

Variables de simulación (Simvars)

Los simvars permiten obtener el estado de un componente en la simulación (por ejemplo, el heading), ya sea recopilarlos para mandárselos a un micro o para ser modificados (depende del simvar, algunos no se pueden configurar) y se accede a ellas usando el formato RPN:

" (A:[simvar_name]:[simvar_index], [units]) "

simvar_name = nombre de la variable

simvar_index = el índice del circuito (muy pocos simvars lo requieren)

units = La unidad en la que está representada la variable (booleano, entero, etc)

A veces los simvars requieren de 2 índices, el índice del circuito y el índice del bus:

" (>A:BUS LOOKUP INDEX, Number) (A:CIRCUIT CONNECTION ON:45, Bool) "

Number = Ahí va el índice del bus

Otra forma:

" (A:1:CIRCUIT CONNECTION ON:45, Bool) "

1 = índice del bus / 45 = índice del circuito



Hay que tener en cuenta que varias variables son escritas con "snake case" y con el prefijo, ya que así es como aparecen en el propio código de simulación:

" SIMVAR_CIRCUIT_ON -> (A:CIRCUIT ON:1, Bool) "

Variables que podemos necesitar:

1) Para poder realizar los movimientos del avión:

a) Yaw (guiñada):

CAMERA GAMEPLAY PITCH YAW:index	Devuelve el cabeceo () o la guiñada () de la cámara de juego actual. index 0 index 1	Radianes	
EMPTY WEIGHT YAW MOI	Momento de inercia de guiñada del peso vacío	Slugs per foot squared (<i>Slug sqft</i>)	

TOTAL WEIGHT YAW MOI	Peso total Momento de inercia	por pie cuadrado	✖
----------------------	-------------------------------	------------------	---

b) Pitch (cabeceo):

CAMERA GAMEPLAY PITCH YAW:index	Devuelve el cabeceo (°) o la guiñada (°) de la cámara de juego actual. index 0 index 1	Radianes	✖
------------------------------------	--	----------	---

ELEVATOR DEFLECTION	Deflexión del ángulo.	Radianes	✖
ELEVATOR DEFLECTION PCT	Porcentaje de deflexión. NOTA: Está disponible en el modo multijugador. Consulte aquí para obtener más información: Nota sobre SimVars en el modo multijugador.	Porcentaje superior a 100	✖
ELEVATOR POSITION	Porcentaje de deflexión de entrada del elevador.	Posición (-16K a 0) -16K = plumón completo	✓

ELEVATOR TRIM INDICATOR	Porcentaje de ajuste del elevador (a título indicativo).	Posición (-16K a 0) -16K = plumón completo	✖
----------------------------	--	---	---

EMPTY WEIGHT PITCH MOI	Momento de inercia del cabeceo del peso vacío	Slugs per foot squared (<i>Slug sqft</i>)	✖
------------------------	---	---	---

INTERACTIVE POINT PITCH	Interactivo Orientación del punto: Pitch	Grados	✖
-------------------------	--	--------	---

PLANE PITCH DEGREES	Ángulo de cabeceo, aunque el nombre menciona grados, las unidades utilizadas son radianes.	Radianes	✓
---------------------	--	----------	---

TOTAL WEIGHT PITCH MOI	Momento de inercia de la cabecea total del peso	por pie cuadrado	✖
------------------------	---	------------------	---

c) Bank / Roll (inclinación lateral):

AILERON AVERAGE DEFLECTION	Deflexión angular del alerón.	Radianes	✖
AILERON LEFT DEFLECTION	Deflexión angular del alerón.	Radianes	✖
AILERON LEFT DEFLECTION PCT	Porcentaje de deflexión para el alerón. <div>NOTA: Esto está disponible en el modo multijugador para todos los aviones cercanos. Consulte aquí para obtener más información: Nota sobre SimVars en el modo multijugador.</div>	Porcentaje superior a 100	✖

AILERON POSITION	Porcentaje de entrada de alerones izquierda/derecha.	Posición (-16K a 0) -16K = izquierda completa	✓
AILERON RIGHT DEFLECTION	Deflexión del ángulo.	Radianes	✗
AILERON RIGHT DEFLECTION PCT	Porcentaje de deflexión. NOTA: Esto está disponible en el modo multijugador para todos los aviones cercanos. Consulte aquí para obtener más información: Nota sobre SimVars en el modo multijugador.	Porcentaje superior a 100	✗
EMPTY WEIGHT ROLL MOI	Momento de inercia del balanceo de peso vacío	Slugs per foot squared (<i>Slug sqft</i>)	✗
INTERACTIVE POINT BANK	Interactivo Orientación de puntos: Banco	Grados	✗
PLANE BANK DEGREES	Ángulo de peralte, aunque el nombre menciona grados, las unidades utilizadas son radianes.	Radianes	✓
SPOILERS LEFT POSITION	Porcentaje de alerón izquierdo desviado. NOTA: Está disponible en el modo multijugador. Consulte aquí para obtener más información: Nota sobre SimVars en el modo multijugador.	Porcentaje superior a 100 o Posición (0 = retraído, 16K completamente extendido)	✗
SPOILERS RIGHT POSITION	Porcentaje de alerón derecho desviado. NOTA: Está disponible en el modo multijugador. Consulte aquí para obtener más información: Nota sobre SimVars en el modo multijugador.	Porcentaje superior a 100 o Posición (0 = retraído, 16K completamente extendido)	✗
TOTAL WEIGHT ROLL MOI	Momento de inercia del balanceo del peso total	por pie cuadrado	✗