



Documentation vPilot

Présentation de la Fenêtre Principale.

The screenshot shows the vPilot main window interface. At the top, there is a menu bar with buttons for 'Connect', 'Mode C', 'Ident', 'Flight Plan', and 'Settings'. To the right of the menu bar, the aircraft identifier 'RAE3105' is displayed, along with two radio frequency indicators: 'COM1: 122.800' and 'COM2: 127.800', each with 'TX' and 'RX' sub-buttons. Below the menu bar, the interface is divided into several sections. On the left, a 'Controllers In Range' list includes 'Center', 'Approach/Departure', 'Tower', 'Ground', 'Clearance Delivery', 'ATIS', and 'Observers'. A red box labeled 'Liste Des Contrôleurs' points to this list. In the center, a 'Messages' window displays system logs, with a red box labeled 'Zone des messages' pointing to it. To the right of the messages, a 'Zone des Onglets' (tab area) is indicated. At the bottom, a 'Ligne de commandes' (command line) is shown. Red boxes with arrows point to various UI elements: 'Bouton de connexion' (Connect), 'Boutons Transpondeur' (Mode C, Ident), 'Créer et envoyer un Plan de Vol' (Flight Plan), 'Boutons des réglages' (Settings), 'Fermeture de la fenêtre' (Close button), 'Votre Indicatif de connexion' (RAE3105), and 'Statut des postes radio' (COM1, COM2 buttons).



Sommaire

| | |
|--|-----------|
| Configuration système requise | 3 |
| Installation | 3 |
| Démarrer vPilot | 3 |
| Configuration | 4 |
| <i>L'onglet General</i> | 4 |
| <i>L'onglet Audio</i> | 5 |
| <i>L'onglet Model Matching (Modèle correspondant)</i> | 6 |
| Explication des règles Model Matching | 8 |
| Créez vos propres lots de règles de correspondance. | 11 |
| Connectez-vous à VATSIM | 12 |
| Gérer le Transpondeur | 12 |
| <i>Communication avec les contrôleurs</i> | 13 |
| <i>SELCAL</i> | 14 |
| Demander les Informations Contrôleur (A.K.A Texte ATIS) | 14 |
| Remplir et envoyer un Plan de Vol | 15 |
| Messages Privés | 16 |
| Dot Commands [Point] | 16 |
| Déconnexion de VATSIM | 17 |
| Télécharger les Mises à jour | 18 |
| Lancer vPilot depuis le Réseau | 18 |
| Obtenir de l'Aide | 19 |



Configuration système requise

- Microsoft Windows XP, 7, 8, ou 8.1
- Microsoft .NET Framework 3.5
- DirectX version avec support DirectAudio. (Cliquez [ICI](#) pour télécharger l'installateur Microsoft DirectX.)
- 100 MB d'espace disque libre sur le disque où les données des applications et les Documents Utilisateur sont stockées. (habituellement C:)
- Microsoft Flight Simulator X avec Acceleration ou Service Pack 2 et/ou Lockheed Martin Prepar3D version 1.4 or 2.1

Note sur la compatibilité avec Prepar3D (P3D):

vPilot a été conçu initialement pour fonctionner avec Microsoft Flight Simulator X. Mais vPilot a aussi été utilisé avec succès avec Lockheed Martin's Prepar3D v1.4 and v2.1, grâce au fait que P3D utilise la même bibliothèque cliente SimConnect que celle qui est livrée avec FSX. Cela veut dire que, pour utiliser vPilot avec P3D, vous devrez soit avoir installé FSX SP2/Acceleration, soit installer manuellement la version FSX de la bibliothèque SimConnect qui est livrée avec P3D.

Pour installer la bibliothèque SimConnect compatible FSX-compatible, lancer l'installateur qui, par défaut, est situé ici:

C:\Program Files (x86)\Lockheed Martin\Prepar3D v2\redist\Interface\FSX-SP2-XPack\retail\lib\SimConnect.msi

Attention, ceci n'est nécessaire que si vous n'avez pas déjà installé FSX SP2/Acceleration.

Installation

Après avoir [téléchargé vPilot](#), effectuez un double-clic sur le fichier pour démarrer l'installation. Il n'est pas nécessaire de spécifier un chemin particulier. vPilot est toujours installé dans le répertoire {User*votre profil*\AppData\Local} (à l'instar de Google Chrome) afin de résoudre les problèmes de permission d'accès.

Lorsque l'installation est terminée, vous aurez la possibilité de lancer vPilot.

Démarrer vPilot

Pour démarrer vPilot, effectuez un double-clic sur l'icône du bureau (bien sûr si vous avez choisi cette option pendant l'installation) ou recherchez vPilot dans la liste des programmes et lancez-le à partir de cet emplacement. vPilot fonctionne indépendamment de FSX, il n'est donc pas lancé à partir du menu FSX comme certains autres logiciels client.

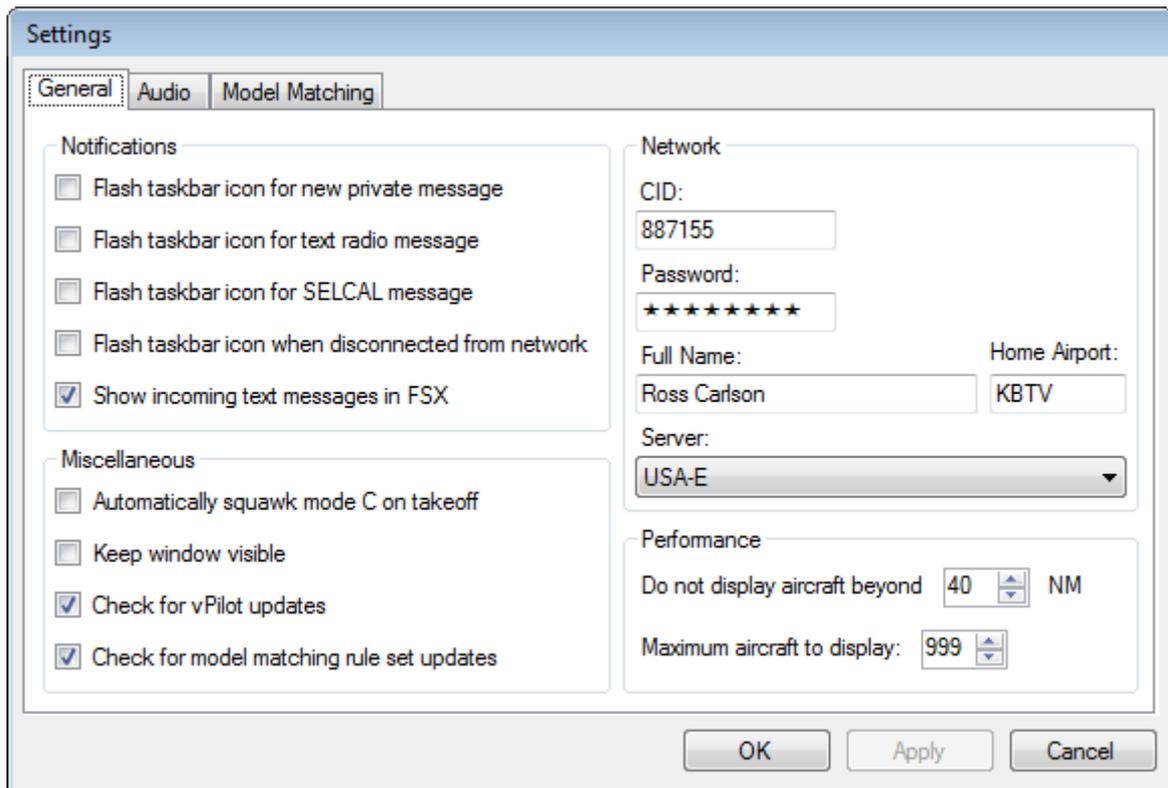
La première fois que vous lancez vPilot, une fenêtre s'ouvrira contenant un message vous indiquant que la configuration de vPilot n'est pas complètement terminée. Cliquez le bouton [Yes] pour ouvrir la fenêtre de configuration et [configurez vPilot](#).



Dès que vPilot démarre, il tente immédiatement de se connecter sur FSX via SimConnect. Si FSX n'est pas ouvert, il tentera de se connecter toutes les 10 secondes et publiera un message dans la zone principale d'affichage des messages dès que la connexion sera effective.

Configuration

L'onglet General



Pour configurer vPilot, cliquez le bouton [Settings]. Vous verrez alors le panneau ci-dessus.

Les options dans la zone [Notifications] vous permettent de sélectionner les événements qui vont générer un clignotement dans la barre des tâches si la fenêtre vPilot n'est pas actuellement active. L'option [Show incoming text messages in FSX] vous permet de visualiser tous les messages, radio ou privés, à l'intérieur de FSX. Ceci est particulièrement utile pour les utilisateurs n'utilisant qu'un seul moniteur, masquant ainsi la fenêtre vPilot.

Dans la zone [Miscellaneous], vous pouvez décider que vPilot changera automatiquement le mode transpondeur sur C dès que l'avion décolle. Vous ne devriez pas sélectionner cette option si vous utilisez un avion intégrant le transpondeur Squawkbox du fait que vPilot sera prochainement capable de décoder le code transpondeur depuis le module de l'avion.

L'option [Keep window visible] vous permet de visualiser la fenêtre principale de vPilot au premier plan, au-dessus de toutes les autres fenêtres. Notez que cette option ne fonctionne pas si vous opérez FSX en plein écran.



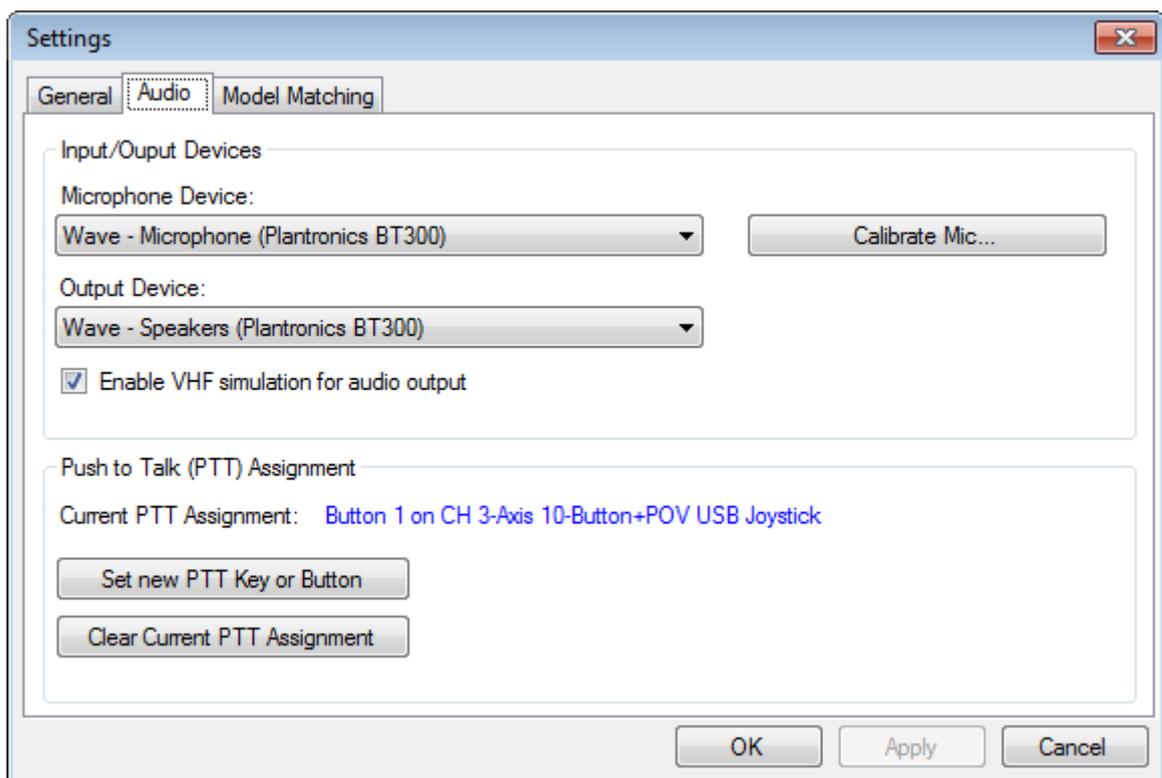
L'option [Check for vPilot updates] active ou désactive la vérification automatique de votre version de vPilot au moment où le logiciel est lancé. Reportez-vous à la section [Télécharger les mises à jour](#) pour plus de détails. Cette option devrait être sélectionnée afin que vous soyez informé dès qu'une nouvelle version de vPilot est disponible.

L'option [Check for model matching rule set updates] vous permet d'activer ou désactiver la vérification de l'existence de nouveaux modèles qui correspondent à vos règles lorsque vPilot est démarré. Si une version plus récente d'une ou plusieurs de vos règles existe, une alerte sonore sera émise et un message apparaîtra dans la fenêtre principale. Vous pourrez alors procéder au téléchargement des nouvelles règles à partir du menu [Settings].

La section [Network] ne requiert pas d'explication particulière. Entrez vos éléments de connexion VATSIM and choisissez un serveur pour la connexion.

La section [Performance] vous permet de limiter le nombre d'avions que vPilot va générer dans FSX. Si vous constatez que votre taux FPS est affecté lorsque vous évoluez dans un espace dense, diminuez ces nombres.

L'onglet Audio



Ici vous pouvez sélectionner le dispositif audio que vous souhaitez utiliser comme micro pour parler aux contrôleurs de VATSIM et le dispositif de sortie pour écouter les transmissions des contrôleurs ou des autres pilotes. Si votre dispositif n'est pas encore connecté, vous devez fermer la fenêtre [Settings], branchez votre équipement et rouvrez la fenêtre [Settings].

Dès que vous avez sélectionné votre microphone, cliquez sur le bouton [Calibrate Mic]. Vous devrez ensuite effectuer quelques étapes au cours desquelles vPilot analysera le degré de bruit de fond ambiant et déterminera le niveau de « squelch » à utiliser lorsqu'il transmettra votre voix sur le



réseau. Ceci contribuera à éliminer le bruit de fond et à améliorer la compréhension de votre voix auprès des autres utilisateurs.

Si vous sélectionnez l'option [Enable VHF simulation for audio output], les voix entrantes seront filtrées pour ressembler à celles transmises par une radio VHF. Cela pourra améliorer la compréhension des contrôleurs et des autres pilotes si votre équipement répond excessivement dans les graves.

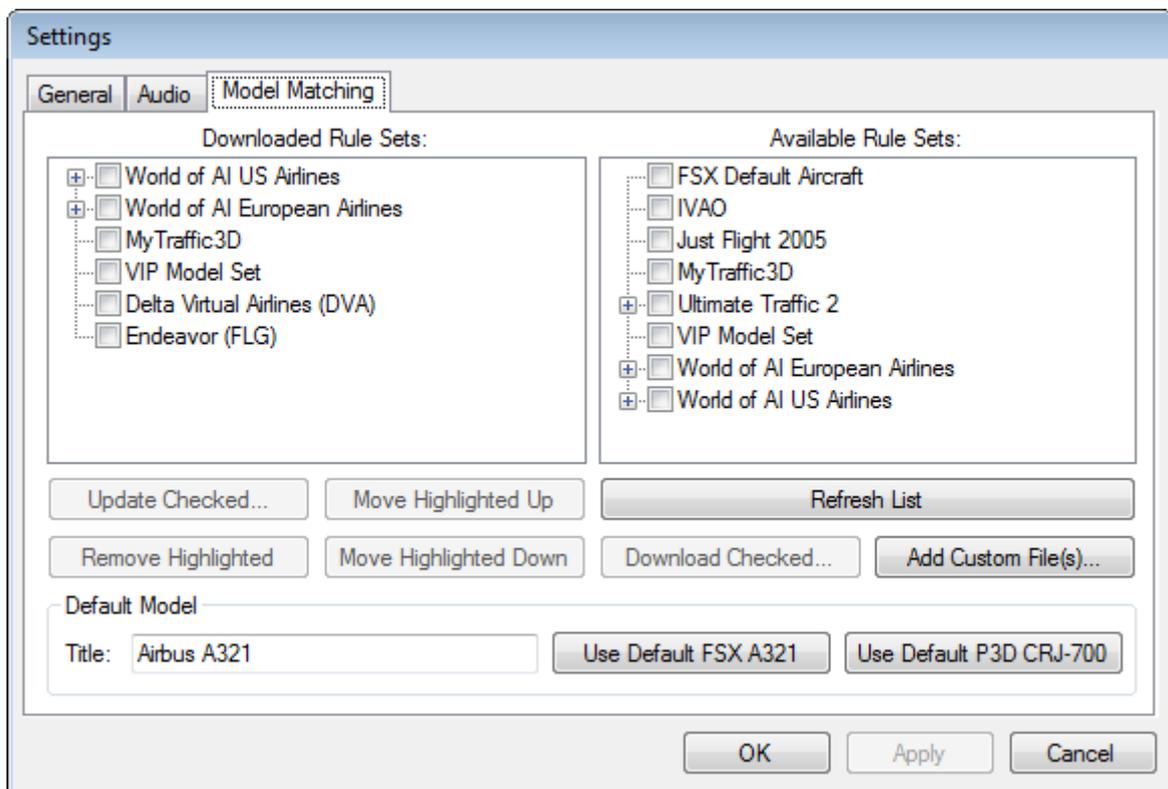
Dans la zone [Push to Talk (PTT) Assignment], vous pouvez choisir la touche clavier ou le bouton de joystick que vous souhaitez utiliser pour vos transmissions radio. Cliquez tout simplement sur le bouton [Set new PTT Key or Button] et ensuite, tapez la touche clavier ou le bouton du joystick. vPilot va détecter votre choix et mettre à jour le [Current PTT Assignment] (en bleu sur le panneau ci-dessus).

Notez que si vous voulez utiliser une touche clavier et que vous opérez FSX en tant qu'Administrateur, vous devez aussi opérer vPilot en tant qu'Administrateur pour que la touche choisie soit reconnue.

Si vous ne souhaitez pas utiliser le mode "Voice" sur VATSIM, cliquez sur le bouton [Clear Current PTT Assignment].

Note: sur certains ordinateurs, si FSX est lancé en tant qu'Administrateur, les frappes de touche clavier ne peuvent pas être interprétées sauf si vPilot est aussi lancé en tant qu'Administrateur.

L'onglet Model Matching (Modèle correspondant)





"Model Matching" se rapporte au procédé par lequel vPilot sélectionne le model 3D et la texture à utiliser pour représenter l'avion d'un autre utilisateur connecté sur VATSIM. Ce procédé est basé sur un lot de fichiers auquel il est fait référence comme « Lot de règles de modèles ». Se référer à la section [Model Matching Rules Explained](#) ci-dessous pour plus de détails sur le fonctionnement de ces règles.

Sur cet onglet, vous pouvez voir à gauche la liste des lots de règles que vous avez déjà téléchargés et sélectionnés pour être utilisés. Vous découvrez aussi, à droite, la liste des lots de règles disponibles sur le serveur. La première fois que vous lancez vPilot, le champ de listes téléchargées à gauche est vide. Vous devrez télécharger un ou plusieurs lots de règles depuis le serveur vPilot afin de visualiser correctement les avions des autres utilisateurs.

Le serveur vPilot possède un ensemble de lots de règles disponibles pour la plupart des lots de trafic AI existants. Certains sont organisés en répertoires, comme par exemple les lots proposés par « World of AI ». Pour télécharger les lots de règles, recherchez les lots de trafic AI que vous avez installés, et sélectionnez l'option en face du nom. Si vous voulez sélectionner l'ensemble des fichiers d'un même répertoire, comme par exemple the lot « World of AI European Airlines » de World of AI, sélectionnez l'option en face du répertoire. En conséquence, l'option en face de chaque fichier de ce répertoire sera sélectionnée. Vous procéderez ainsi si, par exemple, vous avez téléchargé et installé TOUS les packs des « European Airlines » de World of AI.

Si vous n'avez installé aucun des lots de trafic AI, vous pouvez seulement sélectionner le lot [FSX Default Aircraft], et vPilot n'utilisera que les modèles qui sont livrés dans FSX.

Une fois que vous avez sélectionné les lots de règles que vous désirez, cliquez sur le bouton [Download Checked]. Après le message de confirmation, une fenêtre sera affichée montrant la progression du téléchargement. Les fichiers sont téléchargés dans le répertoire {Mes Documents\vPilot Files\ Model Matching Rule Sets}. Ce répertoire sera créé s'il n'existe pas déjà. Les fichiers sont relativement légers, donc la fenêtre de progression du téléchargement pourra ne pas rester longtemps visible. Lorsque les téléchargements sont terminés, un message vous avertira sur le nombre de fichiers téléchargés avec succès. Vous verrez ensuite ces lots de règles dans le champ [Downloaded Rule Sets] situé à gauche.

Notez que le fait de télécharger les Lots de règles ne télécharge pas les vrais packs de trafic AI. Vous devez préalablement avoir acheté ou téléchargé les packs AI afin que vPilot puisse les utiliser. Notez aussi que vPilot ne vérifiera pas que vous avez ou non installé les packs Trafic AI lorsque vous téléchargerez les lots de règles correspondants. Si vous installez un lot de règles pour un pack que vous ne possédez pas, vous verrez des messages d'erreur sur l'écran lorsque vPilot tentera d'utiliser ces modèles.

```
[16:47:02] SimConnect Error: Failed to create aircraft  
BAW410S using model "WoA_DJC_A321_IAE_BAW-British Airways".  
The aircraft will be created with a different model.
```

Si vous avez installé plus d'un lot de règles, vous aimeriez peut être ajuster l'ordre selon lequel vPilot va scanner les règles pour trouver le modèle recherché à chaque fois qu'un nouvel avion apparaît. Pour changer l'ordre des lots de règles, cliquez sur le lot de règle afin de le surligner, et cliquer sur le bouton [Move Highlighted Up" ou "Move Highlighted Down"] pour en changer l'ordre. Lisez plus bas plus de détails sur le mode de fonctionnement des priorités.



Pour retirer un lot installé, cliquez sur son nom et ensuite sur le bouton [Remove Highlighted]. Assurez-vous de bien cliquer sur le nom, et non pas la case à cocher. Cette case à cocher est utilisée pour sélectionner le lot que vous souhaitez télécharger ou mettre à jour.

Si une version plus récente d'un des lots que vous avez installés est disponible, le nom de ce lot sera surligné en rouge dans le champ [Downloaded Rule Sets]. Cochez la case correspondante au lot que vous souhaitez mettre à jour et cliquez sur le bouton [Update Checked]. Le lot de règle sera téléchargé et mis à jour.

Vous pouvez aussi ajouter un lot de règles personnalisé en le chargeant depuis le disque dur de votre ordinateur. Vous pouvez faire cela si vous avez créé votre propre fichier, ou si vous avez reçu un fichier de la part d'un autre utilisateur, ou encore téléchargé depuis le site web de votre VA (Virtual Airline). Les lots personnalisés peuvent être réordonnés de la même façon que les lots téléchargés depuis le site vPilot.

Dans la zone [Default Model], et dans le champ [Title], entrez le nom du modèle que vous souhaitez utiliser au cas où aucun modèle n'a été trouvé dans les lots de règles installés. Par défaut, le modèle Airbus A321 de FSX par défaut sera utilisé. Les 2 boutons à la droite du champ [Title] sont des raccourcis pour entrer les noms de l'Airbus A321 par défaut de FSX ou du Bombardier CRJ-700 par défaut de P3D V2. Pour utiliser un modèle d'avion différent par défaut, récupérer son nom et copiez le dans le champ [Title]. Par exemple, pour utiliser le Cessna 172 bleu et or de FSX, vous devriez entrer {Cessna Skyhawk 172SP Paint1}. Ce nom peut être trouvé à la ligne « **title=** » du fichier {aircraft.cfg} située dans le répertoire Simobjects\Airplanes\C172 sous la racine de votre répertoire FSX.

```
[fltsim.0]
title=Cessna                Skyhawk                172SP                Paint1
sim=Cessna172SP
model=
panel=
sound=
texture=1
kb_checklists=Cessna172SP_check
kb_reference=Cessna172SP_ref
atc_id=G-BAFM
ui_manufacturer="Cessna"
ui_type="C172SP                Skyhawk"
ui_variation="                Blue,                Gold"
ui_typerole="Single                Engine                Prop"
ui_createdby="Microsoft                Corporation"
description="A stable and trustworthy plane, most pilots..."
```

Explication des règles Model Matching

Les lots de règles "Model Matching" sont des fichiers XML (avec une extension .vmr), chacun d'entre eux contenant un lot de règles. Ci-dessous, un extrait provenant d'un lot de règles d'Ultimate Traffic 2 :



```
<ModelMatchRule          CallsignPrefix="BAW"          TypeCode="B733"
ModelName="F1UT2_733.BA.BA"                               />
<ModelMatchRule CallsignPrefix="COA" TypeCode="B733" ModelName="F1UT2_733.CO.CO" />
<ModelMatchRule CallsignPrefix="UAL" TypeCode="B733" ModelName="F1UT2_733.UA.UA" />
<ModelMatchRule CallsignPrefix="AWE" TypeCode="B733" ModelName="F1UT2_733.US.US" />
```

Chaque règle contient le préfixe de l'indicatif (callsignPrefix), le code d'avion (TypeCode) et le Nom de modèle (ModelName). Lorsqu'un avion est rencontré au cours d'un vol en réseau, vPilot scanne ligne par ligne des lots de règles que vous avez installés jusqu'à ce qu'il trouve un modèle qui correspond. Pour qu'une ligne soit considérée comme intéressante, l'indicatif de l'avion doit commencer par le préfixe défini dans la règle, si une règle a été trouvée. Le code avion doit aussi correspondre. Si les deux critères sont réunis, l'avion sera ajouté à votre session FSX en utilisant le modèle indiqué dans la règle. Le nom du modèle pour vos lots installés sont visibles dans la ligne « **Title=** » du fichier {aircraft.cfg}.

Les lots de règles peuvent aussi contenir un Indicatif au lieu d'un préfixe. Cela vous permet d'utiliser un modèle particulier pour un indicatif particulier. L'indicatif de l'avion doit correspondre exactement à la valeur Callsign de cette règle pour fonctionner. Ceci peut être utile aux compagnies virtuelles qui utilisent un indicatif spécifique pour chacun de leur membre et que vous voulez associer une livrée particulière à chaque membre.

Pour les avions n'appartenant pas à une compagnie, ceux de l'aviation générale par exemple, vous pouvez laisser le champ « CallsignPrefix » vide, ou carrément le supprimer, ce qui impliquera que vPilot se référera uniquement au code avion. Par exemple, la règle suivante correspondra à tous les C172, indépendamment de leur indicatif :

```
<ModelMatchRule TypeCode="C172" ModelName="Cessna Skyhawk 172SP" />
```

Vous pouvez aussi préciser plusieurs valeurs dans le champ "ModelName". vPilot en choisira un de manière aléatoire si une correspondance avec la règle peut être trouvée. C'est utile pour les compagnies qui ont plusieurs livrées pour le même avion, comme par exemple JetBlue ou Frontier. Les ModelNames doivent être séparés par des doubles barres obliques inversées (backslash). Ci-dessous un exemple pris dans MyTraffic3D pour JetBlue :

```
<ModelMatchRule          CallsignPrefix="JBU"          TypeCode="A320"          ModelName="A320
MyPaint52//A320 MyPaint82//A320 MyPaint119//A320 MyPaint120" />
```

Ceci fonctionne aussi pour des règles qui n'ont pas de préfixe d'indicatif (CallsignPrefix). Ci-dessous l'exemple d'une règle par défaut de FSX qui a pour conséquence de choisir aléatoirement une livrée C172 pour tout C172 rencontré sur le réseau :

```
<ModelMatchRule TypeCode="C172" ModelName="Cessna Skyhawk 172SP//Cessna
Skyhawk 172SP Paint1//Cessna Skyhawk 172SP Paint2//Cessna Skyhawk 172SP
Paint3//Cessna Skyhawk 172SP Paint4//Cessna Skyhawk 172SP G1000" />
```

Les règles peuvent aussi contenir une gamme de numéros de vol afin de permettre aux compagnies qui effectuent des vols pour des compagnies plus importantes, utilisant une gamme différente de numéros de vols pour chacune d'entre elles. Ci-dessous quelques exemples pour SkyWest Airlines et leurs « Codes partagés » pour Delta Connection et United Express. Constatez que vous pouvez spécifier plusieurs règles s'il y a plusieurs numéros de vol pour le même transporteur.



```
<ModelMatchRule      CallsignPrefix="SKW"      FlightNumberRange="4439-4858"
TypeCode="CRJ2"      ModelName="AIM      CRJ200_Delta      Connection_Skywest"      />
<ModelMatchRule      CallsignPrefix="SKW"      FlightNumberRange="9780-9784"      TypeCode="CRJ2"
ModelName="AIM      CRJ200_Delta      Connection_Skywest"      />
<ModelMatchRule      CallsignPrefix="SKW"      FlightNumberRange="4965-4974"      TypeCode="CRJ2"
ModelName="AIM      CRJ200_ual      skwywest      nc"      />
<ModelMatchRule      CallsignPrefix="SKW"      FlightNumberRange="5156-5269"      TypeCode="CRJ2"
ModelName="AIM      CRJ200_ual      skwywest      nc"      />
<ModelMatchRule      CallsignPrefix="SKW"      FlightNumberRange="5480-5659"      TypeCode="CRJ2"
ModelName="AIM      CRJ200_ual      skwywest      nc"      />
<ModelMatchRule      CallsignPrefix="SKW"      FlightNumberRange="6190-6539"      TypeCode="CRJ2"
ModelName="AIM CRJ200_ual skwywest nc" />
```

vPilot utilise aussi un fichier texte nommé [SimilarAircraftTypes.txt] qui se trouve dans le répertoire d'installation de vPilot. Ce fichier contient les listes des codes des types d'avion qui se ressemblent. vPilot utilisera les données de ce fichier pour trouver les règles de correspondance de modèle si une correspondance exacte ne peut être trouvée. Par exemple, si un avion apparaît avec un indicatif « DAL123 » et un type d'avion « B733 », mais qu'aucune règle correspondante ne peut être trouvée, vPilot ira chercher les règles qui incluent [CallsignPrefix] de "DAL" et un [TypeCode] de "B732", "B734", etc.

Notez que vPilot effectuera plusieurs passages parmi les lots de règles installés, cherchant celle qui sera la plus spécifique en priorité. La logique de chaque passage est la suivante :

1. Recherche de la correspondance exacte du préfixe Indicatif de l'indicatif (ou de l'indicatif) [CallsignPrefix ou Callsign], plus une correspondance exacte du type d'avion [TypeCode], ignorant toute règle qui ne contiendrait pas de préfixe ou d'indicatif.
2. Recherche de la correspondance exacte du préfixe Indicatif de l'indicatif (ou de l'indicatif) [CallsignPrefix ou Callsign], plus une correspondance [TypeCode] avec un type d'avion similaire, ignorant toute règle qui ne contiendrait pas de préfixe ou d'indicatif.
3. Recherche d'une correspondance exacte du type d'avion [TypeCode], ignorant toute règle qui ne contiendrait pas de préfixe ou d'indicatif.
4. Recherche d'une correspondance [TypeCode] avec un type d'avion similaire, ignorant toute règle qui ne contiendrait pas de préfixe ou d'indicatif.
 - Pour poursuivre sur l'exemple du DAL123 – B732 ci-dessus, au premier passage, vPilot cherchera une règle contenant le préfixe "DAL" (ou l'indicatif « DAL123») et un type d'avion équivalent à B732.
 - Si aucun résultat n'est trouvé, vPilot fera un deuxième passage, cherchant une règle contenant le préfixe "DAL" et un type d'avion correspondant à un des codes déclaré comme similaire au B732, tels que B733, B734, etc.
 - Si, à nouveau, il n'y a aucun résultat, un autre passage sera effectué pour chercher une règle où il n'y a pas de préfixe (ou d'indicatif) mais où le type d'avion B732 existe.
 - Enfin, si aucun résultat n'est trouvé, il y aura un dernier passage pour chercher une règle où il n'y a pas de préfixe (ou d'indicatif), mais un type d'avion correspondant à un des codes déclaré comme similaire au B732, tels que B733, B734, etc



- Finalement, si aucune correspondance n'est trouvée, l'avion sera ajouté à la session FSX en utilisant le modèle par défaut que vous avez sélectionné dans l'onglet [Model Matching] du menu « Settings ».

Pour vous aider à installer vos lots de règles de correspondance des modèles, vPilot renseigne un fichier d'enregistrement de tous les cas où aucune correspondance de modèle n'a pu être trouvée. Ce fichier se trouve dans le répertoire [Mes Documents \ vPilot Files] et se nomme [ModelMatching.log].

Si vous créez vos propres lots de règles de correspondance, et que vous voulez connaître exactement quelle règle a correspondu à chaque avion rencontré sur le réseau, vous pouvez activer l'enregistrement additionnel de détails grâce à la commande {/mmlog} lorsque vPilot démarre. Cela va entraîner l'écriture d'une ligne dans le fichier [ModelMatching.log] pour chaque avion, vous donnant l'origine de la règle de correspondance et à quel numéro de passage la correspondance a été établie.

Créez vos propres lots de règles de correspondance.

Pour créer votre lot de règles, créez un fichier XML en utilisant le modèle ci-dessous :

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ModelMatchRuleSet Folder="" UpdatedOn="3/1/2014 6:40:00 PM">
</ModelMatchRuleSet>
```

Insérez vos règles entre les lignes 2 et 3.

L'attribut {Folder} a pour but de grouper les fichiers ensemble dans la fenêtre [Settings] dans vPilot. Ne remplissez rien si vous voulez que votre lot apparaisse au sommet de la liste.

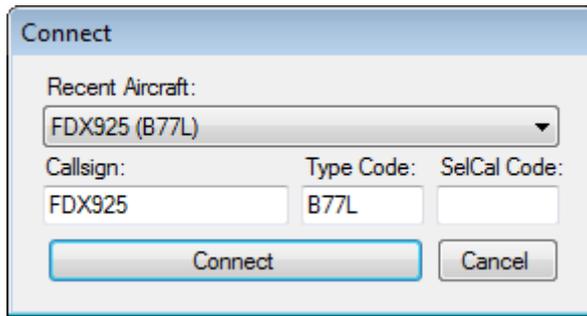
L'attribut {UpdatedOn} n'est utilisé que pour les règles hébergées sur le site web de vPilot. Il est utilisé pour comparer la version que vous avez avec celle présente sur le serveur de vPilot afin de déterminer si une version plus récente de votre règle est disponible. Pour les lots de règles que vous créez vous-même, le champ peut être renseigné avec n'importe quelle date à condition de respecter le format tel qu'il est visible dans le modèle ci-dessus.

Assurez-vous de sauvegarder votre fichier avec un nom différent de celui des fichiers présents sur le site web de vPilot.

Une fois votre fichier terminé, ajoutez le à votre liste de lots de règles en cliquant sur le bouton [Add Custom File(s)] dans l'onglet [Model Matching] de la fenêtre [Settings].



Connectez-vous à VATSIM



Pour vous connecter à VATSIM, cliquez sur le bouton [Connect]. Ce bouton n'est pas actif si FSX n'est pas lancé.

Après avoir appuyé sur le bouton [Connect], partant du principe que vous avez configuré vPilot, vous verrez apparaître la fenêtre de connexion. Vous pouvez choisir parmi la liste des derniers indicatifs utilisés ou en créer un nouveau. Le code SELCAL n'est pas obligatoire, mais l'indicatif et le type d'avion le sont.

Cliquez sur le bouton [Connect] dès que vous êtes prêt à vous connecter. Si la connexion est réussie, vous verrez un message dans la zone principale de message et la couleur du bouton [Connect] du panneau principal devient verte et le label est changé pour [Disconnect]. S'il y a des contrôleurs actifs à proximité de votre emplacement, ils apparaîtront dans la liste des contrôleurs [Controllers in Range] avec la valeur de leur fréquence sur laquelle vous pouvez les contacter.

Gérer le Transpondeur

Au cours de votre vol sur VATSIM, vous serez amené à changer le mode de votre transpondeur de Standby à C. Le Mode C est à utiliser dès que vous pénétrez sur la piste et à tout moment après le décollage. Il permet aux contrôleurs de connaître votre altitude. Il est aussi utilisé sur certains aéroports qui utilisent un système radar de surveillance (ASDE-X par exemple). Cela sera précisé dans les cartes aéronautiques de l'aéroport ou dans le message ATIS du contrôleur.

Il y a 3 façons pour vous de régler le transpondeur. Si l'utilitaire Squawkbox est intégré dans l'avion que vous utilisez, alors vPilot détectera les changements de modes que vous effectuerez à partir du module depuis FSX. Si cela se produit, vous verrez la couleur du bouton [Mode C] changer en vert lorsque le mode du transpondeur est sur C.

Si votre avion n'intègre pas Squawkbox, alors vous devrez gérer le mode du transpondeur vous-même en cliquant tout simplement le bouton [Mode C] dans l'écran principal de vPilot. Si le bouton est vert, le Mode C est actif, sinon il est en mode Standby.

Dans [General Settings], l'option [Automatically squawk mode C on takeoff] vous permet, quand elle est sélectionnée, de changer automatiquement le mode transpondeur sur C (appelé aussi Squawk Normal) dès que votre avion a décollé.



La dernière façon de gérer votre transpondeur est d'utiliser le menu Add-ons depuis FSX. Si vPilot est en fonctionnement, 2 options seront visibles vous permettant de sélectionner soit le mode C soit le mode Standby.

Ces trois différentes manières de procéder sont aussi valables pour le "Squawk Ident". Un contrôleur peut être amené à vous demander « Squawk Ident » lorsque vous effectuez le premier contact radio. Cela aura pour effet de visualiser un symbole différent sur son scope radar afin de faciliter votre localisation dans son espace aérien. Si on vous demande « Squawk Ident », pressez le bouton soit depuis votre avion dans FSX (si l'utilitaire Squawkbox est intégré), soit pressez le bouton [Ident] depuis la fenêtre principale de vPilot, soit sélectionnez l'option [Ident] depuis le menu Add-ons de FSX. Le bouton [Ident] sur la fenêtre principale de vPilot passera au vert puis reviendra à sa couleur d'origine une fois le signal transmis sur le réseau.

Communication avec les contrôleurs

Lorsque vous vous connectez à VATSIM, tous les contrôleurs disponibles aux alentours de votre position apparaissent dans la liste des contrôleurs sur la partie gauche du panneau principal de vPilot, regroupés par fonction (Center, Approach, Tower etc...). Chaque contrôleur est visualisé par son indicatif et sa fréquence de contrôle. Si vous passez votre souris au-dessus d'un indicatif, un label apparaît avec le nom du contrôleur.

Afin de rentrer en contact avec un contrôleur, réglez la fréquence de ce contrôleur sur votre poste radio (COM1 ou COM2). Vous devez être en mode émission/réception sur votre poste (ou bien vous pouvez seulement régler votre radio en mode réception si vous le souhaitez). Dans la partie supérieure droite du panneau principal de vPilot, vous voyez les labels TX/RX se positionnant sur la couleur blanche en fonction du réglage de chacun de vos postes radio (COM1 et COM2). Notez que l'avionique de votre aéronef doit être alimentée pour pouvoir communiquer avec un contrôleur.

Si le contrôleur que vous avez sélectionné a activé le mode Voice, vPilot va tenter de se connecter sur son canal Voice. Si la connexion est réussie, vous entendrez un bip et la fréquence apparaîtra en bleu dans la partie supérieure droite du panneau principal de vPilot. Pendant votre connexion, les voyants TX/RX s'allumeront à chaque émission (TX) ou réception (RX) sur la fréquence.

Si vous essayez d'émettre (en pressant sur votre bouton PTT) alors que vous n'êtes connecté à aucun canal Voice, vous recevrez un signal audio.

Vous pouvez vous connecter à plus d'un contrôleur au même moment, un contrôleur sur COM1 et l'autre sur COM2, mais vous ne pouvez émettre qu'à un seul à la fois.

Si le contrôleur se déconnecte ou arrive en limite de portée, ou si vous cristallisez une autre fréquence, vous entendrez un bip lorsque vPilot se déconnecte du canal Voice. La couleur de la fréquence redeviendra alors blanche.

Pour communiquer avec un contrôleur en mode texte, assurez-vous que vous avez sélectionné l'onglet [Messages], tapez votre message dans la ligne de commande en bas de la zone de messages et pressez « Entrée ». Cela enverra votre message texte comme un message radio sur n'importe quelle fréquence que vous aurez sélectionné pour la transmission.



Les messages texte radio entrants sont publiés dans la zone principale des messages. Si vous écoutez plus d'une fréquence, le message texte radio sera précédé de la fréquence sur laquelle il est arrivé.

Si un message texte radio entrant vous est spécialement adressé, un son sera émis et le message apparaîtra en bleu. Les messages texte radio qui s'adressent aux autres pilotes (ou a personne en particulier) apparaîtront en gris.

```
[16:20:47] VHR8752: SABLE FL240 on T15 to KURIS  
[16:21:20] FR0064: LFRB trc passind ARE descent 3000 feet  
[16:21:41] F-ALDC: Tfc @ 15 nm to LFRS via pt W for ldg Rwy  
21 ETA 5 min
```

SELCAL

Si vous précisez un code SELCAL (Selective Calling) lors de votre connexion, les contrôleurs auront la possibilité d'envoyer une alerte SELCAL à votre avion grâce à ce code. Il est utilisé pour attirer votre attention pendant les vols longs au-dessus de zones non couvertes par le réseau radio VHF standard, et où les bruyantes radios HF sont utilisées. Habituellement le pilote baisse le volume afin de ne pas entendre le bruit de fond de la HF et les contrôleurs devront envoyer une alerte SELCAL pour le prévenir qu'ils ont besoin de lui parler en HF. VATSIM ne simule pas les fréquences HF, mais les contrôleurs océaniques simulent la procédure SELCAL à des fins de réalisme.

Quand une alerte SELCAL est envoyée avec votre code, une alerte sonore est émise et un message est diffusé dans la zone principale des messages.

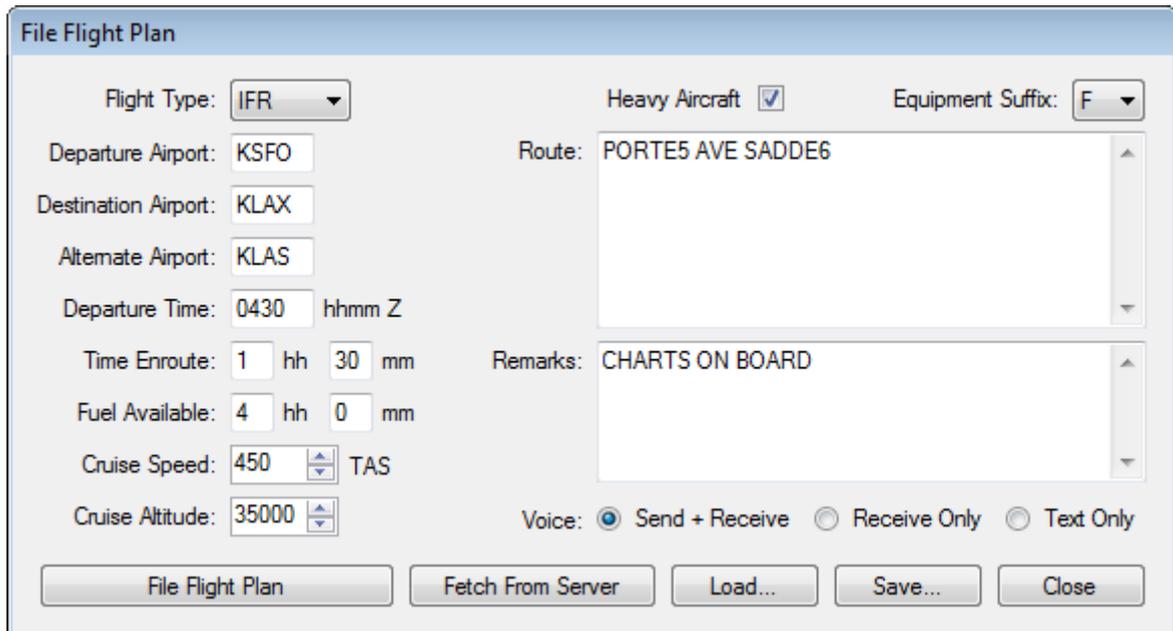
Demander les Informations Contrôleur (A.K.A Texte ATIS)

Chaque contrôleur sur VATSIM renseigne les Informations Contrôleurs, connues aussi sous le nom d'ATIS. Pour demander ces informations, effectuez un double-clic sur le contrôleur depuis la liste. L'information apparaîtra en vert dans la zone principale des messages.

Vous pouvez aussi demander ces informations en passant par la commande [.atis]. Reportez-vous à la section Dot Commands [point] pour plus de détails.

```
[16:20:35] LON_N_CTR ATIS:  
[16:20:35] London control covering all north engalnd  
airspace and airports when no local atc  
[16:20:35] Please state position and cleared level or stand  
and airport on first call  
[16:20:35] Please be patient at busy times on frequency  
[16:20:35] Estimated Logoff Time: z
```

Remplir et envoyer un Plan de Vol



Pour créer et envoyer un Plan de Vol, cliquer sur le bouton [Flight Plan] depuis la fenêtre principale de vPilot. Une fenêtre apparaîtra qui ressemble à la copie d'écran ci-dessus. Les champs de ce formulaire contiennent par défaut les dernières valeurs entrées lors du précédent vol. Vous pouvez remplir cette forme même en n'étant pas connecté au réseau VATSIM, mais vous ne pourrez pas l'envoyer avant d'être connecté.

Si vous cochez la case [Heavy Aircraft], vPilot ajoutera le préfixe H/ devant le code de votre type d'avion (ainsi que spécifié dans la fenêtre de connexion) pour indiquer au contrôleur que vous pilotez un avion lourd.

Vous pouvez choisir un suffixe pour vos équipements [Equipment Suffix] depuis un menu déroulant. Il sera alors ajouté au code du type d'avion lorsque le plan de vol est envoyé. Assurez-vous de choisir le correct suffixe d'équipement de manière à ce que le contrôleur sache quel type d'instruction pour la navigation vous pouvez accepter.

Assurez-vous de bien choisir l'option Voice avant d'envoyer votre Plan de Vol. En fonction de ce choix, vPilot ajoutera la remarque appropriée à votre Plan de Vol pour informer le contrôleur si vous avez ou pas la capacité de communiquer en Voice.

Cliquez sur le bouton [Load] ou [Save] pour charger ou sauvegarder un Plan de Vol au format vPilot ou Squawkbox.

Si le server VATSIM a déjà reçu un Plan de Vol pour votre indicatif, vous pouvez le télécharger en cliquant sur le bouton [Fetch from Server].



Messages Privés

Au cours de votre vol VATSIM, vous pourriez avoir à contacter d'autres utilisateurs (pilotes ou contrôleurs) par message privé, ou bien ce sont eux qui pourraient avoir à vous contacter. Lorsqu'un nouveau message privé arrive, un onglet supplémentaire est créé publiant l'indicatif de l'expéditeur, surligné en bleu clair. Lorsque vous cliquez sur l'onglet, la zone des messages de cette conversation sera affichée et le texte de l'onglet deviendra gris. La première ligne de ce message publiera le nom réel de l'utilisateur. Si un nouveau message arrive alors que l'onglet n'est pas actif, l'indicatif redeviendra bleu.

Pour envoyer un message privé, tapez votre message dans la ligne de commande au bas de l'onglet de chat, juste en-dessous de la zone des messages, et pressez [Entrée]. Vos messages sortants apparaîtront dans la zone des messages en gris clair. Les messages entrants apparaîtront en bleu clair.

Vous pouvez démarrer une session chat en effectuant un clic droit sur le contrôleur depuis la liste des contrôleurs et en choisissant l'option [Open Private Chat] dans le menu déroulant. Un nouvel onglet sera créé (ou vous basculerez sur l'onglet existant, s'il en existe déjà un) et vous pourrez taper votre message.

Vous pouvez aussi démarrer une conversation privée en utilisant la commande `{.chat}`. Reportez-vous à la section [Dot Commands](#) pour plus de détails.

Dot Commands [Point]

vPilot peut utiliser les commandes [Point] suivantes, lesquelles peuvent être entrées juste en-dessous de la zone principale de messages ou au bas de n'importe quel onglet de conversation privée:

| Command | Description |
|--|--|
| <code>.chat CALLSIGN</code> | Ouvre un nouvel onglet de conversation (ou bascule sur l'onglet déjà existant) pour l'indicatif mentionné (CALLSIGN) |
| <code>.close</code> | Ferme l'onglet actif. |
| <code>.atis CALLSIGN</code> | Demande les informations du contrôleur pour l'indicatif mentionné (CALLSIGN) |
| <code>.msg CALLSIGN message</code> | Envoie le message privé spécifié à l'indicatif mentionné (CALLSIGN). |
| <code>.wx STATION-ID</code> | Demande les informations météo (au format METAR) à la station spécifiée (ID) |



| | |
|-------------------|--|
| .metar STATION-ID | Demande les informations météo (au format METAR) à la station spécifiée (ID) <pre>[16:33:03] METAR request sent for LFRS. [16:33:04] LFRS 111600Z 26018KT 9999 SCT033 15/06 Q1016 NOSIG</pre> |
| .wallop message | Envoi un "wallop" à tous les superviseurs du réseau. |
| .copy | Copie le contenu de l'onglet actif vers le presse-papier. |
| .clear | Efface le contenu de l'onglet actif |
| .reloadrules | Recharge les lots de correspondance des modèles. |
| .x SQUAWK-CODE | Affiche le code spécifiée sur votre transpondeur (.x 5632). Vous pouvez aussi utiliser les codes suivants: .xpdr, .xpndr, .sq, or .squawk. <pre>[16:46:59] Squawk code set to 2200.</pre> |
| .com1 FREQUENCY | Affiche la fréquence spécifiée sur votre poste radio COM1. |
| .com2 FREQUENCY | Affiche la fréquence spécifiée sur votre poste radio COM2. <pre>[16:49:59] COM 2 frequency set to 122.800.</pre> |
| .com 1 | Active le poste radio COM1 en émission. |
| .com 2 | Active le poste radio COM2 en réception. |
| .com both | Active/désactive la réception sur les 2 poste radio simultanément. |
| .debug | Affiche la fenêtre de débogage |

Déconnexion de VATSIM

Lorsque vous souhaitez vous déconnecter de VATSIM, cliquez le bouton [Disconnect] depuis la fenêtre principale de vPilot. La liste des contrôleurs sera vidée et tous les avions ajoutés par vPilot disparaîtront. Vous disparaîtrez aussi de tout canal Voice actif.



Notez que vPilot vous déconnectera automatiquement du réseau dès que vous fermerez FSX. Vous serez aussi temporairement déconnecté si vous changez d'aéroport ou si vous chargez un vol différent dans FSX.

Télécharger les Mises à jour



Chaque fois que vous démarrez vPilot, le serveur Web de vPilot reçoit une demande de vérification de l'existence d'une version plus récente du logiciel. Si il y en a une, vous serez informé par la présentation d'un message identique à celui-ci-dessus.

Si vous choisissez de télécharger la mise à jour, vPilot téléchargera l'installateur mis à jour, affichant une barre de progression. Lorsque le téléchargement est terminé, vPilot se fermera et l'installation commencera. A l'issue de cette mise à jour, vous aurez la possibilité de relancer vPilot.

Lancer vPilot depuis le Réseau

vPilot peut être utilisé à partir d'un autre ordinateur connecté a votre réseau, indépendamment de l'ordinateur sur lequel est installé FSX, considérant qu'une version correcte de SimConnect est installé sur l'ordinateur où est installé vPilot, et que vous avez configurée correctement le fichier {SimConnect.cfg.}

vPilot a besoin de SimConnect - version 10.0.61259.0 – qui est incluse dans SP2 ou Accélération SDK. L'installateur est disponible dans le répertoire suivant :

<SDK INSTALL FOLDER>\SDK\Core Utilities Kit\SimConnect SDK\lib\SimConnect.msi

Vous pouvez aussi télécharger l'installateur client SimConnect [ICI](#).

Pour obtenir des instructions sur la configuration de SimConnect, consultez un des nombreux guides existants sur Internet.

Notez que la version actuelle de vPilot n'est pas optimisée pour présenter des mouvements souples des avions lorsqu'il opère au travers d'un réseau. Une version future de vPilot règlera ce problème.



Obtenir de l'Aide

Si, après la lecture de ce document, vous avez encore des questions au sujet de l'installation, la configuration ou l'utilisation de vPilot, adressez un message sur le Forum de vPilot ([vPilot support forum](#)) ou les forums de [VATSIM](#).