



DCS - Arcaze - Connector => D.A.C. <=

Quick Start Guide

06.08.2015

1) Installation

Download der Dateipakete DCS Arcaze Connector => D.A.C. https://github.com/s-d-a/DAC und DCS-Export Scripts https://github.com/s-d-a/DCS-ExportScripts.

Entpacken der Dateien in die angegebenen Verzeichnisse:

D.A.C.

In ein eigenes Programme-Verzeichnis Ihrer Wahl.

DCS-Export Scripts

Scripts auf: C:\Users\<USER>\Saved Games\DCS\Scripts\

ExportsModules auf: C:\Users\<USER>\Saved Games\DCS\ExportsModules\

2) Konfiguration

a) Starten der DAC.exe

In den einzelnen Tabs können nun die verschiedenen, über die XML definierten Funktionen, den entsprechenden Ein- bzw. Ausgängen auf den Arcaze-Modulen zugeordnet werden.

Dies wird über die folgenden Tabs umgesetzt:

Displays => für Arcaze-Displaydriver

LEDs => für LEDs an Arcaze-Basismodul bzw LED-Driver (optional für Powerdriver)

Switches => für Schalter / Taster usw. auf dem Arcaze-Basismodul

Encoders => für Inkrementalgeber auf dem Arcaze-Basismodul

ADC => Potentiometer

Keystrokes => Alternative zu Switches

b) Laden einer der vorgefertigten XML-Dateien.

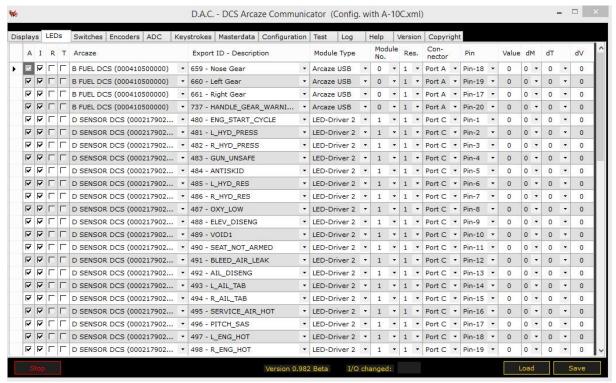
Nicht verunsichern lassen, wenn man nicht alle Felder in den Datensätzen auf Anhieb versteht. Einige Felder dienen zur Anzeige von Informationen in D.A.C. und können nicht manuell verändert werden. Am Anfang genügt es, die Felder auszufüllen die man zuordnen kann.







⇒ LEDs



- Arcaze-Modul auswählen
- Export ID auswählen (Funktion)
- Modultyp auswählen
- Modulnummer kann ausgewählt werden falls mehr als ein Erweiterungsmodul vorhanden sein sollte. (sonst wird korrekt voreingestellt)
- Connector auswählen (Port)
- Pin auswählen
- Initialisieren (Button rechts unten)

Dabei sollten (sofern alles korrekt eingestellt wurde) schon die eingetragenen LEDs kurz aufleuchten.

Als nächstes kann man durch setzten der Checkbox "T" gezielt einzelne LEDs testen. <u>Hinweis</u>: Die Änderung wird erst beim Verlassen des Datensatzes gespeichert.

- ⇒ Switches
- Arcaze-Modul auswählen
- Resource auswählen (Funktion)
- Port auswählen
- Pin auswählen
- Initialisieren (Button rechts unten)

Wenn man nun den angeschlossenen Schalter betätigt, müsste das Feld "Value Read" von 0 auf 1 wechseln bzw. umgekehrt.

Es empfiehlt sich, diesen Test nach jedem Eintrag durchzuführen.



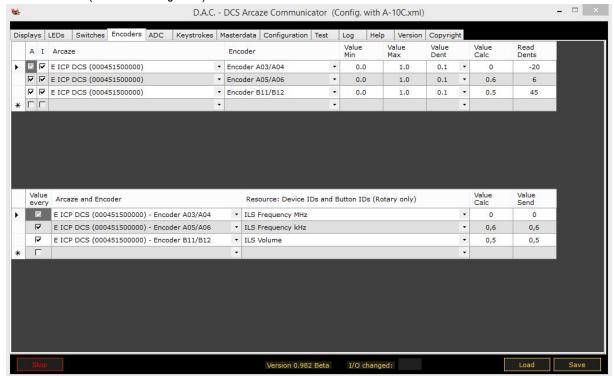




⇒ Keystrokes

Funktioniert ganz ähnlich wie >> Switches <<. Nur werden hier den Pins direkt Tastaturbefehle zugeordnet anstatt DCS-Funktionen

⇒ Encoders (Inkrementalgeber)



In diesem Tab können DCS-Funktionen vom Typ Rotary einem Inkrementalgeber zugewiesen werden.

- Arcaze-Modul auswählen
- Encoder Auswählen (das Pin-Paar mit dem er verbunden ist)
 Hinweis: Die Paare sind vorgegeben! Ein Inkrementalgeber kann mit Pin 1 und Pin 2 oder mit Pin 3 und 4 verbunden sein. Eine Kombination von Pin 2 und Pin 3 funktioniert nicht!
- Initialisieren

Den Inkrementalgeber drehen. Entsprechend sollten sich die Werte in den letzten beiden Spalten ändern. ("Value Calc" und "Read Dents")

- In der unteren Tabelle den oben erstellten Encoder auswählen
- Die Resource aus der Liste auswählen (Funktion)

Erneut drehen und es werden in der neuen Zeile die Werte angezeigt, die an die Simulation übertragen werden. ("Value Calc" und "Value Send")

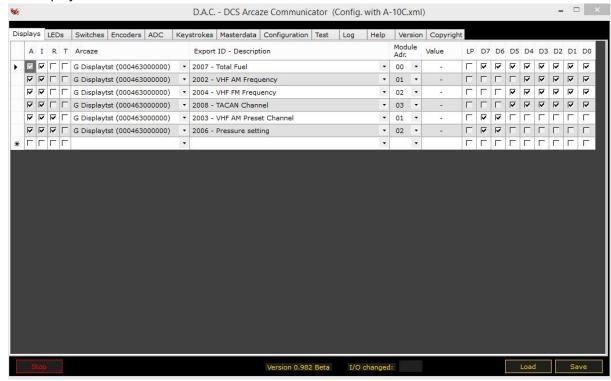
⇒ ADC

Ist ähnlich wie Encoders. Dient aber dazu Potentiometer zu definieren.





⇒ Displays



Vorgehensweise wie gewohnt:

- Arcaze-Modul auswählen
- Export ID auswählen (Funktion)
- Modul Adresse auswählen (der Port)
- Die zu verwendenden Digits auswählen (D0 bis D7)
- Initialisieren

Beim setzen der Test-Checkbox "T", erscheint im Feld Value die Zahl "8" in der entsprechenden Anzahl.

Diese 8ten werden auch auf dem entsprechenden Display angezeigt.

3) SPEICHERN

Beim Speichern der Datei muss vor dem .XML der Modul-Name verwendet werden. Beispielsweise A-10C, P-51D, MIG-21...

D.A.C. lädt später, während des Betriebs von DCS, die entsprechenden XML-Dateien selbständig, sofern eine XML-Datei mit dem richtigen Namen gefunden wird.

4) DCS Starten

Sobald DCS gestartet ist und die Simulation läuft (Spieler im Cockpit) werden Daten übertragen. In D.A.C. ist in jedem Datensatz mit den LEDs der Wert Value "1" wenn D.A.C. von der Export.lua mitgeteilt bekommt, dass die entsprechende Leuchte aktiv ist.

Bei den Displays wird entsprechend der anzuzeigende Wert dargestellt z.B: "132.75"

Für weitere Informationen, bitte die den jeweiligen Paketen beigefügte Dokumentation konsultieren.







5) Bekannte Probleme

a)

Wenn man im LED-Tab einen Datensatz anlegt und dabei irrtümlich einen Pin auswählt, an dem in Wahrheit ein Schalter angeschlossen ist, kann es zu Fehlfunktionen kommen. Wenn dem Schalter z.B. die Funktion [L-Ctrl]-[L-Alt]-[R] zugewiesen wurde, wird beim Testen der (vermeintlichen) LED, das Arcaze-Modul unaufhaltsam diese Tastensignale senden.

Das ist kein Programmfehler und kann von uns auch nicht vermieden werden. Wir empfehlen (auch für überschaubare Aufbauten) genaue Aufzeichnungen zu führen, um solche Störungen zu vermeiden. Auch bei einer künftigen Konfiguration wird man dadurch schneller die richtigen Pins herausfinden.

Wenn Ihnen bei der Konfiguration "Fehler" unterlaufen von denen zu erwarten ist, dass diese auch noch von anderen Usern gemacht werden, teilen Sie uns diese möglichst detailliert mit. Sofern es den Rahmen dieser Kurzanleitung nicht sprengt, werden wir hier darauf hinweisen. DANKE!