

Cómo asignar un botón del Joystick a una tecla a través de FSInn

Hay ocasiones en las que queremos utilizar un botón del Joystick, o Yoke, para realizar una función que normalmente hacemos con el teclado y que no podemos hacer mediante la asignación interna del simulador. Un ejemplo muy común y el que voy a tratar en ese manual, es abrir el micro, para poder transmitir sin tener que soltar el mando. En este caso, para las comunicaciones utilizamos el TeamSpeak y no podemos usar una asignación desde el propio simulador al tratarse de un programa externo. Si bien, el programa que utilizamos para conectarnos on-line (FSInn), dispone de esta funcionalidad, sin necesidad de instalar otro programa adicional.

Supongamos que tenemos asignada la tecla CTRL DCHA para hablar por TeamSpeak (TS de aquí en adelante) y queremos utilizar el botón del cuerno derecho del Yoke para esta función.

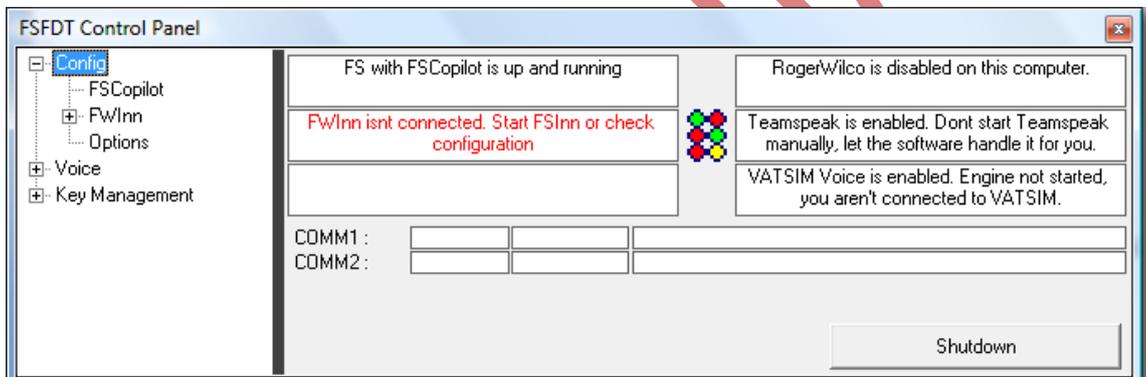


Para ellos realizamos los siguientes pasos

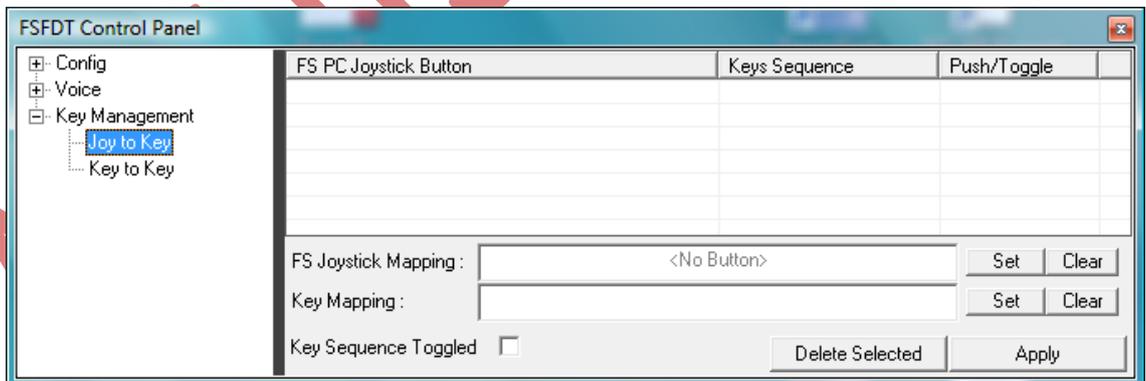
1. Abrimos nuestro simulador y nos colocamos en plataforma de cualquier aeropuerto.
2. Una vez arrancado, abrimos el panel de control del FSInn situado en la parte inferior derecha de la pantalla al lado del reloj (Tray Icons). Coloquialmente, el semáforo. Para ello hacemos click sobre el icono o click con el botón derecho del ratón y seleccionamos "Show" del menú contextual.



3. Se nos mostrará una pantalla como está.



4. Abrimos la opción Key Management pulsando en '+' y seleccionamos Joy To Key

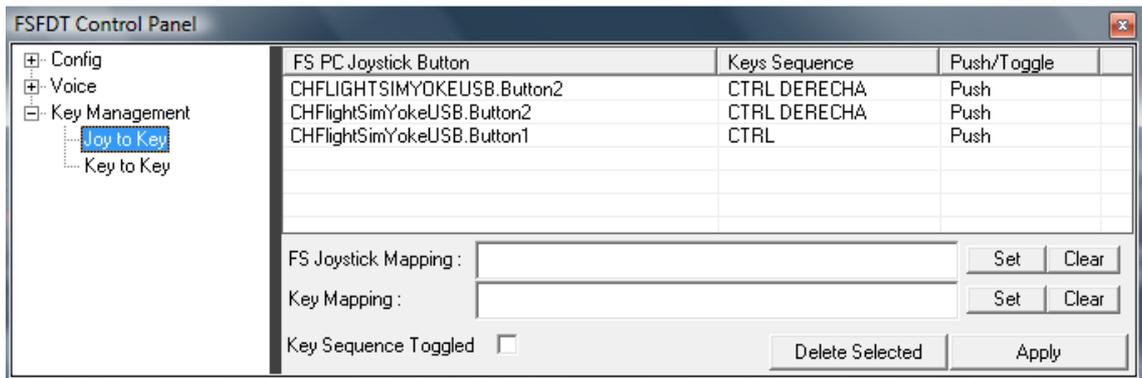


5. Por fin empieza el baile.
Pulsar en SET de la línea FS Joystick Mapping. Pulsar el botón del Joystick deseado. En nuestro caso, el botón 2, que corresponde con el del cuerno derecho del mando.
6. Pulsar en SET de la línea Key Mapping. Pulsar la tecla deseada en el teclado. En nuestro caso, CTRL DCHA.
7. En nuestro caso buscamos una pulsación, lo que quiere decir, que la función se mantiene activa mientras el botón lo esté. Si lo que queremos es actual como

un interruptor, hay que activar la casilla “Key Sequence Toggled”. Un ejemplo podría ser, para encender las luces. Aunque esto ya lo podemos hacer desde el propio simulador, así que sirva sin más el ejemplo a modo ilustrativo.

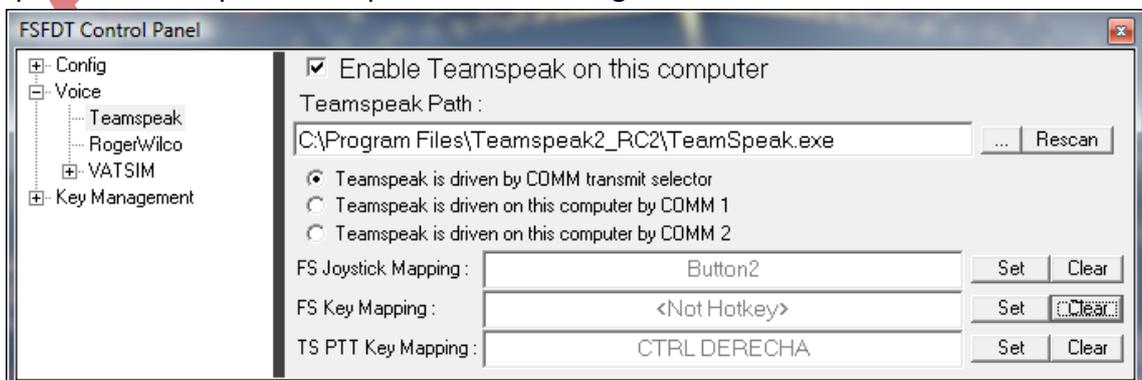
8. Por fin Aplicar pulsando en el botón “Apply”.
9. Repetir el proceso para cada asignación. Por ejemplo. Para activar el botón del cuerno izquierdo para hablar en modo whisper.

El resultado es el siguiente:



NOTAS FINALES:

1. Hay que asegurarse de que el dispositivo está conectado ANTES de arrancar el simulador. Sino, la asignación no funcionará.
2. Como se ve en la pantalla del botón 2, está repetido y asignado a la misma tecla. Si os fijáis bien, la diferencia está en que el Joystick está en mayúsculas en el primer caso, y en minúsculas el segundo. No sé por qué a veces es detectado como mayúsculas y otras como minúsculas. Pero bueno, no cuesta nada hacer otra asignación, cuando así ocurra, para curarnos en salud.
3. Por supuesto, la tecla del teclado sigue funcionando normalmente, por lo que se puede seguir echando mano de ella, caso de ser necesario.
4. Seguro que a estas alturas de la película ya has “salseado” por este programa y te habrás dado cuenta de que hay una opción específica para hablar por TS, que era el caso que nos ocupaba. Esto se configura así:



No hay opción específica para el modo Whisper, así que podemos asignar el botón mediante la opción anteriormente descrita.

AIRHISPANIA

Cómo asignar un botón del Joystick a una tecla a través de JoyToKey

Existe un pequeño programita, llamado JoyToKey. No te dejes engañar por su tamaño, pues este “pequeñín” hace infinidad de cosas con nuestro Joke. No voy a explicar aquí todas ellas, eso te lo dejo a ti, aunque si voy a explicar cómo asignar un botón como hemos hecho en el caso anterior. También tiene sus deficiencias que comentaremos más adelante. Y en caso de necesitar más ayuda, ya sabes...San Google es muy sabio.

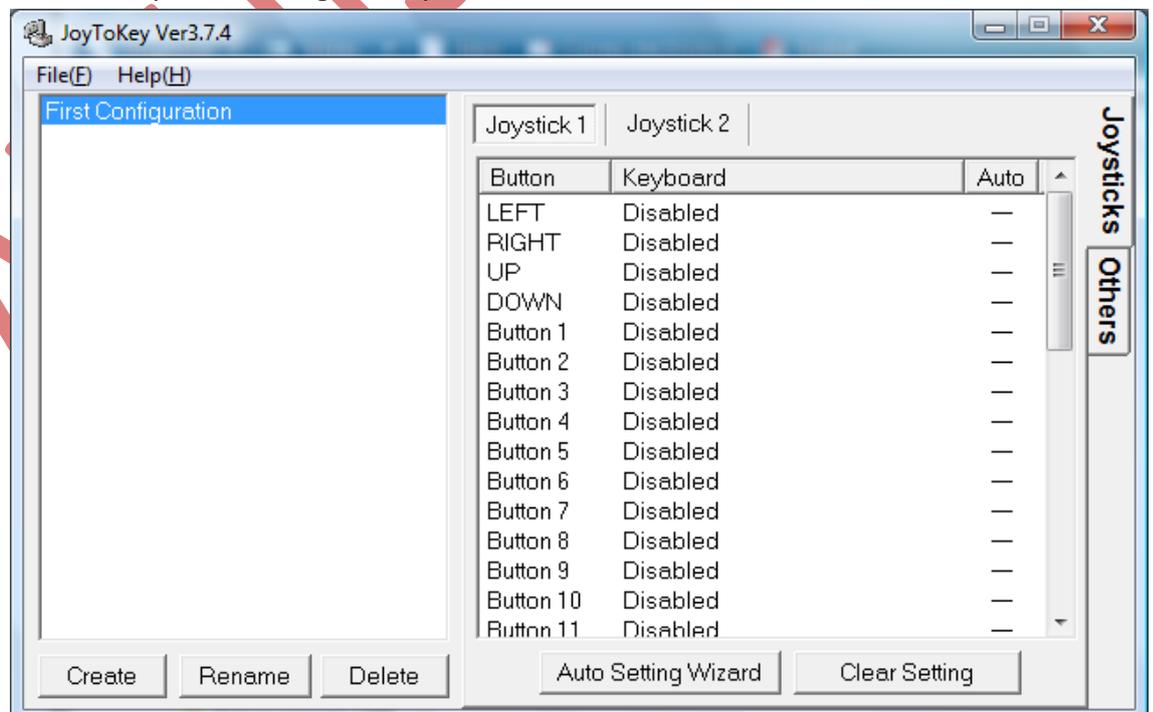
Lo podemos descargar desde aquí:

<http://www.electracode.com/4/joy2key/JoyToKey%20English%20Version.htm>

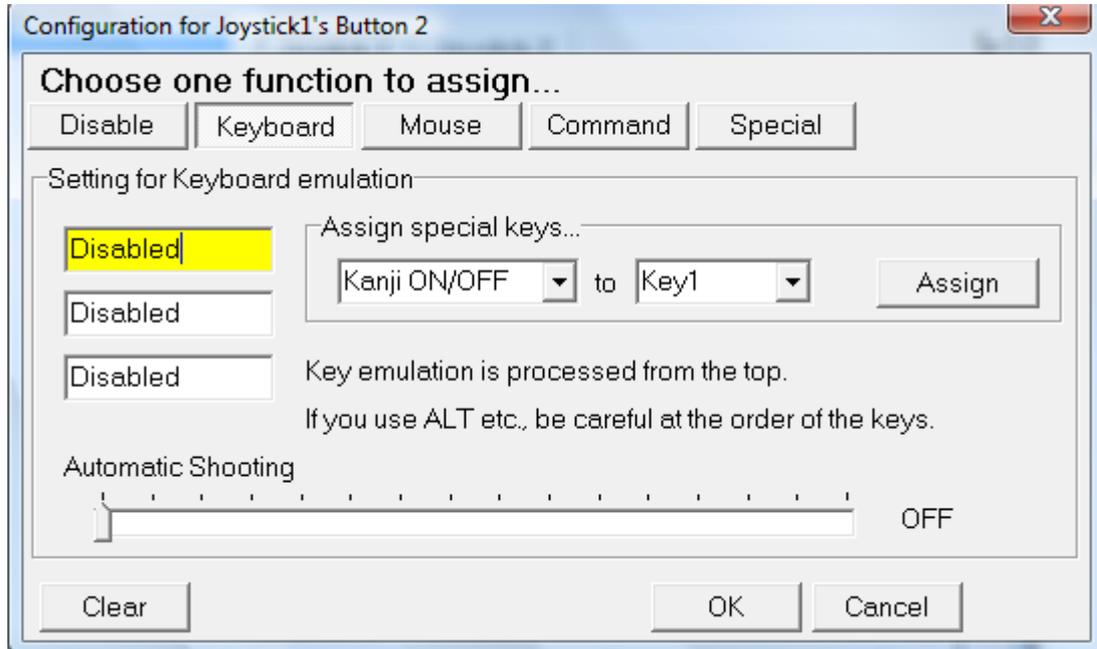
El enlace de descarga está al final del todo.

Instalación:

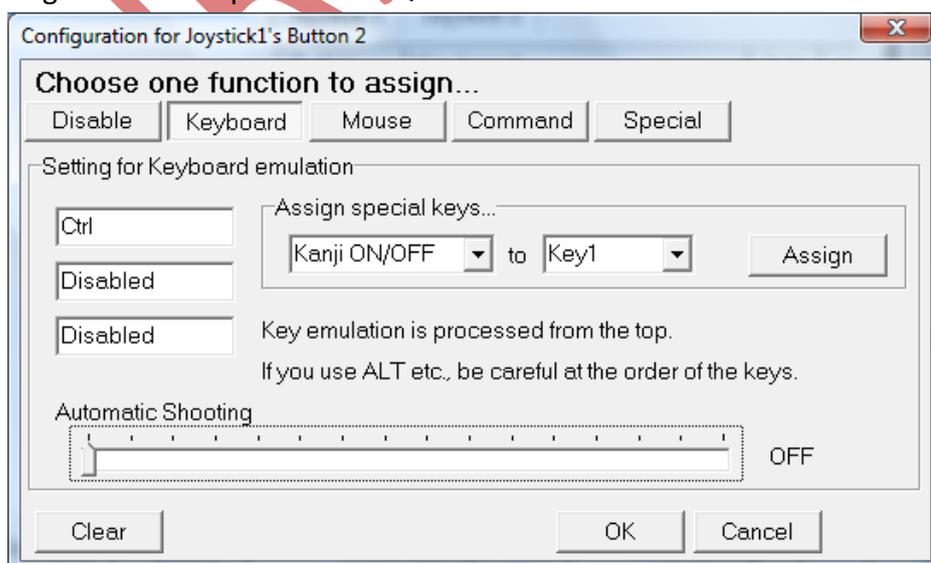
1. Una vez descargado el archivo, descomprimirlo en una carpeta de nuestra elección. En mi caso, tengo una carpeta específica para todo lo relacionado con AirHispania cuya ruta es D:\AirHispania, y es ahí donde lo tengo instalado, quedando la ruta completa como D:\AirHispania\JTK374EN. Dentro de ella debería de haber 2 archivos: el ejecutable (JoyToKey.EXE) y un archivo muy muy útil, que casi nadie lee. :-DD.
2. Al abrirlo aparecen la siguiente pantalla:



- Queremos asignar como antes, el botón 2 a la tecla CTRL. Hacer doble click sobre la línea "Button 2". Se abre la siguiente pantalla:



El foco, que es la casilla en color amarillo, nos indica que está esperando la pulsación de una tecla para su asignación. En nuestro caso pulsar CTRL. Las dos casillas de abajo sirven para asignar no una, sino una combinación de teclas. Por ejemplo, para asignar CTRL+ALT+D, pulsamos en la primera casilla CTRL, en la segunda ALT y en la tercera D. El problema aquí es que NO DISTINGUE SI ES IZQUIERDA O DERECHA, por lo que si en TS tenemos asignada la Derecha, no funcionara, al no coincidir CTRL y CTRL DCHA. Así que habrá que cambiar la asignación en TS para CTRL IZQUIERDA.



- Pulsar OK y ya está.

El inconveniente de usar este programa es que hay que asegurarse de tenerlo arrancado, por lo que es otra cosa más a tener en cuenta antes de vuelo. Podríamos añadirlo a nuestro check-list, pero considero que bastante tenemos ya. Además, podemos evitarlo, haciendo que se inicie de manera automática a la hora de iniciar nuestro vuelo, de manera análoga a como lo hace la caja negra: editando el archivo FSUIPC.INI

Como sabéis, este archivo está en la carpeta MODULES de nuestro simulador. Vamos a editarlo haciendo doble click sobre él y buscaremos línea [Programs]. Caso de no existir lo creamos. Si has seguido todos los manuales de la compañía, justo debajo tendrás la siguiente línea:

RunIf1=READY,CLOSE,KILL,D:\AirHispania\AHSBox\AHS_BOX.exe

...sustituyendo la parte en rojo, por la ruta hacia tu caja negra. Como sabéis esta línea ejecuta la caja negra automáticamente al iniciar el vuelo (una vez en plataforma o pista activa). Pues de la misma manera, vamos a hacer que se arranque nuestro programita JoyToKey (o cualquier otro. Añade esto:

RunIf2=READY,CLOSE,KILL, D:\AirHispania\JTK374EN \JoyToKey.exe

Si tienes la línea de la caja negra en primer lugar, este es el siguiente en la secuencia. Caso de no tenerlo, debería ser un 1. Por supuesto, sustituye la ruta del archivo JoyToKey, por dónde tú la tengas instalada, asegurándote de que esté correctamente escrito. Caso de no estarlo, o no ser la ruta correcta, verás un aviso nada más iniciar el vuelo (en plataforma ó pista activa). Una cosa menos que hacer.

Nota final

Tuya es la elección. De si usar el modo FSInn, el específico para TS, caso de ser necesario, el método JoyToKey o ninguno. Particularmente uso el primero y no tengo ningún problema, eso sí, siempre teniendo en cuenta enchufar el Yoke antes de iniciar nada. Tuya es la elección. SUERTE!!

Con cariño para toda la familia de AirHispania

Txaran Rodríguez Soto - LESO

AHS5531