

Modification de son fichiers ARK.lua

En fonction du type de mission et surtout du lieu de la mission il peut être utile de pouvoir se servir de son ADF, en gros plusieurs balises sont réparties sur l'ensemble du territoire et émettent un signal afin qu'un appareil puisse se guider dessus.

L'ADF donne le cap et la distance par rapport à la balise.

La radio du KA50 permet sauvegarder 8 balises différentes...ce qui peut poser un problème..

En effet il existe plus de 30 balises sur la carte plus les balises d'approches des aéroports...

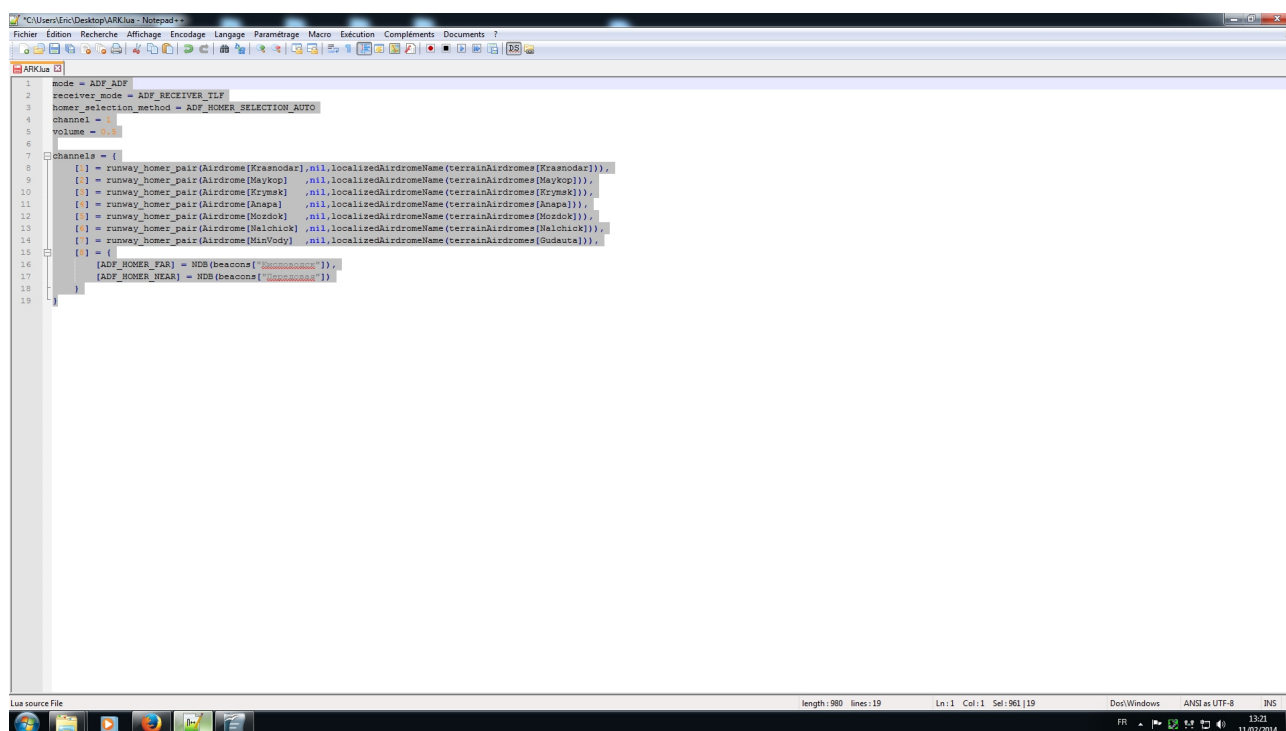
Bref en fonction du secteur on risque de n'avoir aucune balise de programmée sur sa radio.
A moins de configurer son fichiers Ark.lua

Qui se trouve ici :

C:\Eagle Dynamics\DCS World\Mods\aircrafts\Ka-50\Cockpit\Scripts

Le fichier s'ouvre avec notepad+

A l'intérieur du fichier nous retrouvons les lignes suivantes :



```
1 mode = ADF_ADF
2 receiver_mode = ADF_RECEIVER_TLF
3 homer_selection_method = ADF_HOMER_SELECTION_AUTO
4 channel = 1
5 volume = 0.5
6
7 channels = {
8   [1] = runway_homer_pair(AirDrome[Krasnodar], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Krasnodar])),
9   [2] = runway_homer_pair(AirDrome[Maykop], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Maykop])),
10  [3] = runway_homer_pair(AirDrome[Kyzsk], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Kyzsk])),
11  [4] = runway_homer_pair(AirDrome[Anapa], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Anapa])),
12  [5] = runway_homer_pair(AirDrome[Mordok], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Mordok])),
13  [6] = runway_homer_pair(AirDrome[Malchick], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Malchick])),
14  [7] = runway_homer_pair(AirDrome[MinVody], nil, localizedAirDromeName(terrainAirDromes[Sudaute])),
15  [8] = {
16    [ADF_HOMER_VAR] = NDB(beacons["Krasnodar"]),
17    [ADF_HOMER_HEAR] = NDB(beacons["Bepapapap"])
18  }
19 }
```

Nous voyons que les slots 1 à 7 sont pris par des aéroports et le 8 par 2 balises NDB

PROGRAMMATION :

Pour charger un aéroport il faut utiliser les données qui sont dans le pdf (*balises-aéroport.pdf*)

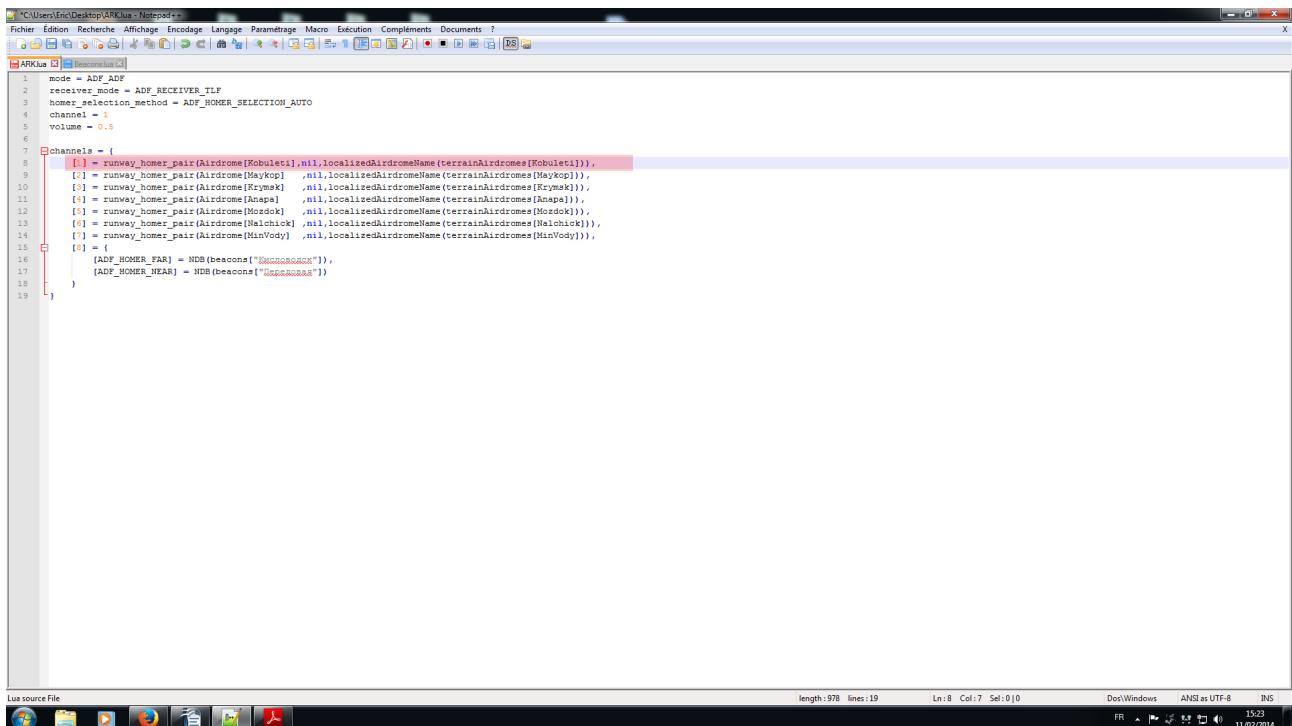
Ex pour kobuleti :

Il faut rentrer la ligne de commande suivante :

```
[x] = runway_homer_pair(Airdrome[Kobuleti],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Kobuleti])),
```

Le X entre les crochet doit être remplacé par le numéro du slot ADF souhaité ex si on veut kobuleti en 1 notre fichier ark.lua devra ressembler à ça

En rouge la ligne qui a changé.... !!!



```
1 mode = ADF_ADF
2 receiver_mode = ADF_RECEIVER_TLF
3 homer_selection_method = ADF_HOMER_SELECTION_AUTO
4 channel = 1
5 volume = 0.5
6
7 channels = {
8     [1] = runway_homer_pair(Airdrome[Kobuleti],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Kobuleti])),
9     [2] = runway_homer_pair(Airdrome[Maykop],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Maykop])),
10    [3] = runway_homer_pair(Airdrome[Rymak],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Rymak])),
11    [4] = runway_homer_pair(Airdrome[Anapa],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Anapa])),
12    [5] = runway_homer_pair(Airdrome[Nordok],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Nordok])),
13    [6] = runway_homer_pair(Airdrome[Malchick],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Malchick])),
14    [7] = runway_homer_pair(Airdrome[MinVody],nil,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[MinVody])),
15    [8] = {
16        [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["DZGRRRORR"]),
17        [ADF_HOMER_NEAR] = NDB(beacons["DZGRRRORR"])
18    }
19 }
```

Pour KUTAI SI :

Il faudrait rentrer les lignes

```
[x] = {
[ADF_HOMER_FAR] = runway_homer(Airdrome[Kutaisi],nil,
BEACON_TYPE_ILS_FAR_HOMER,localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Kutaisi])),
[ADF_HOMER_NEAR] = nil},
```

La encore on remplace le X par le numéro du slots souhaité.

Les lignes ne sont pas toutes identiques ça dépend si l'aéroport possède des NDB d'approche ou non. Référez vous au fichier PDF fournis en fonction de l'aéroport... !!

Les Balises NDB dans la nature :

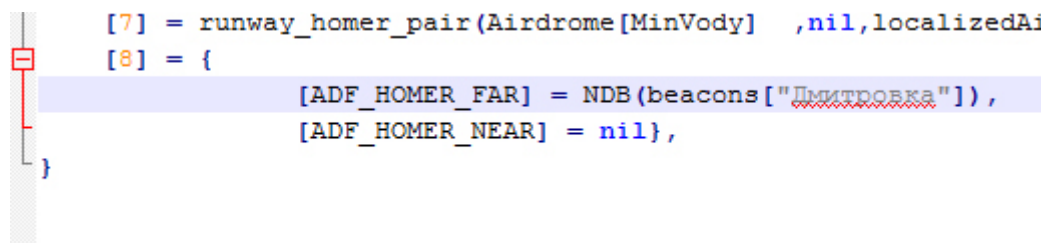
Il existe aussi des balises qui sont posées à travers la carte
le principe est le même on rentre la ligne de commande suivante

1 balise par canal

[x] = {

[ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["*nom de la balise*"]),

[ADF_HOMER_NEAR] = nil},



```
[7] = runway_homer_pair(Airdrome[MinVody], nil, localizedAi
[8] = {
    [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["Имитровка"]),
    [ADF_HOMER_NEAR] = nil,
}
```

OU BIEN

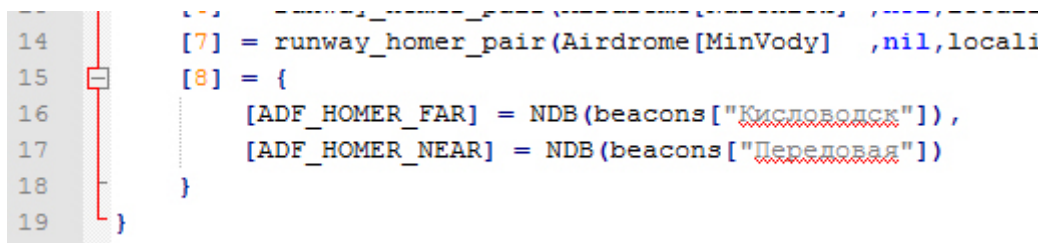
2 balises par canal

[x] = {

[ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["**nom de la première balise**"]),

[ADF_HOMER_NEAR] = NDB(beacons["**nom de la deuxième balise**"])

}



```
[7] = runway_homer_pair(Airdrome[MinVody], nil, locali
[8] = {
    [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["Кисловодск"]),
    [ADF_HOMER_NEAR] = NDB(beacons["Переловая"])
}
```

Dans ce second cas pour 1 canal ADF on peut assigner 2 balises en jouant sur le switch inner/outer dans le cockpit.

EXPLICATIONS :

En temps normal au démarrage le switch se trouve sur « auto » en gros quand on approche d'un aéroport qui a 2 balises la radio prends d'abord la balise la plus proche puis la plus éloignée.

Mais on peut aussi verrouiller la radio sur une des 2 balises en utilisant le switch en *outer* ou *inner*

l'avantage de cette technique est qu'elle permet de doubler le nombre de balises par canal

Ex : sur le canal 8 (voir le premier screen de l'ark.lua) il y a bien 2 balises différentes pour un seul et même canal.

Il suffit de passer le switch de outer à inner et inversement pour passer d'une balise à l'autre.

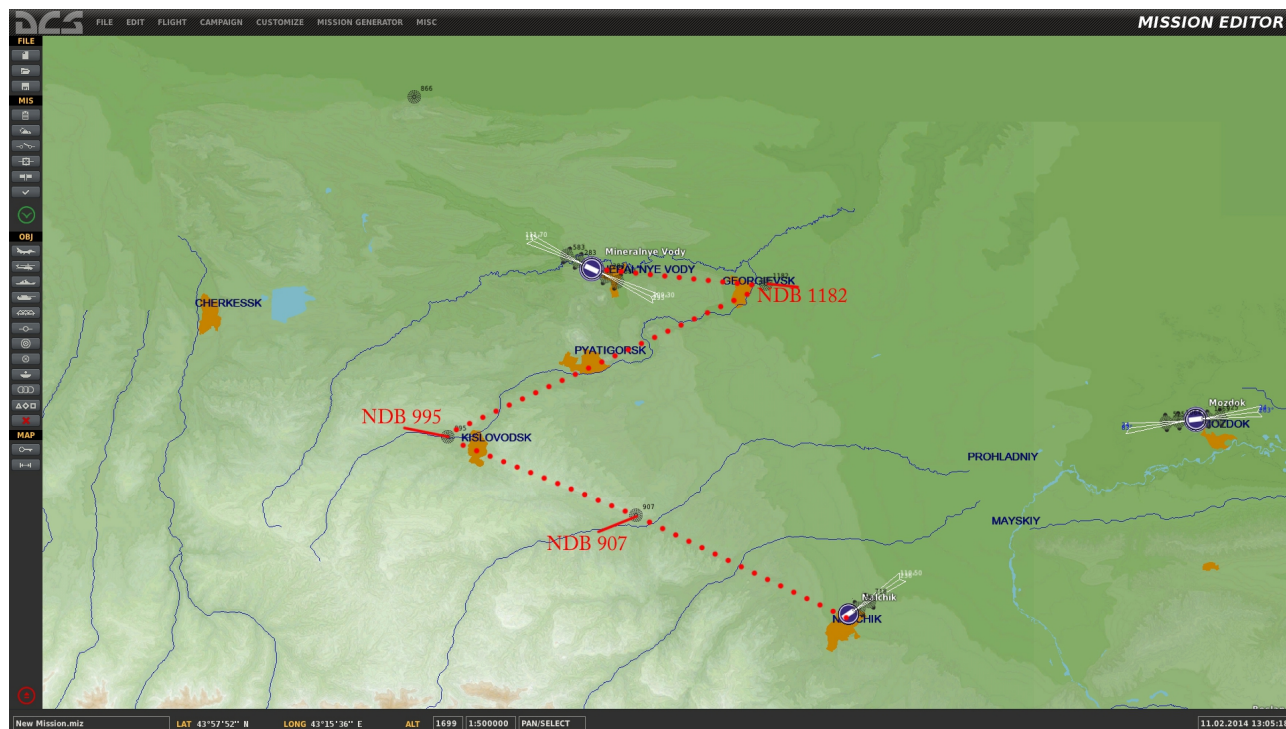
Trouver le nom des balises :

Pour trouver le nom des balises il faut se référer au pdf « *worldbeacons.pdf* »

oui ok vu comme ça on se dit que c'est mort il y en a trop...

En fait il faut repérer ses balises dans l'éditeur de mission

Ex planifions un vol entre Nalchik et Mineral vody, en passant par les NDB 907, 995, 1182



Pour ce vol nous allons donc laisser le commutateur sur auto donc 1 balise par canal....

Il faut qu'on rentre les points suivant

canal 1 : balise 907mhz

canal 2 : balise 995mhz

canal 3 : balise 1182mhz

canal 4 : aéroport de mineral vody

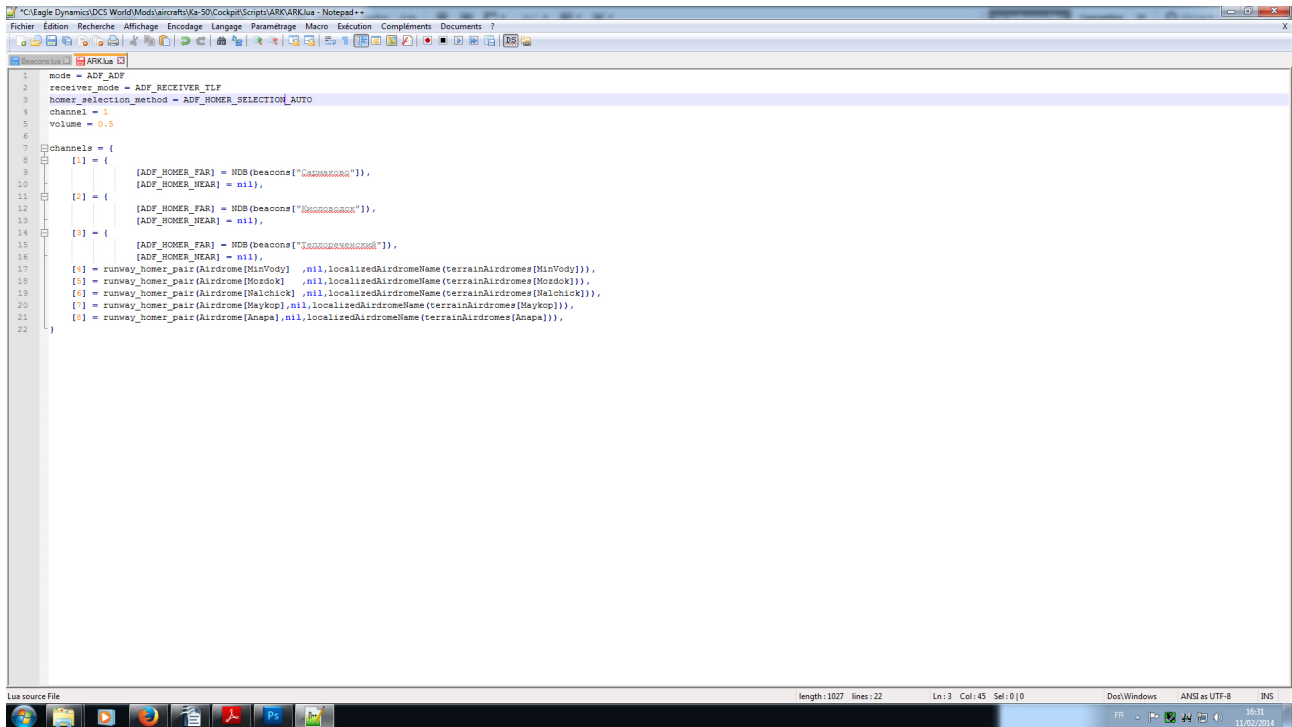
Dans le fichiers *worldbeacons.pdf* je fais via le menu edition/recherche (ou ctrl+F) une recherche sur le chiffre 907 ce qui me donne **Сармаково** comme nom de balise

Je rentre donc ce nom dans mon fichier ark.lua en utilisant le code pour les balises

```
channels = {  
  [1] = {  
    [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["Сармаково"]),  
    [ADF_HOMER_NEAR] = nil,  
    [2] = runway_homer_pair(Airdrome[Maykop], nil, localizedAi  
    [3] = runway_homer_pair(Airdrome[Krymsk], nil, localizedAi
```

et je fais pareil pour le reste des balises puis pour l'aéroport

au final mon ark.lua ressemblera à ça :



```
1 mode = ADF_ADF
2 receiver_mode = ADF_RECEIVER_TIP
3 homer_selection_method = ADF_HOMER_SELECTION_AUTO
4 channel = 1
5 volume = 0.5
6
7 channels = {
8   [1] = {
9     [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["Capotaosca"]),
10    [ADF_HOMER_NEAR] = nil,
11  },
12  [2] = {
13    [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["Bomobocome"]),
14    [ADF_HOMER_NEAR] = nil,
15  },
16  [3] = {
17    [ADF_HOMER_FAR] = NDB(beacons["Tannopewasocsa"]),
18    [ADF_HOMER_NEAR] = nil,
19  },
20  [4] = runway_homer_pair(Airdrome[MinVody], nil, localizedAirdromeName(terrainAirdromes[MinVody])),
21  [5] = runway_homer_pair(Airdrome[Mozdok], nil, localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Mozdok])),
22  [6] = runway_homer_pair(Airdrome[Malchick], nil, localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Malchick])),
23  [7] = runway_homer_pair(Airdrome[Maykop], nil, localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Maykop])),
24  [8] = runway_homer_pair(Airdrome[Anapa], nil, localizedAirdromeName(terrainAirdromes[Anapa])),
25 }
```

Bon vol à tous

Nemo 02/2014