forgatás” engedélyezve van a beállításban, ahol – alapértelmezésnél fogva – van).

Mihelyt megfordultál az első fordulópontnál, egyszerűen folytatod a repülést a másik fordulópontod felé (vagyis inkább egy nagyobb terület ahol te fordulni szeretnél a második fordulópontodon). Mihelyt a háromszög, amelyet repülsz mélyen megfelelő az FAI-nak változik. Nem rajzolja a leghosszabb száron valamivel többet. Helyette rajzolja a legutolsó szárat, amelyen repülsz. Ez azt jelenti, hogy mutatja az utat a terület felé, ahol megfordulhatsz a második fordulóponton és hozzájárul a te FAI háromszögrepülésedhez.

Ha a második fordulópont közelében vagy értékelni fogsz néhány segítséget a FAI háromszög optimalizáció Navigációs dobozaiból, amelyek hozzáférhetőek a [Navigációs dobozok listán](#)^[71] keresztül. Helyezd azt jól láthatóan a képernyőre megtudni, milyen nagy lesz a háromszög, ha otthon fejezed be. Miután elégedett vagy annyira, mert lett egy második útvonalad otthoni bejezéssel. Az FAI háromszög optimalizálás nem fog változtatni szinte semmit, csak annyit, hogy hazaérsz.

A fenti példa középpontjában egy FAI háromszög van, amely az egyik sarokpontjából kezdődik. Repülsz egy háromszöget az egyik száron történő indulással, nem a másikon. Az egyetlen különbség az, hogy a második pont, ahol megfordulsz a fenti példában ábrázolt első pont és a harmadik a célegyenes, amelyen hazarepülsz.

Az útvonal befejezése

Egy FAI háromszög nem fejeződik be, ha visszarepülsz a kiindulási pontra. Egy befejezést rögzít 1 km sugáron belül a másiktól, rögzíti mielőtt megtörtént a fordulás az optimalizált háromszög első fordulópontján ahol befejezni szándékoztad az útvonalat. Lehetséges, hogy egyetlen rögzít, ha megkezdted a háromszöget a csúcspontja egyikén. A rögzítések egész sora van a vitorlázás kezdete és az első fordulópont között, ha megkezdted a háromszöget a szárának egyikén.

Az FAI háromszög segéd még segít neked felismerni a pontos pályát megrepülni mindig kiemelve egy 1 km-es átmérőjű körön belüli a rendelkezésre álló legrövidebb célt rögzíteni.

A terület forgatása

Némelykor a repülés a sokkal több gondolkodást kíván meg, mint az előző példákban látni lehetett. Még azt is óhajthatod megtudni, ha az a szár, amelyet éppen repülsz nem elég hosszú már az éppen repült szárad

FAI területén lévő X város által határolva. Ebből az okból szükség lesz elforgatni az FAI területet az éppen meglévő helyzetéből. Nehéz tudni, könnyebb megtenni – egyszerűen érintsd meg a mozgó térképen az FAI területet, és az forogni fog. Ha az első száron vagy (vagy nem elég hosszú a második), az el fog fordulni balra/jobbra az első szár körül. Mihelyt elegendő hosszú a második szár, nyilvánvaló merre repülsz a háromszöget, az forogni fog a szárak körül. Mindezek akkor fognak megtörténni, ha a „Kattintásra forgatás” beállítás engedélyezve van, amely – alapértelmezésként – be van jelölve.

Az FAI terület ikonjait el lehet helyezni az Utasítás sorban, ha te gyorsan és állandóan használni akarsz a repüléseidnél. Ezek a választások kijelölhetők az FAI terület és az FAI terület forgatása a következő utasítássor alapján: [Menü > Beállítások > Parancsok](#) ^[80].

FAI háromszög segítő előnyei

Ha szeretnéd befolyásolni az FAI háromszög segítő kinézetét és érzékelését át kell menned a [Menü > Beállítások > OLC & FAI szektor](#) ^[70] párbeszéd ablakba.

A példa 160-280 km hosszú háromszöget mutat. Ha az ibolya színű területen repülsz, akkor a háromszög FAI háromszög lesz.



Lásd még:

[Elindítás](#) ^[5]

2.12 Termiksegéd használata

A termiksegéd a SeeYou Mobile egy jellegzetessége, amely segíteni fog a termik középpontjának nagyon gyors megtalálásában, ha elhatároztad, hogy követed az útmutatását.

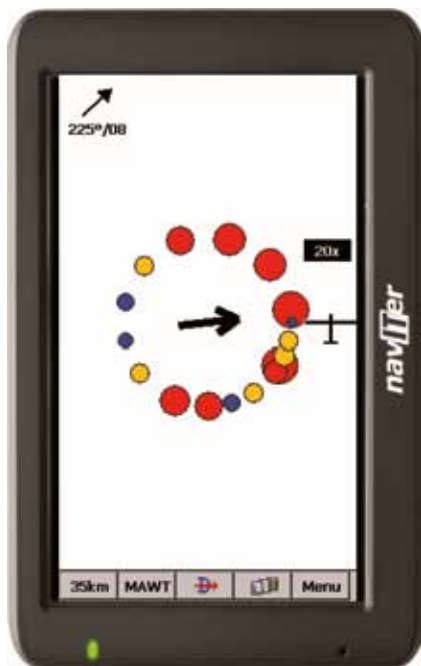
A termiksegéd elemzi a termiked emelési mezejét. Számolja a középértéket és követi mindegyik körben a varió változásának legerősebb értékét.

Két utat használ a figyelmed felkeltésére:

1. **Termiksegéd hang figyelmeztetést jelez**, ha az ingadozás elég nagymértékű (lásd [Beállítások - Termik](#) ^[76]). Fűtül a megválasztott másodperc, vagy fokértékkel azelőtt (lásd [Beállítások - Termik](#) ^[76]), hogy a vitorlázórepülőgép elérné a körnek azt az oldalát, ahol maximális az emelést érte el az előző körben.

2. **Termiksegítő ábra** van a képernyőn, ha az ingadozás elég nagy a termiksegéd megjelenítéséhez (lásd [Beállítások - Termik](#) ^[76]). A körök mérete az emelés fontosságát jelképezi. A körök színe a beállított MacCready értékhez viszonyítást jelképezi. Vörös, ha a termik erősebb mint a beállított Mc, kék, ha több mint 0,5 m/s-dal

kiseb az emelés, mint a beállított MC, és sárga, ha a kettő között van. A nyíl az előző körben lévő maximális emelés irányába mutat, míg a nyíl hossza pedig, hogy milyen „erős” a tanács a köröd középpontjának az át-helyezésére. A nyíl hosszabb, ha az eltérés nagyobb.



A te dolgod:

- . találd egy termiket
- . kezdj el körözni
- . nézz kifelé
- . figyeld a termik jeleit
- . figyeld a környezeted forgalmát
- . alkalmazd a segítő tanácsát

A segítő dolga:

- . elemezze a termiket
- . találja meg a körben a legnagyobb emelést
- . adjon hang és vizuális tanácsot

Nekünk nem volt megerőltető kifejleszteni egy termikvarázslót, csak egy segítő a termik megfogásához, amikor fáradt vagy, vagy több dolgod van, mint 100 %-osan a termikre összpontosítani. Csak egy jelző-csengő hangja lesz, ha a termikváltozása lényegesen erősebb.

Ha szeretnéd, hogy a termiksegéd képernyője figyelembe vegye a használatos varió változásait, érintsd meg lazán a Menü vezérlést és nyomd meg a Termiksegéd gombot. A Termiksegéd bezárásához enyhén nyomd meg valahol a képernyőt.

Mi akkor is boldogok leszünk, ha állandóan élvezed a repülést és sohasem találd szükségesnek a Termiksegítő használatát.

Lásd még:

[Elindítás](#) ⁵

[Beállítások - Termik](#) ⁷⁶

2.13 Flarm radar

A [Flarm](#) egy összeütközés-jelző rendszer a kisgépes repüléshez és sportrepüléshez. Ez egy alternatívája a kereskedelmi repülés költséges ACAS/TCAS rendszerének. Azt azonban fontos megérteni, hogy a Flarm-hoz hasonló eszközöket nem arra tervezték, hogy megvédjenek téged egy másik repülő objektumoktól. Azok azonban hasznosak más szomszédos Flarm eszközök helyzetének ismeretéhez. Itt van sok egyéb forgalom és akadály amelyet a Flarm-mal nem lehet lefedni, ezért tudatában kell lenni annak, hogy a legfontosabb feladat a pilótafülkében megtartani a repülőgéped körüli forgalom jó áttekinthetőségét minden pillanatban.

A SeeYou Mobile képes leolvasni a Flarm eszköz ki-menetét és bemutatni egy radarszerű rendszert, amely bemutatja a többi Flarm-ot pontos láthatósággal/egyéni beállítással a közelben. Természetesen csak azok a Flarmok, amelyek nincsenek titkosítva. A mellékelt ábrán ezek láthatók.



Mindegyik kör egy kilométer távolságot képvisel a Flarm eszköztől. Alapértelmezésénél fogva ezek a Flarmok, amelyek kevesebb mint 100 méterrel vannak alattad, vagy felettad pirossal jelöltek, a többiek feketével. Mindegyik Flarmot egy vitorlázógép szimbólum mutat be, a pillanatnyi irányában, a magasságának megfelelő számmal, és az átlagemelésének az értékével (az utolsó 20 s alatt). Ha egy baráti név volt egy egyéni Flarmhoz hozzáadva, akkor ez a név szintén megjelenik feliratban. Színeket a radar láthatóságát, az útirány hosszát és egyéb más beállításokat a [Beállítások > Flarm](#) ⁸⁵-on keresztül végezhető.

Ha a nagyítási szintek nagyobb, mint 10 km (alapértelmezés szerint) a radar körök között a vitorlázógép eltűnik. Új körök jelennek meg a jobb felső sarokban a képernyőn. Ez egy FLARM Radar Szimbólum (lásd még a [Beállítások > Szimbólumok](#) ⁷⁵), amely megjeleníti a három koncentrikus kört, a jobb felső sarokban a képernyőn (alapértelmezés szerint, de mozgatható). 1km távolságot képviselnek mindíg, függetlenül a választott nagyítás mértékétől és a mértékegységtől.

Megérintheted bárhol a képernyőt és választhatod a „Flarm” címkét, ahol láthatod a teljes Flarm eszköz listát azaz a pillanatnyilag létezők:



A példában a képernyő soraiban három Flarm eszköz látható. Alapértelmezésben a képernyő felső részétől távolság sorrendjében vannak. Ha megérintesz egy meghatározott repülőgépet, akkor ez a repülőgép lesz az első a listában. Első elem a képernyősorokban a „DD8D07”. Ez a kód a Flarm azonosító szám és így nem nagyon hasznos és nem nagyon intuitív. Nos választhatsz egy eszközt és lenyomod a Szerkesztés gombot átnevezni egy meghatározott Flarmot, olyan nevet adsz, amely olvasható.

Még választhatsz egy eszközt, és akkor nyomod a **Goto** gombot. Ezzel elindítottad a navigálást a kiválasztott Flarm eszköz felé mindaddig, amíg egy távolságon belül vagy. Amikor már határon kívül vagy, a repülőgép szimbólum, amely ahhoz az eszközhöz tartozik villogni kezd és villog egy 120 másodperces, meghatározott perióduson keresztül. Azután, hogy a cél üressé válik az eszköz törlődik a térképről és a listából.



A billentyűzet elég nagy a baráti Flarm név repülés közbeni újjakkal történő beviteléhez:

Zárj be minden párbeszédablakot OK-val, és látni fogsz egy kiegészítő vonalat a Flarm-Radar képernyőn, amely be fog számolni a baráti Flarmok nevééről ráadásul a magasságukról és variójukról (lásd a Friend és az

Enemy flarmok sorait). Továbbá, amikor kilépsz a SeeYou Mobile-ból ezeket a baráti neveket el fogja tárolni a PDA-ádba. Ez egy egyszerű szövegfájl, így szabadon megoszthatod barátaiddal.

További személyes beállítások lehetségesek a [Beállítások > Flarm](#)⁸⁵ párbeszéd ablakon keresztül.



Lásd még:

[Elindítás](#)⁵

[Beállítások > Flarm](#)⁸⁵



Rész

3. Térkép oldal

A térkép nézet a legfőbb SeeYou Mobile ablak. Ez a következőket tartalmazza:

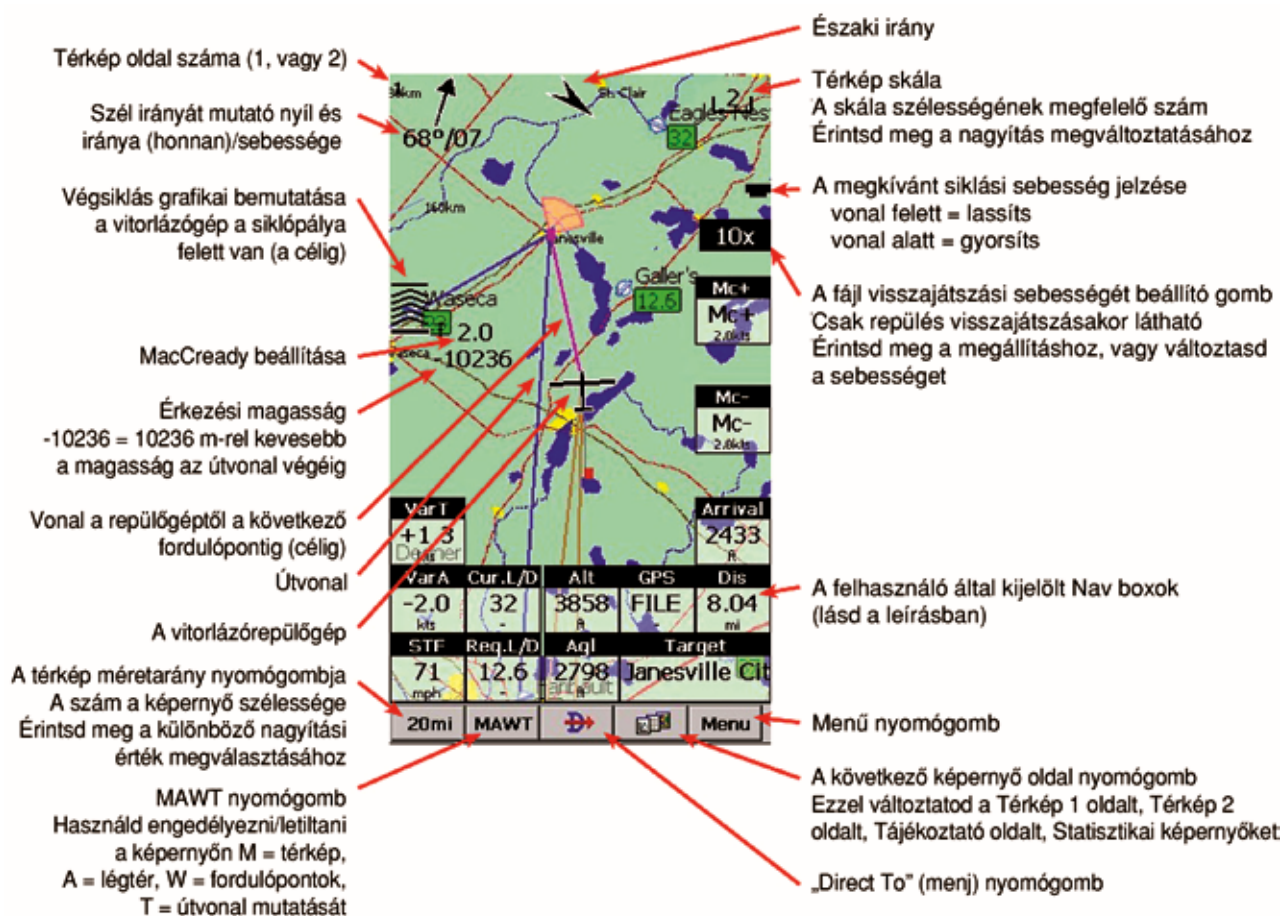
- . Repülőgép helyzete^[34]
- . Északot mutató nyíl^[34]
- . Szélvektor^[34]
- . Siklópálya jelzés^[34]
- . Megkívánt siklási sebesség jelzője^[35]
- . Vektortérkép^[35]
- . Repülés nyomvonala^[35]
- . Tereppel történő összeütközés^[36]
- . Légtér figyelmeztetés^[36]
- . Navigációs dobozok^[71]
- . A visszajátszás sebessége^[36]
- . Fejléc^[37]
- . Parancssor^[37]

Egy-egy funkciót jelöl ki mindegyik. Ezek le vannak írva azokban a fejezetekben, amit te meg fogsz ismerni a fenti linkeket követve.

Nagyon fontos tulajdonsága a Térkép oldalnak a [Kurzor információ](#)^[30]..

Két térképnézet van (Térkép 1, Térkép 2), mindkettőt egymástól függetlenül beállíthatod. Mindkettő térképnézet külön-külön tájolható. Mindkettőnek lehet különböző nagyítási értéke, térképrészletek és saját nav. dobozok (Navigációs dobozok). Ez hasznos lehet, amikor átkapcsolsz egy áttekintő térképről.

Áttekintése legfontosabb jellemzője a térkép nézet:



3.1 Mutató információ

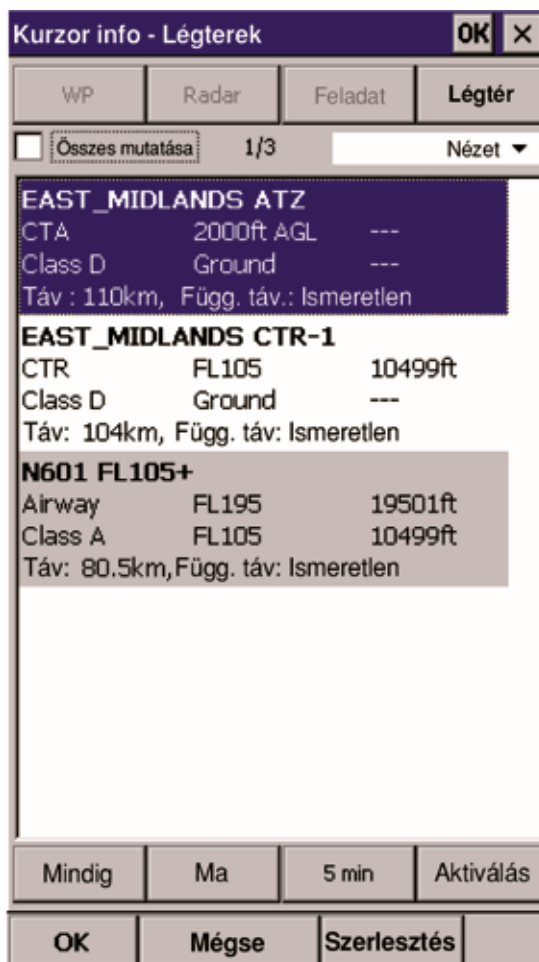
Egy érintés a térképen felhoz egy fontos információkat tartalmazó ablakot:

- . [Fordulópontok](#)^[31]
- . [Flarm](#)^[32]

. [Légtér](#)³³

. [Feladat](#)³³

Ha valamelyik a fent említettek közül a az [Érzékelési határ](#)⁸⁶ távolságon belül van az érintéstől, úgy az információ megjelenik az ablakban..



3.1.1 Fordulópontok

Ha a térképet közel az egyik fordulóponthoz érintjük meg, a cursor info ablak jelenik meg a fordulópontokkal az érintés helyétől való távolság sorrendjében.

Egy bizonyos irányban távolság szerinti sorrendben is megkaphatod a fordulópont listát. Érintsd meg a képernyőt és húzd az ujjad a képernyőn a megkívánt irányban. Így megkapod a pontok listáját ($\pm 15^\circ$ a húzás irányától).

Az oszlopok csoportosíthatók a Goto párbeszéd ablakban. Kiklikelj az oszlop fejléce azon eéemére, amely szerint akarod ezeket a paramétereket növekvő, vagy csökkenő sorrendben látni:

- . Név
- . Típus [Növekvő sorrendű lista, először a repülőterek vannak. A csoportosítás ebben az oszlopban valóságban a **közei Repülőterek** listája]
- . Crs= útirány
- . Távolság
- . Érkezési magasság
- . Szükséges siklószám
- . Kód (rövidített név)

Ha szeretnéd megváltoztatni a sorrendet vagy az oszlopok méretét, akkor húzd a határokat a mwgváltoztatandó mérethez, vagy húzd a fejléceket sorrendben megkívánt helyére.

Érints meg egy fordulópontot, majd érintsd meg az OK gombot, hogy elkezdődjön a navigálás a kijelölt pont felé.



3.1.2 Flarm

Ez a képernyő csak akkor áll rendelkezésre, ha Flarm üzenetet fogad az NMEA bemeneti vonala. Ha megérinted valamelyiket a képernyőn és kiválasztod a „Flarm”-ot, látsz egy Flarm eszköz listát a képernyőn, amelyeket pillanatnyilag befogad az eszköz:



A példában a képernyő soraiban három Flarm eszköz látható. A példában a képernyő tetejétől azok a távolság sorrendjében láthatók. Ha megérintesz egy kiválasztott repülőgépet, akkor az a repülőgép lesz a listában az első. A képernyőn első sor a „DD8D07”. Ez a kód a Flarm azonosító száma és így nem nagyon használatos és nem nagyon intuitív. Ezen az úton lehet választani egy eszközt és klikkelj az Edit-re, hogy átnevezz egy meghatározott Flarmot, egy jól olvasható név adásával. A példában a képernyősorokban két olyan flarm eszköz van, amelyet kölcsönösen átneveztek „Friend”-re és „Enemy”-re.

Még választhatsz egy eszközt, és akkor nyomd a **Goto** gombot. Ezzel elindítottad a navigálást a kiválasztott Flarm eszköz felé mindaddig, amíg egy távolságon belül vagy. Amikor már határon kívül vagy, a repülőgép szimbólum, amely ahhoz az eszközhöz tartozik villogni kezd és villog egy 120 másodperces, meghatározott perióduson keresztül. Azután, hogy a cél üressé válik az eszköz törlődik a térképről és a listából.

Lásd még:

[Elindítás > Flarm Radar](#)²⁶

[Beállítások > Flarm](#)⁸⁵

3.1.3 Légtér

Egy érintés egy légtéren felhossa a párbeszéd ablakot, ahol olvashatod a légtérre vonatkozó információkat.

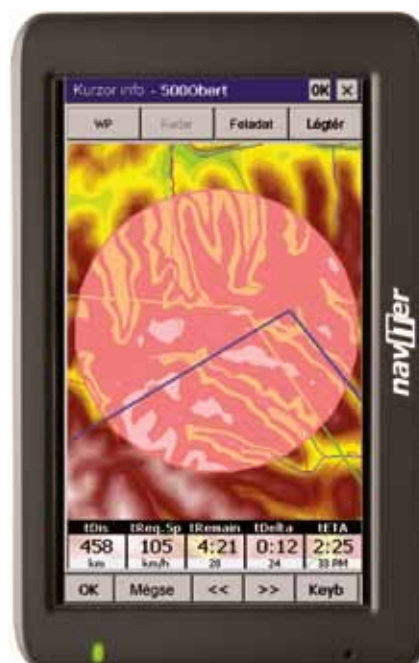
Alapértelmezésként látható ezen a lapon minden légtér a kereten belül, az ujjad által megérintett terület körül. Gyorsan meg tudod változtatni ezen légterek bármely státuszát a nyomógombok használatával üzemen kívül helyezéshez a **Mindig, Ma, 5 min**, vagy az **Aktiválás** gombbal visszahelyezheted működő állapotba.

Az **Összes mutatása** jelölőnégyzet kiipálásával a légtér fájlodban lévő összes légtér a listában lesz. Ez segít neked a távoli légterek ki és visszakapcsolásához. Még az is segítség neked ahhoz, hogy a különböző légtereket gyorsan kikapcsold. Jegyezd meg, hogy több választási különlegesség dolgozik ebben a párbeszéd ablakban, hogy úgy tudj választani ahogyan szeretnéd.



3.1.4 Feladat

Egy érintés a kijelölt terület szektorában felhoz egy ablakot, ahol te grafikusán tudod húzni a navigációs pontot bárhová a kijelölt területen belül. Fontos információ látható szektor alatt.



Ha olyan helyre akarsz navigálni, ami a kijelölt területen kívül van, és nincs a fordulópont adatbázisban használd a Menü > Feladat > Térkép gombokat.

3.2 A repülőgép helyzete

A szimbólum mindig a vitorlázórepülőgép pillanatnyi helyzetét ábrázolja. A repülőgép szimbólum orra a vitorlázórepülőgép mozgásirányába mutat.

Érintsd meg és húzd el a repülőgép szimbólumot a jelenlegi helyéről. Ezt akkor fogod tenni, ha a térkép különböző helyét szeretnéd látni.

Ha a repülőgép szimbólum villog, rossz a GPS vétel. Nézd meg, hogy mi a rossz (csatlakozások, kábelek, akkumulátor...)

Változtathatod a különböző repülőgép szimbólumokat [Menü > Beállítások > Szimbólumok](#)^[75] pontokon keresztül.



3.3 A nyíl É-i irányba mutat

A [Térkép tájolása](#)^[44] a SeeYou-ban nem mindig „É”-i irányba mutat. Az É-i nyíl, természetesen mindig az É-i irányba mutat. Az É-i nyílat megérintve egy Menü nyílik ki, ahol megválaszthatsz más különféle térkép tájolásokat.

Észak, kelet, dél és nyugat lehet felfelé, úgy fog forogni a térkép, ahogyan választod a tájolást és lesz a nyíl a képernyő tetején.

Cél felfelé tájolás esetén a választott fordulópont irányát a képernyő teteje irányába fogja helyezni. Feladat felfelé választásával az aktuális útvonal iránya a képernyő teteje felé fog mutatni.

Amikor „Pan mode”-ot választod, szabadon elcsúsztathatod a térképedet. Egyszer megérintve a „Pan mode” szimbólumot visszatér eredeti helyére a repülőgép szimbólum a térképpel együtt.



Lásd még:

[Térkép tájolása](#)^[44]

3.4 Szél vektor

A szél vektor adja az adott magasságon lévő szélirányt és szélesebséget. Ennek értékét eltérő úton határozza meg a SeeYou Mobile program.

A szélvektor jelének megérintésével egy Szél párbeszédablak nyílik meg. A Szél párbeszédablakhoz te még juthatsz a [Menü > Szél](#)^[47] úton.



3.5 Siklópálya jelző

A távrepülés fontos adatainak kijelzése bemutatja minden körülmények között a repülőgép navigációs helyzetét, hogy elég-e a magasság a cél eléréséhez, vagy nem.

Megérintve ezt a jelet felhossa a [Repülési beállítások](#)^[47] dialógus ablakot, a tengerszint feletti magasságot, QNH-t, McCreadyt, a bogarasságot, vízballasztot és a biztonsági magasságot.



1. A nyíl megadja, hogy a siklópálya fölött, vagy alatt vagy. Egy-egy nyíl 1°-ot jelent, vagyis annyi fokra vagyunk a siklópálya felett (lefelé mutató nyíl), vagy alatt (felfelé mutató nyíl).

2. Piros szám (nem mindig látható) megmutatja, hogy mekkora magasság hiányzik az előtted lévő tereppont átrepüléséhez.

3. A középső szám a McCready érték.

4. A McCready alatti szám megmutatja, hogy mekkora magasság szükséges a kijelölt táv megrepüléséhez. A negatív érték azt jelenti, hogy emelkedni kell, a pozitív érték azt mutatja, hogy annyi méteren fogsz beérni, ha tartod ezt a sebességet, és a merülési viszonyok nem változnak.

Ezen kívül még két négyzetet mutat a tervezett útvonalon, ami segít megérteni, hogyan csinálod a végsiklást:

1. Sárga négyzet mutatja azt a pozíciót, ahonnan eléred a kiválasztott fordulópontot (vagy a célpontot) a jelenlegi magasságból 0 McCready értékkel.

2. Zöld négyzet mutatja azt a pozíciót, ahonnan eléred a kiválasztott fordulópontot (vagy célpontot) a jelenlegi magasságról a jelenlegi McCready értékkel.

3.6 A megkívánt siklási sebesség jelző

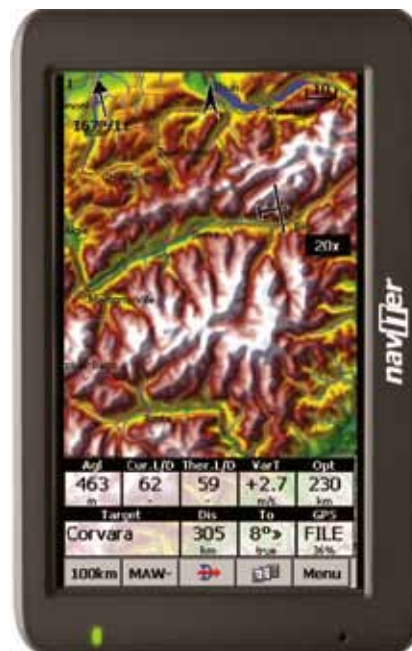
A megkívánt siklási sebességjelző megmutatja grafikusan, hogy milyen sebességgel repülj. A lefelé mutató fekete vonal azt jelenti, hogy gyorsabban kellene repülnöd, a felfelé mutató pedig azt, hogy lassabban kellene repülnöd.

repülj gyorsabban  repülj lassabban 

Kérjük, vegye figyelembe, hogy a megkívánt siklási sebesség jelző és a navigációs dobozok által bemutatottak elméleti adatok, amelyek nem számolják a légtömeg aktuális merülési sebességét.

3.7 Vektortérkép

A SeeYou Mobile .cit kiterjesztésű térképet használ, hogy megmutassa a tereppontokat és a topográfiai jellemzőket. Ez ugyanaz a térkép, amilyen a SeeYou asztali számítógépes verzió. A térkép tulajdonságai a Térkép beállítás párbeszédablakban lehetséges.



3.8 A repülés nyomvonala

A repülés nyomvonala látható a repülőgép mögött, amelyet tetszés szerint állíthatunk a [Beállítások > Repülés](#)^[69] párbeszédablakban. A nyomvonal színeztető varió érték szerint, ha a „Varió mutatása” opciót kipipálod a [Beállítások > Repülés](#)^[69] párbeszédablakban. Ha a nyomvonalat a varió szerint mutatja a program, akkor a színezett dobozok a következőt jelentik:

- . Piros = az emelés jobb, mint a jelenlegi MC beállítás,
- . sárga = az emelés kisebb, mint a jelenlegi MC, de a beállított MC és MC-0,5 m/s érték között van,
- . kék = az emelés kisebb mint McCready-0,5 m/s.



3.9 Tereppel történő összeütközés

A SeeYou Mobile megmondja, hogy át tudod-e repülni az előtted lévő tereppontot, vagy nem. Ha nem, akkor egy piros négyzet jelenik meg a földnek ütközés helyénél és egy magassági érték lesz mellette, ami azt mutatja, hogy milyen magasan érsz oda. A piros szám a McCready érték felett az a magassági érték, ami hiányzik az akadály átrepüléséhez, ha egyenesen arra repülsz.



3.10 Légtér figyelmeztetés

A SeeYou Mobile igyekszik kiszámítani a helyzetedet 120 s-mal előre és figyelmeztetni mielőtt belépnél a légtérbe.

Kérjük, olvasd el a [Hogyan működik a Légtér figyelmeztetés](#)^[16]-t az Elindítások fejezetben.

3.11 Navigációs dobozok

A SeeYou Mobile-t a különböző navigációs dobozok támogatják. Teljes ellenőrzésed alatt állnak a kívánságod szerint képernyőn lévő navigációs dobozok, hogy ez mennyi és hol helyezed el őket.

A navigációs dobozok az 1-e és a 2-es térképoldalon külön-külön elhelyezve láthatóak. Vagyis mert rendes körülmények között szándékozod használni ezeket, a két térképen két különböző megfontolás látható. Az egyik lehetne az általános navigáció, míg a másik egy megközelítendő fordulóponté, ahol a részletek fontosak. Te két különböző beállítást fogsz elvárni, amely navigációs dobozokban kijelzésre kerülnek ezen körülményekben.

Lásd még

[Beállítások > Navigációs dobozok](#)^[71]

Cur.L/D		To	
N/A		<159°	
		true	
Var T	AgI	Opt	Dis
+1.9	N/A	194	38.1
m/s	m	km	km

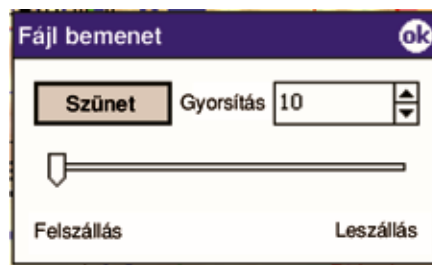
3.12 A visszajátszás sebessége

Ha a [File olvasó módban](#)^[79] van (Beállítások > Be-menet párbeszédablakban van beállítva) a program, szabályozni tudod a repülőgép szimbólumának sebességét és helyzetét az IGC fájl lejátszásában történő ugrálással. Érintsd meg a visszajátszás mértéke dobozt a megfelelő térképoldal és kinyílik a párbeszédablak.

Szünet megnyomásával a visszajátszás szünetelni fog.

A visszajátszás **mértéke** doboz szabályozza a visszajátszás sebességét. A nagyobb számok a gyorsabb visszajátszási sebességet, a lassúbb frissítési érték a térképoldalhoz szükséges. A zsebszámítógép itt eléri a működési határát.

A **csúszka** lehetővé teszi a gyors ugrást bármely repülésen belüli pontra.



3.13 Feladatmező

A képernyő fejlécén különböző fontos információk láthatók.

Az első szó azt mutatja, hogy milyen adatbeviteli módban vagy. Az lehet egy soros bevitel, ahol a GPS állapota van a képernyőn. Nincs GPS adat azt jelenti, hogy nincs műholdvétele, de a GPS egységhez a kapcsolódás megvan. 3D/X azt jelenti, hogy a GPS jel jó és X számú műholdat tud venni. Megjegyzés, hogy nem minden GPS egység küld adatot a műholdról az NMEA kimeneten keresztül, így ez a szám lehet 0, de a felhasználás nyugodtan fog folyni amint az várható.

Az még lehet SIM, vagy FILE függ a [Beállítások > Bemenet](#)^[79] menü beállításától.



3.14 Parancs sor

A SeeYou Mobile képernyőjének alsó vonala a Menü. Az szabadon választható (azt ki lehet iktatni a [Beállítások > Egyéb](#)^[86]-en keresztül)

Az 5 alsó gombon kívül még további gyorsgombok állnak rendelkezésre a hozzáadásra, vagy változtatásra, mégpedig a zsebszámológép összes nyomógombja. Beállíthatod a gombok bármelyikét a Menüben a [Beállítások > Parancs](#)^[80] párbeszédablakban. Változtasd meg a működtetést Eszk. gomb 1-ről Eszk. gomb 5-re.



IV

Rész

4. Tájékoztató oldal

Ez az oldal adja a helyzetedről a nagyon alapvető tájékoztató adatokat. Használd ezeket a tájékoztató adatokat a leszállásod helyéről, vagy ellenőrizd, ha minden beállítás OK.

A Status panel tájékoztatást ad a GPS és további nyomást adatokat, ha azok rendelkezésre állnak.

Olyasmi, mint GTWAV is szerepel, miután a GPS-állapot üzenet, ahol

G =

T =

W =

A =

V =

Pozíció panel mutatja jelenlegi helyzet, a helyi dátum és idő és a Team kódot, ha telepítés.

Magasság panel mutatja magasság QNH, Flight Level magasság és Talajszint feletti

Napkelte és napnyugta panel mutatja a helyi napkelte és napnyugta (UTC Offset helyesen kell beállítani).





5. Statisztikai oldal

A statisztikai oldal részletes tájékoztatást ad neked a termikekről és a repülésről. Megváltoztatni a statisztikai lap tartalmát a lapra való érintéssel tudod:

- . Repülési statisztikák
- . Feladat statisztikák
- . Az utolsó 60 perc statisztikája

A **termikek** mező grafikonokban ábrázolja az utolsó 4 termiket, amelyikiek közül a baloldali a legújabb. Minden oszlop tetején láthatod annak az emelésnek az átlagát. Mindegyik oszlop magassága képviseli az adott termikben emelkedett magasságot arányosan a többi 3-hoz viszonyítva. A jobb oldali szám az utolsó 4 termik átlaga. Használd a MacCready beállításhoz, ha óhajtod.

Repülési statisztikák adják az átlagemeléseket, az átlag sebességeket, a repült távolságot, a körözés százalékos arányát és a repülés időtartamát. A távolság ugyanaz, mint az optimalizált távolság az „Opt” navigációs dobozban.

Az **útvonal statisztika** adja az előre [meghatározott útvonal](#)¹⁸ startvonal átrepülés óta megvalósított részének átlagos értékeit.

Az **utolsó 60 perc statisztika** az előre [meghatározott útvonal](#)¹⁸ átlagos értékeit adja, vagy az optimalizált útvonal utolsó egy óráját.





Rész

6. Menü

A menü felkínálja az egyszerűsítéseket sok jellegzetességhez, amelyhez egy pilóta gyorsan szeretne hozzáférni. Nyomógombok széles és nagy területet tesznek elérhetővé. A menünek három lapja van, amelyek között az Előre és Vissza gombokkal lapozhatsz:

1 lap

- . [Esc](#) ⁴⁴
- . [<Vissza és Előre>](#) ⁴⁴
- . [Beállítások](#) ⁶⁵
- . [Képernyő opciók](#) ⁴⁴
- . [Térkép tájolása](#) ⁴⁴
- . [Fordulópont hozzáadása](#) ⁴⁵
- . [Nagyítás](#) ⁴⁶
- . [Szél](#) ⁴⁷
- . [McCready és magasság](#) ⁴⁷
- . [Goto \(a következő fordulópont\)](#) ⁴⁹
- . [Feladat](#) ⁵⁴

2 lap

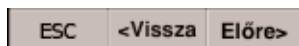
- . [Névjegy](#) ⁶⁰
- . [Kilépés](#) ⁶¹
- . [Beállítások eltávolítása](#) ⁶²
- . [Csapat](#) ⁶¹
- . [Termik segítő](#) ⁷⁶
- . [Flarm mutatók](#) ⁶³
- . [Profilkapcsoló](#) ⁶³
- . [Kapcsolódj](#) ⁶³ (loggerhez, vagy varióhoz)
- . [Startkönyv \(Logbook\)](#) ⁶³

Megjegyzés hogy ezek a Menü alapértelmezési utasításai. Azokat meg tudod változtatni a [Beállítások > Menü](#) ⁸¹ párbeszédablakban.



6.1 <Vissza és Előre>

Ezek az Előre és Vissza gombokat mutatják a [Menü lapon](#)^[44]



6.2 Esc

Az ESC a nyomógomb a menüben a visszatérés az előző térkép mutatásához.



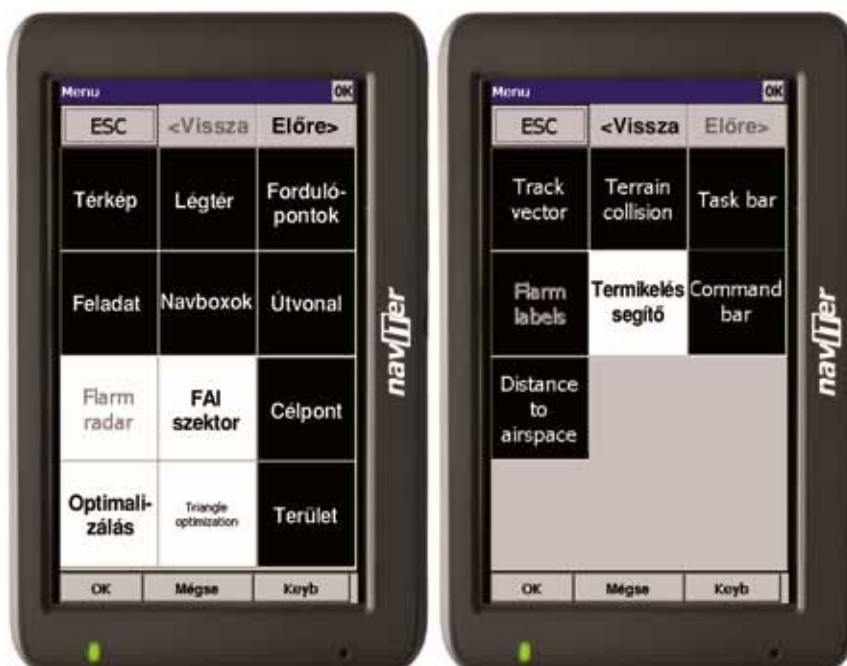
6.3 Beállítások

A Beállítások nyomógomb a Menüben nyitja a [Beállítások](#)^[65] párbeszédablakot, ahol a SeeYou Mobile minden preferenciáját be lehet állítani.

Megjegyzés, némely beállítást a Térkép és a Navigációs dobozokhoz hasonlóan a Térkép 1-hez és a Térkép 2-höz különválasztva mutatják, míg másokat a Mértékegységek, Parancsok stb., csak egyszer kell állítani és az egész felhasználáson keresztül érvényes.

6.4 Képernyő opciók

Ellenőrizheted a [Térkép oldalon](#)^[30] láthatókat. Az alapértelmezéssel egy eljáráshoz egy párbeszédablakot helyeznek el az Utasítás sorban, amelyik mutat néhány adat első betűit (MAWT). Mindazok, amelyeket láthatóvá, vagy láthatatlanná tudunk tenni A SeeYou Mobile-ban ezen pár-beszédablak listájában vannak:



6.5 Térkép tájolása

Kinyitva a párbeszédablakot, amelyik lehetővé teszi a választást ezekből a különböző térkép képernyő opciók közül:

- **Körözés** közben Észak felfelé mutat, siklás közben az útvonal letről felfelé megy és ehhez viszonyítva mutatja az Észak irányt.
- **Észak felfelé** azaz az Északi irány mindig a képernyő felső része felé mutat.
- **Kelet felfelé** ahol a Keleti irány a képernyő tetején van.
- **Dél felfelé** ahol a Déli irány a képernyő tetején van.
- **Nyugat felfelé** ahol a Nyugati irány a képernyő tetején van.

- . **Cél felfelé** a képernyőt úgy állítja be, hogy a pont, amerre navigálunk, mindig a képernyő tetején van.
- . **Repülési irány felfelé** az aktuális térképirányt a képernyő teteje felé helyezi.
- . **A pillanatnyi repülési irány felfelé** a pillanatnyi repülési irányt helyezi a képernyő teteje felé. A pillanatnyi repülési irányt a térkép irányszögből a szélvektor levonásával számolja.
- . **A Pan mode** egy speciális mód, ahol szabadon tudod mozgatni a térképet, nagyítani, kicsinyíteni és forgatni a térképet és megvizsgálni néhány részletet az útvonal mentén.

Mozgatni minden oldalra a térképet Pan módban egyszerűen az ujjaddal tudod húzni az egész képernyőn keresztül és a térkép követni fogja az ujjadat. A térképet forgatni az ujjad jobbra/balra mozgásával tudod, a képernyő alsó 10 %-ában. A térkép követni fogja az ujjadat, de ez alkalommal a térkép forogni fog a képernyő középpontja körül.

Visszatérni a vitorlázórepülőgép területére az [Északi irány](#)^[34] megérintésével tudsz, amelyet most tartalmaz a „Pan mód” felirat. A Pan mód felirat eltűnik és a térkép vissza fog mozogni a az eredeti helyzetébe, mint amilyen volt a pan mód elindítása előtt.

Ez az eljárás a párbeszédablakhoz, ha megérinted az ujjaddal az Északi irányt jelző nyilat.



Lásd még:

[Északi irány szimbólum](#)^[34]

6.6 Fordulópont hozzáadása

Szerkeszthetsz és törölhetsz fordulópontokat ezen a képernyőn.

Ezt az ablakot akkor nyitod ki, amikor a Menü > Fordulópont hozzáadás-át használod, vagy egy eljárást használasz a hardwaren, vagy egy szoftveres nyomógombot. Az alapértelmezéssel a fordulópontot folyamatosan hozzáadod az Enter utasítással, amely az 5-ös irányú navigációs gomb, amely megvan a legtöbb Pocket PC-n ma (nem úgy, mint a régi Aero 1550-n).

Használd a ++, +, - és -- gombokat az értékek gyors változtatásához és klaviatúra használata nélkül.

Nyomd meg a **GOTO**-t, ha közvetlenül az újként létrehozott fordulópontra szeretnél navigálni. A magyarázat ehhez a specialitáshoz, hogy visszamehetsz ehhez a jelenlegi pozícióhoz egy újabb klikkeléssel. Jellemzően, amikor fárasztó visszatérni a hullám középpontjába.



Lásd még:
 A Szerkesztés leírása
[Részletek áttekintése](#) ⁵⁰

6.7 Nagyítás

A nagyítás párbeszédablak hagyja kiválasztani a különböző előre meghatározott értékekből (függ a mértékegységtől).

2 km, 5 km ... 35 km, 50 km ... a rögzített nagyítási beállítási értékek. A beállított értékek a térképablak szélességével megegyező értékek. Azok függnek a mértékegységtől, az lehet vagy kilométerben, vagy tengeri mérföldben vett érték.

A **Célpont** egy speciális nagyítási mód, ahol az alkalmazás határozza meg a térképablak szélességét úgy változtatja, hogy a célpont és a repülőgép minden időpillanatban a képernyőn legyen.



6.8 Szél

Ez a párbeszédablak a szelet mutatja három dimenzióban, valamint gyorsan hozzáigazítja az egyik vagy másik rétegben lévő szelet.

Ha változik a szél,

1. Válaszd ki az egyik, vagy másik magasságot, kattint rá és megjelenik az érték párbeszédablak jobb oldalának felső részében
2. Megjelenik a szél vektor a száérték alatt a négyzetben
3. Hosszabb vonal erősebb szelet jelent. Az iránya változik a szél iránya változásának megfelelően.
4. Ha szükséges, állítsd az irányát és sebességét a nyílra kattintva, a nyomógombot nyomva tartva a megfelelő irányban és a sebességnek megfelelő hosszban
5. Érintse meg az Alkalmaz, majd az OK gombot.

A szél kiszámolása három módszerrel történik a SeeYou Mobile-ban

- . az elsodródás, amikor csak a szélességi és hosszúsági adatok állnak rendelkezésre
- . a földfeletti sebesség különbség, ha a földfeletti sebesség és a pálya a GPS-ből érkezik.
- . Amikor a földfeletti sebesség és egyenes vonalú repülés kombinációja esetén, az igazi repülési sebesség érkezik a műszerből. Ebben az esetben, a szél frissül egyenesvonalú repülésnél is.



6.9 McCready és magasság

Ez a menü hasonlóképpen a Repülési tulajdonságok párbeszédablakhoz nyitható, amely a következők bevitelét teszi lehetővé:

- . a felszállási magasság
- . QNH-t
- . a MacCready érték beállítása (a várható emelés)
- . bogarasság %-ban
- . a felületi terhelés
- . a célbaérkezés biztonságos magasságtöbblete
- . a hangerő
- . ETE
- . a repülési idő

Felszállási magasság

A változtatással ez a beállítás változtatható a felszállási magasságot. Ezt az értéket pontosan beállítani elengedhetetlen a pontos végsiklási értékek kijelzéséhez. Amikor itt egy fordulópont, vagy a környező terep térképe a tengerszint fölötti magassággal, itt egy ajánlat van a párbeszédablak felső szélének felső vonalán a beállítás értékére.

QNH

A QNH értékének a változtatásával változtatni tudod a felszállási pont nyomását, vagy változtatni a QNH-t a repülés közbeni nyomásváltozások helyesbítésére.

Összekapcsolt

Akár össze fogod kapcsolni ezeket az értékeket, akár nem kapcsolod össze, ez függ vagy a nyomás magasságtól, vagy pont a GPS magasságtól amelyet az eszközöd vett.

Amikor a nyomásmagasságot állítod be, két értéket fogsz beállítani a magasságot és a QNH-t, egymástól függetlenül (ha nincs összekapcsolva). Kapcsold ezeket össze, amikor ezt teszed. Amikor repülés közben változtathatod az egyik értéket és a másik is ennek megfelelően fog változni. Például: amikor a meteorológiai előrejelzés QNH 1015-öt határoz meg, míg a Te beállításod 1020, meg tudod változtatni a beállításodat az 1015-ös helyes értékre és egyidejűleg a magasságot is a helyes értékre változtatod.

Amikor csak GPS magassági adat áll rendelkezésedre, várnod kell a magassági érték megállapodásáig. Változtasd a magasságot a helyes magasságra és hagyd az „összekapcsolás” dobozt jelölés nélkül (azaz összekapcsolatlanul). A GPS magasság pontossága a GPS eszköztől függ. Néhány eszköz helyesbített ellipszoid értéket ad, míg mások helyesbítetlen értéket adnak.

MacCready

Itt állíthatod be a MC értékét. Az optimális értéket a MC beállításához a statisztikai lapról, vagy valamelyik Navigációs dobozból nyerheted.

Bogarasság

A bogarassági érték változtatásával leronthatod a poláris jellemzőit egy bizonyos százalékkal.

Felületi terhelés

Ennek az értéknek a beállítása szárnyfelület terhelési értéke. Egy táblázatból tudod olvasni a „többletterhelés” értékét.

Biztonsági magasságtöbblet

Minden végsiklást egy magassági tartalék helyesbítésével számolják. Ha ez az érték nagyobb mint 0, akkor az érkezési magasságod a fordulóponton ezzel felette lesz a fordulópont adatbázisból kivett tengerszint feletti magasságánál (ez nem lehet annak a valóságos magassága, így egy saját kockázatot alkalmazol, ahogy mondani szokták fölöslegesen).

Hangerő

Ezt a tulajdonságot csak akkor alkalmazd, ha varióméterhez kapcsolódsz, amely képes a varió értéke változásainak megfelelő utasításokat adni. Ilyen eszköz az LX 1600 és a Cambridge 302.

ETE

Nyomd meg a gombot, választhatsz a különböző utakon történő számolások közül a repülőtérről érkezési becsült idődet illetően. A számítás siklási és emelkedési idők számítására van felosztva.

1. Az MC a poláris adatait és a MacCready beállítást használja a siklási és emelkedési sebességek számításához.
2. A varió az utolsó négy termik átlagát veszi figyelembe, mint emelési értéket a siklási sebességek számításához.
3. Az Átlagsebesség és Varió használja az utolsó 5 perc földfeletti átlagsebességet a távolság és varió statisztikákhoz és az emelési értékekhez.
4. Az Átlagsebesség és MC használja az utolsó 5 perc földfeletti átlagsebességet a távolság és MacCreadyhez az emelési értékek beállításokhoz.

Kiiktathatod „magasságtérítés használatát”-val, ha nem fogsz többet tudni az emelésekről.

A vitorlázás ideje

Beviheted a vitorlázásod kezdetének idejét kézzel.

Ezt segédmotoros vitorlázórepülőgépeknél használják, ha nem áll rendelkezésedre eszköz az ENL adatok NMEA feletti küldésére.

A gomb megnyomásával segítséget fogsz kapni a helyes érték beviteléhez az ujjad egyszerű használatával.



6.10 Goto

A Goto párbeszédablak lehetővé teszi, hogy gyorsan válaszd a „Navigálj” pontot. Itt különböző utak vannak ebbe a párbeszédablakba való belépésre:

Érintsd meg a térképet

Felhossa a Goto párbeszédablakot. A fordulópontok távolsági sorrendben vannak, ahhoz a ponthoz viszonyítva, ahol megérintetted a térképet. Ezen az úton könnyű kiválasztani a fordulópontot, kipróbáltad „megérinteni”, egyformának mégsem mondhatod, habár ez távol van attól, hogy a térképen nézd meg, amely megköveteli a Nagyítási szinteket.

Menün keresztül

Ha a Menü > Goto -n keresztül belépsz a Goto párbeszédablakba, a fordulópontok sorrendben vannak, elsőként típusuk szerint, azután távolság szerint. Ez a SeeYou Mobile program Közeli reptér funkciója.

Parancssoron keresztül

Alapértelmezés esetén a Goto ikon a képernyő parancssorában  van.

Leszállási útvonalpont, amelyet el tudsz érni a valóságos siklószámmal zöld színűre van festve. Leszállási útvonalpont, amelyet 0 McCready beállítással el tudsz érni sárgára van festve, míg a többiek nincsenek színezve. A siklópálya jelző figyelembe veszi a tartalék magasságot, ha ezt a [Repülési Beállítások](#)^[47] párbeszédablakban beállítod.

Itt több oszlop áll rendelkezésre, amikor azok alapértelmezésben láthatók. Érkezési magasság és a nem látható pontokhoz a siklószám. Vékonyítsd el az oszlopokat, hogy lásd a többit is, de láthatóvá tudod tenni az oszlopok alatt lévő csúszka állításával is.

Nyomd meg a Részletek gombot, és ki fog nyílni egy új ablak, ahol le tudod olvasni az útvonalpont részleteit és szerkeszteni tudod a fordulópont beállításait. Az automatikusan be fog záródni 10 s után, vagy amikor megnyomod az OK/Goto gombok valamelyikét.

Miután a fordulópont lista hatalmas lehet, egy gyorsabb úton megközelíteni egy konkrét pontot a pontok betűrendbe állító szűrő-jével lehet. Amikor a fordulópontokat megszűröd, a szűrő a fejléc, amely az utasítássorban a legmagasabban van (lásd a mellékelt ábrát).

A képernyő alján, közvetlenül az alsó menü felett három, nemrég használt fordulóponthoz van. Leszállási pontokat zölddel, vagy sárgával színezik, ha azok elérhetőek. A képernyő tetején választhatsz a cél törlése vagy más közül, navigálhatsz vissza felszállási helyre vagy vissza a Repülés kiinduló pontjára (használd a háromszög bezárásához például).

Go to				OK
Törles	Felszállás		Vitorlázás kezdete	
Név	T	Brg	Táv [km]	
Lienz		123	1224	
Mauterndorf		120	1244	
Enemonzo		125	1254	
Rivoli		125	1278	
Noetsch		122	1282	
Mayerhofen		119	1294	
Bovec		123	1296	
Feldkirchen		121	1297	
Zeltweg		117	1299	
Friesach		119	1301	
Celovec		120	1317	
Goto	Mégse	Részletek	Filter	

Lásd még:

[A részletek áttekintése](#)⁵⁰

[Pont szerkesztése](#)⁵¹

A szerkesztés leírása

[Fordulóponthoz szűrők](#)⁵²

6.10.1 A részletek áttekintése

Ez az ablak akkor nyílik ki, ha rákattintasz [Goto](#)⁴⁹ párbeszéd ablak Részletek gombjára, vagy a [Kurzor információ > Fordulóponthoz](#)³¹ párbeszéd során. Az bemutatja erről az egy fordulópontról az alapvető adatokat.

Még lehetővé teszi számodra a [Fordulóponthoz tulajdonságainak szerkesztését](#)⁵¹ és a törlését a Pont szerkesztés és a Szerkesztés leírása lapon. Meg tudod közelíteni ezeket a lapokat a >> és << gombokkal az utasítás-sorból.

Pont szerkesztés OK

Lienz 2090ft

Dis: 1224km Brg: 123°

Mc 0.0: ---ft

Req.Mc: --- Szüks.L/D: N/A

Pálya info

12/30 2034ft Freq: 122.500

Szélesség: ---ft

Napkelte és napnyugta

3:24:07 AM - 7:02:50 PM

Magyarázat

FLUGPLATZ

Szerkeszt

OK Mégse << >> Goto

Lásd még:

[Goto párbeszédablak](#)⁴⁹

[A részletek áttekintése](#)⁵⁰

[Pont szerkesztése](#)⁵¹

A szerkesztés leírása

[Fordulópont szűrők](#)⁵²

6.10.2 Pont szerkesztés

Szerkesztheted és törölheted az útvonalpontokat a képernyőn.

Ezt az ablakot akkor nyitod ki, amikor rákattintasz a Részletek menüválasztékban a [Goto](#)⁴⁹ gombra, vagy a [Kurzor információ > Fordulópontok](#)³¹ párbeszédablakban megnyomod a „>” gombot egyszer.

Használd a ++, +, - és -- gombokat az értékek gyors változtatásához, a „billentyűzet” használata nélkül.

Pont szerkesztés OK

Név Lienz		Repülés LIENZ	
Stílus Grass airfield		Magasság 2090ft	
Latitude N46°47.883'		Mag. E012°53.133'	
RwyDir 120°	RwyLen 2034ft	RwyWidth ---ft	Frekvencia 122.500
Magyarázat FLUGPLATZ			

+ + **Törlés** - -

OK Mégse Keyb

Lásd még:

[Goto párbeszédablak](#)⁴⁹

[A részletek áttekintése](#)⁵⁰

[Pont szerkesztése](#)⁵¹

A szerkesztés leírása

[Fordulópont szűrők](#)⁵²

6.10.3 Fordulópont szűrők

Amióta a SeeYou Mobile több fájlt használ a fordulópontok beviteléhez, szükséges egy szűrőt használni a fordulópontokhoz, hogy csak azok a fordulópontok jelenjenek meg amelyek a legfontosabbak a felhasználó számára.

Három szűrő áll rendelkezésedre szervezni a fordulópontjaidat egy olvashatóbb módon:

- . Betűrendi szűrő
- . Fordulópont típus szerinti szűrő
- . File szerinti szűrő

Alfabetikus szűrő lehetővé teszi, hogy egyszerűen írd be a fordulópont nevét. Amint a fordulópontok listája kisebb, mint a képernyő hossza, a szűrő zár, és ki lehet választani a fordulópontot, amit kerestél a listából, és megfelel a beírt szűrőnek. A következő kép bal oldali részén ilyen szűrő az „M” betű. Az eredmény egy lista az összes útpontok megjelennek a képernyőn, amelyek „M” betűvel kezdődnek (lásd a kép jobb oldalát):

Waypoint filter - Alphabetical OK X

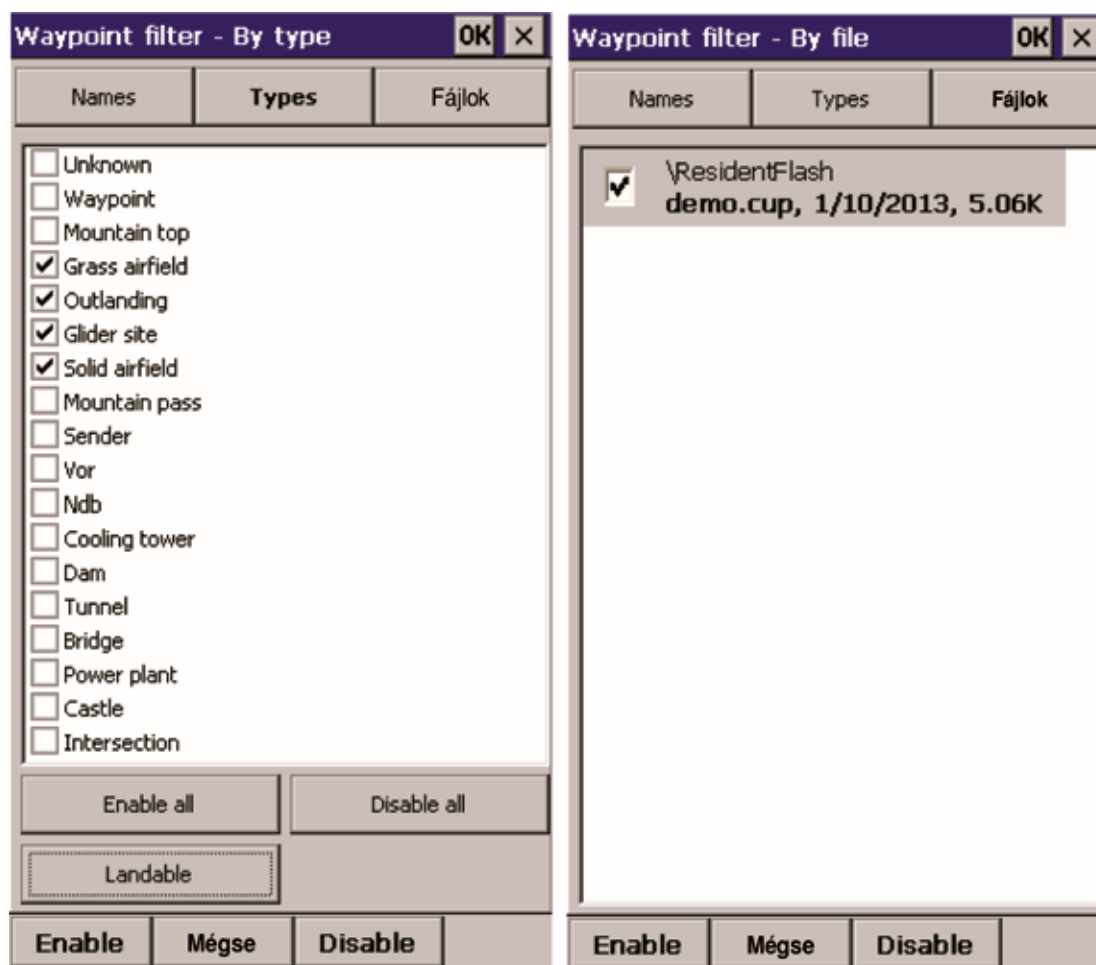
Names	Types	Fájlok
M <		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
0		
A	B	C
D	E	
F	G	H
I	J	
K	L	M
N	O	
P	Q	R
S	T	
U	V	W
X	Y	
Z	\$	_ . - sp
Enable	Mégse	Disable

Go to OK

Törlés	Felszállás	Vitorlázás kezdete
Név	T ▲ Brg	Táv [km] Érk
Mauterndorf	120	1244 ---f
Mayerhofen	119	1294 ---f
Murska Sobota	116	1424 ---f
Maiern	127	1129 ---f
Menina	121	1376 ---f
Maribor mesto	118	1399 ---f
< >		
Goto	Mégse	Részletek
Filter		

A fordulópont típusú szűrés lehetővé teszi, hogy kiválaszd, milyen típusú útpontok jelenjenek meg a Goto párbeszédablakban. A következő példában a „Landable” gombot nyomták, és így csak a landable típusú útpontok maradtak kiválasztva, és jelentek meg a [Goto](#)^[49] párbeszédablakban:

Szűrés fájl segítségével megjelenítheti vagy elrejtheti a külön fájlokban tárolt fordulópontokat. Az alábbi példában csak négyféle fordulópont jelenik meg a kiválasztott fájlokból a [Beállítások > Fájlok](#)^[81] segítségével a [Goto](#)^[49] párbeszédablakban.



Lásd még:

[Goto párbeszédablak](#)⁴⁹

[A részletek áttekintése](#)⁵⁰

[Pont szerkesztése](#)⁵¹

A szerkesztés leírása

[Fordulópont szűrők](#)⁵²

6.11 Feladat

Az útvonal dialógus ablak lehetővé teszi az útvonal szerkesztését a látható listában, az utasítássorból .

502km-Demo task				OK
Start: Sv. Peter	276°	178km	178km	8.00km
1. Corvara	57°	140km	318km	20.0km
2. AAT-5000bert	137°	142km	460km	15.0km
3. Crnivec	289°	41.8km	502km	20.0km
Finish: Sv. Peter				3.00km
Feltölt Beszúr Szerkeszt Goto OK Mégse Eszközök Keyb				



Szerkesztheted az útvonalat továbbá

. [Lista szerkesztése](#)^[55]

. [Térkép szerkesztése](#)^[56]

6.11.1 Lista szerkesztése

A feladatba belépni a legjobb a lista megtekintésére. Bevihetsz egy fordulóponthoz a PDA billentyűzetét használva. Nyisd ki a billentyűzetet (vagy a betű felismerőt) a fordulóponthoz a bevitelének elkezdéséhez. A SeeYou Mobile automatikusan az abc szerinti első fordulóponthoz fogja felajánlani. Használd a jobb/balgombot a fordulóponthoz az abc-ben mellette levőre megváltoztatni, amelyből beviszed a megfelelőt. A fel és le gombok választanak a fordulópontok között.

A bevitel gomb megnyomásával, vagy a [Szerkeszt gomb](#)^[57] megérintésével kinyitod a Szerkeszt párbeszédablakot, ahol létrehozhatod a megfigyelési zónák paramétereit. Használd a Beillesztés és Törlés gombokat az útvonal megváltoztatásához.

A következő utasítás sorokból választhatsz:

- . **OK** valamely változtatás elfogadásához,
- . **Mégse** valamely változtatás elvetéséhez,
- . **Eszközök** a [Pont szerkesztés](#)^[57]-hez, **Pont törlése**, **Pont behelyezése**, **Pont fel és le mozgatása**, **Feladat megfordítása**, [Feladat betöltése](#)^[58], **Feladat tárolása**, **Feladat törlése**, vagy [Feladat választás](#)^[59] kijelölése.
- . [Térkép](#)^[56] a grafikai kinézet megváltoztatása.

Egy figyelmeztető párbeszédablak fog kinyílni, ha a cél magasságát 0 m-re állítottad be. Ez véd meg attól, hogy végsőkláshoz rossz magasságot válassz.

502km-Demo task				OK
Start: Sv. Peter			8.00km	
	276°	178km	178km	
1. Corvara			20.0km	
	57°	140km	318km	
2. AAT-500Obert			15.0km	
	137°	142km	460km	
3. Crnivec			20.0km	
	289°	41.8km	502km	
Finish: Sv. Peter			3.00km	
Feltölt	Beszúr	Szerkeszt	Goto	
OK	Mégse	Eszközők	Keyb	

6.11.2 Térkép szerkesztés

Ugyanazt a világos filozófiát valósították meg a grafikus útvonalszerkesztésnél a zsebszámológépben, mint a SeeYou-ban.

Érintsd meg és mozgass **valahol** egy fordulópontot mozgatva a térképet.

Érintsd meg és mozgass **egy fordulópontot**. Az FAI terület kirajzolódik, és könnyedén repülsz egy FAI háromszöget.

Érintsd meg és fogj **egy fordulópontot** törölni az útvonalból.

Érintsd meg és fogj egy **útvonalszárat** behelyezni erre a szárra egy fordulópontot.

Érintsd meg és fogd meg **valahol** a térképet egy száron és fűzz egy fordulópontot az útvonalhoz.

- . Használd a **Nagyítót** (200 km) megváltoztatni a nagyítást, amikor megérinted és mozgatod a térképet a szabad fordulópont helyzetének megcélzásához.
- . **OK**-ézd le valamennyi változtatást.
- . **Mégse** ha elvetsz valamilyen változtatást.
- . **Szerkesztés** a [Pont szerkesztéséhez](#)^[57], **Pont törlése**, **Pont behelyezése**, **Feladat megfordítása**, [Feladat másolása](#)^[58], **Feladat törlése**, vagy az [Feladat választás](#)^[59] kijelölése.
- . [Lista](#)^[55] megváltoztatni a képet.



6.11.3 Pont szerkesztése

Pont

Válasszunk egy fordulópont nevet. Megjegyezzük, hogy a legkönnyebb úton úgy jutsz el ehhez, hogy megérinted a nevet a [Listában](#)^[55].

Mag = Magasság

Ez a kérdéses pont tengerszint feletti magassága. Ez az a magasság, amelyet beviszel a számításba, amikor a végsiklást számolod.

Írányszög

Ennek a megválasztásával kijelölöd a fotószektor irányát. Ez mutathat a következő, vagy a megelőző fordulópont felé egy fix értékkel (szög12), vagy szimmetrikus a fordulóponton átmenő irányra.

Szög12

Ha fix értéket választasz a lenyíló ablakban, a szektor irányszöge szimmetrikus lesz erre az értékre.

Sugár 1, Szög 1, Sugár 2 és Szög 2 fogják beállítani a szektort a fenti útvonalon amint már használatos volt az asztali számítógépen futó SeeYou esetében is.

A **Hozzárendelt terület** kijelölő kockája jelzi a SeeYou Mobile-nak az útvonal típusát.

Csak vonalat csak a indulási és a célvonalnál választhatsz.

Az **alul lévő gombok** segíteni fognak a helyes adatok ujjaiddal történő gyors beviteléhez. A **DEF** gomb az értékeket fogja változtatni alapértelmezésben egyesével.

Pont szerkesztés					OK
Név		Repülés			
Lienz		LIENZ			
Stílus		Magasság			
Grass airfield		2090ft			
Latitude		Mag.			
N46°47.883'		E012°53.133'			
RwyDir	RwyLen	RwyWidth	Frekvencia		
120°	2034ft	---ft	122.500		
Magyarázat					
FLUGPLATZ					
+ + Törlés - -					
OK		Mégse		Keyb	

6.11.4 Feladatok betöltése

A feladatok betöltése párbeszédablakot elérheted a Menü > Feladat > Eszközök > Feladat betöltésén keresztül lehet. Betöltheted azt a [Listán](#)^[55] és a [Térképen](#)^[56] keresztül is az útvonal nézetben.

Válassz egy útvonalat az adathalmazodból és nyomj **OK** gombot, ezzel aktívvá teted ezt az útvonalat. Nyomj **Mégse** gombot valamennyi változtatás elvetéséhez. **Súgó** gomb megnyomásával itt segítséget kapsz.

	OK
502km-FAIttr. (501km) Demo task Sv. Peter- Corvara- 500Oberl- Crnivec- Sv. Peter	
100km-FAIttr. 100 Kosuta- 100 Radovljica- 100 Trupej- 100 Kosuta	
111km-FAIttr. 100 Kosuta- 100 Trupej- 100 Kosuta	
OK Mégse Törlés Keyb	

6.11.5 Feladat beállítások

A feladatok beállítások párbeszédablakot elérheted a Menü > Feladat > Eszközök > Beállítások....

Elnevezhetsz egy útvonalat. Ez különösen használatos egy verseny-eligazításnál, ahol megnevezhetsz A és B útvonalat.

Task time alapvetően fontos a meghatározott területek felett repült útvonalak esetében. Ez használ a számításához egy szükséges sebességet a célig, valamint az útvonalon meglévő időkülönbséget.

Az **MC (MacCready)** mező lehetővé teszi beállítani az átlagemelést a beállító négyzetben és látod, hogy mi lesz az elméleti sebesség, ha a MacCready elmélet szerint repülsz.

Automatikus léptetés beállító négyzet automatikusan fogja léptetni a navigációs pontot az útvonalad szerint, ha ezt bejelölted. Meghatározott területek feletti repülés esetében „Navigációs” pont ugyanaz fog maradni, de a statisztikát és a távolságot a befejezéshez a következő ponthoz viszonyítva fogja mozgatni.

Amikor a **Cél 1000 m-rel a start alatt**-ot bejelölted, a célpont magassága automatikusan elmozdul a start magasságánál 1000 m-rel kisebbre. Ez akkor hasznos, amikor FAI koszorú, vagy rekordot repülsz.

Használd a + és a - gombokat a gyors értékváltoztatáshoz.

6.11.6 A kijelölt feladat feltöltése

Kijelölheted a feladatot közvetlenül a támogatott eszközbe. Ez hozzájárul, ahhoz, hogy megváltoztasd az útvonalat betűről-betűre másodszor a felszállás előtt a csatlakozó kábelek bármely változtatása nélkül. Tedd a következőket:

- . Menj Menü > Feladat
- . Eszközök > Feladatok betöltése > válassz egy új útvonalat, amelyet repülni szeretnél
- . Nyomd meg a Feltölt gombot.

Egyes repülést rögzítő berendezéseknek szükségük van arra, hogy kapcsolatba legyenek a pilótával, hogy adatot tudjon bevinni (úgy mint megnyomjon egy gombot, újraindítsa a loggert, vagy egyéb). Az adatátadás után elfogadott, a következő adatot automatikusan átviszí a repülési adatrögzítőbe:

- . A SeeYou Mobile-ban deklarált útvonalat, amelyet behívtál a Menü > Feladat-ban

- . A repülőgép adatai, amelyet bevittél a Menü > Beállítások > Poláris (a vitorlázórepülőgép típusa) és a Menü > Beállítások > Rögzítés (logger) (a vitorlázórepülőgép regisztrálása).
- . A pilóta nevének bevitele a Menü > Beállítások > Rögzítés (logger) párbeszédablakokon keresztül.

Az **eszköz visszaállítása** csak az eszköz kiválasztásával lehetséges, amely biztosítja ezt a műveletet. A Volkslogger, mintegy példa ciklikusan fog energiaellátást biztosítani és visszatér a navigációs módhoz a művelet befejezése után.

Ha a műveletnél a **Feltöltés befejezése után** a négyszöget bejelölted, a Feltöltés párbeszédablak be fog záródni a feltöltés befejezése után.

6.11.7 Több indulási pont

Ha a több indulási pont lehetőségét szeretnéd használni, add meg minden megoldható kezdőpontot a kiválasztott naphoz a Menü> Feladat> Eszközök> Indulási pontok útvonalon. Érvényes rajt kimutatható bármelyik kezdő pont esetén.

6.12 Névjegy

A Névjegy párbeszédablakon keresztül betöltheted a regisztrációs kulcsot. Ekkor a programod sorszáma fog megjelenni a képernyőn és a dátum, ameddig ingyenesen letöltheted a SeeYou Mobile programfrissítéseit. A programfrissítések rendelkezésre állnak a <http://www.naviter.com/honlapon>.



6.13 Kilépés

Nyomd ezt a gombot, hogy kiléphess a felhasználásból.

Mielőtt kilépsz, a program meg fog kérdezni, hogy vajon szeretnéd, vagy nem:

- . tárold el az alkalmazásban lévő profilváltozásokat
- . tárold el a fordulópont és útvonalváltozásokat
- . tárold el, vagy add hozzá a falm fedőneveket
- . fejezd be a repülést az IGC fájl G-rekordjának aláírásával



6.14 Csapat

A Csapat a SeeYou Mobile különlegessége segíteni fog megtalálni, vagy elbújtatni a csapatod tagjait. Ez lehetővé teszi, hogy te más pilóták számára tudtul adhatod a pozíciódat és rejtjelezed ezt az információt, úgy, hogy a versenytársad ne tudja dekódolni azt.

Ennek a használatához:

- . Jelöld ki a „Csapat pozíció kód” Navigációs dobozt a [Menü > Előre > Navigációs dobozok](#)⁷¹⁾ párbeszédablakban. Vagy használd Menü > Előre > Csapat párbeszédablakot a főmenüben.
- . Menj a térkép nézethez és érintsd meg a Csapat navigációs dobozt.
- . A Csapat párbeszédablak kinyílik. Meg kell nyomnod a Setup gombot az első használat előtt.
- . Nyomd a Választ gombot a fordulópontokból kiválasztáshoz a számításokhoz. Ez kényszerít arra, hogy a csapattársad is hasonlóat tegyen.
- . Ha szeretnéd rejtetni az információt másoktól, használd a titkosító kulcsot. Egyébként mindkettő, vagy minden pilótának van valami kulcs az elrejtőzéshez.

Repülj. Amikor megkérdezik pozíciódról, válaszolj „One-Kilo-Bravo Yankee”. A csapattársad meg fogja érinteni a Csapat navigációs dobozt, bevive a kódot és mondja „Köszönöm”, míg a többieknek nem lesz kulcsuk, kivéve annak akinek van:

Csapat 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 Mégse Setup

Csapat beállítás OK

Referencia—
Latitude
N--°--'--"

Választ

Mag.
E---°--'--"

Titkosítási kulcs—

OK Mégse Keyb

6.15 Beállítások mentése

Miután beállítad a SeeYou Mobile-t a repülésedhez, érdemes elmentened a beállításokat anélkül, hogy kilépnél SeeYou Mobile



6.16 Flarm pontok

Megmutatja a megtalált összes látható FLARM célt. Választhat sz egyet navigálni a **Goto** megnyomásával vagy szerkesztheted a tulajdonságait a **Szerkesztés** választásával.



6.17 Felhasználói profilok kapcsolása

A kapcsoló profil ikon kikapcsolja a SeeYou Mobile-t és újra futtatja, így lehet választani egy profilt. Lásd még:

[Profilhasználat](#)¹⁰⁾

6.18 Kapcsolódás

Állítsd le a SeeYou-t és futasd a ConnectMe-t letölteni a repüléseket a loggerről vagy varióról. ConnectMe-ből való kilépés után futasd újra a SeeYou Mobile-t.

6.19 Startkönyv (repülési napló)

A startkönyv megjeleníti a repüléseket amelyeket a SeeYou Mobile-d feljegyzett. A képernyő még informál a repülőgépről és a pilótáról, amely az IGC fájlban van tárolva.



Rész

7. Beállítások

A Beállítások párbeszédablaknak van egy oldalelrendezése, ahol a SeeYou Mobilé-nak minden preferenciáját be lehet állítani. Megjegyzés, hogy bizonyos beállítások a Térképhez és a Navigációs dobozokhoz hasonlóan külön kell választani a Térkép 1 és a Térkép 2. oldalához, míg másokat, a mértékegységekhez, utasításokhoz stb.-hez hasonlóan csak egyetlen keresztül történik az alkalmazás.

A rendelkezésre álló oldalak:

- . [Térkép](#)^[65] ahol a képernyőn a vektortérképet állítod be,
- . [Légtér](#)^[67] ahol a képernyőn a légtereket és a légtér figyelmeztetéseket állítod be,
- . [Fordulópontok](#)^[68] oldalon az útvonal fordulópontjait állítod be a képernyőn
- . [Repülés](#)^[69] oldalon beállítod a nyomvonalat, változtatod a nyomvonal és az OLC/FAI területek színét a képernyőn,
- . [Optimalizálás](#)^[70] oldalon (röviden optimalizáció) beállíthatod, hogyan optimalizáld amit kiterveltél,
- . [Feladat](#)^[70] oldalon beállítod a pontok megfigyelési övezeteit és más útvonal opciókat,
- . [Navigációs dobozok](#)^[71] oldalon megválaszthatod, hogy melyik navigációs dobozokat teszed a képernyőre és beállítod azok megjelenési formáját,
- . [Szimbólumok](#)^[75] oldal lehetővé teszi a szimbólum megválasztását a térkép képernyőjéhez,
- . [Figyelmeztetések](#)^[76] oldalon beállítod a légtér és magassági figyelmeztetéseket,
- . [Termik](#)^[76] oldalon beállítod a Termik segítő,
- . [Poláris](#)^[77] oldalon beállíthatod a repülőgéped polárisát,
- . [Mértékegységek](#)^[78] amiket használni szeretnél,
- . [Betűk](#)^[78] oldalon a képernyőn lévő szövegek méretét, alakját változtathatod,
- . [Bemenet](#)^[79] oldalon választhatsz a GPS, Szimulátor és a a fájl újrajátszási módok közül,
- . [Parancsok](#)^[80] oldalon megváltoztathatod a PDA-d és a SeeYou Mobile programod gombjaihoz tartozó utasításokat,
- . [Menü](#)^[81] oldalon beállíthatod a Főmenü tartalmát,
- . [Fájlok](#)^[81] oldal tartalmazza térkép, a fordulópontok és a légterek fájljainak elérési útjait,
- . [Rögzítés](#)^[82] oldalon beállíthatod az IGC fájl fejlécét,
- . [UI](#)^[83] röviden, felhasználói felület,
- . [Flarm](#)^[85] lap, ahol ellenőrizni tudod milyen Flarm adat van a képernyőn
- . [Egyéb](#)^[86] oldalon van minden egyéb (profil beállítás)
- . [Hardware](#)^[86] oldalon állítod be a GPS-szel a kapcsolatot a saját beállításoddal,
- . [LX 1600](#)^[88] oldalon állítod be az LX 1600-zal a kapcsolatot

Egyszer van egy párbeszédablakod, ahol használhatsz nagy Jobb/Bal gombot a PDA-n a lapok közötti váltáshoz. Ha megnyomod és nyomva tartod görgetni fogja a lapokat. Ha szükséges gyorsan megtalálni az utolsó oldalt éppen csak nyomd meg és tartsd, míg az lesz itt.

7.1 Térkép

Ez a párbeszédablak lehetővé teszi, hogy felépítsd a térkép külső képét a [Térkép](#)^[30] nézetben. A SeeYou Mobile CIT térképet használ a terep felszínének megjelenítésére. Ez ugyanaz a térkép, mint amelyet az asztali számítógépes változat használ.

Mutasd a térképet jelölőnégyzet lehetővé teszi a kijelzőn a Vector térkép megjelenését, ha azt bejelölted.

Terep

Megválaszthatod a terep részleteinek számos összetevőjét, amelyekkel megjeleníted azt. Ha a terepet ki kapcsolod, még mindig lesznek vizes területeid, útjaid, vasútvonalaid, városaid és azok feliratai a képernyőn. Alacsony magassági vonalakkal meg fog jelenni minden, ami kb. 300 m-nél magasabb. Közepes magassági vonalakkal meg fog jelenni minden, ami kb. 100 m-nél magasabb. Magas beállítással pontosan olyan lesz, mint amelyet az asztali számítógépen használsz. Javasoljuk a Közepes beállítást használd 200 MHz-nél kisebb frekvenciájú processzor esetén, míg 400 MHz feletti processzor esetén jó a Magas beállítás.

Elrendezés

Több színséma található az új telepítésű programban. Könnyebb átekinteni, hogyha minden úgy néz ki, mint az asztali SeeYou-don. Ajánljuk „Magas kontraszt”-ú hegyvidéki terephez az ICAO szerinti csak általános navigációhoz és Open Street Maps színösszeállítást a síksághoz.

Ha az **Egyéni** színsémát választod meg kell határozni a saját színeket és egyéb tulajdonságait a térképi objektumokhoz.



7.1.1 Magassági színek

A Magassági színek párbeszédablak engedélyezi megváltoztatni a vektortérkép szintvonalszínének megváltoztatását.

A nagyon halvány PDA képernyő következtében van néhány elgondolásunk extra világos elképzelésre, amely segíti jobban láthatóvá tenni a völgyeket és a magas hegyeket. Megjegyzés, hogy még bemásolhatod a magassági színek beállítását a [Mobile Wizard](#)⁷⁾-on keresztül.

Így meg lehet változtatni színeket és a színösszeállítás ezen a párbeszédablakon keresztül:

- . Kattints a magasságban sáv a bal oldalon
- . Változtasd meg a színét a „Szín az X méter-nél” ez egy kombinált lista, ahol az X a kiválasztott magasság.
- . Ismételd meg a 4-6 különböző magasságokban
- . A tollal húzd az egyik kiválasztott magasságot a másikra
- . Nyomd meg a Tartomány gombot
- . Ismételd ezt meg minden az intervallumban, ahol változtatni akarsz

Objektum tulajdonságok lehetővé teszik, hogy módosítsd minden egyes topográfiai jellemző nagyítási mértékét és a színét a legördülő menüből.

A felvázolt felszíni objektumok lehetővé teszik kirajzolni az erdőket és füves területeket, ha újabb Open Street térképet használsz.

Használd Relatív színezés jelölőnégyzetet, amely lehetővé teszi, hogy színek a jelenlegi magasságodhoz viszonyítva mindig azonosak legyenek.

Ez a funkció valóban grafikus földdel ütközés figyelmeztetés egy fajtája. Ha látni szeretnéd, hogyan működik, válaszd a „relatív” színösszeállítást a rendszer legördülő ablakából.

Az interneten a Google segítségével, többet megtudhatsz a térképeken használatos színek kódokról. Ez egy sajtós tudomány.



7.2 Légterek

Ebben a párbeszédablakban beállíthatod a képernyőn a légtereket és a figyelmeztetéseket.

A **Típus** párbeszédablakban beállíthatod, hogy milyenek legyenek a képernyőn a légterek. Neked minden típusú légtérrel külön-külön kell beállítani. Válassz egy légtér típust a legördülő listából. Választhatsz a Visible until legördülő listából, hogy milyen **nagyítási** szintig lesz látható. Ellenőrzd a **Figyelmeztetés** jelölőnégyzetet, hogy akkor figyelmeztessen, mielőtt az ilyen típusú zónába érnél. Válaszd ki a **Fill** legördülő listából, hogy az adott zónát **ki kell-e tölteni**. Válaszd ki a **színt** a légtér típusához a legördülő listából.

A Type panelen beállíthatja, hogy a légtér jelenik meg. Meg kell beállítás minden típusú légtér külön-külön. Válasszon egy légtér típusát a legördülő listából. Választhat, ameddig a nagyítási szinten is látható a Nagyítás legördülő listából. Ellenőrzd a Figyelmeztetés jelölőnégyzetet, akkor figyelmeztetett, mielőtt az ilyen típusú zóna. Válassza ki, hogy egy zónát ki kell tölteni a Fill legördülő listából. Válaszd ki a színt a légtér típusát a legördülő listából.

Minden légteret bemutatatsz egy megjelöléssel (a nevével). Válaszd meg a Felirat nagyítás lenyíló menüből, hogy milyen **nagyítási szintig** akarod látni az adott légtér megnevezését.

Ha a **Riasztott zónák kitöltése** be van jelölve, a légtér amelyre riasztás indult színezve lesz átlátható.

Ha az **Inaktív zónák elrejtése** opció be van jelölve, akkor az adott légtér zóna el lesz rejtve a térkép oldalon, amikor elutasítottad.

Ha bejelölöd a **Légtér mutatása** mezőt, akkor a légtér a képernyő [Térkép](#)³⁰ oldalán látható lesz.

A **Hide airspace above** legördülő menü lehetővé teszi, hogy kizárd azoknak a légtereknek a láthatóságát a térkép képernyőn, amelyek a választott légtér alsó határánál magasabbak. Ez segít a képernyőn rendet teremteni a bonyolult légterekben.



7.3 Fordulópontok (Wpts)

A fordulópont párbeszédablak lehetővé teszi fordulópontok képernyőn megjelenésének szabályozását. Mindegyik fordulópont a következőkből áll:

- . A fordulópont jeléből,
- . A egysoros név,
- . A kétsoros név.

A **Típus** lenyíló ablak lehetővé teszi kiválasztani a fordulópont típusát. Mindegyik típusnak van egy saját fordulópont szimbóluma.

A **Nagyítás** értékének beállítása, ameddig egy fordulópont neve látható.

A **Név egy** lenyíló ablakban kiválasztott paramétert kiírja. A **Név kettő** lenyíló ablakban kiválasztott paramétert kiírja.

Hossz választásában a fordulópontok neve a választásban megjelölt számú betűvel jelenik meg a képernyőn.

A **név egy/kettő színezése** be fogja színezni a kiválasztott címkéket zölddel, vagy narancssárgával attól függően, hogy rajta van-e, vagy nincs a fordulópont a sikló pályán. Zöld, ha az az előre beállított MC érték által meghatározott sikló pályán belül van. Narancssárga, ha a 0-ra állított MC sikló pályáján belül van.

Egysoros név bejelölése esetén a címke egyet vagy kettőt egyetlen sorban jeleníti meg.

A **látható szimbólumok maximális száma** értesít téged mennyi fordulópont név fog megjelenni a képernyőn az ikonjaikkal mielőtt ponttá válnának.

A **Cursor sort** lehetővé teszi számodra a fordulópontokat sorba rakni, amikor használod a Fel/Le billentyűt (alapértelmezésben) a cél fordulópont kiválasztásánál. Az alapértelmezett beállítás, ami szerint a fordulópontok sorba vannak rakva a Név, de választhatsz más csoportosítás szerint közülük vagy név, kód, stílus, irány-szög, távolság, érkezési magasság, szükséges siklószám, vagy ugyanabban a sorrendben, amelyet jelenleg a Goto párbeszédablakban választottál.

A **Fordulópontok mutatása** kijelölő négyzettel kapcsolod ki/be a fordulópontok láthatóságát.

Az **Alapértelmezések** nyomógomb megnyomása esetén visszaállnak a gyári beállítások.



7.4 Repülés

Állítsd be a Térkép oldalon a repülés megjelenítését.

Útvonal panel

Válaszd ki a repülés útvonalának **Színét** és **Szélességét** a lenyíló ablakokon keresztül. Válaszd a **Hossz** mértéket percben. Ha a **Varió mutatása** jelölőnégyzetet kijelölöd, akkor a repülési útvonal a varió által mutatott szerinti színezéssel lesz. Ha a **Szektor mutatása** jelölőnégyzetet nem jelölöd ki, akkor az útvonalat nem fogja rajzolni.

Pillanatnyi útvonal vektor rajzol egy vonalat a vitorlázórepülőgép pillanatnyi repülésének az irányába. Megváltoztathatod a lenyíló párbeszéd ablakokon keresztül a vonal **színét**, **szélességét** (a vonal vastagságát) és a **hosszát**. Választhatod azt is úgy, hogy ne jelenjen meg a képernyődön a pillanatnyi útvonal vektor, ha a **pillanatnyi útvonal vektor mutatás** jelölő négyzetet nem jelölöd be.

Célpont irányába mutató egyenes vonal a vitorlázógép pillanatnyi helyéről a következő választott fordulóponthoz (célpontig). A célpont táblán megválaszthatod a lenyíló párbeszédablakokból a **Színét** a **Szélességét** (vastagságát) és a **Hosszát**. Még azt is megválaszthatod, hogy mutassa, vagy ne mutassa a **földnek ütközési** pontot (Show terrain collision) és magát a célpontot. A földnek ütközés jelzése egy vörös négyszög, amely csak akkor jelenik meg, amikor nincs elég magasság a célpont eléréséhez a pillanatnyi siklási beállításokkal.



7.5 Optimalizálás

Az **optimalizációs** tábla lehetővé teszi az optimalizált útvonal **színének** és **szélességének** (vastagságának) megválasztását. A **pontok száma** (5 az online versenyhez, 3 a Net Kupához) és minden körülmények között mutatja az optimalizált útvonalat.

Az **FAI szektor** tábla nagy részben befolyásolja az FAI háromszög segítő eljárást.

Meg lehet választani az FAI szektor **színét** és **kitöltését**. A **szektor mutatása** jelölő négyzet meghatározza, hogy az FAI szektor a képernyőn legyen, vagy ne legyen. Megjegyzés beállíthatod ezt az opciót hagyományos módon a [Képernyő opciók](#)⁴⁴ párbeszédablakon keresztül.

A **forgatás** nyomógomb változtatni fogja az FAI szektor megrajzolási helyét. Ha a jelenleg repült háromszög nem megfelelő oldalirányú gyorsan el fogja mozdítani az oldalakat a jelenleg repült leghosszabb száron keresztül, adva neked egy opciót a háromszög repüléséhez, jobb, vagy bal irányban. Az ezelőtti háromszög nem megfelelő oldalirányú, az forgatni fogja a szárakat, így te meg tudod határozni, hogy merre repülj.

Kattintásra forgatás felhossa az FAI területet és megrajzolja a mozgó térképen. Egy érintés a területre forgatni fogja a területet a fenn leírtak szerint.

Km, vonalak mutatása meg fogja rajzolni a görbék által határolt területet, ahol a háromszögnek ugyanaz a mérete.

Például mutatja a 160-280 km-es háromszög vonalait. Ha a lila színű területen repülsz, akkor a háromszög FAI háromszög lesz.



Lásd még:

. [FAI háromszög segítő](#)²³

7.6 Feladat

A fordulópont szektor tulajdonságainak beállítása a SeeYoufilozófiájával megegyezően történik. Beállíthatod a **kitöltés** és a **szín** tulajdonságait a Térkép oldalon fordulópont szektor megjelenését.

Külön beállíthatod a **csak vonalat**, **irányt**, **szög 12-t**, **sugár 1-et**, **szög 1-et**, **sugár 2-öt**, **szög 2-öt**, a start, a fordulópontokhoz és a célponthoz.

A **fordulópont szektor stílusa** lehetővé teszi a színének és vastagságának a megválasztását. A **fordulópont szektor kitöltése** meghatározza vajon a szektor ki lesz töltve, vagy csak a körvonala látható.

A feladat stílusa lehetővé teszi a fordulópontok közötti vonalak színének és szélességének (vastagságának) megválasztását.

A feladat mutatása jelölő négyzet szerint, vagy látható lesz, vagy nem az útvonal a térkép oldalon.



7.7 Navigációs dobozok

Navigációs doboz az egyik legfontosabb része a SeeYou Mobile. A repülés összes paramétereit megmutatják. Te teljes mértékben ellenőrzöd, mely navigációs dobozokat szeretnéd megjeleníteni, hogy milyen nagyoknak és mennyire átláthatóknak kell lenniük, és hol kell azokat elhelyezni.

A navigációs dobozokat külön-külön a Térkép 1 és a Térkép 2. nézetben állíthatod be. A két térkép nézetben két különböző dolgot szeretnél nézni, ezért jó ez a funkció. Az egyiket lehet általános navigációra, míg a másikat a fordulóponthoz közeledéskor használni, ahol a részletek fontosak. Szükség lesz két különböző beállításra, hogyan és milyen körülmények között jelenjenek meg a navigációs dobozok.

Egy párbeszédablakon keresztül megválaszthatod a rendelkezésre álló navigációs dobozok közül melyiket akarsz az aktív térképen használni.

A lenyíló ablak lehetővé teszi, hogy válassz egy alcsoportot navigációs dobozok közül, így könnyebben kiválaszthatod vagy módosíthatod a kívántakat. Egy al-csoport lehet például az „éppen látható navigációs dobozok”.

Navigációs dobozok:

- . **A célpont neve** (Target) = a kiválasztott fordulópont neve,
- . **Távolság a célpontig** (Dis) = távolság a kiválasztott fordulópontig
- . **A repülőgép tengelyének a kurzussal bezárt szöge** (To) = a kiválasztott fordulópont irányszöge és a repülőgép jelenlegi pályaszöge közötti különbség,
- . **Irány a célponthoz** (Brg) = a kiválasztott fordulópont irányszöge,
- . **Mágneses irányszög a célhoz** (MagBrg) = mágneses géptengely-irányszög amellyel a célhoz repülsz.
- . **Föld feletti irányszög** (Trk) = repülési irányszög (valóságos),
- . **Mágneses térképirányszög a föld felett** (MagTrk) = pillanatnyi mágneses repülési irány
- . **Radiál** (Radial) = a kiválasztott fordulóponttól a adott pillanatnyi helyzetű repülőgéphez mutató irányszög,
- . **Földfeletti sebesség** (GS) = földfeletti sebesség. Ez az érték negatív, ha az irány és a térképirányszög közötti különbség nagyobb mint 90°,
- . **Helyi idő** (Time) = a PDA-n beállított zónaidővel korrigált UTC idő
- . **Érkezési idő** (ETA) = a kiválasztott fordulópont elérésének becsült időpontja,
- . **Becsült útvonalidő** (ETE) = a kiválasztott fordulópont eléréséhez szükséges becsült idő,
- . **Legközelebbi leszállóhely** (Near OUTL) = A legközelebbi leszállóhely neve. Érintsd meg ezt a dobozt és kinyílik a fordulópont tulajdonság párbeszédablakot,
- . **Legközelebbi repülőtér** (Near Apt) = a legközelebbi repülőtér neve. Megérinted ezt a dobozt és kinyílik repülőtér tulajdonságok párbeszédablak,

- **Fordított távolság a célig** (DisInv) = Távolság a kiválasztott célig más mértékegységekben, mint a kiválasztott mértékegység. Ha a kiválasztott mértékegység kilométer, akkor ez a távolság a tengeri mérföld lesz,
- **Csapat pozíció kód** (Team) = A kódot kell megmondani a [csapatársadnak](#)^[61], így ő könnyen meg tud találni,
- **GPS állapota** (GPS) = a GPS jel állapotát mutatja. Ez lehet a következők valamelyike: NODATA, BAD, OK, 2D, 3D/x,
- **Akkumulátor info** (Bat) = Megjeleníti az akkumulátor állapotát. Ez lehet Full, CHRG (töltés), Ext (külső) vagy az akkumulátor töltöttségi állapota százalékban,

Magassági navigációs dobozok

- **QNH magasság** (Alt) = a közepes tengerszint feletti magasság értéke,
- **Repülési szint** (FL) = a standard atmoszféra szerinti magasság,
- **Föld feletti magasság** (Agl) = tereppont feletti magasság,
- **Magasság QNH m-ben** (Alt m) = QNH magasság méterben, függetlenül a jelenleg használt mértékegységtől,
- **Magasság QNH ft-ben** (Alt ft) = QNH magasság lábban, függetlenül a jelenleg használt mértékegységtől,
- **A felszín magassága** (Gnd) = a terep magassága, ahol a repülőgép tartózkodik,
- **Érkezési magasság** (Arrival) = a kiválasztott fordulópont számított elérési magassága, a távolság, McCrady, szélsebesség, repülőgép poláris, a bogarak és a vízballaszt figyelembevételével. Korrigálva a biztonsági magassággal. „Érkezési magasság” pozitív lesz, ha a repülőgép a számított siklószög felett van, és negatív, ha alatta van.
- **A szükséges magasság** (ReqAlt) = a szükséges magasság az aktuális pozícióból a cél eléréséig, az aktuális McCrady, bogarasság, vízballaszt és a szél figyelembevételével.
- **A feladat érkezési magassága** (tArr) = a feladat hátralévő részének teljesítéséhez szükséges magasság,

Végsikló navigációs dobozok

- **Valós siklószám** (Cur. L/D) = az elmúlt két perc siklószáma,
- **Szükséges siklószám** (Req. L/D) = a kiválasztott fordulópont eléréséhez szükséges siklószám,
- **Termikus siklószám** (Ther. L/D) = siklószám az utolsó termik erősségéhez viszonyítva
- **Érkezési magasság** (Arrival) = a kiválasztott fordulópont számított elérési magassága, a távolság, McCrady, szélsebesség, repülőgép poláris, a bogarak és a vízballaszt figyelembevételével.
- **Szükséges magasság** (ReqAlt) = Becsült magasság veszteség a jelenlegi helyzettől a célig, figyelembe véve az aktuális MC-t, bogarasságot, ballasztot és a széladatokat,
- **A szükséges Mc** (Rec.Mc) = szükséges McCrady érték, ami lehetővé teszi, hogy befejezd a végsiklást pontosan a célhoz. Az érkezési magasságot mutatja, amikor a McCrady=0-hoz tartozó érkezési magasság kisebb mint 0,
- **A feladat szükséges siklószáma** (tL/D) = az útvonal végigrepüléséhez szükséges siklószám.

Sebességi navigációs dobozok

- **Föld feletti sebesség** (GS) = Groundspeed. Ez az érték negatív, ha a repülési irányszög és az adott szár irányszöge közötti különbség több, mint 90 fok,
- **Tényleges sebesség** (TAS) = a szélllel korrigált földfeletti sebesség,
- **Megkívánt siklási sebesség** (STF) = a McCrady beállítás szerint megkívánt siklósebesség,
- **Feladat sebessége** (Tsk.Sp) = az eddig megtett útvonal átlagsebessége,
- **Feladat szükséges sebessége** (tReq.Sp) = átlagsebesség, amelyre szükséged van a teljes útvonal megadott időn belüli befejezéséhez,
- **Az utolsó 60 perc sebessége** (60'.Sp) = az utolsó 60 perc átlagsebessége,

Varió navigációs dobozok

- **Az utolsó emelés értéke** (VarT) = a körözés kezdete óta az átlagemelés értéke,
- **Átlagos varió** (VarA) = az utolsó 20 másodperc átlagemelése,
- **Vario** (Vario) = az emelés pillanatnyi értéke olvasható,
- **Netto vario** (Netto) = a leolvasott vario érték, ami korrigálva van a kiválasztott poláris szerinti repülőgép süllyedésével (a levegő „variója”),

Szél navigációs dobozok

- **Pillanatnyi szél** (Wind) = a szélsebesség aktuális értéke,
- **Pillanatnyi szélkomponens** (cWind) = a szélkomponens a jelenlegi repülési irányon. A pozitív értékek hátszél, negatív értékek szembeszél. Két szám jelenik meg. Az első szám különbsége groundspeed és a tényleges repülési sebesség. A második szél összetevő származik számított szél aktuális magasságból. Amikor a kettő jelentősen eltér, tudni fogod, nem bízatsz meg a kiszámított szélerősségen,

Légtér navigációs dobozok

- **A legközelebbi légtér - Vízzintesen** (Near AS.H) = legközelebbi légtér vízszintes távolsága, ahol még nem vagy „belül”. Ennek a navigációs doboznak az aláírása légtér nevét adja meg. Megérintve ezt a dobozt átmenetileg megélesíti ezt a légteret, így akkor kapcsolod ki, amikor akarod,

- **Legközelebbi légtér - Magasság** (Near AS.V) = a vízszintesen legközelebbi légtér relatív magassága. Ez lehet akár negatív, ha a légtér alsó határa alatt vagy, és lehet pozitív, ha a légtér felső határa felett vagy és „belül” ha a magasságod a kérdéses légtér alsó és a felső határa között van.
- **Legközelebbi légtér - függőlegesen** (Near AS.V) = a légtér relatív magassága a vitorlázógép helyzetéhez viszonyítva. Ez lehet akár negatív, ha egy légtér alatt vagy, pozitív ha felette vagy és „Belül” ha a magasságod a kérdéses légtér alsó és a felső határa között van.

Útvonal navigációs dobozok

- **A feladat hátralévő távolsága** (tDis) = a feladatból hátralévő távolság,
- **Feladat érkezési magasság** (tArr) = a feladat elvégzéséhez szükséges magasság,
- **Feladathoz szükséges siklószám** (tL/D) = a feladat elvégzéséhez szükséges siklószám,
- **Feladat érkezési idő** (tETA) = a célba érkezés becsült időpontja,
- **A feladat becsült ideje** (tETE) = a feladat lejártáig hátralévő becsült idő,
- **A feladat hátralévő ideje** (tRemain) = a feladat végrehajtásáig hátralévő idő,
- **Feladat Delta idő** (tDelta) = az útvonal megrepüléséig hátralévő idő – becsült idő
- **Feladat sebessége** (Tsk.Sp.) = a jelenlegi helyzetig végrehajtott feladatrész sebessége,
- **Feladat szükséges sebessége** (tReq.Sp) = ilyen átlagsebesség kell elérni, hogy az útvonalidőn belül (Task Time) hajtsd végrel a feladatot,

Statisztikai navigációs dobozok

- **Átlagemelés** (VarT) = a körözés megkezdéstől számított átlagemelkedés
- **Optimalizált távolság** (Opt) = optimalizálás az előre kiválasztott számú fordulópontok között (alapértelmezett OLC optimalizálás)
- **Zárt optimális távolság** (cOpt) = a repülés optimalizálása, ha visszatérsz a felszállás helyére
- **FAI Háromszög távolság** (FAI) = háromszög optimalizálás. A képernyőn „FAI háromszög” jelenik meg, ha az oldalak aránya megfelelő
- **Az utolsó 60 perc átlagsebessége** (60 '. Sp) = az utolsó 60 perc alatt elért átlagsebesség

Működtető gombok

Van néhány „látszat” **navigációs doboz**, amelyet olyan eszközökön használnak, ahol kevés nyomógomb van. Az eszköz kevés nyomógombja miatt „szoftveresen” nyomógombokat helyezhetsz el egy navigációs doboz formájában a képernyődön. A következő „nyomógombokat” támogatja a SeeYou Mobile:

- **MC növelés**, 0,1 m/s-mal, vagy 0,2 csomóval fog növekedni a MacCready értéke
- **MC csökkentés**, 0,1 m/s-mal, vagy 0,2 csomóval fog csökkenni a MacCready értéke
- **Hangerő növelés**, az eszköz hangereje fog növekedni
- **Hangerő csökkentés**, az eszköz hangereje fog csökkenni
- **1-es Térkép oldal**, kapcsolni fogja az [1-es Térkép oldal](#)^[30]-t
- **2-es Térkép oldal**, kapcsolni fogja az [2-es Térkép oldal](#)^[30]-t
- **Statisztikai oldal**, kapcsolni fogja az [Statisztikai oldal](#)^[41]-t
- **Információs oldal**, kapcsolni fogja az [Tájékoztató oldal](#)^[39]-t
- **A motor beindulása** visszaállítja az optimalizálást, amikor a „motor” leállt. Érintsd meg a navigációs dobozt megváltoztatni a „motor” állapotát

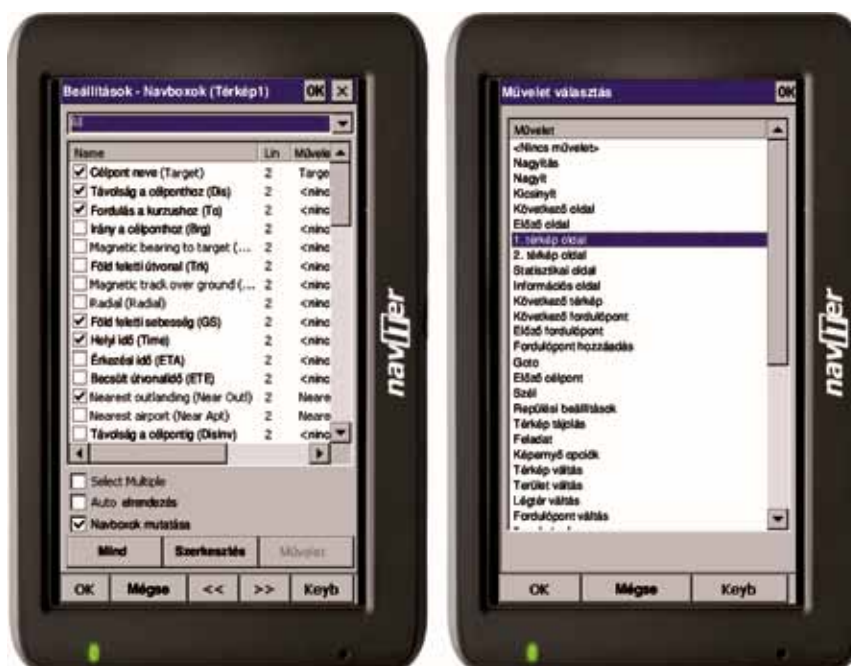
Amikor a **Select Multiple**-t választod, akkor érints meg egy navigációs dobozt a kijelöléshez és az megtartja amit már választottál, amíg a többi kijelölőd. Számos navigációs doboz egyszerre történő kiválasztásánál érintsd, tartsd és mozgasd az érintő ceruzát. A **Mind** gombbal gyorsan kiválasztod az összes navigációs dobozt, így használhatod a Szerkesztés gombot.

Szerkesztés... gombbal megváltoztathatod a navigációs dobozok értékét együttesen. Válassz egy vagy több navigációs dobozt az érintő ceruza navigációs dobozok nevein keresztüli vonsszolásával. Akkor nyomd meg a szerkesztést megválasztani a sorok számát ahogy akarod ahhoz, hogy vagy átlátszóak legyenek, vagy nem a navigációs dobozok.

Ki lehet jelölni navigációs doboz **működését**. Műveletet akkor hajtja végre, amikor megérintesz egy adott dobozt. Alapértelmezésben csak Csapat dobozhoz van cselekvésbhozzárendelve. Megérintve a csapat dobozt megnyílik a [Csapat](#)^[61] párbeszédpanel, ahol megadhatod a csapattársad pozíciós kódját.

Auto elrendezés kijelölő négyzet úgy fogja átrendezni a navigációs dobozokat, hogy azokat a képernyő aljára helyezi el.

Naboxok mutatása kijelölő négyzet el fogja tüntetni a navigációs dobozokat, ha azt nem jelölted be.



7.7.1 Szerkesztés

A **Sorok száma** meghatározza, hogy a navigációs doboznak hány sora legyen. A navigációs dobozok sorai a következőt tartalmazzák:

- . Felirat sor (1. sor), amely alapértelmezésben fekete és benne a betűk fehérek,
- . Adatsor (2. sor), amely alapértelmezésben fehér, vagy átlátszó és a betűk feketék,
- . Mértékegység sor (3. sor), amely mértékegység vagy más egyéb a fő adatsorhoz tartozó.

Amikor a sorok száma egy, csak az adatsort (2. sor) fogja kirakni,
 Amikor kettőt választod, a címet és az adatsort fogja kirakni (1. sor és 2. sor),
 Amikor hármat választod, mind a három sort ki fogja rakni.

A **Színek** tábla szabályozza a navigációs dobozok kinézetét. A következők színeit változtathatod meg:

- . A háttár,
- . A keret,
- . A felirat sor,
- . Az adatsor,
- . A mértékegység sor.

Megjegyzés: egyenként is megváltoztathatod a navigációs dobozok színeit. Válaszd ki a navigációs dobozok egy csoportját a Menü > Előre > Navigációs dobozokban, azután nyomd meg a szerkesztés gombot a Színek és a Sorok számának a beállításához minden egyes navigációs doboz esetén külön külön.

Elhúzható kijelölő dobozt ha megjelölted engedélyezni fogja valamennyi navigációs doboz a képernyő tetszőleges helyére történő elhúzását. Annak a mozgatásához érintsd meg a kérdéses navigációs dobozt és mozgasd azt egy új helyre. Megjegyzés: ugyanúgy mozgathatod, mint az É-i irányt mutató nyilat, a repülőgép szimbólumot, a szél és a siklópálya jelzését.

Ha az **Átlátszó** kijelölő dobozt megjelölöd az adat és a mértékegység sor átlátszó lesz.



7.8 Szimbólumok

A következő szimbólumok preferenciáit változtathatod meg:

- . A repülőgép,
- . Flarm aircraft
- . A szél,
- . A tájolás,
- . A végsiklás,
- . A feladat gomb,
- . A parancsolt sebesség.
- . Flarm radar

Látható tulajdonság megmutat, vagy eltüntet egy szimbólumot.

Átlátszó tulajdonság ha bejelölöd, átlátszóvá teszi a szimbólumot.

Elhúzhatóság választása lehetővé teszi eldönteni, hogy a képernyőn hová akarsz elhelyezni a szimbólumot.

Pozíció visszaállítása gomb fogja visszaállítani a képernyő alapbeállítási helyzetét.

A **méret** csúszkával mindegyik szimbólum méretét megválaszthatod.

A **típus** lenyíló ablak lehetővé teszi, kiválasztani a különböző opciókból egy egyéni szimbólumot.



7.9 Figyelmeztetések

A SeeYou Mobile-ben háromféle típusa van a figyelmeztetéseknek:

1. Légtér figyelmeztetés,
2. Magassági figyelmeztetés,
3. Flarm figyelmeztetés.

Légtér figyelmeztetés két gombbal aktiválódik. Az első figyelmeztetés akkor van, amikor repülés megjelölt pontja egy szektoron belül van. A szektort egy vastag vörös körvonal határolja, így tisztán felismerheted a képernyőn. A vitorlázógép pillanatnyi helyzetéhez viszonyítva másodperc értékben jelenik meg. Ez az érték időben **[Times (s)]** folyamatosan változik.

A második légtér figyelmeztetés akkor jelenik meg, amikor kisebb a távolságod a légtértől, mint az előre beállított **távolság**, vagy amikor a magasságod kisebb mint a **Mag. felb.** a légtér határainál. Egy folyamatos hang figyelmeztet és egy teljes képernyős figyelmeztetés jelenik meg.

Magassági figyelmeztetés [Altitude Warning] az egy általános figyelmeztetés, amely hasznos például, amikor itt egy maximális magassági előírás van egy adott versenynapon, vagy az USA-ban 18 000 láb. Amikor közeledsz a légtér határához felvilágosít egy gépi ismétlődő hang és vörössé válik a figyelmeztetést adó légtér.

Flarm figyelmeztetés (ütközési veszélyre hívja fel a figyelmet ez az eszköz) abban különleges, hogy leolvas egy közleményt a flarm eszközről és emberi hang utánzást használ ahhoz, hogy rendben átadja az információt a pilótának.



7.10 Termik

A termiksegéd a körözés közben folyamatosan elemzi a termiket. Eldöntheted, hogy a körözés mely részénél szeretnél jelzést kapni a jobb emelés helyéről.

A varió ingadozásban különbség van a a kilendülés mértéke és az átlagos varió értéke között. A nagyobb eltérés, a nagyobb lehetősége ott van, abban az irányban, amely irányban a legerősebb emelés van, hogy növekedjen az átlagemelés értéke.

A Menü > Beállítások > Termik-ben meghatározhatod, milyen értékű varió eltérésnél szeretnéd a termiksegítő megjelenését és hallani a termiksegítő hangját. A hanghoz még megválaszthatod, hogy a maximum előtt mennyivel fűtyüljön a termiksegéd.

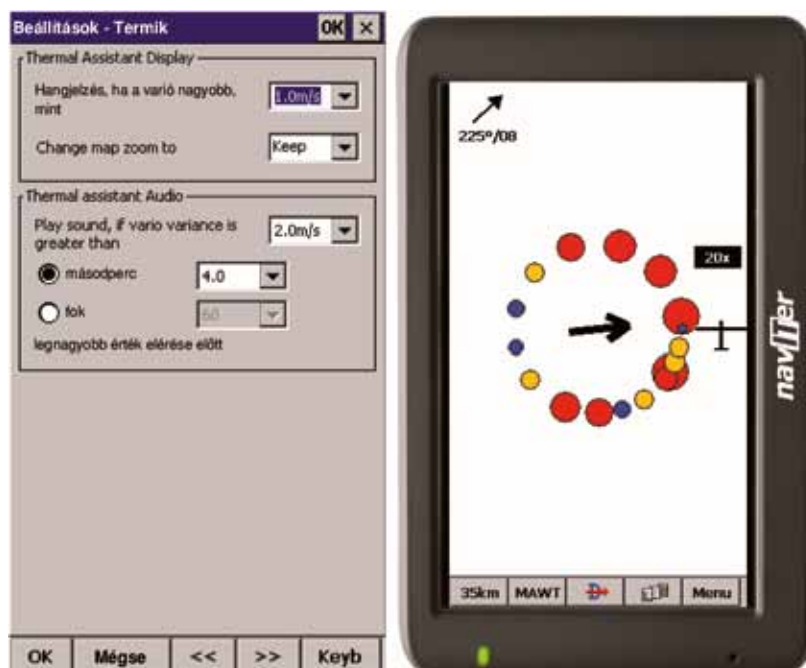
Választhatsz a buborékok és a gyűrű grafikus megjelenési alak között, amely mutatja az emelés legjobb részét. Buborék alak az alapbeállítás.

Ha szeretnéd bemutatni azokat a navigációs dobozokat amelyek a képernyőn vannak, **jelöld be a jelenlegi térkép navigációs dobozainak** jelölő négyzetet.

Lásd még:

[Elindítás - Termik segítő](#)^[25]

[Menü](#)^[43] (egy gyorsindítóval megmutatni a Termik segítőt tekintet nélkül a változásokra.)



7.11 Poláris

A poláris párbeszédablak lehetővé teszi, hogy bevidd a repülőgéped polárisának adatait a SeeYou Mobile-ba. Ezek az adatok nélkülözhetetlenek a végsiklás számításának elvégzéséhez.

Elérheted az előre generált polarisokat a „List ...” gombra kattintással.

A **repülőgép** mező lehetővé teszi, hogy nevet adj a polárisnak.

Min. terhelés-nél beállíthatod a vitorlázógép minimális felületi terhelését, míg az **Átesési seb.** megmondja a SeeYou Mobile-nek a vitorlázórepülőgép feltételezett átesési sebességét.

Az **a**, **b** és **c** a másodfokú egyenlet paraméterei, amelyek a vitorlázórepülőgép tényleges teljesítményének matematikai közelítése.

Csak felhasználói polárisok kijelölő négyzet megválasztásával csak azok a polárisok jelennek meg a képernyőn, amelyeket a felhasználó bevitt a Mentett polárisok lenyíló ablakba.

Ha megadod a vitorlázógép **Min** súlyát, a maximális súlyát (**Max. wgt.**) az üres (**Empty**) súlyát és a pilóta súlyát (**pilot weight**), be tudod vinni víz kilogrammban (vagy literben) mért súlyát.

Az **info** táblázat adja az alapinformációkat az általad bevitt adatokról.

Speed	Rate of Climb
100km/h	0.73m/s
120km/h	1.00m/s
150km/h	1.70m/s

7.12 Mértékegységek

A mértékegységek meghatározásához használd a Mértékegységek párbeszédablakot. Megválaszthatod a mértékegységeket:

Távolság - km, nm, ml,

Magasság - m, ft

Sebesség - m/s, km/h, kts, mph-ban,

Függőleges sebesség - m/s, kts, fpm-ban,

XC sebesség (távrepülés sebessége, vagy átlagsebesség) - m/s, km/h, kts, mph-ban,

Nyomás - mbar, hPa, mmHG, inHg-ben,

Terhelés (felületi terhelés) - kg/m², lb/ft²,

Földrajzi szélesség/hosszúság - DDMMSS, DD.MMmmm, DD.dd.

Állítsd metrikusra, így a beállítás km, m, km/h, m/s, mbar, kg/m² és DDMMSS

Állítsd angolszászra, így a beállítás ml, ft, mph, kts, inHg, lb/ft², DDMMSS



7.13 Betűk

A betű párbeszéd ablak lehetővé teszi megváltoztatni a SeeYou Mobile betűinek preferenciáit.

Válassz egy **elemet**, azután cseréld **a betűt, a méretet, a színt, vastag, dőlt és aláhúzott** preferenciákat. Nézd meg a példát a minta táblában a párbeszédablak alsó részén.



7.14 Bemenet

A bemenet párbeszéd ablak lehetővé teszi a választást SeeYou Mobile-ban a repülések képernyőre történő bevitelnek három különböző módszere között.

Soros

amire neked szükség lesz a levegőben történő használatra. Normális körülmények esetén neked nem kell mást tenned, mint egy GPS-t kapcsolnod a PDA-d soros portjához és engedélyezni a soros rádió gombbal és az összeköttetés automatikusan fog futni. Győződj meg arról, hogy a GPS helyes NMEA adatokat küld.

A [Térkép oldal](#)³⁰ fejrésze 3D/X-et, 2D/X-et, vagy BAD-et fog kiírni a bal felső sarokban soros bemeneti mód esetén.

A **Port beállítások...** gomb lehetővé teszi, hogy megválaszd a GPS preferenciáit.

NODATA visszaállítása után be fogja zárni és ismét ki fogja nyitni a COM portot a megválasztott másodperc után, ha NODATA adatot kap.

Cheksum kihagyása bejelölése esetén nem fogja ellenőrizni a checksum végi NMEA adatokat. Ne kapcsolod be ezt az opciót, csak egy jó okod van rá.

Szimulátor

Ebben a módban egy vitorlázórepülőgép által vezérelt vonalat vonalat húz és így követhető, hogy a vitorlázó-repülőgép melyik irányban mozog és milyen gyorsan. Meghatározhatod egy indulási földrajzi szélességet és hosszúságot a szerkesztő négyzetén keresztül, ha ezt akarod.

File

Ez a mód egy IGC fájlt vesz és lejátszik egy régi repülést. Ez a legtokéletesebb útja a felhasználás tesztelésének. Meghízhatsz a saját meglévő repülésedből szerzett tapasztalataidban és megfigyelheted, hogy a SeeYou Mobile milyen hatásos tud lenni ha veled van a levegőben. Használd a „...” gombot annak a repülésnek a kiválasztásához, amelyet szeretnél újra lejátszani és a Gyorsítás értékének megválasztásával meg tudod választani a visszajátszás sebességét.

Egy különösen használható út újrajátszani egy repülést, ha sikerült eltárolnod egy repülésednek NMEA naplóját. Mindegyik üzenet NMEA naplójában, amit küldött az eszközhez meg lehet ismételni a képernyőn, ami tartalmazza a többi Flarm adatot és a figyelmeztetéseket. Egy eltárolt NMEA napló megismétléséhez, neked létre kell hoznod egy „temp” alkönyvtárat, a kézi számítógéped memóriájának gyökerében, eltárolni az NMEA naplót, mint „nmain.log” és választani a „Fájl”-t, mint a bemenetet a Menü-ben > Beállítások > bemenet.



7.14.1 Port beállítások

Ez a párbeszédablak lehetővé teszi beállítani a GPS számára legkedvezőbb **COM portot (vagy GPD szoftver portot), a COM port sebességét, a paritást, a biteket és a stop bitet.**

DTR = a terminál kész. Némely GPS eszköz megköveteli ezt az ellenőrzést a szállított NMEA adatokhoz.

RTS = felszólítás az adatküldésre. Ezt az opciót rendes körülmények között akadálytalan lesz.

A legtöbb GPS-nek meg fog felelni a „COM1, 4800 bps átviteli sebesség, paritás semmi, 9 bit és 1 stop bit” port beállítás, azonban van néhány eszköz (néhány Navman csatlakozó GPS, Bluetooth GPS eszköz és CF kártya GPS eszköz) amely ettől eltérő COM port beállítással működik. Kérjük nézze meg az adott GPS leírását ebben a kérdésben, vagy a mi támogató oldalainkat, hogy megkapja a beállításhoz a megfelelő segítséget.



7.15 Parancsok

Teljes mértékben a saját kívánalmaidnak megfelelően be tudod állítani a nyomógombok szerepét a Parancsok párbeszédablakban.

A SeeYou Mobile programban a gomboknak három csoportja van. Megjegyezzük, hogy mindegyik PDA rendelkezhet különböző gombokkal, amelyek különböző helyeken találhatók, és egyesek egyáltalán nem fognak mindegyik gombbal rendelkezni. Ez mind nem probléma a SeeYou Mobile-nél. Rá fogsz jönni, hogy a PDA-don, mely gombok vannak és azok mit fognak működtetni ennek megfelelően.

- . 5 utas navigációs gomb (nyilak és enter),
- . A PDA felületén lévő gombok,
- . A SeeYou Mobile ablak utasítássorában lévő 5 software gomb,
- . A billentyűzet betűi.

Ezen az úton megbízható lehetőségeid vannak a PDA-dhoz való preferenciákat beállítani. Válassz egy gombot, azután válassz egy működést ehhez a gombhoz a Szerkesztés gombon keresztül. Kijelölhetsz még < nincs művelet >, vagy < rendszer alapértelmezés > műveletet a gombokhoz.

A **Hozzáad...** gomb lehetővé teszi, hogy hozzáadj egy műveletet a billentyűzet gombjaihoz. Ez a legfőképpen használható azokhoz az eszközökhöz, amelyek billentyűzet felépítése hasonlít a HP Ipaq 4350-hez.



7.16 Menü

Teljes mértékben irányíthatod a gombok tartalmát és sorrendjét a menüben. Használd a **Fel/Le** és a **Szerkesztés/Beszúr/Törlés** gombokat a menü megváltoztatásához.



7.17 Fájlok

A fájlok alapértelmezésének megváltoztatása a SeeYou Mobile-ban ezen a párbeszédablakon keresztül történik. Ahhoz, hogy tudd, hogyan viszed át a SeeYou Mobile-ra a terület, fordulópont és légtér fájlokat, kérem olvasd el a [Fájl-ok másolása SeeYou Mobile](#) ⁷-hoz fejezetet.

Megjegyzem, hogy valamennyi fájlt, vagy a POCKET PC belső memóriájába, vagy a memória kártyára viheted be. Míg a belső memória valamivel gyorsabb, a memória kártya biztonságosabb, ha az akkumulátor lemerül. Ajánljuk minden fájl tárolását cserélhető memória kártyákra, mint például SD, CF és hasonló kártyatípusokra. Lehetőség cserélni a fájlokat a futás folyamán.



Több fordulópont és légtér fájl választása

Lehetőség van arra, hogy egynél több fordulópont és légtér fájlt válassz ki SeeYou Mobile-ban.

Fordulópont fájlok esetében: Ha úgy döntesz, hogy egynél több fordulópont fájlt választasz mint fordulópont forrást, majd egy fájlt kell kiválasztani, mint **aktív** fájlt. Az útvonalakat ezekből és nem egyéb fájlokból olvashatod és írhatod. Megjegyzem, hogy sok fordulópont fájl típus támogatott, de az Aktív fájlnak a See You-ban CUP formátumú fordulópont fájlnak kell lennie. Egy fordulópont fájl választó párbeszédablak látható, ahol hat összepárosított fájlból négy van kiválasztva és a fájloknak három különböző formája van.



Automatikus fájl keresés. Amikor kinyitod „fájl választó párbeszédablakot”, mint itt mellékelten látható a példakép-ernyőn az eszközöd teljes fájlrendszere, kikeresi a megfelelő fájlokat. Ha nézed a térkép fájlokat, mindegyik CIT fájlt ki fogja listázni a PDA-dról stb.

7.18 Rögzítés (logger)

A SeeYou Mobile még készít egy fájlt is, amely IGC fájl kiterjesztésű. Megjegyzem, hogy ez az IGC fájl nem egyenértékű egy GFAC (IGC) szabványos fájlal és ezért nem használható FAI koszorú feltételekhez és rekordokhoz. Azonban elemezheted a SeeYou-ban, vagy hasonló szoftverben a repülés után.

Ez a párbeszéd ablak lehetővé teszi a fejléc bevitelét a SeeYou Mobile-lal rögzített repülési adatokhoz. Felvilágosítást ad a **másodpilótáról**, a **repülőgép lajstromjeléről**, **farokjeléről** és a repülőgép **osztályáról** (standard, open stb.), ezek itt vannak összegyűjtve. Ne feledd, hogy a SeeYou Mobile-nál a PDA-ban és PNA-ban a regisztrációs kulcs beágyazza pilóta nevet, és ezt nem lehet megváltoztatni. Az **intervallum** választó ablakban megválaszthatod a két rögzített pont között eltelt időt (a rögzítés gyakoriságát), míg a **rögzítés engedélyezése** jelölő négyzettel ezt be, vagy kikapcsolhatod. Az IGC tárolásának a helyét a [Beállítások > File](#)^[81]-ok párbeszéd ablakok keresztül történik.

A **rögzítés megkezdése/befejezése** gomb lehetővé teszi a repülés rögzítésének kézzel történő indítását, vagy megállítását, tekintet nélkül a folyamatban lévő repülés paramétereire, amelyeket a fel és leszállás igyekszik automatikusan meghatározni.

Indítás típusa határozza meg, hogy a repülés kezdetét honnan számítják. A „Foot launch” beállítás esetén a repülés a felszállással kezdődik. Az egyéb beállításokat nem említjük.

7.19 UI (Felhasználói felület)

A **képernyő tájolásának** változtatását nem mindegyik eszköz támogatja. Ha bizonyos irányban, vagy minden irányban szürkék a nyomógombok, akkor az eszközöd nem támogatja a képernyő forgatást az adott irányokba. Az irányok relatív értékek az alapértelmezésű tájoláshoz viszonyítottak.

0 = alapértelmezésű tájolás (Álló PDA-nál, fekvő PNA-nál)

90 = 90 az alaphelyzettől az óramutató járásának irányába

180 = álló helyzet, fejjel lefelé

270 = 90 az alaphelyzettől az óramutató járásával ellentétes irányba

Az **Időtűllépés párbeszédablak** beállítja, hogy egy párbeszédablak milyen hosszan fog várni, hogy megnyomj valamit mielőtt bezárná az adott párbeszédablakot, hogy visszatérjen a navigációhoz. A párbeszédablakok bemutatják a nagyítást, a repülés tulajdonságait, a szelet, a térkép tájolását és hasonlókat. Megjegyzem, hogy a beállítások párbeszéd ablak nem tüntethető el, ahogy elgondoljuk, hogy tudod, hogy mit teszel, amikor vizsgálod a beállításokat.

Húzás határa egy olyan pixel terület, amelyen belül nem lesz mozgás, ha a ceruzával, vagy az ujjaddal mozgatod azokat. Ez szükséges a képernyőn történő ujjak használat esetén, mert nehéz megtartani mozdulatlanul a vitorlázórepülőgép bizonytalan környezetében.

Snap pix lehetővé teszi kiválasztani azt az eltérést, amilyen messze legyen egy pont az adatbázisban lévő ponttól, hogy automatikusan kiválasztódjon Feladat > Térkép módban.

A **parancsmező** mutatása jelölő négyzet hatására fog megjelenni a [Térkép](#)^[30] nézetben a képernyő alján az eszközsor.

A **feladatmező** mutatása jelölő négyzet hatására fog megjelenni a [Térkép](#)^[30] nézetben a képernyő tetején a feladat mező.

Tap & Hold aktiválása rögzíti a szimbólumokat a térkép oldalon és felhoz a [Szél](#)^[47], [Térkép iránya](#)^[44], [a Repülési tulajdonságok](#)^[47] párbeszéd ablakot.

A Seeyou Mobile különféle **nyelveken** beszél. Kiválaszthatod a nyelvet a nyelv lenyíló menüből. A nyelvek kezelésének installálása a [Kezelés](#)^[84] párbeszédablakon keresztül lehetséges. Megjegyzem, hogy ezt meg tud tenni installálni kell a SeeYou Multilingual változatát, azaz az angoltól eltérő változatot.

A **Regional Settings** legördülő listából kiválaszthatja, hogyan szeretné a dátumot és az időt megjeleníteni. Például, ha szeretnéd használni SeeYou Mobile-t angol nyelven, de szeretnéd azt is, hogy a helyi dátum és idő formátumot a legördülő listából válaszd ki.



7.19.1 Nyelvek kezelése

Ez a párbeszédablak láttatni tudja, hogy milyen nyelvekre van installálva a Pocket PC-d és milyen verziószámú programot vásároltál meg. A nyelvi állomány változat teszi lehetővé akár azt, hogy melyik alkalmazott változat van installálva, máskülönben még nincs lefordítva az adott nyelvre. Mindig le kell töltened a SeeYou Mobile Multilingual változatát az upgradelésnél, hogy az angol nyelvtől eltérő változatot tudd használni.

A **Törlés** gomb lehetővé teszi bármely felesleges nyelv adatállományának a törlését az eszközöd tároló helyéről.

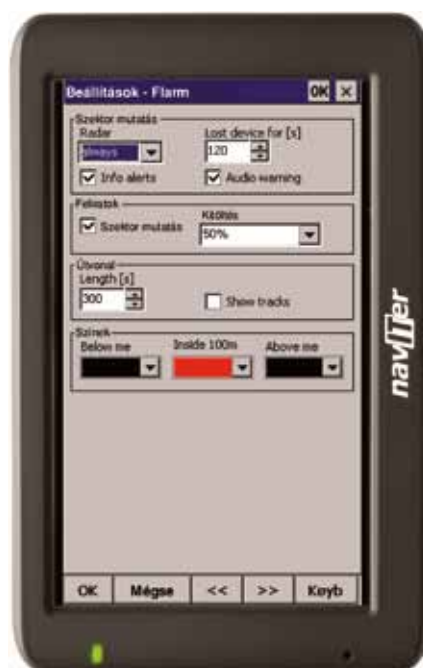
Lásd még

. [Mértékegységek](#) ⁷⁸



7.20 Flarm

Testre szabni a [Flarm Radar](#)²⁶⁾-t Menü > Beállítások > Flarm-on keresztül lehet. Ez az oldal csak akkor jelenik meg, amikor a Flarm üzenetet veszi amikor az NMEA adathalmaz beáramlik.



Mutasd a radart: Ezen a beállításon keresztül beállíthatsz egy nagyítási szintet, amely alatt a Flarm radar látható. Az alapérték 10 km, mely még egy javasolt érték. A Flarm Radar elérhetősége kb. 3 km és az mind az adó repülőgép, mind a vevő repülőgép Flarm antennájának elhelyezésétől függ nagy részben. A 3 km-es radarkör 10 km feletti nagyításnál kis információt ad és a képernyő túlzsúfolt, ezért tanácsolunk 10 km-t, mint alapértelmezett beállítást.

Show lost device for [s]: Amikor az adott Flarm eszköz jele elveszik, a repülőgép villogva a képernyőn marad eddig az időtartamig (alapértelmezés-ként 120 s). Ezután a repülőgép szimbólum eltűnik a képernyőről. Ha korábban a repülőgép felé navigáltál a cél üres marad ezután.

Mutasd a feliratokat: akár definiáltad a címkét, akár nem a baráti névvel (ha beírtad), a magasság és az átlagemelés látható.

Átlátszó feliratok: akár definiáltad a címkét, akár nem az átlátszó. Amikor a címkék nem átlátszóak (amelyek alapértelmezettek) akkor minden egyes Flarm egység mögött fehér háttér van. A címkék átfedhetik egymást. Abban az esetben az eszközhöz tartozó címke ahogy navigálsz felé (amikor a GOTO-t választod) mindegyik címke felső része meg lesz vastagítva. Ha nem navigálsz egy konkrét Flarm eszköz felé, akkor a legközelebbi címke megvastagodik a másik tetején.

Útvonal lenght (s): Ez az az időtartam amelynél mindegyik Flarm jelet láthatod a térkép nézeten.

Show tracks: akár definiáltad a Flarm eszközök radarjeleit, akár nem azok láthatóak a térkép nézeten.

A kijelölt **színek** három értéket képviselnek. A repülőgépek színei amelyek több mint 100 m-rel a géped pillanatnyi magassága alatt van, az első **Below me** kiválasztó dobozzal definiálják. A repülőgépek színei amelyek kevesebb mint 100 m-rel vannak lejjebb, vagy feljebb a pillanatnyi magasságodnál a **Inside 100m** (100 m-en belül, úgymint durván 300 láb) kiválasztó dobozzal definiálják. A repülőgépek színei amelyek több mint 100 m-rel a géped pillanatnyi magassága felett van, az első **Above me** kiválasztó dobozzal definiálják. Az alapértelmezett színei a „Below me” és a „Above me”-nak fekete, a „Inside 100m”-nek piros

7.21 Egyéb

Az egyéb párbeszédablak a választás teljes nyugalmának a gondtalanságát adja, nincs átfedésben az alkalmazás más részeiben.

Ha minden rosszul megy, még választhatod **alapértelmezettként tárol minden beállítást** jelölő dobozt, és az alkalmazás újra indul az alapértelmezett gyári beállításokkal.

Regisztrálás a „Today” listára egy gyorsindítót fog helyezni a Pocket PC-d fő oldalára.

Ha a **Power management** jelölőnégyzet be van jelölve, akkor a készülék az energiatakarékos opciókat felülírja. Például. Ha a készüléket beállítod, hogy kapcsolja ki, ha nem használja már 2 perce, akkor ez az opció felülírja ezt az opciót, amíg a SeeYou Mobile érzékeli, hogy folytatódik a repülés. Felhívjuk figyelmét, hogy ha nem használják gondosan a kapcsolót ez lemerítheti az akkumulátort.

Profil hozzáadás... gomb a SeeYou Mobile-hoz egy új profil hozzáadását teszi lehetővé. A különféle profilok egyik felhasználása, amikor különböző klub vitorlázógépekkel repülsz, és így különböző beállításokra van szükséged ehhez (Különböző loggerek, repülőgépek stb.). Amikor egynél több profil áll rendelkezésedre, választanod kell, amikor elindítod a programot.

Reset „ne mutasd újra”. Itt van egy különálló párbeszéd lehetőség „ne mutasd újra” felirat van lényegében. Ha ezt mindig újra szeretnéd látni jelöld meg ezt a négyzetet.

A térképbeállítás másolása... át fogja venni a térképbeállítást a másik térképről. Kérem olvasd el a közleményt a párbeszédablakban figyelmesen, hogy véletlenül ne másolj le rossz térképbeállítást.



7.22 Hardware

Néhány GPS, vagy varió saját NMEA adatokat küld. Azért, hogy ezekkel dolgozzon, meg kell mondanod ezen a párbeszédablakon keresztül a SeeYou Mobile-nak, hogy milyen GPS-t fogsz hozzákapcsolni.

Ha meg szeretnéd mondani a SeeYou Mobile-nak, hogy milyen GPS van a soros kábel másik végén az adott eszközzel szabályszerűen kell összekötni. Megteheted, hogy az **Eszközzel** letöltöd a listát. Megjegyzem, hogy néhány eszköz ezt automatikusan megteszi. Egy legördülő párbeszédablak ebben az esetben lehetővé teszi, hogy megismerd mely eszközök amelyek ezt megteszik.

MacCready, vízballaszt, bogarasság beállítását lehet küldeni, vagy kapni egyes eszközökhöz. Ne jelöld be az **Olvasás az eszközről-t**, ha nem akarsz eszközt választani a SeeYou Mobile-ban ehhez a beállításhoz. Ne jelöld be **Küldés az eszköznek**, ha nem szeretné megváltoztatni a készülék beállításait a SeeYou Mobile segítségével. **Figyelmeztető hangok lejátszása** lehetővé teszi figyelmeztető hangok lejátszását az eszközön, amely kapcsolódik a SeeYou Mobile-hez.

A jelenlegi eszköz megmondja, hogy melyik eszközzel van kapcsolatban. Egy általános GPS felirat azt jelenti, hogy az eszköz nem különleges eszközökként ismert.

Port beállítások... kinyitja a [COM port beállítása](#)^[80] párbeszéd ablakot.

A [Csatlakozás...](#)^[87] gomb azt a párbeszédablakot nyitja ki, ahol az NMEA bemenetet lehet ellenőrizni.



7.22.1 Csatlakozás

Ez a párbeszédablak láthatóvá teszi, hogy milyen adatok mennek át a COM porton. Nagyon fontos lehet valamely GPS bemenettel összefüggő probléma kiszűréséhez.

A felső szerkesztő doboz lehetővé teszi az utasítások bevitelét és küldését a **Küldés** gombbal.

Port beállítások... kinyitja a [COM port](#)⁸⁰ választás párbeszéd ablakot.

A képernyő legnagyobb része az NMEA bemenetet mutatja amikor a GPS-szel össze van kapcsolva.

A **Szünet** gomb az NMEA adatok vételét szünetelteti.

A **Jelzés** adni fog egy időrogzítést, minden NMEA adatblokkhoz, amelyet a könnyebb ellenőrzés miatt készít.

Ment... gomb fogja eltárolni a naplót, amelyet te valószínű el fogsz küldeni a support@naviter.si-nek ha problémád lesz a hiba kiküszöbölésénél.



7.23 V7/LX 1600

Ez a párbeszédablak csak akkor jelenik meg, ha a SeeYou Mobile-t LX 1600-as varióhoz csatlakoztatod. Több információhoz látogasd meg a www.lxnavigation.si lapon lévő LX 1600-at.

Az LX 1600-nak egy korszerű változtatható sebességű utasításrendszere van. Legfőképpen a PDA-kal történő együttműködésre tervezett eszköz. A SeeYou Mobile az LX 1600 minden sajátosságát támogatja. Használni tudod a SeeYou Mobile-t a MacCready értékek beállításához és megváltoztatásához a [Repülés tulajdonságai](#)^[47] párbeszédablak beállításain keresztül. Használhatod még az [Parancsok](#)^[80] párbeszéd ablakot a MacCready érték növeléséhez/csökkentéséhez és a működés hangerejének növeléséhez/csökkentéséhez a rendelkezésre álló gombokkal.

Itt négy tábla áll rendelkezésre a két LX 1600 beállításának párbeszéd ablakában. A panel a beállításhoz feladja a **variómétert, a parancsolt sebességet, hang és képernyő kijelzés** beállításait.

A **varió panel** lehetővé teszi a varióméter tű sajátosságainak szabályozását.

- . A **Filter** hatással van a varióméter érzékenységére. A magasabb szám lassúbb varióméter tű és hangjelzés érzékenységet ad.
- . A **Range** kiválasztja a varióméter tű maximális és minimális értékét. Az lehet 5, vagy 10 m/s, 10, vagy 20 csomó, 1000, vagy 2000 fpm.
- . Az **Avg** kiválasztja az integrátor átlagolási időtartományát.
- . A **TE Filter** megválasztja a teljesenergia-kompenzátor szűrőjét. A magasabb szám hosszabb időt vesz figyelembe a vitorlázógép teljesenergia-változásának a megmutatásához.
- . A **TE level** hatással van a sztatikus/összenergia cső hibakompenzálására. Lásd az LX 1600 kézikönyvét (3.2 Fejezet – Pneumatikus összeköttetés) arról, hogyan kell a csöveket összekapcsolni szabályszerűen az elektromos kompenzáláshoz (ez különbözik attól, mint amikor az összenergia-nyomást kompenzálod).
- . A **Smart filter** egy dinamikus szűrő és szabályozza a varióméter kijelző mozgásának mértékét. Magasabb szám lassúbb, többet szűr (lásd LX 1600 leírásában több is van erről).
- . Az **Autozero**-t akkor használod, ha észleled, hogy a tű (mutató) nem pontosan 0-án áll a földön, amikor semmi mozgás nincs és a szél sem fúj. Nyomd meg az autozero-t egy szélcsendes pillanatban a varió 0 helyzetének újralibrálásához.

A Speed to fly panel

- . A **Mode**-t akkor választod, amikor a varióméter hangja megváltozik a varióméter által parancsolt sebesség esetén. Amikor **External**-t állítod be az az információt egy külsőből kapcsolja, amelyet installálnod kell valahol a pilótafülkében. A **körözési** módban változni fog a varióméter, amikor a vitorlázórepülőgép köröz, míg parancsolt sebesség módban lesz, amikor siklik. Az **Auto speed** módban a parancsolt sebességmóddhoz fog kapcsolni, amikor a repülőgép sebessége nagyobb, mint a táblán beállított **Spd.** érték.
- . A **Switch style** hozzájárul ahhoz, hogy „felcseréld” a kapcsoló működését a programon keresztül. A **Taster** választása meg fogja változtatni a módokat, valahányszor megnyomod a billentyűzetet.
- . A **TAB** hozzájárul ahhoz a választásodhoz, hogy milyen hosszú legyen a csend (ez egy terület a 0 körüli érték, ahol a parancsolt sebesség nem ad hangot).

- . A **beállítások epromba írása** tárolni fogja a jelenlegi beállításokat mindkét párbeszédablakból [LX 1600 és az LX 1600(2)] az LX 1600-ba, így ezek lesznek használatosak még akkor is, ha a PDA nincs az LX 1600-hoz kapcsolva, amely megtörténhet a PDA-d akkumulátorának a tönkremenetele esetében.

Az **Audio tábla** a beállítás 2. lapján van – LX 1600(2).

- . A **Style** a varió hangjai következő típusai közötti választást teszi lehetővé:
 - .. Lin/neg = a hang a varió által mutatott értékkel lineáris viszonyban változik. Negatív varió értéknél ez szünetel.
 - .. Lin/pos = a hang a varió által mutatott értékkel lineáris viszonyban változik. Pozitív varió értéknél ez szünetel. Ez az alapbeállítás.
 - .. Linear = a hang a varió által mutatott értékkel lineáris viszonyban változik. Itt nincs szünet.
 - .. Dig/neg = a hang nem folyamatos lépésekben változik. Negatív varió értéknél ez szünetel.
 - .. Dig/pos = a hang nem folyamatos lépésekben változik. Pozitív varió értéknél ez szünetel.
 - .. Digital = a hang nem folyamatos lépésekben változik. Itt nincs szünet semmilyen varió értéknél.
- . A **SC Style** lehetővé teszi az SC poz, SC neg és SC közötti választást. Az SC poz a pozitív értékeknél ad éles ismétlődő hangokat, az SC neg a negatív értékeknél ad éles ismétlődő hangokat, míg az SC a pozitív értékeknél folyamatos hangot ad, így nem téveszted össze az éles ismétlődő hangokat a varió hangjával.

- . A **Min. freq.** hangot akkor fogsz hallani, ha a varió -10 m/s-nál állandósult.
- . A **Zero. freq.** hangot akkor fogsz hallani, ha a varió 0-val egyenlő.
- . A **Max. freq.** hangot akkor fogsz hallani, ha a varió +10 m/s-nál állandósult.
- . A **SC Vol** lehetővé teszi a hangos (Hang F) és a csendesebb hang (Hang L) közötti választást sebesség parancs esetén.
- . A **Test** gomb lehetővé teszi, hogy lássék és hallatsszon a beállításod. Neked valóban kapcsolatban kell lenned az LX 1600-zal szabályszerűen, hogy a hangbeállításaid tesztelni tudd.

Az **LCD kijelző** a beállítás második lapján van – LX 1600(2). Lehetővé teszi az LCD kijelzőn lévő felső és alsó számok beállítását elválasztva a variótól és a sebesség utasítás módtól.

- . A **tű** lehetővé teszi beállítani, hogy a tű mit mutasson a kijelzőn (Variót, Sebesség utasítást, Nettó variót, vagy relatív variót.)
- . A **Num#1** lehetővé teszi beállítani, hogy a képernyő alján lévő szám mit mutasson (QNH magasságot, a céltól való távolságot, a siklópálya különbséget, a műszer szerinti, vagy az útszakasz sebességét.)
- . A **Num#2** lehetővé teszi beállítani, hogy a képernyő felső részén lévő szám mit mutasson (a varió átlagos értékét, a pillanatnyi, vagy a szakasz időt.)

Settings - LXNAV V7

Vario

Filter: 3 Range [m/s]: 5 Avg. [s]: 25

TE level [%]: 0

Smart filter: OFF

Autozero

Speed to fly

Mode: External Switch style: Closed

Dead band [m/s]: 1 Spd. [km/h]: 100

☐ Store settings permanently

Settings - LXNAV V7(2)

Audio

Style: Lin/neg SC Style: Sc

Min.freq.: 300 Zero.freq.: 500 Max.freq.: 1000

SC volume: Vol H

Test

Update firmware

Rész

8. Windows Mobile tippek és trükkök

Itt van néhány fogás a Windows Mobile és a PDA használatához. Itt van néhány amelyet szívesen fogsz használni a SeeYou Mobile-nél.

PDA ujjaiddal történő használata

Rendszerint a működési feltételekben meglévők szerint a PDA-dat az általa tartalmazott érintőceruzával fogod használni. Ugyanakkor ez a vitorlázórepülőgép belsejében ez fáradtságos. Az érintőceruza kicsi, a PDA rázkódik, így az érintés a képernyőn kicsit pontatlan. Az érintőceruzát elejtheted, elvesztheted igazán gyorsan. A SeeYou Mobile-t ezért úgy tervezték, hogy inkább az ujjaiddal használd, mint az érintőceruzával.

Érintés

Ez az egér bal-gombjához hasonlít a Windows képernyőn. Nyomd az ujjadat, vagy a körmodet valahová a képernyőn, végrehajtottál egy „érintés”-t. Ezen az úton átjárhatod a menüt, vagy érintheted meg a térképet például a Goto és a Légterek menüpont megkapásához.

Érintés és elhúzás

Egyszerűen érints meg valamit és vonszold, a Windows képernyőn használatos egér jobbgombjához hasonlóan. Itt SeeYou Mobile-ban van egy új használata a legördülő menünek, így megérintést és vonszolást rendes körülmények között használsz a térképen egy speciális útvonal végrehajtásához. Például a Navigációs dobozok, vagy a repülés paramétereinek például a siklópálya kijelző elhelyezése érintéssel és vonszolással. Hasonló használattal lehet kijelölni érintéssel és vonszolással a szél és az északi irány jelzését.

Használd a PDA gombjait és a navigációs gombok 5 lehetőségét

A SeeYou Mobile-ban minden gombja személyre szabható. Kijelölhetsz valamely utasítást a gombok bármelyikére, amelyek a PDA-dban megvannak az [Parancsok](#)^[80] menün keresztül. A hardware gombokon kívül ugyanazon alkalmazásra tervezték a képernyő alján rendelkezésre álló utasítássor 5 gombját.

Tárgymutató

- < -

<Vissza és Előre> 44

-1-

1000 m 63

1000 m-rel a start alatt 63

- 2 -

2. kiadás 6

- 5-

5 perc 20

Á

átlátható 71, 75

átvitel 11

B

BAD 76

baráti Flarm név 31

behelyezés 59

Betűk 82

Betűrendi szűrő 56

bitek 84

biztonsági magasság 38, 76

Biztonsági magasság 52

biztonságos magasságtöbblet 51

BLUETOOTH 13

bogarasság 51

Brg 75

C

Cambridge 14

Cél felfelé 49

célkönyvtár 11

célpont 50, 63, 73, 75

célpont neve 75

Cheksum 83

CIT 69, 86

COM 13, 14, 83, 84, 90, 91

COM port 14, 84, 90, 91

Cur. L/D 76

Cursor sort 72

cWind 76

Cs

Csak vonal 19, 20, 22, 61

Csapat 3, 47, 65, 66, 76, 77

Csapat pozíció kód 66, 76

D

Dél felfelé 48

Dis 75

DisInv 76

DTR 84

E

Egyéb 90

Elhúzható 78, 79

Elindítás 9

Előre 3, 12, 20, 47, 48, 66, 78, 96

Elrendezés 70

elsodródás 51

első futtatás 9

Esc 47

ESC 3, 48

ETA 75

ETE 51, 52, 75

É

Érintés és elhúzás 95

Érkezés 75

Érkezési idő 75

Érkezési magasság 76

észak 10

Észak felfelé 48

észak nyíl 10

F

FAI 74, 77, 86

FAI háromszög 27

FAI háromszög segítő 29, 74

FAI Háromszög távolság 77

FAI terület 60

Fájl 11, 83, 85

Fájlok 85

Fájl visszajátszás 12

Fejléc 10, 34

feladatba belépni 59

Feladat beállítások 63

Feladat betöltés 59

Feladat Delta idő 77

Feladat érkezési idő 77

feladat érkezési magassága 76

feladat feltöltése 63

feladat hátralévő ideje 77

feladat hátralévő távolsága 77

Feladathoz szükséges siklószám 77

feladatmező 87
Feladatmező 41
Feladat repülése 23, 25
Feladat sebessége 77
Feladat szükséges sebessége 77
felszállási magasság 51
felszín magassága 76
feltöltés 63
felületi terhelés 51
figyelmeztetés 40
Figyelmeztetések 80
File szerinti szűrő 56
Fill 71
FL 76
Flarm 9, 30, 34, 36, 80, 85
Flarm radar 30
FLASH KÁRTYA 13
Fordulópont 22, 47
Fordulópont fájlok 86
Fordulópont hozzáadás 49
Fordulópontok 3, 20, 34, 35, 69, 72
fordulópont szektor 74
Fordulópont szűrők 56
Fordulópont típus szerinti szűrő 56
forгат 49
forog 28
Földfeletti sebesség 75
földfeletti sebesség különbség 51

G

Garmin 13
Gnd 76
Goto 3, 23, 25, 47, 53, 55, 56
Goto párbeszéd ablak 25
GPD 84
GPS 38, 76, 90
GPS állapota 76
GS 75

H

Hangerő 52
Hardware 90
Helyi idő 75
helyzet 43, 87
Hide 71
Hossz 72
hozzáadás 49
Hozzárendelt terület 20, 24, 61
Húzás határ 87
húzni 37, 49

I

IGC fájl 83
Inaktív 71
Input 12
installálás 9
Írányszög 61
írányszög a célhoz 75

K

Kapcsolat a GPS-szel 9
Kapcsolódás 3, 13, 15, 67
kapcsolódási hiba 11
kék 39
Kelet felfelé 48
Képernyő tartalom 11
kijelölt 3, 15, 18, 36, 37, 38, 39, 63, 89
kijelölt feladat 63
kijelölt feladat feltöltése 63
Kilépés 3, 47, 65
Koszorú 22
körözés kezdete óta az átlagemelés értéke 76
Körözés közben Észak felfelé mutat 48
közeli repülőterek 35
közeli Repülőterek 35
középpont 29
küld 11
Küldés 90
küldi a fájlokat 11

L

Lake 11
látható 40, 48, 75
látható lista 58
látható szimbólumok 72
L/D 23
légtér 14, 15, 20, 21, 71, 77
Légtér 37, 76, 80
Légterek 11
Légtér figyelmeztetés 20, 40
Légtér Figyelmeztetés 20
Leszállási 53, 54
Lista 3, 59, 60
LX 1600 92
LX Navigation 13

M

Ma 20, 37
Mag 61, 80
magasság 72
Magasság 21, 43, 61, 76, 77, 82, 96

MagBrg 75
Mágneses irányszög a célhoz 75
Mágneses térképirányszög a föld felett 75
MagTrK 75
másolás 11, 90
MAWT 48
MC 30, 39, 52, 63
McCready 40, 47, 51, 53
megérint 10
megfordítás 59
megkívánt siklási sebesség 2, 39
Megkívánt siklási sebesség 76
megkívánt siklási sebesség jelző 39
megrepüléséig hátralévő idő 77
memória 6, 9, 85
memória kártya 9
memória kártya 9
memória kártyára 9, 85
Menü 4, 43, 81
Mértékegységek 82
metrikus 82
Mindig 37
Mobile Wizard 11
mozgatás 59
Mutasd 69, 89
Működtető 77

N

navigáció 10
Navigációs dobozok 10, 15, 23, 28, 75
navigációs gomb 95
navigálás 23, 36
Navman 14
négyszög 11
nemrég használt 54
Netto 76
Netto vario 76
név egy 72
Névjegy 64
név kettő 72
Nincs GPS adat 41
NMEA 12, 13, 36, 90, 91
nmeain.log 12
NMEA log 12
NODATA 76, 83
Nyelvek 4, 88
nyíl É-i irányba mutat 38
Nyugat felfelé 48

O

operációs rendszerek 6
Opt 45, 77
Optimalizálás 3, 69, 74

Optimalizált távolság 77
optimalizált útvonal 45, 74

Ö

Összekapcsol 52
Összes mutatása 37
összeütközés 30

P

Pan mode 38, 49
Parancs 2, 41
Parancsok 4, 10, 29, 48, 69, 84, 92, 95
Parancs sor 2, 41
paritás 84
pillanatnyi repülési irány felfelé 49
Pillanatnyi szél 76
Pillanatnyi szélkomponens 76
pillanatnyi útvonal vektor mutatás 73
Piros 39
Pocket PC 6
Pocket PC 2002 6
Pocket PC 2003 6
Poláris 81
Pont szerkesztés 3, 54, 55, 59
Pont törlése 59, 60
Port beállítások 4, 13, 83, 84, 90, 91
Port Beállítások 13, 14
Printtechnik 14
profilok 2, 14, 67, 90
program levétele 9

Q

QNH 38, 43, 51, 52, 76, 93, 96
QNH magasság 76, 93

R

radar 2, 9, 30, 79, 89
Radiál 75
Railroad 11
Rec.Mc 76
regisztrációs 64
regisztrációs kulcs 64
rekord 22
Relatív színezés 70
repülés 22
repülési idő 51
Repülési irány felfelé 49
Repülési statisztika 45
Repülési szint 76
Repülési tulajdonságok 10, 51, 87
Repülés nyomvonala 34

repülést rögzítő berendezés 63
 repülés útvonalának kezdete 23
 repülőgép 38
 Repülőgép helyzete 34
 repülőgép jelenlegi pályaszöge 75
 Repgép tengelyének a kurzussal bezárt szöge 75
 ReqAlt 76
 Req. L/D 76
 Reset 90
 Részletek 50, 53, 54, 55
 réteg 51
 riasztás 20, 21, 71
 River 11
 Road 11
 rossz 38
 Rögzítés 4, 64, 69, 86
 RTS 84

S

sárga 39, 53
 sárga 53
 SDI Posigraph 13
 SeeYou 11
 Seeyou Mobile 6
 Seeyou Mobile szimulátor 12
 Settings 9, 11, 12, 20, 87
 Siklópálya 2, 34, 38
 Siklópálya jelzés 34
 Siklópálya jelző 2, 38
 SIM 41
 Soros 83
 sorrend 35
 Statisztika 26
 STF 76
 stop 84
 Strong Arm 6
 Sugár 1 20, 22, 24, 61
 Sugár 2 20, 24, 61

Sz

szabad FAI 28
 szektor 74
 szektor mutatása 74
 Szél 2, 3, 10, 38, 47, 51, 76, 87
 Szélesség 73
 Szélvektor 34
 szerkesztés 3, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 78
 szimbólum 38
 szimbólumok 10, 79
 Szimulátor 12, 69, 83
 szín 39
 Színek 78
 színezés 72

szög 1 74
 Szög 1 61
 szög 2 74
 Szög 2 20, 24, 61
 szög 12 74
 Szög 12 20
 Szükséges magasság 76
 szükséges Mc 76
 Szükséges siklószám 76
 Szünet 40, 91
 szűrő 53, 54, 56, 92, 96

T

Tájékoztató 43
 Tallózás 11
 Tap & Hold 87
 tárolás 59
 tArr 76
 TAS 76
 Task time 63
 Távolság a célpontig 75
 tDelta 77
 tDis 77
 Tényleges sebesség 76
 Tereppel történő összeütközés 2, 34, 40
 terhelés 51
 Térkép 6, 34, 44, 60, 71
 Térkép 1 15, 34
 Térkép 2 15, 34
 térképen nézd meg 53
 Térkép iránya 10, 87
 Térkép méretarány 11
 Térkép oldalak 10, 23
 termik 29, 30, 45, 52, 76
 Termik 3, 29, 30, 47, 69, 80, 81
 termikek 45
 Termiksegéd 2, 29, 30
 terminál 84
 Terrain 11
 Terrain elevations 11
 tETA 77
 tETE 77
 Time 75
 tL/D 76
 To 75
 Today képernyő 9
 TomTom 14
 topográfiai 39
 Town 11
 Több 85
 több fájl 56
 törlés 54
 tRemain 77
 tReq.Sp 77

Trk 75

Tsk.Sp. 77

U

UI 87

ujjaiddal történő használat 95

utolsó 60 perc 45, 76, 77

utolsó emelés értéke 76

Ú

útvonal 2, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 25, 28, 38, 45,
48, 49, 58, 59, 61, 62, 69, 73, 74, 75, 76, 77,
95

Útvonal 73

útvonalak 2, 11, 22, 63

útvonal bevétel 22

útvonal megrepüléséig hátralévő idő 77

útvonal statisztika 45

útvonal vektor mutató 73

V

Valós siklószám 27, 76

VarA 76

Vario 76

varió 90

Varió mutató 73

VarT 76

végsiklás 10, 27, 79, 81

Vektor 39

Vektortérkép 2, 34, 39

verseny 22

villog 31, 36, 38

Vissza 3, 47, 48, 96

visszajátszás 2, 12, 34, 40, 83, 96

visszajátszás sebesség 34, 40, 86

Volkslogger 14, 64

W

Windows CE 3.0 6

Windows Mobile 5.0 6

Windows Mobile 6.0 6

Windows Mobile 2003 6

Wpts 72

X

X-Scale ARM 6

Z

zöld 53