

Little Navconnect User Manual



Table of Contents

Introdução	1.1
Agradecimentos	1.2
Doações	1.3
Instalação	1.4
Geral	1.5
Utilização	1.6
Menu e Opções	1.7
Como reportar um erro	1.8
Arquivos	1.9
Informações	1.10
Licença	1.11



Little Navconnect Manual do Usuário

Version 1.8

Little Navconnect é um pequeno aplicativo gratuito de código aberto que atua como um agente que liga o Little Navmap com um simulador, como o FSX, Prepar3D e X-Plane. Isso permite usar o Little Navmap no Linux ou Mac e economizar configurar links remotos com o SimConnect

Mais sobre o meu projeto em www.littlenavmap.org.

Copyright 2015-2018 Alexander Barthel

Última atualização Fri Feb 08 2019 16:16:05 GMT+0100 (CET).

Doação

Doe para mostrar sua apreciação pelo meu programa.

Spenden Sie, um Ihre Wertschätzung zu zeigen, wenn Ihnen meine Programme gefallen.



Instalação

Note que o *Little Navconnect* vem acompanhado junto com o *Little Navmap* .

Texto destacado é usado para destacar os nomes da janela, menu, botão, arquivo ou diretório.

Little Navconnect para Windows é uma aplicação de 32-bit e foi testado com o Windows 7, Windows 8, Windows 10 (32-bit e 64-bit).

O macOS e a versão para Linux estão ambas em 64-bit e foram testadas com o macOS Sierra e com o Ubuntu Linux.

Atualizando

Delete todos os arquivos instalados na última versão *Little Navconnect* antes de instalar uma nova versão. Todos os arquivos do ZIP anterior, podem ser deletados porque os arquivos estão em diretórios separados. Em todos os casos não é recomendado substituir os arquivos no diretório de instalação e sim apagá-los.

Não há necessidade de deletar os antigos diretórios de configurações. O programa escreve em um caminho que ele pode sempre trabalhar em arquivos de configurações antigos.

Windows

A instalação envolve uma simples cópia de arquivos para qualquer diretório. Não sendo necessário um programa de instalação.

Não extraia os arquivos para a pasta `c:\Arquivos de programas\` OU `c:\Arquivos de programa (x86)\` Será necessário ter privilégios administrativos em algumas versões do Windows. Desde que o Windows tenha o controle dessas pastas, poderá ocorrer problemas em colocar ou excluir arquivos.

Extraia o arquivo Zip dentro de uma pasta como `c:\Suapropriapasta\Little Navconnect` . E para iniciar o programa é só dá um duplo click em `littlenavconnect.exe` .

Em alguns casos será necessário ter instalado o [Visual C++ 2013](#) e [Visual C++ Redistributable Package](#). Ambas as instalações para 32 e 64 bit. Normalmente poderá já está instalado, por ser muito usado por programas no windows e ser bastante requisitado.

Outros Simuladores como o FSX SP2

Este programa foi compilado para ser usado no FSX SP2 (Não no accelerator) pelo SimConnect versão 10.0.61259.0.

Você terá que ter uma antiga versão do SimConnect se você usa o *Prepar3D* ou o *FSX Steam Edition*. Se você não tiver certeza sobre isso, tente inicializar o *Little Navconnect*. Se aparecer uma mensagem de erro, você pode seguir as instruções abaixo:

Prepar3D: No mesmo diretório que o `Prepar3D.exe` em `redist\Interface` diretório (normalmente em `C:\Arquivos de Programa(x86)\Lockheed Martin\Prepar3D v3\redist\Interface`). Há muitos legacy do SimConnect disponível. Você deve instalar o `FSX-SP2-XPack.msi` para o *Little Navconnect*.

FSX Steam Edition: A pasta de instalação é em `C:\Arquivos de Programa (x86)\Steam\SteamApps\common\FSX\SDK\Core Utilities Kit\SimConnect SDK\LegacyInterfaces` Onde você pode encontrar os arquivos Legacy da interface do SimConnect.

macOS

Extraia os arquivos ZIP e copie o arquivo `Little Navconnect` app para `Aplicações` ou outra pasta.

Linux

Extraia o arquivo tar em qualquer lugar e use o `littlenavconnect.sh` shell script para iniciar o programa pelo Terminal:

```
bash ./littlenavconnect.sh
```

X-Plane

Little Navconnect somente pode ser usado para se conectar ao X-Plane usando o *Little Xpconnect* plugin do X-Plane que também pode ser instalado.

O plugin *Little Xpconnect* está incluído nos arquivos do *Little Navmap* mas você pode baixá-lo separadamente. Veja em `README.txt` na pasta do `Little Xpconnect` para as instruções de instalação.

O plugin está somente em 64-bit e está disponível para Windows, macOS e no Linux.

Geral

Little Navconnect atua como um agente que conecta o [Little Navmap](#), executando em um computador remoto através de um Simulador de Voo. Isso economiza em configurar um link SimConnect e permite também, o uso do *Little Navmap* para se conectar remotamente ao plugin *Little Xpconnect* do X-Plane .

Little Navmap pode se conectar diretamente com o flight simulator quando usado no mesmo computador sem precisar do *Little Navconnect* que somente é usado em caso de uma conexão remota com outro computador.

Para o X-Plane você precisa somente do plugin *Little Xpconnect*.

Utilização

Você receberá uma mensagem de erro se o protocolo do *Little Navmap*, *Little Navconnect* ou *Little Xpconnect* não ser correspondente. Certifique-se de usar as versões mais recentes de todos os programas ou usar os incluídos no *Little Navmap* download archive.

Voando pelo Computador

Instale o *Little Navconnect* no computador que você irá utilizar para voar no flight simulator. Quando você iniciar o programa, verá umas mensagens na janela de registro. Você precisa somente dos valores coloridos. Você pode usar o endereço de ip ou nome do host.

O programa irá conectá-se automaticamente com o flight simulator utilizando o SimConnect, se ele estiver conectado.

Você pode mudar a conexão para o X-Plane e ele irá utilizar automaticamente o plugin *Little Xpconnect* se o X-Plane estiver aberto. Se ele não encontrar o simulador, ele irá tentar se conectar novamente num intervalo de 10 segundos.

Little Navconnect poderá utilizar múltiplos endereços de IP ou hostname, dependendo da configuração. Isto pode acontecer caso você utilize a LAN tanto conectado a um Cabo ou via Rede sem Fio, por exemplo. Você deve tentar todos os endereços de IP, caso você não tenha certeza qual irá utilizar.

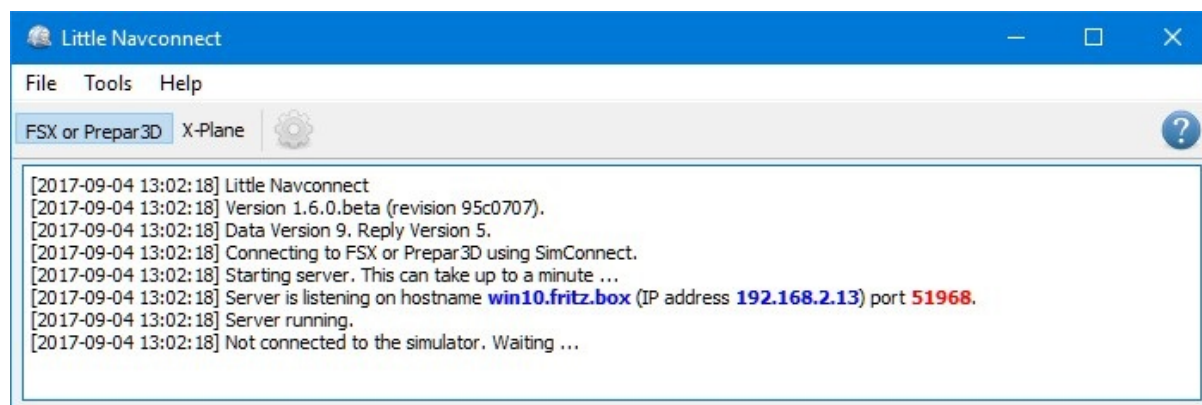


Foto Acima: *Little Navconnect* está funcionando e aguardando o flight simulator. O *FSX* ou *Prepar3D* e *X-Plane* os botões não são mostrados no macOS e Linux, ou se o *SimConnect* não estiver disponível.

Mude a porta em *Opções* se aparecer uma mensagem de erro como essa abaixo:

```
[2016-07-27 16:45:35] Impossível de iniciar o servidor: O mesmo endereço já está em uso.
```

Cliente ou Computador Remoto

1. Inicie o *Little Navmap* no computador cliente.
2. Abra o diálogo de conexão em *Little Navmap* indo em *Menu Principal* -> *Ferramentas* -> *Conexão com o Flight Simulator...*

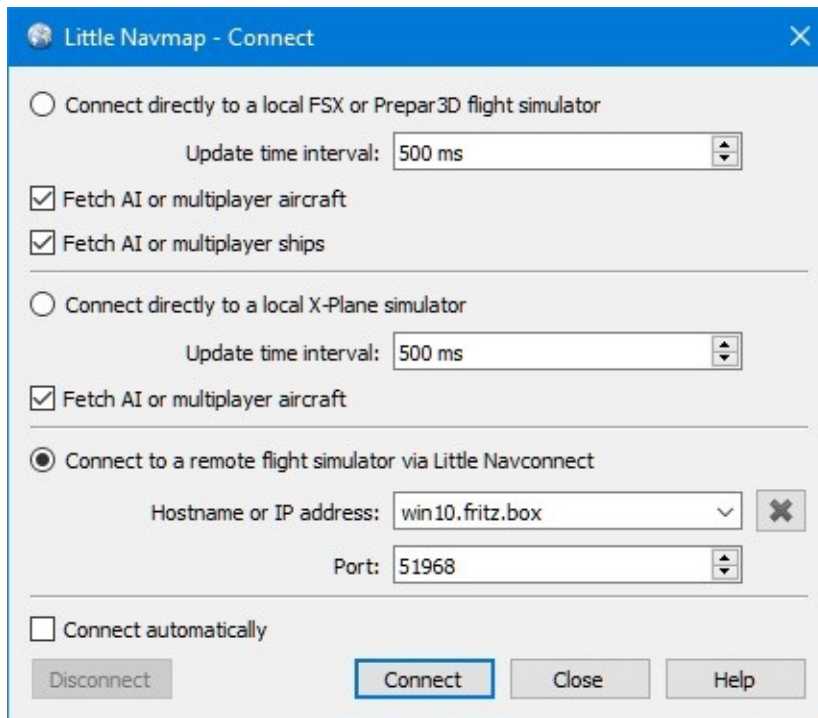


Foto Acima: Diálogo de Conexão com todos os valores corretos para acessar o Little Navconnect_ sendo mostrado acima.

1. Selecione `Conectar remotamente o flight simulator`.
2. Adicione nome ou valores ao hostname. Podendo ser ou o Hostname ou um endereço de IP, como mostrado no *Little Navconnect*.
3. Verifique o valor da porta. `51968` é o valor padrão e normalmente não precisa ser mudado.
4. Click em `Conectar`. A caixa de diálogo irá fechar e o *Little Navmap* vai tentar estabelecer uma conexão em segundo plano durante algum tempo, dependendo da sua conexão. Sua aeronave vai ser mostrada no mapa em `Simulador de Aeronave` quando um voo é configurado e carregado no simulador. Você verá uma mensagem `Conectado. Aguardando por atualizações.` em `Simulador de Aeronave` na dock da janela se o simulador não estiver conectado ainda (isto é o simulador ainda mostra a tela de preparação).

Observe que às vezes pode demorar um pouco até que um erro seja mostrado se você usou os valores errados para o nome do hostname ou a porta.

Menu e Opções



Arquivo -> Fechar

Sair da aplicação. irá pedir uma confirmação se ainda houver clientes conectados.

Ferramentas -> FSX ou Prepar3D / X-Plane

Escolha o simulador que você quer se conectar. Estas funções estão disponível na barra de ferramentas.

Ferramentas -> Resetar Mensagens

Esta opção irá ativar novamente a mensagem `Não mostrar esse diálogo novamente` ou mensagens similares.

Ferramentas -> Barra de Ferramentas

Mostrar ou esconder a barra de ferramentas.



Ferramentas -> Opções

Abra as `Opções` E uma caixa de diálogo irá aparecer com 4 opções de configurações :

- **Intervalo de tempo para atualização :** O alcance permitido é de 50 milissegundos até 1 segundo. *Little Navconnect* Obtém dados do Flight Simulator e o envia para todos os clientes (isto é. *Little Navmap*) usando este tempo de intervalo. Aumente esse valor caso você receba uma mensagem de aviso como essa abaixo:
`[2016-07-27 16:45:35] Caiu mais que 50 pacotes. Razão: Resposta perdida. Aumente o tempo de atualização do intervalo.`
Os pacotes perdidos também podem aparecer se o *Little Navmap* não puder responder porque está com uma caixa de diálogo aberta.
- **Porta da Rede :** Isto normalmente pode ficar nas configurações padrões. Você pode mudar esse valor caso outro aplicativo esteja ocupando a mesma porta e poderá apresentar um erro como o que está sendo mostrado abaixo quando inicializar o *Little Navconnect*:
`[2016-07-27 16:45:35] Impossível de iniciar o servidor: O mesmo endereço já está sendo usado.`
- **Buscar AI ou aeronave no multiplayer** e **Buscar AI ou navios no multiplayer :** Desative a busca de de AI ou veículos e sua transferência pela rede. Isto pode ser muito útil para melhorar a performance se você usa muitos AI's no flight e quer que eles não apareça no *Little Navmap*. Note que os AI de navios não funciona no X-Plane.
- **Ocultar nome do host e IP na janela de registro :** Marque esta opção para que seu IP ou o nome da sua rede não apareça na inicialização. Isso pode ser útil caso você queira que outras pessoas não os veja no *Little Navconnect*.

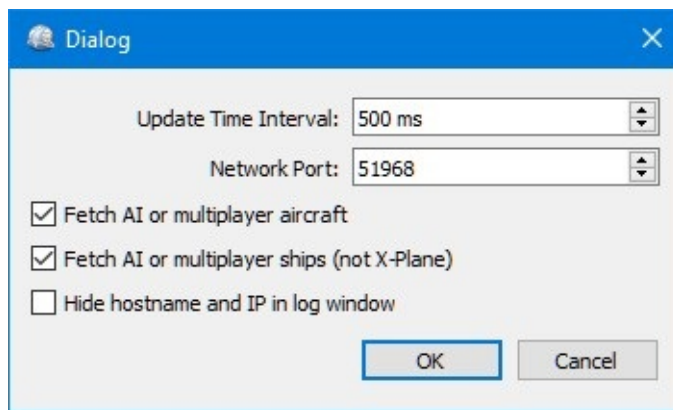


Foto acima: Diálogos de configuração do Little NavConnect utilizando as configurações padrão.



Menu de Ajuda -> Conteúdo (Online)

Mostra a ajuda online utilizando o ser navegador padrão.



Menu de Ajuda -> Conteúdo (Offline, PDF)

Mostra ajuda em offline utilizando documento em PDF, através do seu programa padrão de leitura de PDF



Menu de Ajuda -> Sobre o Little NavConnect

Mostra a versão e o número da revisão do *Little Navconnect*, Contém também, links para os arquivos de configuração, o log de arquivos e o endereço de Email do autor do projeto.



Menu de Ajuda -> Sobre Qt

Mais informações sobre o [Qt application framework](#) que é utilizado no *Little Navconnect*.

Como reportar um erro

Se algo apresentar algum erro, envie-me o arquivo de log do *Little Navconnect's* e o arquivo de configuração. Ambos estão localizados na opção Ajuda e após, clicar em Sobre. Meu endereço de e-mail é mostrado também em Sobre no *Little Navconnect*. Por favor comprime o arquivo para ZIP.

Por favor, adicione todos os passos que são necessários para reproduzir o erro.

Se você está preocupado com a privacidade em mandar os arquivos de log: Os arquivos de log contém todos os paths (Você pode olhar no diretório `Documentos`) que terá incluído o seu nome, o seu endereço de IP e o nome do seu computador na rede.

Em nenhum caso, os nomes de arquivos que não seja os do cenário do simulador de voo ou de configuração estará incluído. Nenhum nome ou arquivos de uso pessoal estará incluído nos arquivos de log.

A minha sugestão é que você remova as informações que você acha que não seja necessário enviar.

Eu extremamente recomendo que você não envie os arquivos de log através de uma postagem no fórum e sim envie de forma privada como o E-mail.

Arquivos

Windows

Os arquivos de log do *Little Navconnect* para Windows 7/8/10 estão normalmente no diretório:

```
C:\Usuários\SEUNOMEDEUSUÁRIO\AppData\Local\Temp
```

O programa contém três arquivos de logs, que são gerados a cada inicialização. Você pode encontrar os três arquivos como:

```
abarthel-little_navconnect.log , abarthel-little_navconnect.log.1 e abarthel-little_navconnect.log.2 .
```

Todos os arquivos de configuração do meu programa para Windows 7/8/10 estão normalmente localizados no diretório:

```
C:\Usuário\SEUNOMEDEUSUÁRIO\AppData\Roaming\ABarthel
```

E só há um arquivo de configuração para o programa:

```
little_navconnect.ini : INI é a configuração do formato do arquivo. Em arquivo de texto.
```

macOS e Linux

Os arquivos de configuração ficam em `$HOME/.config/ABarthel` no macOS e Linux. Os arquivos de Log ficam em `/tmp` no Linux e em `/var/folders` no macOS.

Licença

Este programa é um software livre: você pode redistribuí-lo e / ou modificá-lo de acordo com os termos da Licença Pública Geral GNU, conforme publicado pela Free Software Foundation, seja na versão 3 da Licença, ou (na sua opção), qualquer versão posterior. Este programa é distribuído na esperança de que seja útil, mas SEM QUALQUER GARANTIA; sem a garantia implícita de COMERCIALIZAÇÃO ou ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO PROPÓSITO. Consulte a Licença Pública Geral GNU para obter mais detalhes.

Você deveria ter recebido uma cópia da Licença Pública Geral GNU junto com este programa. Caso contrário, veja <http://www.gnu.org/licenses>.

