

► Verskil tussen SimConnect en FSUIPC

In wezen stelt SimConnect de werking als een "server" bloot aan "clients" die communiceren via de SimConnect API. Deze clients kunnen lokaal of extern zijn (via een netwerk). De interface is **asynchroon**, wat goed is omdat het betekent dat een slechte "client" FSX niet blokkeert, maar slecht kan zijn als de client realtime toegang tot FSX nodig heeft (in welk geval het een .dll moet zijn)

Dus, FSUIPC 4 zal verschijnen voor oudere add-ons, net als FSUIPC 3, en dan zal het verbinding maken met flight simulator met behulp van de SimConnect-interface.

Ik weet dat Peter en MS hierop veel hebben gecoördineerd. Add-ons zullen uiteindelijk migreren naar SimConnect. Maar dat betekent niet het einde van FSUIPC. Degenen onder ons die FSUIPC volledig hebben ontgrendeld, weten alles van de uitstekende dingen die het doet, zoals knoppen toewijzen aan toetsaanslagen, FS-problemen corrigeren, winden gladstrijken, GPS-informatie uitspugen, bedieningselementen kalibreren (waar is mijn helmstok?), Enz.

En dat blijft de markt van Peter - in wezen zal FSUIPC een "add-on" zijn en geen "interface".

Je kunt SimConnect en FSUIPC niet vergelijken. Het lijkt erop dat ze iets soortgelijks doen, maar in werkelijkheid zijn ze en doen ze compleet verschillende dingen om mee te beginnen.

SimConnect is een API-interface. Het biedt specifieke functies die u vanuit de simulator kunt oproepen, maar geen van deze zijn direct controller gerelateerd of iets dat "basic" of "low level" is. SimConnect gaat meer over het plaatsen en volgen van objecten, plus dingen met betrekking tot de simulator-engine zelf. Als u (C++) DLL's of programma's schrijft die naast FSX draaien en ermee moeten communiceren, dan gebruikt u de SimConnect-bibliotheek. ActiveSky gebruikt het om weer te plaatsen, Ultimate Traffic gebruikt het om AI-verkeer te spawnen, ik schreef een DLL die de vliegtuigsystemen beïnvloedt (breekt ze eigenlijk.)

FSUIPC is een module die de FSX-internals hackt, waardoor het bijvoorbeeld de ingangen van de controller kan beïnvloeden. De heer Dowson kent de exacte geheugenadressen waar de functies en gegevens van het FSX-proces en de simulatievariabelen zich bevinden, en hij beïnvloedt ze rechtstreeks, niet via een API. Dat is de reden waarom elke keer dat een nieuwe SE- of P3D-versie wordt uitgebracht (= opnieuw gecompileerd), hij FSUIPC moet 'repareren' zodat deze weer compatibel is. En als er teveel wordt gewijzigd in de code van de simulator, moet

FSClub Friesland

LESSEN

FSUIPC ook opnieuw worden ontwikkeld. Dit is niet nodig met een API, behalve dat de ontwikkelaar zijn definitie wijzigt.

Voorbeeld:

Laten we even bij de ingangen van de vluchtcontroller blijven. FSUIPC geeft de controller-ingangen rechtstreeks door aan de sim (na het rechtzetten van hun waarden = kalibratie of remapping) - en FSX merkt niet dat ze niet afkomstig zijn van de eigen interne controllerlogica.

Een DLL die SimConnect gebruikt, zou de controlleringangen lezen, dan zou het eigenlijk de simulators moeten doen werken en de FDE berekenen, omdat het alleen via SimConnect kan doen om uw vliegtuig direct te verplaatsen.

Er is maar één vliegtuig dat dit doet: de MJC Q400.