



# Manuale d'uso di OvtLog V2.0

## Presentazione

### Cos'è OvtLog?

E' un programma esclusivo che permette di registrare in modo **completamente automatico** ogni volo effettuato e all'atterraggio, di inviare il report (PIREP) al nostro server web.

### Perché inviare il PIREP?

In questo modo vengono conteggiate automaticamente le ore di volo ai fini della graduatoria presente nella pagina Roster Piloti del sito OVT. **Quindi più voli e più il tuo punteggio aumenterà nel Roster.**

### Cos'altro fa OvtLog?

**OvtLog controlla anche che venga eseguita una corretta simulazione di volo.**

E' evidente infatti come una serie di funzioni di Flight Simulator (spostamento rapido, pausa, ecc) non siano realistiche. Per questo motivo OvtLog vieta l'uso di tali funzioni coerentemente con la nostra idea di simulazione di volo.

### Perché OvtLog?

Perché ci permette di aumentare il divertimento di tutti e nel contempo di **eliminare ogni onere di compilazione del PIREP a fine volo!!!**

### Quali sono i prerequisiti?

- E' richiesta una connessione attiva ad Internet per tutta la durata del volo.
- Possedere Microsoft Flight Simulator 2004 o FSX.
- Occorre avere installato FSUIPC (vedi più avanti).

### Dove trovo OvtLog?

Il programma va scaricato usando il link presente nella e-mail ricevuta in fase di iscrizione (per ogni problema scrivi a [ovt-system@oriovirtualteam.it](mailto:ovt-system@oriovirtualteam.it)). In seguito, eventuali aggiornamenti vengono rilevati e scaricati automaticamente.

## Settaggi preliminari di FS

Per un corretto utilizzo del sistema occorre settare FS nel modo seguente:

1. **abilitare** il rilevamento dei crash sul terreno o sulle costruzioni
2. **abilitare** il crash dell'aereo dovuti alle eccessive sollecitazioni in volo
3. **disabilitare** il rilevamento delle collisioni con gli altri aerei
4. **disabilitare** la funzione "pausa tra applicazioni" che si trova nel menu opzioni/impostazioni generali

Inoltre è altamente consigliato settare la frequenza di rinfresco video di FS2004 a non più di **18fps** (fotogrammi per secondo).



## Installazione

### FSUIPC

Per il funzionamento di OvtLog con FS2004, occorre aver installato sul proprio PC la versione **3.74** o superiore di **FSUIPC**, per **FSX** invece la versione **4.28** (vedi sito <http://www.schiratti.com/dowson.html>). Il modo più semplice di verificare la versione di FSUIPC è di eseguire OvtLog poiché all'avvio eventuali errori verranno notificati dal programma. In ogni modo per installare la versione corretta di FSUIPC, basta scaricarla dal sito ufficiale e copiarla nel direttorio:

**C:\Programmi\Microsoft Games\Flight Simulator 9\Modules.**

### IvAp

Dato che i voli validi per la nostra VA devono essere effettuati mentre connessi in rete IVAO, per tale attività è necessario aver installato anche **IvAp v2** versione **1.9.6.2039** o successive. Per l'installazione vedi: <http://www.iviao.aero/softdev/>.

Alla prima attivazione OvtLog configurerà automaticamente IvAp nel modo corretto.

### OvtLog

Il programma OvtLog viene distribuito ad ogni pilota OVT, già personalizzato con il proprio nominativo ICAO e non necessita di una vera procedura di installazione, ma può essere semplicemente copiato in un qualunque direttorio di tuo gradimento.

Per provare il funzionamento del programma agire come segue:

1. attivare FS
2. creare un volo preparandosi fermi a terra in un qualunque aeroporto
3. attivare OvtLog

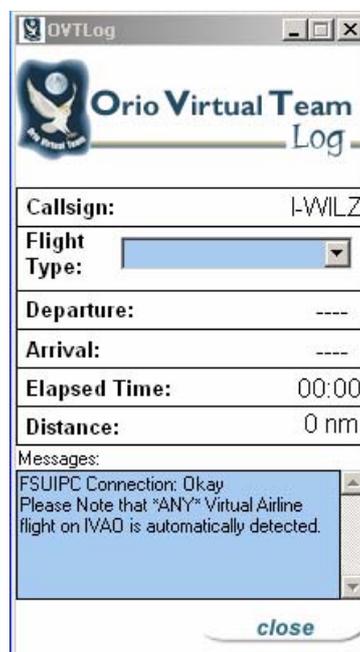


Fig. 1

Se hai installato IVAP, ora accetta che OvtLog lo configuri automaticamente.



Controlla ora che in fianco a **Callsign** vi sia il tuo nominativo e che sia presente il messaggio **"FSUIPC Connection: Okay"** nella finestra **Messages** (fig.1), mentre se la versione di FSUIPC fosse errata, installa quella corretta.

Bene... installazione completata... non ti resta che volare!!!

## Impiego di OvtLog

Come hai già capito l'uso di OvtLog è semplicissimo, basta ricordare la seguente sequenza:

1. attivare FS e creare un volo a partire da un qualunque aeroporto con l'aereo fermo al suolo
2. attivare OvtLog
3. selezionare il tipo di volo che intendi effettuare tramite il menù a tendina (fig. 2)
4. volare come hai sempre fatto
5. all'atterraggio portarsi ai parcheggi e **spegnere i motori per spedire il PIREP**
6. Chiudere OvtLog
7. Chiudere Flight Simulator

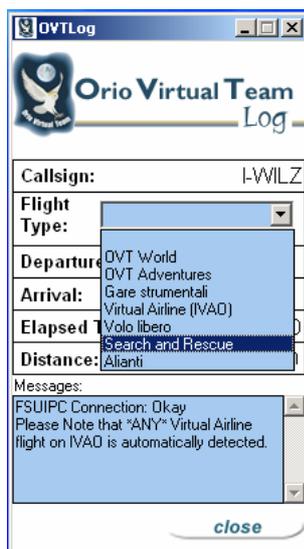


Fig. 2

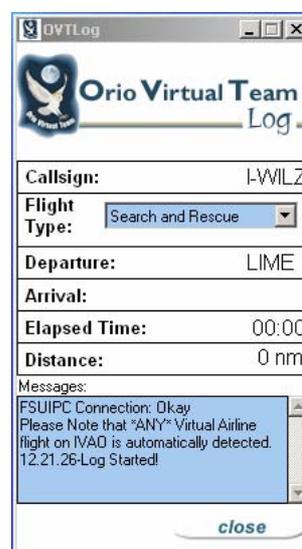


Fig. 3

La registrazione del volo inizia automaticamente non appena superi i 5 nodi di Ground Speed e nella finestra **Messages** compare **"Log Started!"** (fig. 3)

Il volo termina quando ti troverai fermo al suolo e con i motori spenti (per la precisione con il flusso di carburante a zero). In quel momento OvtLog ti permetterà di spedire il PIREP al nostro server visualizzando il messaggio **"Log stopped! - Please remember to select the Flight Type or you won't be able to send the pirep!"** (fig. 4).

Il tipo di volo è l'unica informazione che deve essere selezionata manualmente dal pilota **ad esclusione dei voli su IVAO** perchè in questo caso OvtLog lo rileva automaticamente.

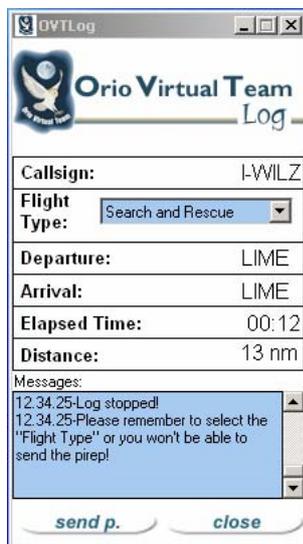


Fig. 4

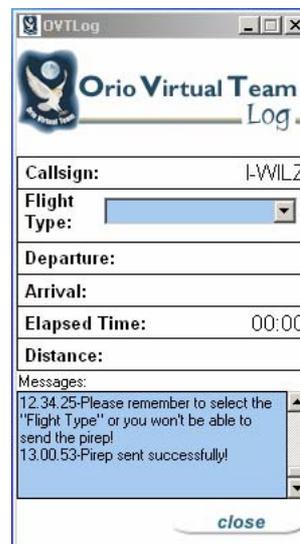


Fig. 5

Una volta spedito il PIREP, nella finestra Messages compare **"Pirep sent succesfully!"** (fig. 5) ed il sistema si resetta.

In caso di mancata connessione tramite Internet al nostro server web ([www.oriovirtualteam.it](http://www.oriovirtualteam.it)), purtroppo non vi è alcun modo di registrare il volo.

I campi **Departure**, **Arrival**, **Elapsed Time** e **Distance** vengono calcolati e compilati automaticamente da OvtLog.

## OvtLog sound

Durante una sessione di volo, puoi ridurre ad icona la finestra di OvtLog anche perché alle fasi salienti sono associati dei suoni che ti indicheranno cosa sta succedendo.

I suoni identificano:

- start (inizio del volo)
- stop (volo concluso)
- abort (impiego di una funzione non consentita o crash)
- menu open (si è aperto un menù di Flight Simulator che va richiuso entro 2')



## I controlli di sistema

Come già detto, per garantire una corretta simulazione ed esecuzione del volo, OvtLog effettua una serie di controlli di cui i principali sono:

1. Non è consentito l'uso della pausa e dello spostamento veloce
2. Vengono rilevate le collisioni con gli edifici e con il terreno
3. Vengono rilevati i danni dovuti agli sforzi eccessivi sulla struttura dell'aeromobile in volo
4. Viene rilevata la situazione di "pausa indotta" dall'uso dei menu di FS (come ad esempio l'apertura della mappa). In questo caso compare il messaggio "**FS Menu detected! You have 2 minutes from now to close it!**" e il pilota ha un tempo massimo di 2' per tornare al volo, superati i quali il volo viene invalidato.
5. Nel caso di volo di tipo Virtual Airline OVT, viene rilevata la effettiva connessione ad IVAO. In caso di disconnessione dai server IVAO, viene atteso un tempo massimo di 10' per dare modo al pilota di ripristinare la connessione. Se dopo tale tempo la connessione non è stata ripristinata, il volo sarà invalidato.
6. Nei voli su IVAO non è consentito cambiare aereo
7. I voli pianificati a calendario nelle serate OVT, verranno effettivamente conteggiati ai fini del Roster piloti, solo se effettuati nell'ambito della serata stessa (controllo di congruenza effettuato sul server OVT).
8. La registrazione del volo inizia quando, con l'aereo al suolo, per la prima volta si superano i 5 nodi di Ground Speed.
9. Il volo si considera concluso quando l'aereo si trova al suolo, fermo e con il flusso di carburante a zero. Per spegnere i motori usare i tasti **CTRL-SHIFT-F1**.
10. Qualora si atterri e si resti fermi sia pure con i motori accesi per più di 10', il volo sarà comunque considerato concluso.
11. Per gli alianti valgono le seguenti particolarità:
  - a. la condizione di inizio registrazione del volo è GS>5kts oppure quota AGL>50feet
  - b. la condizione di fine volo è che l'aeromobile sia fermo al suolo



A titolo di esempio, usando una funzione non consentita viene visualizzato il messaggio **“Log aborted: crash, pause or slew!”** (fig. 6) e riprodotto il suono di “abort”.

Nella **figura 7** invece si vede il messaggio visualizzato quando viene aperto un menu di FS.

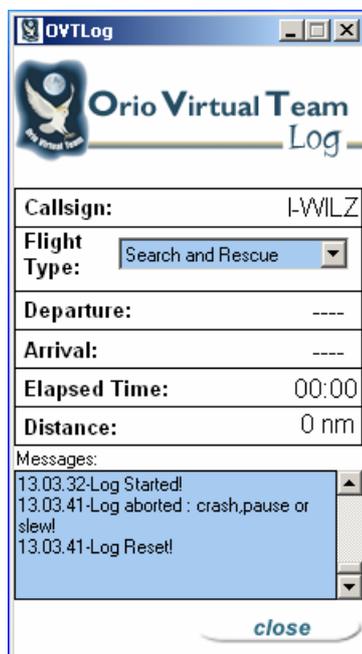


Fig. 6

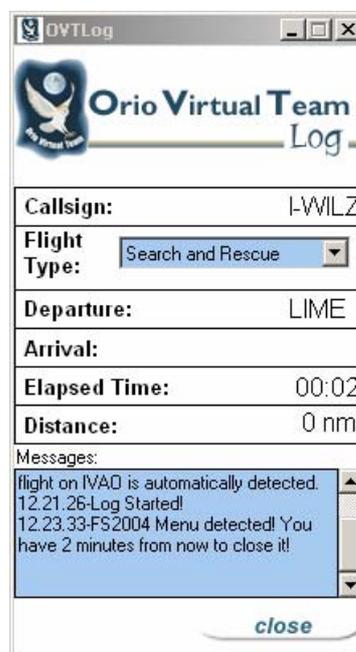


Fig. 7

## I dati del Pirep

I dati che a fine volo vengono trasmessi al server sono:

1. Identificativo ICAO del pilota
2. Durata del volo (hh:mm)
3. Data/ora di fine volo
4. Nome dell'aeromobile
5. Tipo di volo (selezionato dal menu a tendina iniziale)
6. Departure ICAO
7. Arrival ICAO
8. Distanza percorsa in nm
9. IP del client

**Buon divertimento!!!**