Schnellstart

AivlaSoft EFBv2

Benutzerhandbuch

Copyright

Ohne schriftliche Genehmigung der Apprimus Informatik GmbH dürfen aus diesem Handbuch weder Bilder noch Texte, oder Teile davon reproduziert oder übertragen oder auf irgendwelche Server hoch geladen oder sonst wie in Umlauf gebracht werden. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

'AivlaSoft' ist eine Marke der Apprimus Informatik GmbH.

Alle weiteren in diesem Handbuch erwähnten Schutzmarken sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

EFBv2 darf **nur** für die **Flugsimulation** verwendet werden, nicht für reales Fliegen.
Bitte beachten Sie auch den Lizenzvertrag.

Kommentare, Fragen und Anregungen senden Sie bitte an:

Apprimus Informatik GmbH
In der Gass 19
8627 Grüningen
Schweiz

info@aivlasoft.com

Inhaltsverzeichnis

1 Übersicht 4

1.1 Zweck der Schnellstartanleitung 4

1.2 Installation und Bedingungen dazu 4

1.3 Einschränkungen 5

1.3.1 Microsoft Flight Simulator 2020 / MSFS 5

1.3.2 X-Plane 6

2 Erster Start (sehr wichtig, bitte sorgfältig lesen!!) 8

3 Der Client 12

3.1 Grundlegende Konzepte 12

3.2 Benutzerbildschirm 14

3.3 Funktionen (Übersicht) 15

3.4 Routing Shortcut Bar (RSB) 16

3.5 Kartenoptionen 16

3.6 Sidebar 17

3.7 Terrain 17

3.8 Minima 18

3.9 TOPCAT 18

4 Zum Schluss 19

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

1 Übersicht

1.1 Zweck der Schnellstartanleitung

Um ihnen den schnellen Einstieg in das frisch erworbene Produkt zu erleichtern, wird hier eine Schnellstart-Möglichkeit beschrieben. Es ist aber wichtig, dass die folgenden Grundsätze erkannt werden:

- Die Schnellstartanleitung ersetzt das detaillierte Handbuch **nicht**
- Die Unterschiede zur früheren Version 1 von EFB sind derart markant, dass praktisch keinerlei Informationen aus v1 auf EFBv2 übertragen werden können

1.2 Installation und Bedingungen dazu

Simconnect.dll wird nicht mehr benötigt, an seine Stelle ist FSUIPC getreten. Die kostenlose Version genügt und kann hier heruntergeladen werden: http://fsuipc.com

X-Plane benötigt keine FSUIPC.dll

Die folgenden Simulatoren werden durch EFBv2 unterstützt: (in Klammern die minimal benötige FSUIPC Version)

- 64 bit: **MSFS** (FSUIPC7)
- 64 bit: **P3D v4**, **v5** (FSUIPC 6.0.3)
- 32 bit: **FSX** (inklusive FSX:SE), **P3D v2**, **v3** (FSUIPC 4.974)
- **X-Plane 11** ab Version 11.30

Die Installation von EFBv2 umfasst drei Hauptprogramme:

- **Server** (Interface zwischen Simulator und EFBv2)
- **Database Builder**
- **Client** (Interface zwischen User und EFBv2 -> die Benutzeroberfläche)

Der Installer für den Server umfasst auch den Database Builder, während für den Client ein separater Installer verwendet wird.

Server und Database Builder müssen **zwingend** auf dem Computer mit den Simulator installiert werden, während der Client auch auf einem separaten Computer in ihrem privaten Netzwerk (sofern vorhanden) installiert werden kann.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

1.3 Einschränkungen

1.3.1 Microsoft Flight Simulator 2020 / MSFS

Einige Funktionen sind bei der Verwendung des MSFS nicht, oder noch nicht verfügbar. Dies liegt v.a. daran, dass das SDK (Software Development Kit) von Microsoft zur Zeit noch nicht fertiggestellt ist. Nachfolgend eine Auflistung von Funktionen, welche nicht, oder zumindest in vermindertem Umfang verfügbar sind:

- COM Frequenzen können nicht über das EFB Radiopanel gesetzt werden
- Bei den Ground Charts kann der TARMAC / Apron nicht dargestellt werden.
- Zusätzliche Flugplätze (Add-Ons) können nicht zu 100% erkannt und entsprechend gekennzeichnet werden. Das Symbol für Add-On-Flugplätze auf der Weltkarte ist dementsprechend nicht immer korrekt angezeigt.
- Add-On Flugplätze, welche über den „Marketplace Online Store“ gekauft werden, enthalten oft verschlüsselte Dateien, welche von EFB nicht ausgelesen werden können. Ohne das Auslesen von solchen Dateien kann EFB keine spezifischen Ground Layouts zeichnen. Anstelle der spezfischen, werden in solchen Situationen die Ground Layouts der Default-Flugplätze angezeigt.
- AI-Traffic wird zwar über die Schnittstelle FSUIPC7 geliefert und somit in EFB angezeigt, jedoch ist es auf Grund dieser Daten teilweise völlig unklar, um was für ein Flugzeug es sich dabei handelt und auch dessen Daten sind mit Vorsicht zu interpretieren.
- Wetterdaten aus dem Simulator können nicht ausgelesen werden. Wählen Sie daher in den Einstellungen des Clients die Wetterquelle „Real World“ aus (Register „Global“).
- Flugpläne können wie gewohnt in EFBv2, oder extern (z.B. SimBrief, PFPX) erstellt und an das Default GPS im Simulator übertragen werden. Das Bearbeiten (Hinzufügen, Entfernen) von Procedures (SID, STAR, APCH) ist wie gewohnt möglich. Laden Sie jedoch einen in EFBv2 erstellen Flugplan nicht über den MSFS Dialog (Flugplaner). Flugpläne werden in den Standardflugzeugen von MSFS nur teilweise dargestellt. Ebenso ist es nicht möglich, über den MSFS-seitigen Flugplaner diese Flugpläne zu bearbeiten. Obwohl die Darstellung der Flugpläne in den Standardflugzeugen nur rudimentär ist, werden sämtliche Waypoints vom Autopiloten korrekt abgeflogen.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

1.3.2 X-Plane

Wenn EFBv2 in Verbindung mit dem X-Plane Simulator läuft, sind nachfolgend aufgeführte, geringfügige Einschränkungen (gegenüber dem Betrieb mit P3D/FSX) in der Funktionalität zu beachten.

Kompatibilität

EFBv2 ist kompatibel mit Laminar Research's X-Plane Version 11.30 und höher, eine Anbindung mit früheren Versionen von X-Plane ist nicht möglich.

Flughafenkarten und Taxi

Auf Grund unterschiedlicher, anderer Spezifikationen für die Gestaltung von Flugplätzen, sehen die meisten X-Plane Flugplätze in EFB anders aus, als diejenigen von Prepar3D und/oder FSX.

Die Darstellung von Taxiways in EFB, ist von "Taxi Routes" in der dem Airport zu Grunde liegenden Datei 'apt.dat' abhängig. Auch die "Taxi-Out" und "Taxi-In" Funktionen des EFBs sind nur möglich, wenn "Taxi Routes" beim gewählten Flugplatz erstellt sind. Bei älteren Add-Ons sind diese oft noch nicht vorhanden.

Wetter

Internes Wetter, direkt aus dem Simulator ausgelesen (Client Einstellungen, „Wetterquelle"), ist nicht verfügbar, da es sich im Vergleich zu den anderen Simulatoren (P3D/FSX) anders verhält und somit nicht in das bestehende Konzept von EFB passt. Jedoch sind die weitaus mehr verwendeten Wetterquellen wie Active Sky und/oder Reales Wetter ganz normal verfügbar.

Traffic

Die Verfügbarkeit von Trafficdaten ist seitens X-Plane auf die Anzahl von 19 Flugzeugen limitiert. Die Daten für die einzelnen Flugzeuge sind nicht so detailliert wie dies bei P3D/FSX üblich ist. Nur geografische Position und Höhe (Lat/Long, Altitude) können direkt gelesen werden, Daten wie Groundspeed, Vertical Speed und Track werden durch EFB unter Beizug der anderen Daten berechnet. Geringfügige Abweichungen der Resultate sind daher möglich.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

Laden des Profils

Zur Zeit ist es nicht möglich, aus X-Plane die notwendigen Daten auszulesen, welche die eindeutige Identifikation des aktiven Flugzeugtyps (für das automatische Laden eines Profils) zulassen würden. Als Alternative wird daher der „ICAO Aircraft Code" verwendet, welcher aus der zugehörigen ACF Datei des Flugzeugs stammt. Dieser Code kann mit dem EFB Profileditor beim gewünschten Profil eingetragen werden, so dass bei Übereinstimmung das entsprechende Profil automatisch geladen wird.

Leider wird der Code seitens der Flugzeugentwickler nicht immer in der ACF Datei gespeichert und ist daher nicht immer verfügbar. Sie müssen dann das Profil im EFB leider manuell laden. Sie können aber mit dem Programm „PlaneMaker" (von Laminar Research), den entsprechenden Eintrag überprüfen und ggf. anpassen.

Laden des Flugplans

Zur Zeit ist es nicht möglich, dass EFB einen erstellen Flugplan automatisch in das X-Plane interne GPS/GNS System lädt. Die dazu notwendige Datei „EFB_current_GPS.fms" wird jedoch von EFB erstellt und auch in das entsprechende Verzeichnis kopiert. Sie müssen die Datei jedoch über die entsprechende Funktionalität des X-Plane GPS/GNS Systems manuell laden.

Ändern des Flugplans

Aus dem selben Grund wie oben schon beschrieben, kann der Flugplan auch nach einer Änderung nicht automatisch in das GPS/GNS System von X-Plane übertragen werden. Wie schon beschrieben, muss auch in dieser Situation der Flugplan (Datei „EFB_current_GPS.fms") über die Funktionalität von X-Plane manuell aktualisiert werden.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

2 Erster Start (sehr wichtig, bitte sorgfältig lesen!!)

Nach der vollständigen Installation muss der **Server zwingend zuerst gestartet werden**, also bevor sie den Client starten. Wenn sie die Option „Server starten", beim letzten Dialogfenster des Installationsprogramms ausgewählt gelassen haben, dann geschieht der Start automatisch. Falls nicht, starten sie den EFB Server nun manuell, entweder über das Icon auf dem Desktop, oder über das Windows-Startmenü.

Sie werden als erstes aufgefordert, den Lizenzschlüssel einzugeben. Es reicht aber, wenn sie die Demo-Version mit ihrem Namen und Email Adresse lizenzieren. Auf die Funktionen von EFBv2 hat dies keinerlei Einfluss.

Als erstes wird EFBv2 das Vorhandensein einer Database überprüfen. Da diese naturgemäss vor dem ersten Start nicht vorhanden sein kann, wird automatisch der Database Builder gestartet.

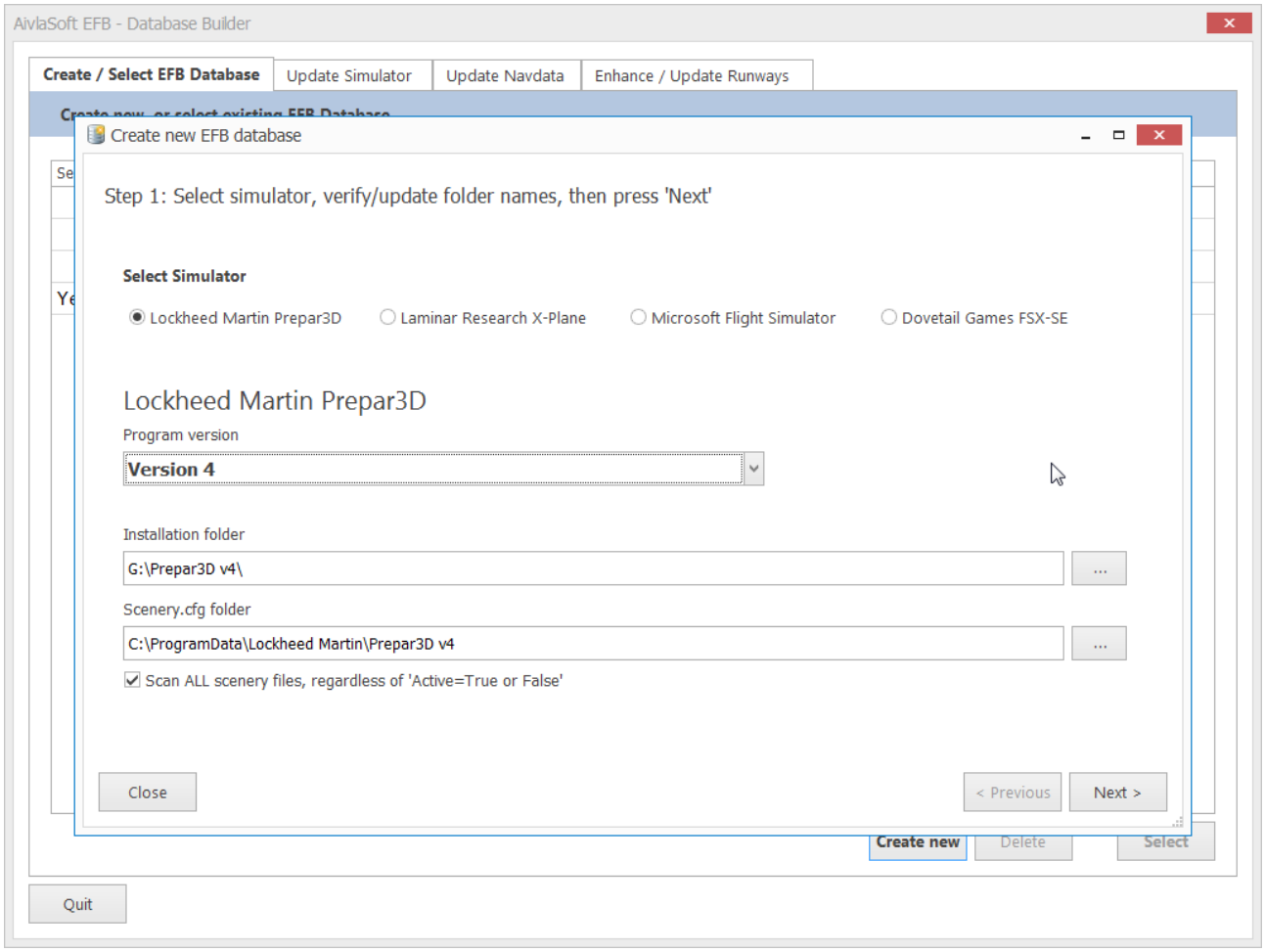
Der Database Builder ist das Progamm, das zur Erstellung und Verwaltung der von EFBv2 für seine Funktion benötigten Datensätze dient. Kurz gesagt: Er sucht alle Flugplatz-Szenerien (Standard und Add-On) sowie Standard-Navigationsdaten zusammen, extrahiert die für ihn notwendigen Werte und vereinigt sie mit einer Navigationsdatenbank. Letztere werden zur Zeit von zwei Herstellern angeboten:

- Navigraph's „FMS Daten" (basierend auf Jeppesen Daten) sowie
- Aerosoft's „NavDataPro" (basierend auf Lufthansa/LIDO Daten).

Eine davon haben sie ja bereits bei der Installation ausgewählt.

Auf der nächsten Seite sehen Sie den automatisch geöffneten Dialog (Schritt 1), in welchem Sie den Simulator auswählen.

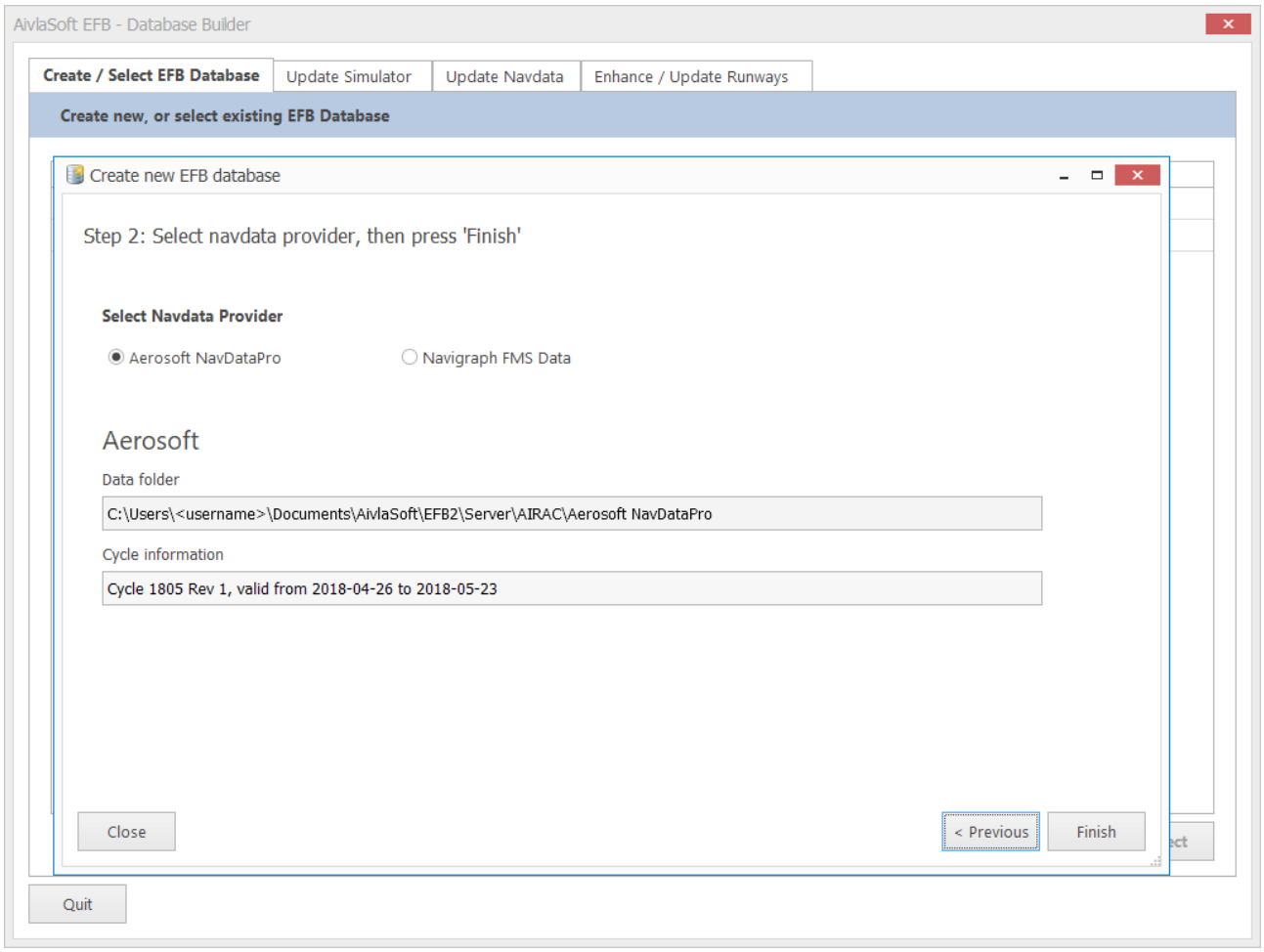
© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com



Wählen Sie den Simulator, für den sie die Database erstellen wollen (in diesem Beispiel Prepar3D v4) und drücken sie „Next“. Anschliessend wird Schritt 2 des Dialogs geöffnet:

X-Plane
Bitte beachten sie, dass die Flugplatzdaten (apt.dat) erst ab Spezifikation 1000 erkannt werden. Ältere Spezifikationen werden ignoriert und ergeben eine „Warning“ Meldung im Installations-Log.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com



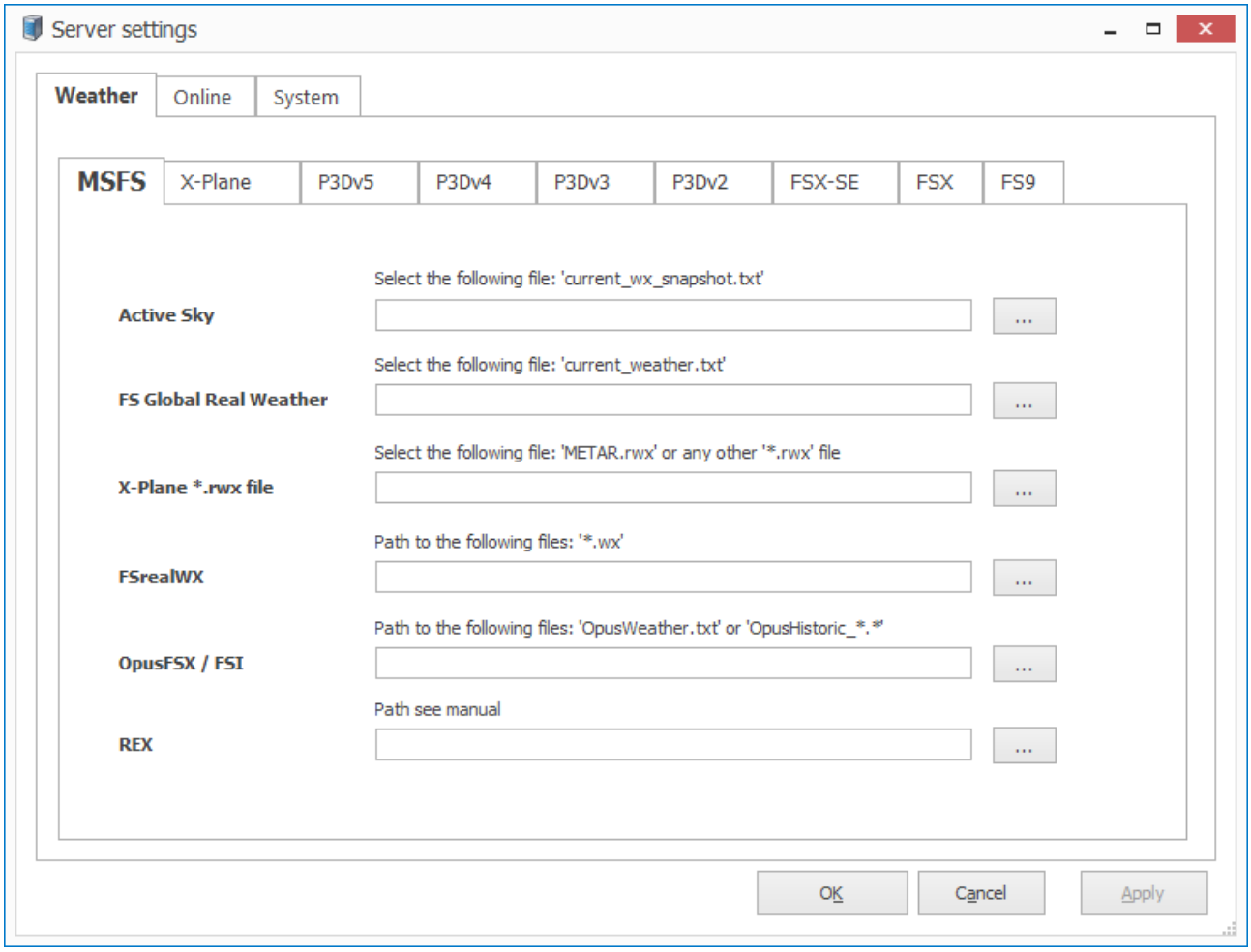
Wählen sie den Navdata-Provider, dessen Daten sie bei der Installation ausgewählt haben. EFBv2 überprüft deren Vorhandensein. Eine falsche Auswahl wird nicht zugelassen. Mit dem Druck auf „Finish“ wird der Erstellungsprozess gestartet. Dieser kann je nach Computerleistungsfähigkeit 2-3, oder auch mehrere Minuten dauern.

Damit ist der Database Erstellungsprozess beendet und im Normalfall sind keine weiteren Schritte mehr notwendig. Folgen sie den Anweisungen und beenden sie den Database Builder. Sie können wählen ob sie nur den Database Builder schliessen wollen, oder ob sie anschliessend gerade den Server wieder starten wollen.

Über die weiteren Funktionen des Database Builder informieren sie sich bitte im Dokument „4 DE Datenbank.pdf“.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

Beim nun wieder gestarteten EFB Server sind nur wenige zusätzliche Einstellungen noch notwendig. Öffnen sie das Menu „System“, dann den Menüpunkt „Settings and more...“, klicken sie auf „Settings“ und wählen sie den Tab des verwendeten Simulators (in diesem Beispiel MSFS).



Wählen sie – wenn vorhanden – einen der Pfade für ihr installiertes Wetterprogramm. Bestätigen sie die Eingabe mit „OK“. Damit ist die Erstellung der Database beendet und sie können den Client starten.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

3 Der Client

3.1 Grundlegende Konzepte

Kartentypen

Es gibt zwei verschiedene Kartentypen „Ground“ und „World“. Eine der beiden Kartentypen ist immer sichtbar und beim Aufstarten ist die letzte Flugzeugposition immer im Zentrum. Abhängig davon, ob sich das Flugzeug am Boden oder in der Luft befindet, wird automatisch der zugehörige Kartentyp ausgewählt.

Flugzeugprofile

Verschiedene Flugzeuge stellen verschiedene Anforderungen an die Darstellung auf der EFBv2 Oberfläche. Das Flugzeug-Profil wird mit dem Start von EFBv2 automatisch geladen, sofern es für das gewünschte Flugzeug vorhanden ist. Andernfalls wird eine Warnung ausgegeben und das Standard-Profil (entsprechend einer Cessna C172) geladen. Mit der Installation von EFBv2 werden Profile für über 60 der gängigsten Flugzeugtypen mitgeliefert. Die Verfahren zur Erstellung oder Änderung von Profilen sind im Dokument „Client“ der EFBv2 Dokumentation beschrieben.

Aktiver Flugplatz

In EFBv2 ist immer ein Flugplatz der sogenannte „aktive“ Flugplatz. Sein ICAO-Code, Name und Land wird in der Titelzeile des Client-Fensters angezeigt.

Drei verschiedene Auswahl-Modi stehen zur Verfügung (Buchstabe vor dem Flugplatznamen):

- **A** – Automatic Mode (grün). Es wird automatisch der aktuellen Flugzeugposition am nächsten stehende Platz aktiviert. Dies ist immer unmittelbar nach dem Start von EFBv2 der Fall.
- **M** – Manual Mode (blau). Ein Flugplatz wurde manuell gewählt.
- **D** – Destination Mode (amber). Dieser Mode wird nur aktiv, wenn ein Flugplan aktiv abgeflogen wird und das Flugzeug eine im Profil festgelegte Minimaldistanz zur Destination unterschritten hat.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

Procedure Mode

EFBv2 unterscheidet zwischen „Arrival“ und „Departure“. Je nach gewähltem Mode werden die gewählten Procedures angezeigt. Sie werden nie gleichzeitig eine SID und eine STAR in der Anzeige sehen. Sie können aber sowohl SID als auch STAR für einen Flugplatz wählen und durch Umschalten der Modi jeweils SID oder STAR angezeigt erhalten. Mehr Details darüber erfahren sie im Dokument „Client“ der EFBv2 Dokumentation.

Flugphasen

Ein Flug kann sich in bis zu 5 verschiedenen Flugphasen befinden: Ground, Departure, Enroute, Arrival, Landed. Verschiedene Flugphasen können verschiedene Darstellungen auf der Anzeige bewirken. Diese werden u.a. vom Profil eines Flugzeuges gesteuert.

Moving Map

Eine Beschreibung der „Moving Map“ erübrigt sich. EFBv2 hat jedoch eine Zusatzfunktion eingebaut. Diese erlaubt ihnen, die Karte bei eingeschalteter Moving Map an eine beliebige Position zu schieben. Nach einer in den Settings festgelegten Zeit springt die Moving Map wieder an ihre ursprüngliche Position (aktuelle Flugzeugposition) zurück.

AutoZoom

Eine AutoZoom Funktion setzt den Zoomfaktor je nach Flughöhe (World), resp. je nach Rollgeschwindigkeit (Ground), auf einen vordefinierten Wert. Diese Werte können im Profil jedes Flugzeuges angepasst werden.

Master / Sync

Bei einer Netzwerkinstallation mit mehreren Clients wird ein Client priorisiert (Master). Bestimmte Funktionen können nur vom „Master“ ausgeführt werden. Beim Master ist in der Statuszeile das blaue Wort „Master“ ersichtlich.

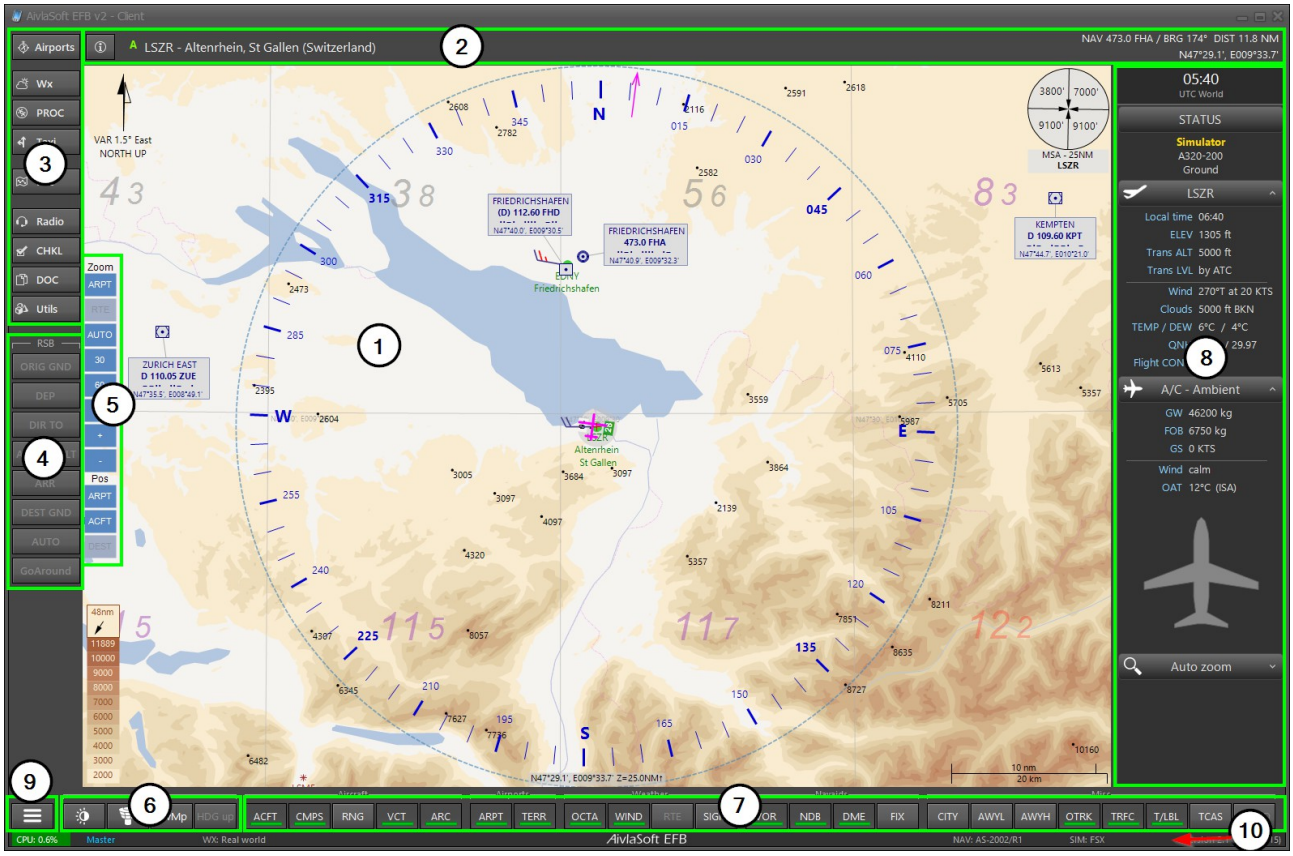
Datensynchronisierung

Bei einer Netzwerkinstallation müssen keine Datenverzeichnisse mehr frei gegeben werden. Die Synchronisierung der Daten zwischen dem Server und einem oder mehreren Clients wird beim Aufstarten des Clients automatisch durchgeführt.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

3.2 Benutzerbildschirm

Die detaillierte Beschreibung wollen sie bitte dem Dokument „Client“ entnehmen. Nachstehend eine kurze Beschreibung der nummerierten Bereiche:



1. Kartenfenster - zeigt entweder „Ground“ oder „World“ Karte an, Umschaltung manuell über Kartenfunktion (6) oder automatisch
2. Titelzeile - zeigt den aktiven Flugplatz
3. EFBv2 Hauptfunktionen gemäss Legende auf den Tasten
4. RSB – Routing Shortcut Bar. Eine Sammlung von Tasten für Schnellzugriffe zum aktuell geflogenen Routing
5. Kartenfunktionen - Zoom und Position
6. Kartenfunktionen - Tag/Nacht, Ground/World, Moving Map
7. Kartenoptionen – diese können Aktiv oder Inaktiv sein. Ihr Zustand wird für beide Kartendarstellungen separat gespeichert.
8. Sidebar – diverse Panels (die meisten einklappbar) für Status und wichtige Zusatzfunktionen
9. System Menu – Ausschalten, Settings, Farbverwaltung, Profilverwaltung
10. Status Bar – Zusatzinformationen über EFBv2 Client Version, Database Version

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

3.3 Funktionen (Übersicht)

Airports

Manuelle Auswahl eines Flugplatzes nach IACO-Code oder Name

Die (i) = Information Taste

Damit wird ein Fenster eingeblendet, das viele Zusatzinformationen jeweils über den nebenstehenden, aktiven Flugplatz enthält. U.a. sind folgende Informationen verfügbar: Geografische Daten, Add-on Ja/Nein, METAR und TAF String (wenn vorhanden), nächstliegende Navigationseinrichtungen, Parkplätze.

PROC

Auswahl aller verfügbaren An- und Abflug-Procedures (wenn vorhanden) des aktiven Flugplatzes und gleichzeitig detaillierter Anzeige auf der Karte. Ein geradliniger Anflug (Runway Extension) von 3, 5 oder 8 NM Länge (oder Abflug 3 oder 5 NM) kann jederzeit zu jeder Piste definiert werden.

Taxi

Eine Hilfsfunktion, mit deren Hilfe der Weg zur Abflugpiste, oder nach der Landung, der Weg zum Standplatz gefunden werden kann. Achtung: diese Funktion ist rein experimentell und sucht nur den kürzesten Weg. Sie kann ausschliesslich die Informationen der BGL-Datei, resp. apt.dat des Flugplatzes interpretieren. Diese Daten sind aber in vielen Fällen ungenügend.

FPL

Erstellen eine Flugplans. Dieser kann auf verschiedenste Art und Weise erstellt werden - vor dem Flug, aber auch während des Fluges. Jedes Element auf der Karte (World) kann in den Flugplan eingefügt werden. Ein Click mit der rechten Maustaste öffnet ein Kontext-Menu mit den entsprechenden Möglichkeiten. Es können auch eigene Waypoints an beliebiger Position erstellt und in den Flugplan eingefügt werden. Letztere können jederzeit noch verschoben werden. Flugpläne können auch jederzeit in das Standard GPS der gängigen MS-basierten Simulatoren übertragen werden. Mehr Informationen zum umfangreichen Thema Flugplanung erhalten sie im Dokument „Flugplan“.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

Radio

Damit können sie jegliche COM und NAV Frequenzen in das Flugzeug übertragen. Alle Frequenzen werden situationsbezogen angeboten. Man aktiviert die gewünschte COM/NAV Einheit (Click auf die entsprechende Frequenzbox) und überträgt eine der gelisteten Frequenzen durch Doppelclick in das STANDBY Fenster.

CHKL

Wenn für einen bestimmten Flugzeugtyp Checklisten erfasst sind, können diese hier jederzeit aufgerufen werden. Bestehende Checklisten aus früheren EFB-Formaten können importiert werden.

DOC

Hier kann die gesamte Dokumentation von EFBv2 aufgerufen werden. Darüber hinaus können auch alle Flight Logs der bisherigen Flüge angezeigt werden.

Utils

Eine Sammlung verschiedener Hilfsfunktionen, die jederzeit aufgerufen werden können.

3.4 Routing Shortcut Bar (RSB)

Der Routing Shortcut Bar ist ein Hilfsmittel für den schnellen Zugriff auf die wichtigsten Informationen während des Flugablaufs mit einem aktivierten Routing (Flugplan). Die „AUTO"-Taste erlaubt den Rücksprung auf die normale Anzeige mit einem einzigen Mausclick. Damit werden auch allenfalls geöffnete Fenster geschlossen und (falls deaktiviert) die Moving Map und die Auto-Zoom Einstellung wieder aktiviert.

3.5 Kartenoptionen

Diese steuern die angezeigten Elemente auf der Karte. Ihre Auswahl bleibt mit der jeweiligen Karte (Ground oder World) gespeichert. Eine Kurzbeschreibung wird beim Setzen des Maus-Cursors über die Taste angezeigt (Tooltip).

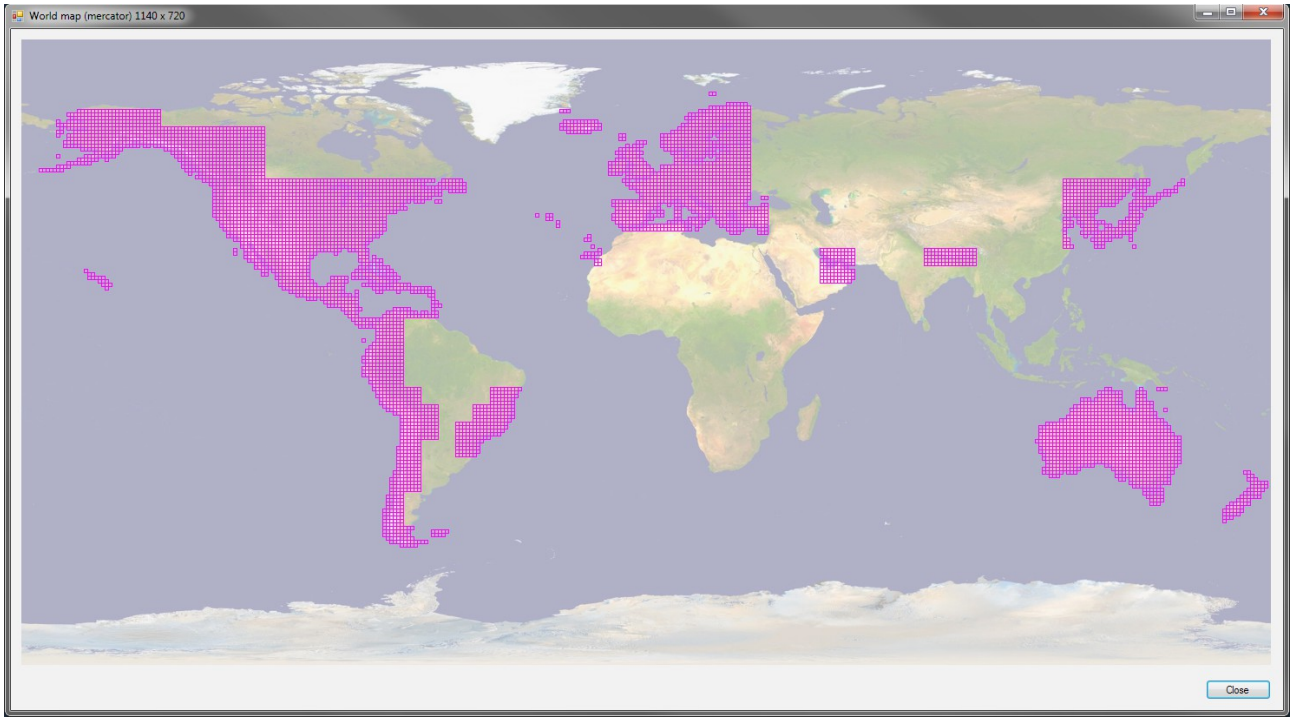
© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

3.6 Sidebar

Hier werden viele Zusatzinformationen zur aktuellen Situation angezeigt. Das oberste Feld zeigt die jeweilige (gewählte UTC-World oder UTC-Simulator) Uhrzeit an. Ein Click auf dieses Feld öffnet das Timer-Fenster mit drei verschiedenen Timern. Sobald das Flugzeug in der Luft ist, wird standardmässig die laufende Flugzeit angezeigt (Flight Time Counter). Das darunterliegende Feld „STATUS“ kann als einziges nicht eingeklappt werden. Je nach Flugstatus (mit oder ohne Flugplan) werden zusätzliche Felder mit Flugplan Informationen eingefügt. Diese können jederzeit sowohl manuell als auch situationsgesteuert automatisch ein- und ausgeklappt werden. Um eine Zeile zwecks besserer Übersichtlichkeit hervorzuheben, markieren sie sie mit einem Click.

3.7 Terrain

Wenn ausgewählt, werden in EFBv2 Terraindaten (Konturlinien) angezeigt. Deren Höheninformation richtet sich immer nach der Höhe des aktiven Flugplatzes. Die Daten stammen aus der ASTER/GDEM Mission und sind weitgehend identisch mit den gängigen Terrain-Meshes. Die Berechnung der Konturlinien ist ein sehr zeitaufwändiger Prozess und wird im Moment immer noch ausgeführt. Mit dem aktuellen Setup sind die Regionen der untenstehenden Karte abgedeckt:



© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

3.8 Minima

EFBv2 erlaubt die Darstellung von Approach-Minima. Leider sind diese Daten nicht in den AIRAC-Cycle Daten enthalten und müssen auf manuelle Weise erfasst und verwaltet werden. Minima-Files können jedoch mit den nötigen Fachkenntnissen ohne weiteres selbst erstellt werden.

Im gleichen Ordner können auch Daten für die Initial Climb Clearance/Altitude in SID's enthalten sein. Auch diese Dateien lassen sich mit einem einfachen Texteditor (z.B. „Notepad.exe“) erstellen, resp. anpassen..

Im User-Forum von AivlaSoft (Sektion „Contributions“) finden Sie Minima-Files und Initial Climb Cleareance Datenfiles für ca. 2000 Flugplätze weltweit. Diese Dateien werden von Zeit zu Zeit aufdatiert und können bei Bedarf über die bestehenden Dateien im entsprechenden Ordner kopiert werden.

3.9 TOPCAT

EFBv2 hat eine Schnittstelle zum bekannten TOPCAT-Programm integriert (http://www.flightsimsoft.com). Sie benötigen dazu die lizenzierte TOPCAT Version 2.61 oder höher. Wenn die Installation von TOPCAT durch EFBv2 erkannt wird, können sie Start- und Landeberechnungen direkt aus dem Procedure Dialog von EFBv2 ausführen.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com

4 Zum Schluss

Wichtig:

Wie bereits am Anfang angemerkt, ersetzt diese Kurzbeschreibung in keinem Fall die detaillierte Dokumentation des EFBv2. Es ist unerlässlich, zuerst das Handbuch zu konsultieren, bevor im User Forum Fragen zu einem bestimmten Thema gestellt werden. Aber auch Dokumentationen und Programme können trotz sorgfältigster Bearbeitung Fehler oder Mängel aufweisen, die es zu korrigieren gilt. Dazu steht ihnen selbstverständlich unser User Forum https://forum.aivlasoft.com/ jederzeit offen und wir bemühen uns, die aufgeworfenen Fragen, Anregungen und Bugreports in einem engen Zeitrahmen zu bearbeiten.

© 2021 Apprimus Informatik GmbH – www.aivlasoft.com