

## Projekt Airbus A320 das virtuelle Cockpit

Ein Projektbericht von: Frank Sommer

### Allgemeines

Ein wichtiges Kapitel ist die Einbindung der Hardware und die Auswahl der notwendigen Software bzw. Addons.

Zur Auswahl standen der PSS A320 und der Wilco Feelthere A320. Die Entscheidung fiel auf den Wilco A320, weil dieser für die Displays im Glare Panel die Standard FSUIPC Offsets verwendet.

Andere Software wie z.B. AST oder Project Magenta wurden ausgeschlossen. Diese sind einerseits zu teuer und unterstützen wichtige Airbus spezifische Dinge wie z.B. das Fly By Wire oder Autotrimm - System nicht.

Eigener Erfahrung nach ist Project Magenta auch nicht die erste Wahl wenn es um das Thema Airbus geht.

Als weiteren wichtigen Punkt gilt es zu beachten, dass sowenig wie möglich Rechner eingesetzt werden sollen. Also einen Flusirechner der FSBUS und alle Systeme steuert, sowie einen Rechner oder Laptop für die Zusatzprogramme wie TS oder IVAP steuert.

Um alle Displays auszulagern, braucht man natürlich Grafikausgänge und Desktoperweiterungen.

Hier bietet sich die TrippleHeadToGo Lösung an oder vielleicht doch noch einen Client der Grafik wegen, aber nicht zum Auslagern von Systemen.

Wer genügend Grafikkarten in seinen Rechner steckt, bekommt es sicher auch so hin.

Zu beachte gilt es auch in wie weit ein Addon auf Hardware ausgelagert werden kann. Beim Wilco müssen einige Funktionen durch eine Syntax oder einen Maus-bzw. Tastaturevent gesteuert werden.

Auch bei der Ausgabe von Daten, z.B. APU Schalterlogic müssen durch eine FSBUS Syntax gesteuert werden.

Mehr dazu in den einzelnen Abschnitten.....