FS-X et les réseaux domestiques



Table des matières

1. Généralités	3
1.1. But de ce tutorial	3
1.2. Conventions d'écriture	3
1.3. Logiciels intéressés	3
1.4. Documents liés	3
1.5. Prérequis	3
2. Définitions	4
2.1. Vol FS-X 'multijoueurs'	4
2.2. Lier des logiciels tiers à FS-X	4
2.2.1. PC 'serveur'	4
2.2.2. PC 'client'	4
2.2.3. Interfaces actives	4
2.2.4. Utilisation	4
2 Configuration du foomour?	F
2.1. Vérification de la configuration du DC (convour)	5
3.1. Verification de la configuration du PC serveur	5 5
3.1.2. Accès aux 'Connexions réseau'	5
3.2. Configuration de 'SimConnect'	0
3.2.1 Emplacement du fichier 'SimConnect vml'	7
3.2.2. Contenu du fichier 'SimConnect yml'	7
3.3 Installation de 'ESUIPC'	····/ 7
3.3.1 Téléchargement des logiciels	7
3 3 2 Enregistrement du module ESLIPC	<i>1</i> 8
3.3.3 Installation du module ESUIPC	0
3.3.4 Conclusion de l'installation	0
4. Configuration d'un 'client'	10
4.1. Verification de la configuration du PC 'client'	10
4.1.1. Acces aux Proprietes systeme	10
4.1.2. Acces aux Connexions reseau	10
4.2. Installation de Simoonnect	10
4.2.1. Installation du fichier 'SimConnect efe'	10
4.2.2. Greation du lichier SinConnect.clg	10
4.3 Installation pour (FSUIPC)	10
4.3.1 Installation de 'WideES'	11
4.3.2. Finalisation de l'installation de 'WideES'	
5. Partage des dossiers	12
5.1. Prealables	12
5.1.1. Dossiers a partager	12
5.1.2. Partage de dossiers	IZ
5.2. Conclusion du partage	13
6. Utilisation du réseau	14
6.1. ADE9X et FSUIPC	14
6.1.1. Configuration	14
6.1.2. Utilisation	14
6.2. Gmap et Simconnect	15
6.2.1. Configuration	15
6.2.2. Utilisation	15
6.3. Plang et Simconnect	10
6.3.2. Litilisation	10 16
6.4. SimPluging Panel at Simconnect	. 10
6.4.1 Installation du 'serveur'	/ 17
6.4.2 Installation du 'client'	/ 17
6.4.3 Configuration et utilisation	<i></i> 18
o	10
7. Notes	19
7.1. Adresses utiles	19
<i>i.</i> 2. Remarques	19

Généralités

1. Généralités

1.1. But de ce tutorial

Rappel d'une question posée lors d'une réunion :

Tout le monde est actuellement connecté à Internet via une 'box'. Cette box permet souvent des connexions réseau en mode Wifi ou filaire. Quels avantages peut-on tirer pour notre simu de plusieurs PC connectés ? Comment peut-on facilement créer un petit réseau familial ?

Ce tutorial précise la marche à suivre pour configurer plusieurs PC sur un petit réseau domestique dans le but de permettre le fonctionnement de logiciels tiers, installés sur des PC déportés, en coordination avec FS-X fonctionnant sur un PC central.

Ce tutorial n'explique ni la mise en service du réseau domestique de base, ni les procédures de connexion à internet. Chaque fournisseur d'accès a sa propre procédure et chaque 'box' son propre logiciel de communication. Pour ce faire, reportez-vous aux notices de votre fournisseur et de votre 'box'.

Quelques exemples sont traité en fin de document, mais en ne précisant que les modifications ou compléments nécessités par la mise en réseau. L'utilisation complète de chaque application est reprise dans sa notice propre.

1.2. Conventions d'écriture

- Les accolades '{xxx}' indiquent un clic sur un menu ou sur un bouton dans une fenêtre. Exemple : Cliquez {Enregistrer}
- Les crochets '[**xxx**]' indiquent une action sur une touche du clavier. Exemple : Appuyez [**Entrée**]
- Les actions simultanées sur plusieurs touches sont symbolisées par le signe '+'. Exemple : Appuyez [**Ctrl**]+[**Z**]
- > La puce en flèche demande une action de la part de l'utilisateur de ce tutorial.
- La puce en point donne une information.

1.3. Logiciels intéressés

- Flight Simulator X Pro installé avec SP2.
- FSUIPC.
- Tous les logiciels addons à FS-X pouvant fonctionner sur un PC déporté.

1.4. Documents liés

- 'Trucs_FSX.pdf' (disponible chez 'AVA') pour la situation des fichiers de configuration,
- Toutes les notices des logiciels tiers dont on envisage l'utilisation.

1.5. Prérequis

- Le réseau domestique doit être installé et avoir accès à internet, au travers d'une 'box' ou de tout autre appareil assurant les fonctions de modem et routeur filaire ou Wifi,
- Vous devez avoir tous les droits d'Administrateur sur tous les PC connectés,
- Les différents PC sur le réseau doivent 'se voir' et pouvoir communiquer entre eux.

Définitions

2. Définitions

Un réseau domestique peut être établi pour deux objectifs différents :

2.1. Vol FS-X 'multijoueurs'

Dans ce mode, FS-X est installé et fonctionne sur plusieurs PC reliés entre eux. Chaque pilote gère son vol sur son PC et tous peuvent donc voler 'ensemble'.

Ce mode utilisant le mode *'Multijoueur'* de FS-X et son module *'GameSpy'* est déjà décrit dans le document *'FSX-Multijoueur.pdf'*, que vous trouverez sur notre site, reportez-vous à ce document si vous êtes intéressé par ce mode.

2.2. Lier des logiciels tiers à FS-X

Dans ce mode, les logiciels tiers fonctionnent sur des PC déportés et sont reliés par le réseau au PC faisant fonctionner FS-X. Nous sommes là dans une configuration 'serveur/client'.

2.2.1. PC 'serveur'

- Le PC appelé 'serveur' est celui sur lequel FS-X fonctionne.
- C'est lui qui fournit les informations nécessaires au fonctionnement des logiciels portés par les autres PC.
- Dans une installation utilisant FSUIPC ou Simconnect, un seul PC peut être 'serveur'.

2.2.2. PC 'client'

- Le ou les autres PC reliés au même réseau seront appelés 'client'.
- Ceux-ci utilisent les informations disponibles sur le PC 'serveur' pour faire fonctionner les logiciels locaux.

2.2.3. Interfaces actives

- Deux interfaces différentes peuvent être utilisées pour gérer ce mode. L'une ou l'autre est choisie en fonction du logiciel tiers à activer :
 - SimConnect : est l'interface par défaut de FS-X et elle s'installe automatiquement pendant l'installation de F-X sur le PC 'serveur',
 - FSUIPC : est une interface tierce gratuite pour une utilisation sur un PC local, mais payante pour une utilisation en réseau !

2.2.4. Utilisation

- L'une et l'autre interface permettent l'échange des informations nécessaires entre FS-X et des logiciels tiers :
 - o utiles au pilotage comme les panels déportés, tel que ceux de 'SimPlugins',
 - o aides à la navigation comme 'PlanG' ou 'Gmap',
 - outils de création et modification de scenery, *ADE9X*, *SBuilderX* ou *Whisplacer* par exemples.

o ...

• Quelques exemples seront expliqués en fin de ce document.

3. Configuration du 'serveur'

3.1. Vérification de la configuration du PC 'serveur'

Un 'tour du propriétaire', préalable à toute intervention 'réseau', est nécessaire pour vérifier la configuration du PC 'serveur' et nous permettre de récolter quelques informations importantes.

3.1.1. Accès aux 'Propriétés système'

3.1.1.1. Sous Windows XP



3.1.1.2. Sous Windows 7



3.1.2. Accès aux 'Connexions réseau'

3.1.2.1. Sous Windows XP



3.2. Configuration de 'SimConnect'

- Le module 'SimConnect' est installé par défaut lors de l'installation de FS-X.
- La configuration de 'SimConnect' sur le PC 'serveur' ne nécessite que la mise en place d'un seul fichier '*SimConnect.xml*' correctement renseigné.

3.2.1. Emplacement du fichier 'SimConnect.xml'

- Le chemin de ce fichier est : # sous Windows XP : 'C:\Documents and Settings\xxx\Application Data\Microsoft\FSX\', # sous Windows 7 : 'C:\Users\xxx\AppData\Roaming\Microsoft\FSX\'.
- Si le fichier n'existe pas à cet endroit, il faut l'y créer.

3.2.2. Contenu du fichier 'SimConnect.xml'

- Un exemple de ce fichier existe dans le SDK, en suivant ce chemin : \\SDK\Core Utilities Kit\SimConnect SDK\config\',
- Mais l'exemple ci-dessous, beaucoup plus simple que celui proposé suffit largement :



- Si ce fichier n'existe pas, créez-le ; un copié/collé de la représentation ci-dessus dans un éditeur de texte convient parfaitement ! Puis enregistrez-le dans le dossier prévu :
 # sous Windows XP : 'C:\Documents and Settings\xxx\Application Data\Microsoft\FSX\',
 # sous Windows 7 : 'C:\Users\xxx\AppData\Roaming\Microsoft\FSX\'.
- Si ce fichier existe, vérifiez la concordance des valeurs des champs, avec les valeurs que vous avez notées au § 3.1.2.

3.3. Installation de 'FSUIPC'

Certains logiciels déportés nécessitent l'installation de l'interface '*FSUIPC4*' pour fonctionner en réseau. Cette interface se télécharge sur Internet :

3.3.1. Téléchargement des logiciels

- Rendez-vous à l'adresse : <u>http://www.schiratti.com/dowson.html</u>
- > Téléchargez 'FSUIPC4.zip' et 'WideFS.zip',
- Notez que l'enregistrement des licences s'effectue sur le site 'simMarket'.

3.3.2. Enregistrement du module FSUIPC

- Les communications réseau que nous allons mettre en place nécessitent les versions enregistrées du module 'FSUIPC4' et de son client 'WideFS' :
- Restez ou revenez à la même adresse : <u>http://www.schiratti.com/dowson.html</u>
- Cliquez sur l'icône {simMarket} repérée 'FSUIPC for FSX',
- La fenêtre commerciale s'ouvre sur l'article convoité :



- > Poursuivez la procédure d'achat habituelle sur ce site ...
- Un courriel vous apportera les deux codes qui débloqueront les deux modules.
- > Muni de vos deux codes d'activation, procédez à l'installation,

3.3.3. Installation du module FSUIPC

- > Désarchivez 'FSUIPC4.zip' dans un dossier de travail,
- > Lisez le document 'Installing and Registering FSUIPC4.pdf,
- > Démarrez 'Install FSUIPC4.exe', l'installation se déroule automatiquement,
- A la fin de l'installation, notez la version du module installé (V4.758, le 02/02/2012 !) et validez par {OK},
- L'écran d'enregistrement vous est proposé :



• L'écran de saisie des informations pour FSUIPC s'affiche :

Registration of FSUIPC4	
For full FSUIPC options, enter your details EXACTLY as given to get your Registration key, then the Key itself, and press OK.	→ Saisissez votre nom,
Your name (min 6 chars) Jules DURAND	→ Saisissez votre adresse courriel,
Email or Address/ZIP (min 6 chars):	→ Saisissez le code d'activation pour FSUIPC,
Enter or paste the Key here: R885 K710 E1F8 Get the 12-character Key from the FSUIPC or WideFS supplier using the exact name and address details you enter above. Clear Cancel OK	 Validez par {OK}, Une confirmation vous est encore demandée Confirmez par {Confirm},

- L'écran de saisie des informations pour WideFS7 s'affiche maintenant,
- Procédez de la même manière pour l'enregistrement de WideFS7.

3.3.4. Conclusion de l'installation

- Quelques fichiers ont été placés dans le dossier '\\FS-X\Modules\', dont 'FSUIPC4.dl', et le fichier 'DLL.xml' a été modifié en conséquence,
- > Sauvegardez et conservez précieusement le fichier de validation d'enregistrement :
 - Rendez-vous dans '\\FS-X\Modules\',
 - > Repérez le fichier 'FSUIPC4.key', copiez-le et placez-en une copie en lieu sûr,
 - Remarque : ce fichier peut être ouvert dans n'importe quel éditeur de texte !
- Pour vérifier la bonne installation du module, démarrez FS-X,
- Lors de ce démarrage, FS-X vous demande de confirmer l'exécution de ce module et de l'accepter comme 'de confiance', acceptez évidemment les deux propositions !
- Un nouvel item {Compléments}/{FSUIPC} est apparu dans le menu :

Aide	Outils	Compléments	FS Recorder	
		AI Ships 🕨		→ Cliquez sur {Compléments}/{FSUIPC},
	ESUIPC	ESUIPC		

• La fenêtre des options de FSUIPC s'ouvre :



 Nous avons terminé la configuration du PC 'serveur', nous pouvons maintenant nous occuper du premier PC 'client'...

4. Configuration d'un 'client'

4.1. Vérification de la configuration du PC 'client'

Le 'tour du propriétaire' est également nécessaire pour s'assurer de la configuration du PC 'serveur' et nous permettre, là aussi, de récolter quelques informations importantes.

4.1.1. Accès aux 'Propriétés système'

 Refaites, sur ce PC 'client', les opérations que vous avez effectuées dans le § 3.1.1 sur le PC 'serveur' et assurez-vous en particulier que : # ce PC 'client' est également relié au réseau, # le nom du groupe de travail est identique, au besoin modifiez-le.

4.1.2. Accès aux 'Connexions réseau'

 Refaites, sur ce PC 'client', les opérations que vous avez effectuées dans le § 3.1.2 sur le PC 'serveur' et relevez en particulier les informations suivantes : # l'état d'activation du serveur DHCP,

l'adresse IP (IPv4) de ce PC, elle doit être différente, '192.168.1.12' par exemple,

le masque de sous-réseau, il doit être identique : '255.255.255.0',

l'adresse de la passerelle par défaut, elle doit être identique : '192.168.1.1'.

4.2. Installation de 'SimConnect'

Pour assurer la communication avec le PC 'serveur', le PC 'client' doit être doté d'un module '*SimConnect.dll*' installé et d'un fichier '*SimConnect.cfg*' correctement configuré.

4.2.1. Installation du module 'SimConnect'

- Recherchez le fichier 'SimConnect.msi' sur le PC 'serveur' dans le dossier : '\\SDK\Core Utilities Kit\SimConnect SDK\lib\'
- > Transférez ce fichier dans un dossier de travail du PC 'client',
- > Cliquez double sur ce fichier pour activer son installation automatique.
- Remarque : ce fichier peut également être chargé depuis cette adresse : <u>http://updates.justflight.info/jf/FSX/SimConnect.zip</u>
- Cette opération place la librairie '*SimConnect.dll*' dans un dossier de la forme : '*Windows\WinSxS\x86_Microsoft.FlightSimulator.SimConnect_...*'.

4.2.2. Création du fichier 'SimConnect.cfg'

- Un exemple de ce fichier peut être trouvé sur le PC 'serveur' dans le dossier : '\\SDK\Core Utilities Kit\SimConnect SDK\config\',
- Mais l'exemple ci-dessous, beaucoup plus simple que celui proposé suffit largement :
- Les valeurs des différents champs doivent être identiques à celles renseignées dans les champs correspondants de la partie 'global' du fichier 'SimConnect.xml' vu au § 3.2.2.



Vérifiez, et corrigez au besoin :

la conformité du protocole : '*IPv4*,

l'adresse doit être celle du serveur : '192.168.1.15',

le port de communication doit être identique : '48447',

- Pour créer ce fichier, un copié/collé de la représentation ci-dessus dans un éditeur de texte convient parfaitement !
- > Prenez grand soin à vérifier les valeurs saisies sur ces champs !

4.2.3. Enregistrement du fichier' SimConnect.cfg'

Sur le PC 'Client', enregistrez ce fichier sous le nom de 'SimConnect.cfg' dans son emplacement par défaut :

sous Windows XP : 'C:\Documents and Settings\xxx\Mes Documents\,
sous Windows 7 : C:\Users\xxx\Mes Documents\.

Configuration d'un 'client'

• Remarques :

Certaines applications fonctionnant sur le PC 'client' nécessitent la présence du fichier 'SimConnect.cfg' dans le dossier qui comporte leur fichier '*.exe'.

Certaines applications 'clientes' ne réclament pas de fichier '*SimConnect.cfg*'. Celles-ci comportent en interne les paramètres de configuration nécessaires.

Lisez les notices accompagnant ces applications, ces particularités y sont, en principe, rappelées.

4.3. Installation pour 'FSUIPC'

Comme pour l'interface précédente, '*FSUIPC*' nécessite un module de communication sur le PC 'client'. Ce module se nomme '*WideFS*'.

4.3.1. Installation de 'WideFS'

- > Repérez le fichier 'WideFS.zip' téléchargé au § 3.3.1 et transportez-le sur le PC 'client',
- Sur ce PC, créez un dossier 'Addons_FSX' (vous en aurez sans doute bientôt besoin !),
- Créez y un sous-dossier 'WideFS',
- > Désarchivez le fichier '*WideFS.zip*' dans ce sous-dossier.

4.3.2. Finalisation de l'installation de 'WideFS'

- > Repérez le fichier 'WideClient.exe' et glissez-en un raccourci sur le bureau,
- C'est terminé, 'WideClient' est utilisable !

5. Partage des dossiers

5.1. Préalables

Vous aurez certainement besoin d'échanger des fichiers entre vos différents PC. Il faut donc envisager de 'partager' certains dossiers de votre PC 'serveur' avec ses partenaires 'client' sur le réseau.

5.1.1. Dossiers à partager

 Voici quelques fichiers intéressants à partager et leurs dossiers respectifs : # 'Scenery.CFG' : Windows XP : 'C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Microsoft\FSX\', Windows 7 : 'C:\ProgramData\Microsoft\FSX\'

Situations de départ et plans de vol enregistrés :

Windows XP ou Windows 7 : '\\Mes Documents\Fichiers Flight Simulator X\'

Et, bien sûr le dossier racine de FS-X que chacun a défini à sa guise !

5.1.2. Partage de dossiers

- La procédure de partage dépend du système d'exploitation installé.
 5.1.2.1. Sous Windows XP :
- Nous allons prendre en exemple le partage du dossier de 'Scenery.CFG' :
- > Ouvrez le gestionnaire de fichier par [Fenêtre]+[E] par exemple :



Partage des dossiers

> Recherchez puis sélectionnez le dossier des situations,

> Puis activez {Partager avec}/{Le groupe résidentiel ...},

Puis, pour régler les détails de ce partage, cliquez droit

total en lecture et écriture,

sur ce dossier.

Et activez {Propriétés},

Remarque : dans ce dossier, nous aurons besoin de placer

et de modifier des fichiers, il faut donc y autoriser l'accès

5.1.2.2. Sous Windows 7

Nous allons prendre en exemple le partage du dossier des situation de départ :

•

> Ouvrez le gestionnaire de fichier par [Fenêtre]+[E] par exemple :



- La fenêtre 'Propriétés de : ...' s'ouvre :
 > Ouvrez l'onglet {Partage} :
 - Activez {Partager}, Propriétés de : Fichiers Flight Simulator X Général Partage Personnaliser rtage de fichiers et de dossiers en r Choisissez 'Tout le monde', Fichiers Flight Simulator Non partagé Chemin réseau : Non partagé Validez par {Partager}, Partager... Définir des autorisations personnalisées, créer des ressources partagées et définir d'autres options de partage. Tapez un nom et clic > Activez {Partage avancé}, Ajouter 🚱 Partage avancé... 🗲 & Patrick_70 Protection par mot de passe Les utilisateurs dépourvues de compte d'utilisateur et de mot de passe sur cet ordinateur peuvent accéder aux dossiers partagés avec tout le monde. Pour modifier ce paramètre, utilisez le Centre Réseau et partage. Fermer Annuler Appliquer Partager Ann
- La fenêtre 'Partage avancé' s'ouvre :



> Fermez toutes les fenêtres, ce dossier est partagé !

5.2. Conclusion du partage

Les mêmes opérations seront à effectuer sur chacun des dossiers que vous aurez à partager dans l'avenir.

6. Utilisation du réseau

Passons enfin aux exemples d'utilisation de ce réseau !

6.1. ADE9X et FSUIPC

• Dans cet exemple, nous allons connecter '*ADE9X*', logiciel de conception d'aérodrome pour FS, fonctionnant sur le 'client' à FS-X qui est actif sur le 'serveur'.

6.1.1. Configuration

- Sur le PC 'serveur', assurez-vous que FS-X est en route et que 'WideFS' est actif, reportez-vous aux écrans du § 3.3.4,
- Sur le PC 'client', activez 'WideClient' par un double-clic sur son icône, si la fenêtre ouverte vous gène sur l'écran, vous pouvez la réduire dans la barre des tâches,

6.1.2. Utilisation

> Sur le 'serveur', assurez-vous que la connexion et établie avec le 'client' :

Microsoft Flight Simulator X with WideServer: 1 connected
Nous avons bien 1 client connecté !

- > Sur le client, démarrez normalement ADE9X,
- > Si c'est la première utilisation en réseau, ouvrez {Settings}/{Options},



Utilisez les fonctions 'zoom' et 'déplacement' pour repérer avec précision les endroits où vous envisagez d'effectuer les modifications.

6.2. Gmap et Simconnect

• *'FSWidgets Gmap'* est une 'carte de suivi' connectée à FS-X et représentant la géographie par recherche des informations du lieu survolé sur '*Google Maps*'. Ce logiciel utilise donc une connexion Internet en plus de la communication avec FS-X.

6.2.1. Configuration

- Comme indiqué à la page 11 de sa notice, *Gmap* requiert le fichier '*SimConnect.cfg*' dans le même dossier que son fichier '*.exe'.
- Recréez ou copiez le fichier 'SimConnect.cfg' dans le dossier qui contient l'exécutable de la version de Gmap que vous avez installée.

6.2.2. Utilisation

- Démarrez FS-X sur le 'serveur',
- > Démarrez Gmap (ici, la version 'Garmin') sur le 'client' :





Gmap affiche la carte du secteur et la position de notre appareil,



• Gmap permet de visualiser un plan de vol FS-X,

- Remarque : Gmap ne peut charger un plan de vol que si celui-ci est placé sur le même PC que le logiciel et dans le dossier nommé : '\\Mes Documents\Flight Simulator X Files',
 Créaz de dessier aux le 'alient' et trapaférez les fishiere (* pla' du 'appreur' depuis le
- Créez ce dossier sur le 'client' et transférez les fichiers '*.pln' du 'serveur' depuis le dossier '\\Mes Documents\Fichiers Flight Simulator X\' vers ce dossier local.

6.3. PlanG et Simconnect

 'PlanG' est un éditeur de plan de vol et fonctionne également comme une 'carte de suivi' connectée à FS-X et cherchant ses informations géographiques sur 'Google Maps'. Il lui faut donc également une connexion Internet. Mais pour la liaison 'client'/'serveur', il vous donne le choix entre nos deux interfaces.

6.3.1. Configuration

> Pour configurer les chemins aux fichiers :



> Pour configurer la connexion avec FS-X :

FS Connection Parameters

Connect Setting: Network Mode:

ESX Computer

Server Port/Pipe

nect with: Auto SimConnect

192 168 1 15

Automatically connect to FS on startup

> Ouvrez {Fichier}/{Options},

Puis, dans le volet suivant {Locations},

- Recherchez, sur le 'serveur', le dossier racine de FS-X et sélectionnez-le,
- Recherchez, sur le 'serveur', le dossier contenant 'Scenery.cfg' et sélectionnez-le,
- Ce champ ne sert qu'à ajouter des scenery présents sur le disque, mais non activés !

Dans la même fenêtre, ouvrez {FS Connection}

Choisissez votre interface

 Pour 'SimConnect', renseignez les champs : # Network Mode : IPv4, # FSX Computer : 192.168.1.15, # Server Port/Pipe : 48447,

> Validez et quittez les options par {New Plan},

- > De retour dans l'écran principal, reconstruisez si besoin la base de donnée locale,
- Soyez très patient, la mise à jour à travers le réseau est plus lente qu'en mode direct, et il y a tout de même plus de 24000 aérodromes à archiver !

6.3.2. Utilisation

Select Opt

Units

Sound

FS Cor

Traffic

Weather

GPS Panel

User Aircraf

Hel

🔀 Exi

Connectez-vous à FS-X :



Construisez votre plan de vol :



Enregistrez le plan de vol :



• Vous pouvez maintenant suivre, sur le 'client', les évolutions de votre appareil, sur le 'serveur', avec ou sans plan de vol, sur la carte de suivi affichée par '*PlanG*'.

6.4. SimPlugins Panel et Simconnect

- *SimPlugins Panel Builder* est un concepteur de tableaux de bord permettant d'afficher des instruments de bord sur un second écran ou sur un PC déporté.
- Dans ce dernier cas, la connexion 'client'/'serveur' fonctionne avec *SimConnect* mais en utilisant une interface supplémentaire !
- Ce logiciel existe en version gratuite, il est alors limité aux 6 instruments de base, la version complète (et payante) en contient plus de 40 !
- Son fonctionnement nécessite l'installation et la configuration d'un module sur chaque PC connecté, différent pour le 'client' et pour le 'serveur',
- Il est livré sous forme d'un seul module d'installation : '*PanelBuilderFSXFree.exe*' pour les deux PC,

6.4.1. Installation du 'serveur'

- Exécutez le module d'installation sur le 'serveur',
- > Dans la fenêtre 'Select Components' choisissez l'option 'Install FlightSim Interface',
- Un raccourci 'simPluginsFSX' est créé sur le bureau,

6.4.2. Installation du 'client'

- Transférez et exécutez le module d'installation sur le 'client',
- > Dans la fenêtre 'Select Components' choisissez l'option 'Install PanelBuilder',
- Un raccourci 'simPlugins Panel Builder' est créé sur le bureau,

6.4.3. Configuration et utilisation

6.4.3.1. Sur le 'serveur'

- > Démarrez FS-X sur le serveur, placez-le en mode fenêtré,
- > Démarrez 'simPluginsFSX' sur le serveur :



- Vous pouvez remettre FS-X en mode plein écran ... 6.4.3.2. Sur le 'client'
- > Démarrez 'simPlugins Panel Builder' :



Démarrez un vol et observez votre tableau de bord :



 Vous pouvez piloter votre appareil de l'extérieur, par exemple, en conservant le contrôle des instruments ! Notes

7. Notes

7.1. Adresses utiles

- FSUIPC : http://www.schiratti.com/dowson.html
- PlanG : <u>http://www.tasoftware.co.uk/forum/</u>
- Gmap : <u>http://fswidgets.com/shop/download_files.php</u>
- SimPlugins : <u>http://www.simplugins.com/</u>
- SimConnect.msi : <u>http://updates.justflight.info/jf/FSX/SimConnect.zip</u>

7.2. Remarques

- Ce tutorial n'est pas exhaustif.
- Il est mis en ligne sur le site tel qu'il est !
- Toute participation est bienvenue.
- Toute critique est également bienvenue surtout si elle est constructive.

Patrick RENAUDIN (AVA) patrickrenaudin2@wanadoo.fr