

nav|Ter

Oudie² Handbuch



mit SeeYou Mobile
Version 6.50
Stand Februar 2016



Naviter d.o.o.
Planina 3
SI-4000 Kranj (Slowenien)
www.naviter.com

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Im Päckchen	1
1.2	Laden des Akkus	2
1.3	Einbau der Halterung	3
2	Erste Schritte	3
2.1	Oudie kennenlernen	3
2.2	Oudie an- und ausschalten	4
2.3	Firmware upgraden	4
2.4	Dateien für Oudie kopieren	6
2.5	SeeYou Mobile bedienen lernen	7
2.6	Mit dem GPS verbinden	8
2.6.1	Kabel und Adapter	9
3	Wie mache ich was...	10
3.1	(Einstellungs-)Profile verwenden	11
3.2	Starthöhe richtig eingeben	12
3.3	Luftraumwarnungen managen	13
3.4	Thermikassistenten nutzen	15
3.5	Seitenansicht nutzen	16
3.6	Aufgaben eingeben	17
3.7	Racing Aufgaben fliegen	22
3.8	Assigned Area Aufgaben fliegen	24
3.9	FAI Dreiecks-Assistenten nutzen	28
3.10	Flarm Radar	30
3.11	Flug(aufzeichnung) beenden	33
3.12	Mit dem Internet verbinden	34
3.13	Mit SeeYou Cloud verbinden	36
3.14	Mit Soaring Spot verbinden	37
4	Kartenansicht	38
4.1	Cursor info	39
4.1.1	Wegpunkte	40
4.1.2	Luftraum	41
4.1.3	Flarm	42
4.1.4	Aufgabe	42
4.2	Flugzeugsymbol	43
4.3	Ausrichtungssymbol	43
4.4	Windvektor	44
4.5	Sollfahrt-Indikator	44
4.5.1	Gleitpfad-Indikator	44
4.6	Vektorkarte	45
4.7	Flugweg	45
4.8	Bodenkollision	46
4.9	Luftraumwarnung	46
4.10	Navboxen	47
4.11	Animations-Geschwindigkeit	47
4.12	Befehlszeile	48
5	Informationsseite	48

6	Statistikseite	48
7	Menu	49
7.1	ESC	50
7.2	<Vorh. und Folg.>	50
7.3	Einstellung	50
7.4	Anzeigeoptionen	51
7.5	Karten Orientierung	51
7.6	Wegpunkt hinzufügen	52
7.7	Zoom	53
7.8	Wind	54
7.9	McCready & Höhe	55
7.10	Goto	57
7.10.1	Details	58
7.10.2	Wegpunkt ändern	59
7.10.3	Wegpunktfilter	60
7.11	Aufgabe	62
7.11.1	Listenansicht	62
7.11.2	Kartenansicht	63
7.11.3	Punkt ändern	64
7.11.4	Lade Aufgabe	65
7.11.5	Optionen	65
7.11.6	Aufgabe Hochladen	66
7.11.7	Mehrere Abflugpunkte	67
7.12	Über	67
7.13	Beenden	68
7.14	Team	69
7.15	Thermikassistent	69
7.16	Flarm Punkte	70
7.17	Speichere Einstellungen	70
7.18	Profil wechseln	71
7.19	Nächste Karte	71
7.20	Infoseite	71
7.21	Statistikseite	71
7.22	ConnectMe	71
7.23	Logbuch	71
7.23.1	Statistik, Wiedergabe und Flug Hochladen	72
8	Einstellungen	73
8.1	Karte einst.	73
8.1.1	Farbschema Eigenschaften	74
8.2	Luftraum einst.	75
8.3	Wegpunkte bestimmen	76
8.4	Flugweg &Ziel	77
8.5	OLC&FAIGebiet (Opt)	78
8.6	Aufgabe einst.	79
8.7	Navboxen	80
8.7.1	Bearbeiten	83
8.8	Symbole	84
8.9	Warnungen	85
8.10	Thermikassistent	86
8.11	Polare	87
8.12	Einheiten	88
8.13	Schriftarten	89

8.14	Input	89
8.14.1	Porteinstellungen	91
8.14.2	Bluetooth	91
8.15	Befehle	92
8.16	Setup Menü	92
8.17	Dateien	93
8.18	Aufzeichnung	94
8.19	Benutzeroberfläche (UI)	95
8.20	Flarm	96
8.21	Diverses	97
8.22	Hardware	98
8.22.1	Terminal	99
8.23	LX 1600	100
8.24	LX1600 Ton	101
8.25	LXNAV V7	102
8.26	LXNAV V7 (2)	103
8.27	Vario	104
8.28	Oudie Live	105
9	Oudie Firmware	105
9.1	Hauptbildschirm	105
9.2	Einstellungsbildschirm	106
9.2.1	Lautstärke	107
9.2.2	Beleuchtung	107
9.2.3	Sprache	108
9.2.4	Autorun	108
9.2.5	Kalibrierung	109
9.2.6	USB Einstellung	109
10	Windows Mobile Tipps und Tricks	110
11	Technische Daten	110
12	Problemlösungen	111
13	Haftungsausschluss	112
14	Beschränkte Gewährleistung	112
	Index	113

1 Einführung

Oudie mit SeeYou Mobile Version 6.50

Die in Slowenien beheimatete Firma Naviter löst Probleme von Segelfliegern und der Oudie ist Naviters Antwort auf die Frage „welchen PDA/PNA soll ich zum Fliegen nehmen“. Er ist dazu gedacht, Gleitschirm-, Drachen- und Segelflieger bei ihren Spaß-, Überland- oder Wettbewerbsflügen zu unterstützen.

Alles, was ein Pilot zum Fliegen und Navigieren braucht findet sich in einem einfachen Päckchen. Es enthält bereits alle Kabel, um den Oudie mit GPS oder Logger zu verbinden, eine einfache Saugfußhalterung und auch ein PKW Ladegerät. Das erprobte Naviter Programmpaket mit SeeYou Mobile und ConnectMe ist fertig vorinstalliert.

Sie können das Gerät buchstäblich aus dem Karton nehmen und es dann sofort im Flugzeug nutzen.

Der Oudie arbeitet ideal mit weiteren Naviter Produkten zusammen, als da sind SeeYou (PC), ConnectMe und Soaring Spot.

Naviter d.o.o.
Planina 3
SI-4000 Kranj
Slowenien
email: support@naviter.com
internet: <http://www.naviter.com/de>

Diese Anleitung wurden ins Deutsche übersetzt von:
Lothar Dittmer Info@SeeYou-Deutschland.de

Alle Rechte vorbehalten - Naviter d.o.o. 2003-2016

1.1 Im Päckchen

Der Oudie wird mit SeeYou Mobile und vorinstallierten Vektorkarten (topografische Daten, Höhendaten, große Städte, Flüsse, Seen, Straßen, etc.) ausgeliefert. Flugplatz- und Luftraumdaten für den Großteil der Welt sind bereits gespeichert. Ihr Oudie wird in einem Päckchen mit dem folgenden Inhalt geliefert:

1. Oudie
2. USB Kabel
3. Serielles Kabel für 12V Anschluss und RJ45 Verbindung
4. KFZ-Ladegerät
5. Universelles Netzladegerät
6. Saugnapfhalter
7. Klemmhalterung
8. Universeller RJ45 nach DB9 Buchse Adapter
9. Universeller RJ45 nach DB9 Stecker Adapter
10. RJ45 Adapter Buchse/Buchse
11. RJ12 Kabelverlängerung
12. CD ROM (mit Testversion von SeeYou PC)
13. "Getting started" Handbuch (engl. - Übersetzung auf der CD)
14. Geschenkkarton



Siehe auch:

[Kabel und Adapter](#)

1.2 Laden des Akkus

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den internen Akku des Oudie zu laden:

- Stecken Sie das Netzgerät in eine Steckdose, die 110-240 V Wechselstrom liefert, und stecken Sie das Kabel in die Mini USB Buchse am Oudie.
- Verbinden Sie das PKW Ladegerät mit einer Gleichspannungsquelle, die 12-24 V Gleichspannung liefert und mit der Mini USB Buchse am Oudie.
- Verbinden Sie das kombinierte Lade/Datenkabel mit einer 12 V Gleichstromquelle (z.B. Bord-Akku) und der Mini USB Buchse am Oudie.
- Verbinden Sie das USB Kabel mit einem externen Batteriepack (gehört nicht zum Lieferumfang)

Die Betriebsanzeigeleuchte zeigt den Ladestatus des Oudie. Während des Ladens leuchtet diese Leuchtdiode rot. Grünes Licht bedeutet, dass der interne Akku voll geladen ist.

In manchen Fällen wird bei Verbindung des USB Kabels ein Bildschirm erscheinen, der Ihnen die Wahl zwischen PC-Verbindung und Batterie-Laden lässt:

- Die Wahl von 'Connect to PC', wird die Navigationssoftware ausschalten, um mit dem PC zu verbinden. Sie können diese Möglichkeit beispielsweise nutzen, um Ihre Flüge auf den PC zu kopieren..
- Bei Wahl von 'Charge Battery', wird der interne Akku des Oudie aufgeladen und die PC Kommunikation abgeschaltet. Das ist die richtige Einstellung fürs Fliegen.

1.3 Einbau der Halterung

Die Halterung besteht dem Saugnapfhalter und dem Gerätehalter. Zuerst verschnappen Sie den Gerätehalter mit dem Saugnapfhalter bis Sie ein Klickgeräusch hören.

Dann stecken Sie den Oudie in dem Gerätehalter bis ein weiteres Klickgeräusch zu hören ist.

Benutzen Sie die Schraube am Halter, um den Bildschirm in die beste Sicht- und Bedienungsposition drehen zu können und dort zu fixieren.

Hinweis: Vermeiden Sie bei der Montage unbedingt Positionen, die die Bewegungsfreiheit des Piloten einschränken oder die freie Sicht auf Flugverkehr und Instrumente einschränken.

2 Erste Schritte

Dieses Kapitel befasst sich mit grundsätzlichen Dingen, die Sie wissen müssen, wenn Sie Ihr neu erworbenes Produkt sinnvoll nutzen wollen.

Wenn Sie Oudie zum ersten Mal benutzen, sollten Sie sich ein paar Minuten Zeit nehmen, um die folgenden Details zu lesen und zu verstehen:

- [Oudie kennenlernen](#) ³
- [Oudie an und ausschalten](#) ⁴
- [Firmware Upgraden](#) ⁴
- [Dateien für Oudie kopieren](#) ⁶
- [SeeYou Mobile bedienen lernen](#) ⁷
- [Mit dem GPS verbinden](#) ⁸
- [Kabel und Adapter](#) ⁹

2.1 Oudie kennenlernen

1. An/Aus Taste
2. Signalleuchte
3. Kopfhörer Buchse
4. Steckplatz für MicroSD Karte
5. Mini USB Anschluß
6. Stift
7. Lautsprecher
8. Reset Taste



2.2 Oudie an- und ausschalten

Um den Oudie anzuschalten, drücken Sie die An/Aus-Taste (Power) ca. 1 Sekunde lang.

Um den Oudie auszuschalten, drücken Sie die An/Aus-Taste 1 Sekunde lang wenn das Gerät läuft und wählen Sie dann die gewünschte Aktion:

- Ausschalten: wird die Navigation beenden und das Gerät abschalten.
- Sleep: wird GPS Bildschirm und Bluetooth ausschalten. Die Navigation wird angehalten aber der Akku wird langsam entladen.
- Abbruch: wird nichts machen und zur Navigation zurückkehren lassen

Für einen Systemneustart (Reboot) drücken Sie mit dem Stift den Reset Knopf auf der Rückseite des Gerätes. Siehe auch:

[Oudie kennenlernen](#) ³

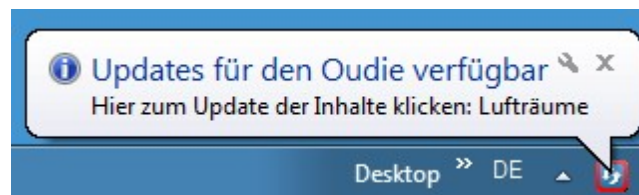
2.3 Firmware upgraden

Halten Sie Ihren Oudie immer mit dem Oudie Updater aktuelle

Oudie Updater ist ein sehr einfaches und effektives Softwaretool für Ihren Oudie. Es arbeitet mit dem Oudie als nahtloses Softwarepaket zusammen. Unter Windows wird das Programm nach der Installation als Verknüpfung auf der Werkzeugeleiste zu finden sein und dort bleiben, bis es etwas zu tun gibt. Das ist alles.

Halten Sie einfach nach dieser Meldung Ausschau:

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, wenn es etwas zu Aktualisieren gibt



und der Oudie Updater erscheint:



Wie funktioniert das?

Laden und installieren Sie den OudieUpdater auf Ihren PC: <http://download.naviter.com/OudieUpdater/ousetup.exe>

1. Um Software, Luftraum oder Karten zu aktualisieren, tippen Sie auf die entsprechenden Schaltflächen und warten einfach nur bis das Kopieren der Daten beendet ist.
2. Entfernen Sie das Verbindungskabel.
3. Booten Sie den Oudie mit dem Reset Knopf auf der Rückseite.
4. Warten Sie bis der Oudie den folgenden Update Dialog anzeigt.



5. Tippen Sie auf "Update" und warten Sie bis der Prozess durchgelaufen ist.



2.4 Dateien für Oudie kopieren

Der SeeYou Mobile Assistent des SeeYou PC Programms verbindet SeeYou auf einfache Weise mit dem Navigationsgerät und schickt Daten vom PC zum Oudie.

Diese Funktion ist und bleibt immer funktionsfähig - das bedeutet: Sie benötigen nicht unbedingt eine registrierte Version von SeeYou, um die gewünschten Daten zum Navigationsgerät zu übertragen.

1. Verbinden Sie den Oudie mit dem PC über das mitgelieferte USB Kabel
2. Tippen Sie auf "Mit PC verbinden" auf Ihrem Oudie Bildschirm um die Kommunikation zu starten
3. Merken Sie sich möglichst welcher Laufwerksbuchstabe in der Folge dem Oudie zugerechnet wird
4. Starten Sie SeeYou
5. Wählen Sie Datei > SeeYou Mobile Assistent

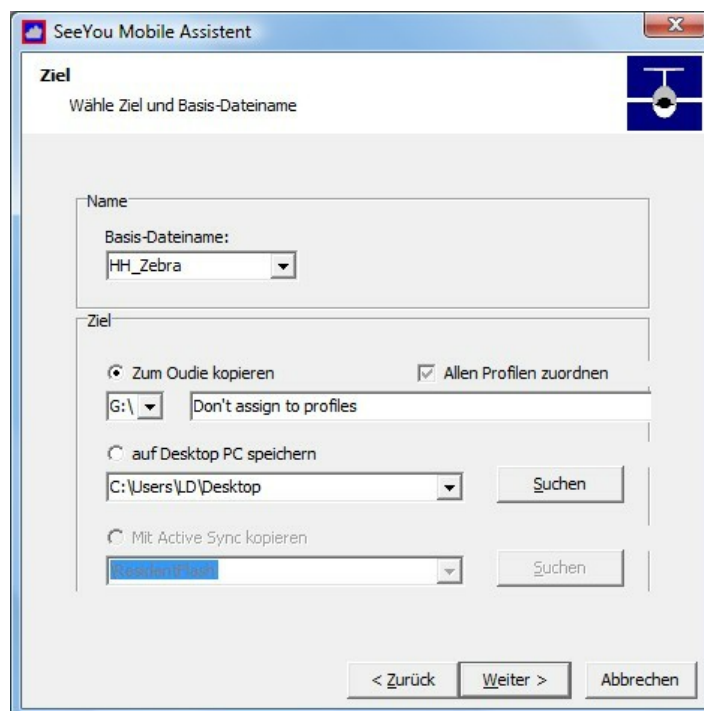
Die erste Seite erlaubt Ihnen, auszuwählen was zum angeschlossenen Gerät kopiert werden soll:

- Wegpunkte und Aufgaben
- Luftraum

(Gelände Geländehöhen und Straßen sollten nicht zum Oudie kopiert werden weil diese dort schon vor installiert sind)

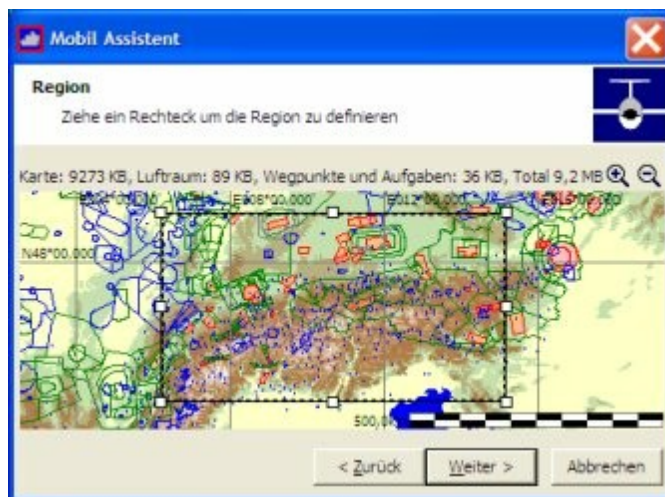
Auf der zweiten Seite können Sie einen *Basisdateinamen* festlegen und den Zielordner auswählen.

- Dateien, die zum Navigationsgerät kopiert oder auf Festplatte gespeichert werden sollen, erhalten jeweils den gleichen Basisnamen mit der Dateinamenserweiterung CUB für Luftraum, CIT für Vektorkarte und CUP für Wegpunkte und Aufgaben.
- Wählen Sie "zum Oudie kopieren"
(damit ist das Oudie Laufwerk gemeint ist, welches am PC zumeist als TFAT Massenspeicher angezeigt wird)
- Legen Sie fest, welchen Einstellungsprofilen diese Daten danach zugeordnet sein sollen
- Klicken Sie auf [Weiter]



Die dritte Seite erwartet die Festlegung eines rechteckiges Gebietes, dessen Inhalt schließlich zum Gerät übertragen wird.

Benutzen Sie die Lupensymbole oben rechts über der Kartendarstellung, um die Vergrößerung einzustellen, oder klicken Sie auf die Ränder der Karte um den Ausschnitt horizontal oder vertikal zu verschieben. Das entspricht der Vorgehensweise in den Kartenfenstern von SeeYou.



Auf der vierten Seite sehen Sie den Fortschritt von Datenübertragung oder Datenspeicherung. Wenn der Datentransfer erfolgreich beendet wurde, können Sie den SeeYou Mobile Assistenten mit der [Beenden] Schaltfläche abschalten.

Die Daten (*Basisdateiname.CUB*= Luftraum und *Basisdateiname.CUP*=Wegpunkte und Aufgaben) befinden sich anschließend auf dem Oudie. Falls die Daten dem gewählten Einstellungsprofil noch nicht zugeordnet wurden, teilen Sie SeeYou Mobile bei [Menü>Einstellungen>Folg.>Folg.>Dateien](#) mit, dass es diese Dateien nutzen soll, indem sie dort mit den [...] Schaltflächen zu den entsprechenden Dateiauswahllisten gehen.

siehe auch:

[Erste Schritte](#) ³⁴

2.5 SeeYou Mobile bedienen lernen

Wir bieten Ihnen zwei Möglichkeiten, wie Sie den Umgang mit dem SeeYou Mobile Programm lernen können, bevor Sie in der Luft sind:

Flugdateiwiedergabe

Das ist sicherlich der beste Weg, um mit SeeYou Mobile vertraut zu werden. Ein bereits absolvierter aufgezeichneter Flug wird wiedergegeben. Das erlaubt, die Daten am Boden so zu sehen, als hätten Sie SeeYou Mobile aktuell im Flug im Cockpit laufen. Um das zu ermöglichen, sollten Sie einige Flüge von Ihrem PC zum Oudie kopieren.

Um das zu realisieren, sollten Sie einige Flüge von Ihrem Desktop PC zum Oudie kopieren. Wählen Sie anschließend den Dialog [Menu > Einstellungen > Input](#) ⁸⁹ und schalten dort Input='Datei' ein. Benutzen Sie die [...] Schaltfläche, um einen dieser Flüge für die Wiedergabe auszuwählen.

Eine andere Möglichkeit Flüge wiederzugeben ergibt sich, wenn Sie es hin bekommen direkt NMEA Daten während Ihres Fluges aufzuzeichnen. Im "NMEA log" werden alle Meldungen vom Gerät gespeichert und können so wieder auf den Schirm gebracht werden, dazu gehören dann auch Flarm Daten und zugehörige Warnungen. Um eine NMEA Logdatei wiederzugeben, erzeugen Sie einen "TMP" Ordner in der obersten Verzeichnisebene Ihres Oudie-Speichers, speichern die NMEA Logdatei als "nmeain.log" und wählen "Datei" als Input bei [Menu > Einstellung > Input](#) ⁸⁹.

Bei der Flugwiedergabe können Sie Wegpunkte wählen, den McCready-Wert einstellen und die anzuzeigende Seite auswählen. Tippen Sie auf den Bildschirm und sehen Sie was passiert. Richten Sie die Navboxen so ein, wie Sie es möchten. Beachten Sie, dass Sie [Navboxen](#) ⁸⁰ und vieles andere für die beiden Kartenseiten getrennt einstellen können.

Simulator

Im Simulator Modus können Sie das Flugzeug auch ohne einen aufgezeichneten Flug fliegen lassen. Sie haben damit die Möglichkeit, Gegenden zu erreichen, die Sie im realen Flug noch nicht gesehen haben. Um das Flugzeug in Bewegung zu setzen, müssen Sie auf das Symbol tippen und dann eine Linie in Richtung des beabsichtigten Kurses ziehen. Je länger die Linie, desto schneller wird das Fortkommen in der vorgegebenen Richtung ausfallen.



Lernen Sie den Funktionsumfang von SeeYou Mobile in aller Ruhe am Boden kennen und gewinnen Sie dabei (und nicht unbedingt während des Fliegens!) die notwendige Sicherheit in der Bedienung.

SeeYou Mobile Simulator für Desktop PC

Zusätzlich zur Oudie-Version haben wir eine Kopie unserer Software erstellt, die auf dem Desktop PC läuft. Dieses Programm erlaubt Ihnen, selbst wenn Sie noch gar kein Navigationsgerät besitzen, die Funktionen von SeeYou Mobile zu Hause zu testen.

Siehe auch:

[Erste Schritte](#) ³

2.6 Mit dem GPS verbinden

Es gibt drei Standardmöglichkeiten, um den Oudie mit einer GPS Quelle zu verbinden:

1. Internes GPS
2. Serielles Kabel zu externer GPS Quelle
3. Bluetooth

Welche Option Sie nutzen wollen, wählen Sie im SeeYou Mobile Programm bei [Menu-Einstellungen-Input](#) ⁸⁹



1. Internes GPS

Der im Oudie eingebaute GPS Empfänger arbeitet immer an COM 1 mit der Baudrate 4800 bps. Sie können auf das interne GPS zurückgreifen, indem Sie wählen : Menü> Einstellungen> Input> Port-Einstellungen> COM1: (=internes GPS).

2. Verbindung mit seriellem Kabel zu externer GPS Quelle

Das beigefügte serielle Datenkabel und die dazu passenden Adapter erlauben Ihnen die Verbindung zu einer externen Datenquelle, als da sind: Streckenflugrechner, Logger, Flarm und andere. Am Oudie sollten Sie für diesen Weg der Verbindung immer den Comport COM4 benutzen.

Das beigefügte Daten/Stromversorgungskabel hat standardmäßig einen RJ45 Stecker mit der Standard IGC Pinbelegung. Diverse Adapter sind beigefügt, die Ihnen die Verbindung zu Geräten mit RJ12 oder DB9 Anschlüssen erlauben. Spezielle Kabel für eine einfache Verbindung zu folgenden Geräten werden als Sonderzubehör angeboten: LX 7007, CAI 302, LX 1600 etc. Bitte informieren Sie sich im Kapitel [Kabel und Adapter](#) ⁹ dieses Handbuchs und lernen Sie dort noch mehr darüber, wie der Oudie mit verschiedenen GPS Geräten zu verbinden ist.

Es ist sehr wichtig zu verstehen, dass das mitgelieferte serielle Kabel unbedingt auch direkt mit einer 12V Spannungsquelle (also beispielsweise mit dem Bordnetz des Segelflugzeuges) verbunden sein muss, damit es richtig funktioniert.

3. Bluetooth

Eine andere Möglichkeit zum Empfang externer GPS-Daten bietet die Nutzung von Bluetooth Funk. Bei [Menü-Einstellungen - Input-Bluetooth](#) können Sie ein Bluetooth-Gerät mit dem Oudie koppeln.



1. Tippen Sie auf [Suchen] am Oudie (nur Geräte die das SPP Protokoll unterstützen werden angezeigt)
2. Wählen Sie das Gerät aus der Liste mit dem Sie koppeln möchten
3. Tippen Sie auf [Verbinde]
4. Geben Sie den PIN des Gerätes mit dem Sie verbinden möchten ein
5. Die Verbindung sollte über den Comport COM5 hergestellt werden (stellen Sie sicher das die Baudrate stimmt)

Sie sollten im Handbuch des anderen Gerätes nachsehen, um an Informationen wie PIN, Baudrate und Verfügbarkeit von Kommunikationsprotokollen zu gelangen. Wenn die Geräte gekoppelt sind und die serielle Verbindung hergestellt ist, wird die Datenkommunikation sofort starten.

Das K6 Bluetooth-Modul benutzt ein spezielles Übertragungsprotokoll und liefert damit ggf. mehr Daten als ein Standard Bluetooth-Protokoll. Es wird vom Oudie voll unterstützt.

2.6.1 Kabel und Adapter

Der Oudie wird mit einem Satz von Kabeln und Adaptern ausgeliefert, der Ihnen eine einfache Verbindung zu den meisten Loggern ohne Löten erlaubt:

1. Stromversorgung und Datenkabel:

Es versorgt den Oudie mit Strom und (optional) auch das Gerät , welches über den RJ45 Stecker verbunden ist. Es hat drei Steckverbinder:

- . der Mini USB Stecker wird mit dem Oudie verbunden
- . das schwarz/rote Kabel wird an die 12V Stromversorgung (Bordnetz) angeschlossen (rot an +12V, schwarz an Minus).
- . der RJ45 Stecker besitzt die Standard IGC Pinbelegung:
 Pin 1 und 2 = +12V
 Pin 5 = RX vom Oudie
 Pin 6 = TX zum Oudie
 Pin 7 und 8 = Masse

Die folgenden Geräte können damit direkt angeschlossen werden: Original Flarm, Volkslogger , K6 Mux, VW1150



2. RJ45 Adapter (Buchse/Buchse)

Dieser Adapter kann dazu genutzt werden, um 8-adrige Kabel mit einem anderen RJ45 Stecker anzuschließen (beispielsweise ein Ethernet Kabel). Er findet auch Verwendung um einen 6poligen RJ12 Verbinder anzuschließen, der bei der Kommunikation mit Colibri, LX 20/2000, MiniBox und RedBox zum Einsatz kommt.



3. 20 cm Kabelverlängerung mit RJ12 Steckern

Dies ist ein Verlängerungskabel , das für Stromversorgung und Datenübertragung genutzt wird. Es muss zusammen mit dem RJ45 Adapter eingesetzt werden. Nutzen Sie RJ45 Adapter und RJ12 Kabelverlängerung um den Oudie mit folgenden Geräten zu verbinden: Colibri, LX 20/2000, MiniBox, RedBox

4. RJ45- > DB9 Stecker und Buchse Adapter

Das ist ein "do-it-yourself" DB9 Adapter. Die Pinbelegung des Adapters ist frei konfigurierbar. Sie können jeden Pin vom RJ45 Stecker mit jedem Pin vom DB9 Anschluss verbinden.

RJ45 Farbcodierung:

- 1 = Weiß (+12V)
- 2 = Braun (+12V)
- 3 = Gelb
- 4 = Grün
- 5 = Rot (RX von Oudie)
- 6 = Schwarz (TX zum Oudie)
- 7 = Orange (Masse)
- 8 = Blau (Masse)



Typische Anwendungen:

- . LX 5000, LX 7000, Standard RS 232
- . LX 160 (NICHT die "si" version - siehe Warnung unten)

WARNUNG: Wenn Sie vorhaben, eine Kabelverbindung zu Geräten zu erstellen, die selbst 5Volt an einem der Pins ausgeben, müssen Sie absolut sicherstellen, das der Pin wo das angeschlossene Gerät 5 Volt ausgibt nicht mit dem brauen oder weißen Einzeldraht verbunden ist (Pins 1 und 2 am RJ45). Das könnte einen Kurzschluss erzeugen und damit beide verbundenen Geräte beschädigen! Achten Sie darauf besonders bei der Verbindung zu folgenden Gerätetypen: Cambridge 302, LX 7007, LX 1600, LX160si und andere mit integrierten 12->5V Wandlern.

Die folgenden bereits fertig vorkonfektionierten Kabel gibt es als Sonderzubehör:

5. CAI 302 Kabel

Verbindet alle Modelle des Cambridge 302 mit dem Oudie - es ist ein direktes Kabel vom CAI zum Oudie, das sowohl Stromversorgung als auch Datentransfer realisiert

6. LX Kabel

Verbindet LX 7007, LX 1600, LX 160 si mit dem Oudie - es ist ein direktes Kabel vom LX Gerät zum Oudie, das sowohl zur Stromversorgung als auch zum Datentransfer dient

3 Wie mache ich was...

- . [\(Einstellungs-\)Profile verwenden](#)^[11]
- . [Starthöhe richtig eingeben](#)^[12]
- . [Luftraumwarnungen managen](#)^[13]
- . [Thermikassistenten nutzen](#)^[15]
- . [Seitenansicht nutzen](#)^[16]
- . [Aufgaben eingeben](#)^[17]
- . [Racing Aufgaben fliegen](#)^[22]
- . [Assigned Area Aufgaben fliegen](#)^[24]
- . [FAI Dreiecks-Assistenten nutzen](#)^[28]
- . [Flarm Radar](#)^[30]
- . [Flug\(aufzeichnung\) benutzen](#)^[33]
- . [Mit dem Internet verbinden](#)^[34]
- . [Mit SeeYou Cloud verbinden](#)^[36]
- . [Mit Soaring Spot verbinden](#)^[37]

3.1 (Einstellungs-)Profile verwenden

Wenn Sie nicht mehr als einen Satz von Navboxen oder Einstellungen benötigen und auch nur ein Flugzeug fliegen könnten Sie dieses Kapitel überspringen und das nächste lesen...



Wenn Sie allerdings verschiedene Flugzeugtypen an verschiedenen Orten fliegen, wollen Sie sich sicherlich nicht jedes Mal lange mit Umstellen von Polare, Wegpunkten und Karte beschäftigen. Dafür haben wir in SeeYou Mobile die Profile vorgesehen. Sie können so die Grundeinstellungen für alle Ihre Vereinsflugzeuge und für den bald anstehenden Wettbewerb abspeichern und bei Bedarf abrufen. Hier steht, wie das funktioniert:

1. Beim ersten Start von SeeYou Mobile wurde bereits ein Profil mit dem Namen 'Default' (=Standard) erzeugt.

Alles, was Sie an den Einstellungen geändert haben, wurde in diesem Profil gespeichert. Nun kommt vielleicht der Tag an dem Sie ein Vereinsflugzeug mit einer völlig anderen Polare und einem anderen GPS fliegen wollen. Um zu vermeiden, dass Polare, Flugzeug- und Hardwaredaten jedes mal neu eingegeben werden müssen, wenn Sie ein anderes Flugzeug benutzen, können Sie ein neues Profil erzeugen. Klicken Sie dazu bei [Menu > Einstellung > Diverses](#) [97] die Schaltfläche [Profil hinzufügen...] an.



2. Nun können Sie wählen zwischen

- aktuelles Profil kopieren (->eine exakte Kopie der aktuellen Einstellungen wird erzeugt)
- neues Profil erzeugen (->eine Kopie des 'Default'-Profils wird erzeugt)

Sie können den Namen selbst in Abhängigkeit dessen vergeben, wofür Sie das Profil nutzen wollen: Nennen Sie es z.B. "ASW 19", "LX 1600" oder "Fuente 2005".



3. Beim nächsten Programmstart von SeeYou Mobile wird das neu erstellte Profil in der Auswahl angezeigt. Sie haben dort dann 10 Sekunden Zeit, ein Profil zu wählen. Wenn Sie nichts wählen, wird das zuletzt aktive Profil gestartet.

4. Wenn Sie ein neues Profil zum ersten Mal geladen haben, sollten Sie es an Ihre Erfordernisse anpassen. Hier finden Sie eine Reihe von Einstellungen, die das vermutlich betrifft:

[Verknüpfungen zu Karten-, Luftraum und Wegpunktdateien](#) ^[93]

[Pilotenname und Flugzeugtypeinstellungen](#) ^[94]

[mit SeeYou Mobile verbundene GPS Hardware](#) ^[98]

[Navboxen für Kartenseite1](#) ^[80]

[Navboxen für Kartenseite2](#) ^[80] (die können sich von Seite 1 unterscheiden !)

Siehe auch:

[Erste Schritte](#) ^[3]

3.2 Starthöhe richtig eingeben

Die korrekte Einstellung der Starthöhe kann den Unterschied zwischen erfolgreichem und frustrierendem Ende eines Fluges ausmachen.

Ein Oudie 2, der nicht mit einer externen GPS Quelle verbunden ist wird nur die intern ermittelte GPS Höhe nutzen können. Daran können Sie so gut wie nichts ändern und deshalb können Sie mit einem solchen Gerät Flüge aus Spaß aufzeichnen und dokumentieren- die GPS Höhenangabe wird Sie aber nicht 100% sicher ausserhalb offizieller Lufträume halten und taugt deshalb nicht für die Dokumentation von Wettbewerbs und Rekordflügen.

Oudie IGC und Oudie 2 mit Verbindung zu externen Geräten mit Druckhöhe werden Höhen extrem genau aufzeichnen. Die Höhe im Oudie IGC und in allen anderen IGC zugelassenen Loggern ist bezogen auf die Standard Druckfläche 1013.25 hPa. Um die aktuelle Höher über dem Meeresspiegel und die aktuelle Flugfläche bestimmen zu können müssen die gemessenen Werte korrigiert und an die reale Welt angepasst werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten bei Oudie / SeeYou Mobile die korrekte Starthöhe einzustellen. Typischerweise wird angenommen, das der vom Drucksensor gelieferte Wert relativ zur Standardatmosphäre von 1013.25 hPa aufgezeichnet wird (aber das kann man auch verändern, siehe unten). Es ist möglich die Höhenangaben automatisch die aktuelle Höhe über MSL anzupassen und damit das aktuelle QNH zu berechnen. Wenn Sie diesen Wert von extern erhalten (z.B. Flugsicherung oder Aufgabenblatt im Wettbewerb) können Sie diesen Wert auch manuell eingeben.

Um die Starthöhe zu korrigieren, gehen Sie zu Menü > MC & Höhe.



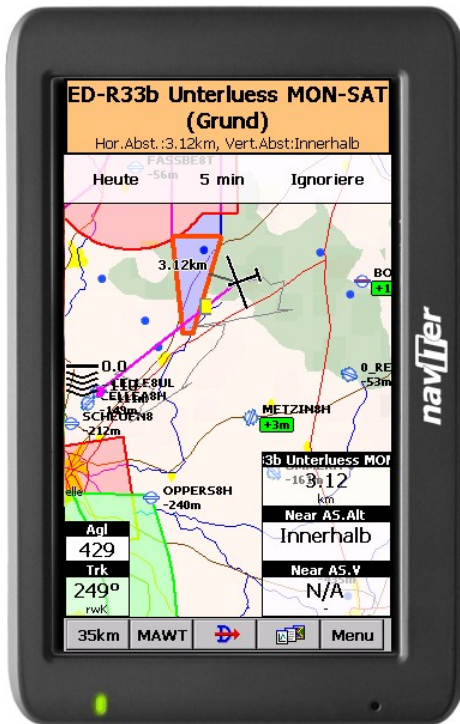
Standardmäßig ist Auto QNH eingeschaltet. Auto QNH wird versuchen die Starthöhe auf Ihre aktuelle Höhe zu korrigieren indem es die Höhe des nächstgelegenen Flugplatzes oder die Höhe Ihrer Position in den Kartendaten verwendet. Wenn das alles fehlschlägt wird eine gemittelte GPS Höhenwert für die Korrektur verwenden (das ist im Falle des Oudie nur eine Notfalllösung, die normalerweise nicht angewendet werden muss, weil der aktuelle Oudie bereits über weine weltweite Geländedatenbank verfügt). Die Auto QNH Einstellung gibt Ihnen also eine sehr gute Idee der aktuellen Druckhöhe und arbeitet automatisch ohne Eingaben.

Wenn Sie die Höhe verändern wollen, müssen Sie Auto QNH ausschalten und die Starthöhe manuell eingeben. Wenn das Häkchen bei Verbunden gesetzt ist (das ist der Standard) wird sich der Druckwert entsprechend mitbewegen.

Bei einem Wettbewerb erhalten Sie üblicherweise einen kompletten Datensatz von der Wettbewerbsleitung. In diesem Falle entfernen Sie zuerst vorhandene Häkchen bei Auto QNH und Verbunden. Geben Sie die von der Wettbewerbsleitung vorgegebenen Werte für Starthöhe und QNH ein und tippen Sie auf OK. So sehen Sie im Flug exakt die gleichen Höhen, wie sie am abend bei der Auswertung genutzt werden. ACHTUNG: In solch einem Falle setzen Sie nicht wieder das Häkchen in bei Verbunden weil die Druckwerte dann zum "verbundenen" Wert geändert würden.

3.3 Luftraumwarnungen managen

Die Vermeidung verbotenen Luftraums ist oftmals genauso wichtig wie die Navigation im Allgemeinen. Weil die Luftraumstruktur oftmals sehr abstrkt und kompliziert ist gestaltet sich das oftmals recht schwierig. SeeYou Mobile wird Ihr "bester Freund" werden, wenn Sie das ganze Potential nutzen was es Ihnen diesbezüglich anbietet.

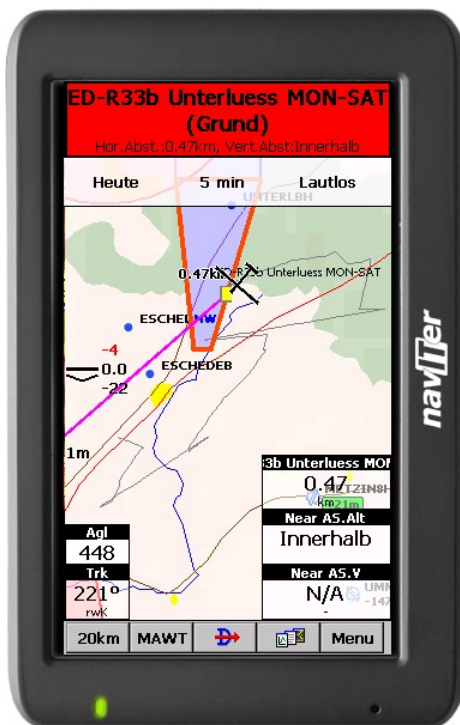


1. Luftraumwarnung

Die erste Stufe - wir nennen sie jetzt Luftraumwarnung - ist oftmals bloß informativ. Der Bildschirm wird einen Text im orange eingefärbten Bereich oben auf der Seite zeigen und den Luftraum hervorheben, in den Sie einfliegen werden, wenn Sie so weiter fliegen. Angezeigt wird auch eine Linie von Ihrer Position zur nächsten Position des betroffenen Luftraums und es wird ein kurzer Warnton ausgegeben.

Sie sollten nun einen Auswahl treffen, wie mit dieser Luftraumwarnung weiter zu verfahren ist und wie lange sie ausgeschaltet werden soll. Sie haben die Wahl zwischen:

- . Heute - bis zum nächsten Start
- . 5 Minuten - beachten Sie bitte, dass diese Zeit bei Menü > Einstellung > Warnungen voreinstellbar ist
- . Ignoriere - solange Sie auf den Luftraum zufliegen wird es nicht mehr piepsen



2. Luftraumalarm

Wenn der komfortable Abstand zum Luftraum zu gering wird ertönt der Luftraumalarm. Im rot eingefärbten Bereich oben auf der Seite erhalten Sie dann wesentliche Informationen zum betroffenen Luftraum und der Luftraum wird auf der Karte hervorgehoben. Auch hier wird eine Linie von Ihrer Position zur nächsten Position des betroffenen Luftraums gezeichnet und es ertönt kontinuierlich ein Alarmton.

Sie können den Alarm immer noch ausschalten für:

- . Heute - bis zum nächsten Start
- . 5 Minuten - einstellbar bei Menü > Einstellungen > Warnungen
- . Lautlos - Warnmeldung weiter anzeigen aber den Alarmton ausschalten

Wenn Sie auf "Lautlos" getippt haben können Sie anschließend immer noch "Ignoriere" wählen.

3. Hilfreiche Navboxen

Drei Luftraum bezogene Navboxen geben Ihnen einen recht guten Überblick über die Luftraumsituation, wenn Sie damit vertraut sind was dort angezeigt wird_:

1. "Nahester Luftraum - Horizontal" (Near AS - H) zeigt Ihnen den kürzesten horizontalen Anstand zur nächsten Grenze eines Luftraums in dem Sie sich noch nicht befinden (Sie befinden sich aber beispielsweise nicht unterhalb dieses Luftraums)

2. "Nahester Luftraum - Höhe" (Near AS Alt) liefert Ihnen die Höhendifferenz bezogen auf den horizontal am nächsten liegenden Luftraum. Diese Höhendifferenz ist negativ, wenn Sie sich unter der Untergrenze dieses Luftraums befinden. Sie ist positiv, wenn Sie sich oberhalb der Obergrenze befinden. "Innerhalb" wird angezeigt, wenn Sie Gefahr laufen die höhenmäßigen Begrenzungen des fraglichen Luftraums zu verletzen,

oder sich bereits in diesem Luftraum befinden.

3. "Nahester Luftraum - Vertikal" (Near AS V) liefert die Höhendifferenz zum Luftraum oberhalb oder unterhalb Ihrer Position. Der Wert ist negativ wenn Sie sich unter dem Luftraum befinden und positiv wenn Sie grad darüber fliegen. "Innerhalb" erscheint wenn Sie schon im betreffenden Luftraum sind und "N/A", wenn es keinen entsprechenden Luftraum an Ihrer aktuellen Position gibt.

Zusätzlich gibt es eine sinnvolle "Aktion", die jeder beliebigen Navbox zugeordnet werden kann. Es ist die Aktion "Nahesten Luftraum scharf schalten", die man am sinnvollsten der Navbox "Nahester Luftraum - Horizontal" zuordnet. Wenn Sie die Navbox der diese Aktion zugeordnet wurde antippen, wird der fragliche Luftraum hervorgehoben. Das verknüpft die aktuelle Position mit dem Luftraum und zeigt dann auch die Distanz vom Flugzeug zum Luftraum an.

4. Auf den Bildschirm tippen

Zusätzlich zu all diesen Aktionen haben Sie die Möglichkeit, irgendwo den Kartenbildschirm anzutippen und auf der dann erscheinenden Seite auf "Luftraum" zu tippen, damit eine Liste der Lufträume im Bereich der ausgewiesenen Position angezeigt wird. Innerhalb dieser Liste können Sie schnell die Sichtbarkeit der Lufträume verändern oder einfach nur einen Überblick gewinnen, was vor Ihnen liegt. Sie können dort ab version 4.2 auch die Eigenschaften der Lufträume ändern und z.B. Unter- und Obergrenzen verschieben.

Mit diesen Möglichkeiten sollte die Luftraumnavigation auch dann einfach und verständlich vonstatten gehen, wenn Sie sich in einer komplizierten Luftraumumgebung bewegen.

Siehe auch:

[Cursorinfo > Luftraumdialog](#)^[41]
[Einstellungen > Luftraum](#)^[75]

3.4 Thermikassistenten nutzen

Der Thermikassistent ist eine Funktion von SeeYou Mobile, die Ihnen helfen soll, den Aufwind schnell zu zentrieren.

Der Thermikassistent analysiert das Steigen des Bartes. Er berechnet den Durchschnittswert und ermittelt zudem, wie stark sich die Variowerte in jedem Kreis ändern.

Er nutzt dann zwei Wege Ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen:

1. Eine akustische Warnung wird ausgegeben wenn die Steigvarianz über der eingestellten Schwelle liegt. Der Ton erklingt einen ausgewählter Zeit- oder Winkelwert bevor das Flugzeug den Bereich des Kreises erreicht in dem das Steigen beim vorhergehenden Kreis maximal war.

2. Die Grafische Darstellung des Thermikassistenten erfolgt, wenn die dafür eingestellte Schwellvarianz überschritten wird (siehe [Einstellungen - Thermik](#)^[86]). Die Größe der kleinen Kreise spiegelt die Stärke des Steigens wieder. Die Farbe der Kreise verhält sich relativ zum eingestellten Mc Cready Wert. Rot ist besser als McCready, blau ist mehr als 0.5m/s (1kts) schlechter als McCready und gelb liegt dazwischen. Der Pfeil zeigt zum Maximalen Steigen im vorhergehenden Kreis, während die Länge des Pfeils die Stärke der Empfehlung den Kreis zu verlagern repräsentiert. Der Pfeil ist länger wenn die Varianz im Kreis größer ist.

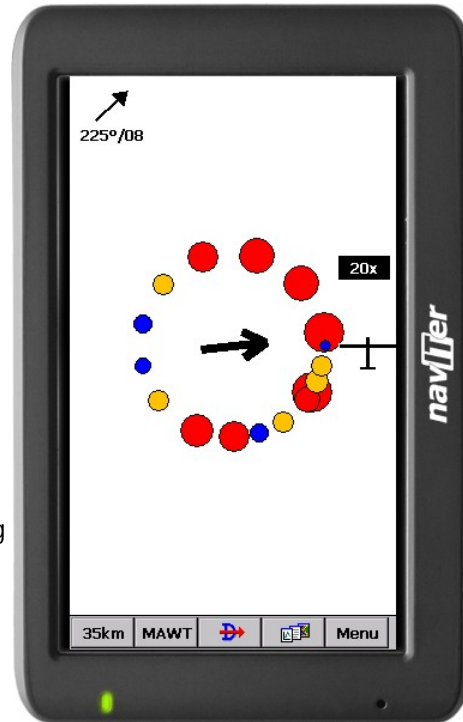
Ihre Aufgaben:

- . den Aufwind finden
- . Einkreisen
- . Herausschauen !
- . Die Thermikentwicklung beobachten
- . Den Verkehr in der Umgebung beobachten
- . Die Vorschläge des Thermikassistenten nutzen

Die Aufgaben des Assistenten:

- . den Aufwind analysieren
- . das stärkste Steigen im Kreis finden
- . akustische und visuelle Vorschläge liefern

Wir wollten kein Zauberwerkzeug für die optimale Thermiknutzung entwickeln, sondern einen Assistenten für die Zeiträume, wo Sie müde werden oder etwas wichtigeres zu tun haben, als sich 100%ig auf die Thermik zu konzentrieren



Oftmals wird nur der Signalton erscheinen. Wenn Sie den Thermikassistenten unabhängig von der gerade aktuellen Variovarianz darstellen wollen, gehen Sie einfach ins Menü und tippen Sie auf die Schaltfläche Thermikassistent. Um den Assistenten zu schließen tippen Sie einfach irgendwo auf den Bildschirm.

Wir wären auch dann froh, wenn Sie das Fliegen genießen können und Sie nie einen Grund finden den Thermikassistenten zu benutzen :-)

Siehe auch:

[Erste Schritte](#)³⁴

[Einstellungen - Thermik](#)⁸⁶

3.5 Seitenansicht nutzen

Die Seitenansicht arbeitet auf zwei verschiedene Art und Weisen. Im freien Flug (keine aktivierte Aufgabe oder "go to" Navigation) wird ein Schnitt durch das Gelände entsprechend dem aktuellen Kurs angezeigt. Wenn Sie eine Aufgabe oder zu einem festem Punkt fliegen wird der Schnitt durchs Gelände von der aktuellen Position zum Zielpunkt dargestellt.



- . Der weiße Punkt zeigt Ihre Höhe an.
- . Die graue Linie zeugt den aktuellen Gleitpfad (es wird die gleiche Farbe wie beim aktuellen Flugvektor benutzt. Mehr dazu bei [Flugweg & Ziel](#)^[77])
- . Die violette Linie zeigt den Gleitpfad mit der erforderlichen Gleitzahl (es wird die gleiche Farbe wie bei der Kurslinie benutzt - siehe [Flugweg & Ziel](#)^[77])
- . Die gelbe Linie zeigt den Gleitpfad, wenn mit McCready 0 geflogen würde.

Die Seitenansicht kann bei [Menü>Anzeigeoptionen>Seitenansicht](#)^[51] ein und ausgeschaltet werden. Diese Funktionalität können Sie auch mit der Navbox "Seitenansicht" erreichen oder aber indem Sie die entsprechende Aktion einer anderen sichtbaren Navbox zuordnen. Wenn die Seitenansicht sichtbar ist können Sie sie wieder ausschalten indem Sie in den Bereich der Seitenansicht tippen - so ähnlich wie beim ausschalten des Thermikassistenten.

Siehe auch:

[Flugweg & Ziel](#)^[77]
[Anzeigeoptionen](#)^[51]

3.6 Aufgaben eingeben

Wir hatten die Möglichkeit, vielen erfahrenen Piloten über die Schulter zu schauen, die manchmal einen recht komplizierten Weg gefunden hatten, eine Aufgabe einzugeben... dies ist eine Anleitung, wie man eine Aufgabe in SeeYou Mobile schnell eingibt.

Das Festlegen der Aufgabe ist eigentlich nichts Anderes, als Wegpunktnamen eingeben. Eine Einstellung der Sektoren ist zumeist nicht notwendig. Die Anleitung basiert auf der Eingabe der Demo-Aufgabe aus der Testversion von SeeYou Mobile. Die Aufgabe soll ein 500km FAI Dreieck im südöstlichen Teil der Alpen sein. Sowohl Racing- als auch Assigned Area Aufgaben werden hier erläutert.

Starten Sie mit Menü>Aufgabe>Extras>Lösche Aufgabe:



Stellen Sie sicher, dass die erste Zeile der nun leeren Liste ausgewählt ist (wenn Sie den Bildschirm nach Löschen der Aufgabe nicht berührt haben, ist das der Fall). Tippen Sie nun auf [Tastatur]:



Beginnen Sie, den Wegpunktnamen einzutippen und Sie werden feststellen, dass der Name vervollständigt wird während Sie tippen:



Sehen Sie zum Beispiel auf dem Bild, wo "S" und "V" eingetippt wurde, während ". Peter" automatisch vom System ergänzt wird.

Wenn Sie wissen, wie Ihr gesuchter Wegpunkt in alphabetischer Folge zum aktuell automatisch angezeigten Namens steht, dann können Sie auch [<<] oder [>>] auf der Bildschirmtastatur benutzen, um die Wegpunktnamen alphabetisch geordnet weiter zuschalten. Wenn Sie den gesuchten Punkt in der Liste gefunden haben, bestätigen Sie die Auswahl mit [OK].

Sie sind nun zurück in der Listenansicht des Aufgabendialogs. Tippen Sie auf die Zeile unterhalb des Startpunktes. Diese Zeile wird jetzt blau markiert:



Tippen Sie wieder auf [Tastatur] und beginnen Sie den ersten Wendepunkt einzugeben, in diesem Fall ist es Corvara:



Beachten Sie das nach Eingabe von "C" und "O" nicht "Corvara" sondern "Cortina" vorgeschlagen wird. Tippen Sie einmal auf [>>] und gelangen Sie so zu "Corvara". Tippen Sie auf OK.

Wiederholen Sie diese Prozedur, bis alle Wegpunkte und auch das Ziel eingegeben sind:



Wenn Ihre Standard-Sektoreinstellungen bei Menü>Einstellungen>Aufgabe>Sektor>Typ>Abflug/Punkt/Ziel so gesetzt waren, wie sie auch bei diesem Flug genutzt werden sollen, dann sind Sie schon fertig. Fliegen Sie die Aufgabe und haben Sie Spaß dabei!!

Assigned Area Aufgaben eingeben

Assigned Area Aufgaben werden nur bei zentralen Wettbewerben genutzt. Die Organisatoren bereiten dann normalerweise einen Aufgabenzettel vor - der folgende Auszug daraus zeigt beispielhaft die Beschreibung der Wegpunktsektoren:

Sektor Beschreibung:

Abflug Sv. Peter: zum nächsten Wendepunkt, Linie 16,0km
 [Typ=zum nächsten Wendepunkt, A12=Auto, R1=8,0km, A1=45°, R2=0,0km, A2=0°, NurLinie]

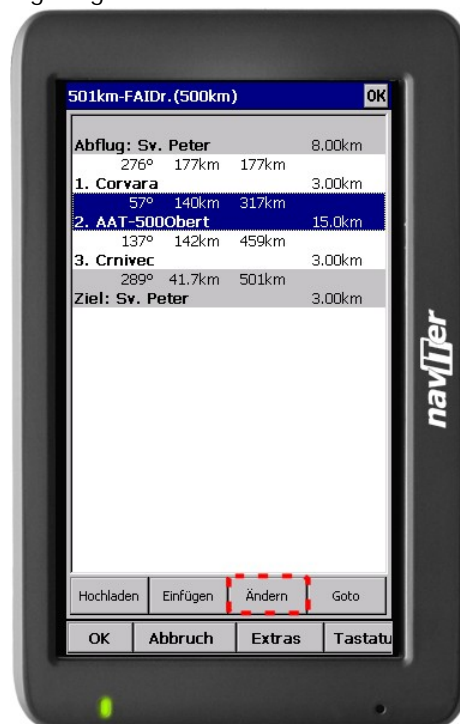
1.Punkt Corvara: Symmetrisch, R=3,0km, Winkel=90°
 [Typ=Symmetrisch, A12=Auto, R1=3,0km, A1=45°, R2=0,0km, A2=0°]

2.Punkt 500Obert: Zylinder R=15,0km
 [Typ=Symmetrisch, A12=Auto, R1=15,0km, A1=180°, R2=0,0km, A2=0°]

3.Punkt Crnivec: Symmetrisch, R=3,0km, Winkel=90°
 [Typ=Symmetrisch, A12=Auto, R1=3,0km, A1=45°, R2=0,0km, A2=0°]

Ziel Sv. Peter: zum vorherigen Wendepunkt, Linie 6,0km
 [Typ=zum vorherigen Wendepunkt, A12=Auto, R1=3,0km, A1=45°, R2=0,0km, A2=0°, NurLinie]

In diesem Beispiel ändern wir den Sektor für den Punkt "500Obert" (das ist die Abkürzung von "500 Obertauern" im Aufgabenblatt). Tippen Sie auf den Wegpunkt "500Obert" und markieren Sie ihn blau. Tippen Sie dann auf [Ändern] (Edit) wie im folgenden Bild gezeigt:



Im Wegpunkt Änderungsdialog müssen Sie nun die Informationen aus dem Aufgabenblatt eingeben. Im Prinzip folgt die Eingabe im Dialog der Reihenfolge der Auflistung auf dem Aufgabenblatt:



- . Richtung (symmetrisch)
- . Winkel12 (bei symmetrischer Richtungsangabe nicht aktiviert)
- . Radius 1 = 15 km (Sie müssen hier die Vorgabewerte aus dem Aufgabenblatt eingeben)
- . Winkel1 = 180
- . Radius2 = 0
- . Winkel2 = 0
- . "nur Linie" soll nicht aktiviert sein
- . "Autom. Nächster" sollte bei Assigned Areas deaktiviert sein, weil sonst die Navigation bei Erreichen der Area sofort auf den nächsten Sektor weiterschaltet
- . aktivieren Sie das Kästchen bei "Assigned Area"

Das ist fürs Erste schon alles - schließen Sie den Dialog mit OK. Ändern Sie dann so alle verbleibenden Assigned Areas. Vergessen Sie nicht, die vorgegebene Aufgabenzeit bei Extras>Optionen>Aufgabenzeit einzugeben.

Aufgaben und Einstellungen für die spätere Nutzung speichern

Es ist ratsam, alle Daten für den Fall irgend eines Systemausfalles sicher gespeichert zu haben. Ausgehend vom Navigationsbildschirm wählen Sie Menu>Folg.>Speichere Einstellungen und aktivieren dann -falls möglich- die Kästchen bei "Profil speichern" und "Wegpunkte und Aufg. speichern". Tippen Sie zum Abschluss auf [Ja].

Die [Speichere Einstellungen] Schaltfläche wurde mit Version 3.1 im SeeYou Mobile ergänzt. Sie kann mit Menu>Einstellungen>Menü an beliebiger Stelle im Menü angeordnet werden.

3.7 Racing Aufgaben fliegen

Racing Aufgaben sind die seit Jahrzehnten benutzten Standardaufgaben bei zentralen und dezentralen Wettbewerben. Sie basieren auf vorgegebenen Wendepunkten und werden auch bei Flügen für Rekorde und Leistungsabzeichen eingesetzt. Aufgaben - egal welcher Art - bedürfen der Flugvorbereitung.

1. Aufgabe eingeben

Wählen Sie dazu den [Menu > Aufgabe](#) Dialog. Geben Sie dort die Wegpunktnamen in der Listenansicht über den Tastaturbereich ein. Tippen Sie zuerst die Anfangsbuchstaben und benutzen Sie dann die '<<' und '>>' Symbole, um die Auswahl aus der Liste vorhandener Wegpunkte zu vervollständigen.

Nachdem Sie die Wegpunkte der Aufgabe eingegeben haben, sollten Sie in jedem Falle prüfen, ob die Sektoren richtig eingestellt sind. Klicken Sie nach Auswahl jedes Punktes einmal auf [Ändern] um den [Wegpunkt ändern](#) Dialog zu starten. Benutzen Sie beispielsweise folgende Werte, um Strecken für FAI Rekorde oder Leistungsabzeichen zu definieren:

- Abflugpunkt: Richtung = Nächster, Radius1 = 0.5km und 'nur Linie' aktivieren.

- Wendepunkte 1-3: Richtung = Symmetrisch, Radius1 = 3km, Winkel1 = 45° (der Rest ist 0 bzw. nicht aktiviert)
- Ziel: Richtung = Vorheriger, Radius1 = 0.5km und 'nur Linie' aktivieren.



2. Starten der Aufgabe im Flug.

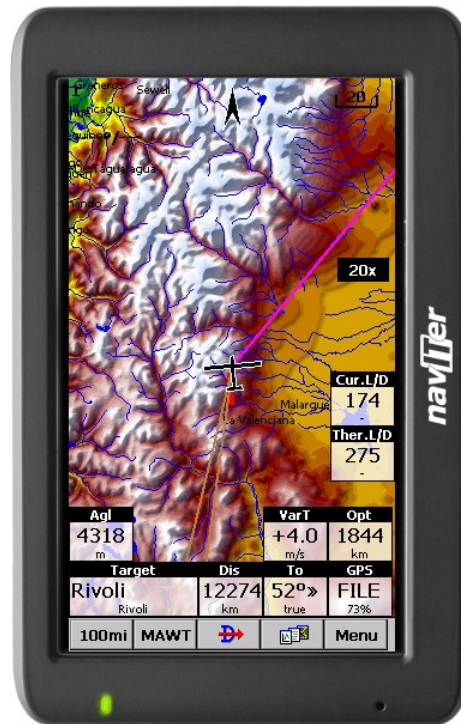
Schauen Sie aufs Display, um zu sehen wo sich die Abfluglinie befindet. Sie werden ein akustisches Signal erhalten, wenn Sie die Linie erfolgreich überqueren. Dann erscheint ein Feld, in dem die Abflugzeit dargestellt ist. Um mit der Aufgabennavigation zu beginnen, tippen Sie auf das Feld mit der Abflugzeit. Sie fliegen nun zum ersten Wendepunkt der Aufgabe und die Statistikfunktion läuft.

Wenn Sie die Aufgabe neu starten wollen, müssen Sie das Ziel wieder auf den Abflugpunkt setzen. Am besten machen Sie das, indem Sie im Aufgaben-Dialog den Abflugpunkt wählen und dann die [Goto] Schaltfläche betätigen. Die Statistik wird neu gestartet, wenn Sie wieder die Abfluglinie überfliegen.

3. Die Aufgabe fliegen

Während des Flugs können Sie alle Funktionen nutzen, die Ihnen SeeYou Mobile zur Verfügung stellt:

- die [Kartenansicht](#)^[38], damit Sie wissen, wo Sie sind
- die [Navboxen](#)^[80], um aktuell interessante Flugparameter zu verfolgen
- die [Statistik](#)^[48], um zu sehen was Sie erflogen haben
- die [Luftraumwarnung](#)^[46], um sich Ärger zu ersparen
- den [Goto Dialog](#)^[57], z.B. um den nächsten Flugplatz zu finden



4. und zum Schluss der Endanflug

Dazu ein Tipp: Im Endanflug sind die [Navboxen](#)⁸⁰ für erforderliche Gleitzahl (Req L/D) und aktuelle Gleitzahl (Cur L/D) sehr hilfreich. Sie zeigen Ihnen die erforderliche Gleitzahl bis zur Ziellinie und die gerade erfolgene Gleitzahl. Sie sind auf dem richtigen Gleitpfad, wenn die aktuelle Gleitzahl die erforderliche Gleitzahl übertrifft. Diese Kalkulation beinhaltet bereits die eingestellte Höhenreserve. Der Vorteil liegt darin, dass solch ein Vergleich unabhängig von den Einstellungen für McCready, Polare, Windberechnung, Mücken und Ballast (welche letztendlich alle mit Fehlern behaftet sein könnten) funktioniert !

Die aktuelle Gleitzahl ist das, was Sie gerade erfiegen (als Mittelwert der letzten 2 Minuten berechnet) . Die erforderliche Gleitzahl ist das, was Sie zumindest erfiegen sollten. Wenn die aktuelle Gleitzahl über der erforderlichen liegt, sind Sie schon auf dem richtigen Weg zum Ziel - und wenn es so aussieht, als würde das auch so bleiben kommen Sie an. Probieren Sie das am besten selbst einmal aus!

Siehe auch:

[Wie mache ich was ...](#)¹⁰

3.8 Assigned Area Aufgaben fliegen

Bei Assigned Area Aufgaben kann man seine Wendepunkte in den vorgegebenen Gebieten selbst festlegen. Hohe Durchschnittsgeschwindigkeit ist auch hier das, was wirklich zählt. In jedem Gebiet muss ein Aufzeichnungspunkt liegen - wo gewendet wird, sollte allerdings während des Flugs den meteorologischen Rahmenbedingungen angepasst werden. Diese Optimierungsaufgabe ist kaum noch ohne Unterstützung eines intuitiv zu bedienenden Pocket PCs zu erledigen.

1. Aufgabe eingeben

Wählen Sie dazu [Menu > Aufgabe](#)⁷⁹. Geben Sie dort die Wegpunktnamen in der Listenansicht über den Tastaturbereich ein. Tippen Sie zuerst die Anfangsbuchstaben und benutzen Sie dann ggf. die 'Rechts' und 'Links'-Taste, um die Auswahl aus der Liste vorhandener Wegpunkte zu vervollständigen.



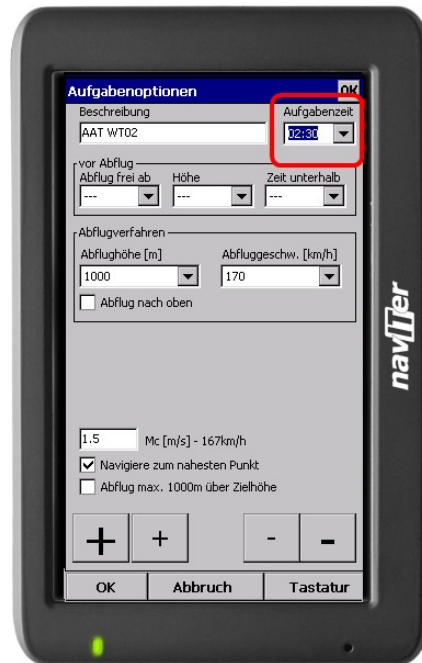
Nachdem Sie die Wegpunkte der Aufgabe eingegeben haben, müssen Sie die Sektordaten der Assigned Area Aufgabe hinzufügen. Klicken Sie nach Auswahl jedes Punktes auf [Ändern], um den [Wegpunkt ändern](#)^[64] Dialog zu starten.

Um eine kreisrunde Assigned Area einzugeben, wählen Sie Folgendes:

- Richtung = Symmetrisch (in diesem Falle nicht unbedingt erforderlich)
- Radius1 = der Radiuswert aus dem Briefing
- Winkel1 = 180°
- Assigned Area = aktiviert

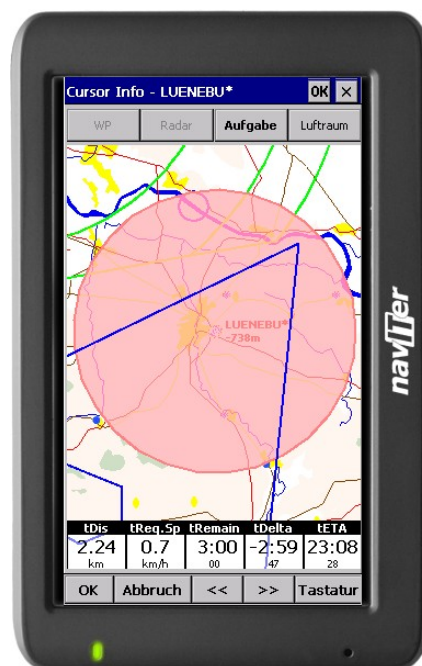


Als nächstes stellen Sie die ebenfalls im Briefing vorgegebene Aufgabenzeit ein. Sie wird bei [Menu > Aufgabe > Extras > Optionen > Aufgabenzeit](#)^[65] in Minuten eingegeben.



2. Vor dem Start

Standardmäßig werden die Wendepunkte des Sektors ins Zentrum gelegt. Aber abhängig von der gegebenen Wettersituation ist das nicht unbedingt das, was Sie wirklich als Aufgabe fliegen wollen. Wenn Sie schon eine grobe Idee von dem haben, was Sie nach dem Abflug tun werden, rufen Sie [Menu > Aufgabe > Karte](#)⁶³ auf, oder tippen Sie auf den Bildschirm, um den [Aufgaben](#)⁴² Cursor Info Dialog zu starten. Verändern Sie dann jeweils den anzufliegenden Punkt in jedem Sektor, um letztendlich - unter Berücksichtigung der Zeitvorgabe - eine Aufgabe der Größe zu erzeugen, die Ihnen an diesem Tag sinnvoll erscheint.



3. Starten der Aufgabe im Flug.

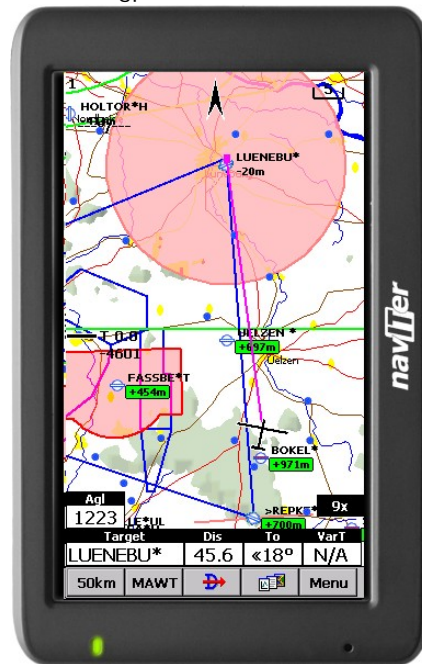
Schauen Sie aufs Display, um zu sehen wo sich die Abfluglinie befindet. Sie werden ein akustisches Signal erhalten, wenn Sie die Linie erfolgreich überqueren. Dann erscheint ein Feld in dem die Abflugzeit dargestellt ist. Um mit der Aufgabenavigation zu beginnen, tippen Sie auf das Feld mit der Abflugzeit. Sie fliegen nun zum ersten Wendepunkt der Aufgabe und die Statistik läuft.

Wenn Sie die Aufgabe neu starten wollen, müssen Sie das Ziel wieder auf den Abflugpunkt setzen. Am besten machen Sie das, indem Sie im Aufgaben Dialog den Abflugpunkt wählen und dann die 'Goto' Schaltfläche betätigen. Die Statistik wird neu gestartet, wenn Sie wieder die Abfluglinie überfliegen.

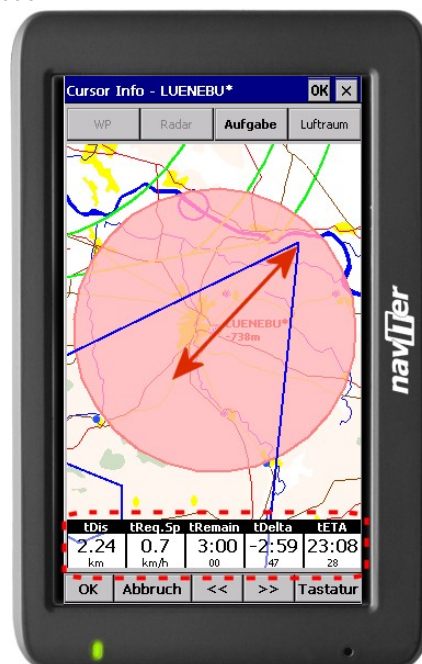
3. AAT-Aufgabe fliegen

Während des Flugs können Sie alle Funktionen nutzen, die Ihnen SeeYou Mobile zur Verfügung stellt:

- die [Kartenansicht](#)^[38], damit Sie wissen, wo Sie sind
- die [Navboxen](#)^[80], um aktuell interessante Flugparameter zu verfolgen
- die [Statistik](#)^[48], um zu sehen was Sie erflogen haben
- die [Luftraumwarnung](#)^[46], um sich Ärger zu ersparen
- den [Goto Dialog](#)^[57], z.B. um den nächsten Flugplatz zu finden



Im Verlauf des Flugs werden Sie die Wettersituation besser einschätzen können. Vielleicht wollen Sie den Wendepunkt im nächsten AAT-Sektor verschieben, um die Aufgabe an die aktuell als erreichbar angesehene Durchschnittsgeschwindigkeit anzupassen.



Beobachten Sie, wie sich die entsprechenden Anzeigen in den Navboxen verändern, wenn Sie einen Punkt hin und herschieben. Das wird Ihnen hoffentlich gute Ideen für das liefern, was Sie in den nächsten Stunden tun sollten...

4. Statistik

Während des Fluges wird Sie sicher auch interessieren, wie die [Statistik](#)^[48] aussieht. Zwei Seiten zeigen Ihnen jeweils, wie es aktuell aussieht. Die "Aufgabenstatistik" liefert Ihnen Entfernung und Durchschnittsgeschwindigkeit seit Sie die Abfluglinie überflogen haben. Die "60-min Statistik" zeigt Ihnen, wie es in der letzten Stunde voran ging. Zwischen den verschiedenen Statistikseiten können Sie umschalten, wenn Sie auf die untere Hälfte der Seite tippen. Aus dem Vergleich dieser Daten sollten Sie dann Ihre Entscheidungen für den Fortgang des AAT-Fluges ableiten.



5. Endanflug

Im Endanflug sind die [Navboxen](#)^[80] für erforderliche Gleitzahl (Req L/D) und aktuelle Gleitzahl (Cur L/D) sehr hilfreich. Die aktuelle Gleitzahl ist das, was Sie gerade erfliegen. Die erforderliche Gleitzahl ist das, was Sie zumindest erfliegen sollten. Wenn die aktuelle Gleitzahl über der erforderlichen liegt, sind Sie schon auf dem richtigen Weg zum Ziel - und wenn es so aussieht, als würde das auch so bleiben, kommen Sie an. Der Vorteil liegt darin, dass solch ein Vergleich unabhängig von den Einstellungen für McCready, Polare, Windberechnung, Mücken und Ballast (welche letztendlich alle mit Fehlern behaftet sein könnten) funktioniert! Probieren Sie das am besten selbst aus!

Siehe auch:

[Wie mache ich was ...](#)^[10]

3.9 FAI Dreiecks-Assistenten nutzen

Der FAI Dreiecks Assistent hilft Ihnen das größtmögliche FAI Dreieck zu fliegen.

Hinweis: Nach internationalen Regeln werden erst ab 750km Dreiecksstrecke andere minimale/maximale Prozentwerte für die FAI-Dreiecks-Schenkelänge vorgegeben - bei der DMSt ändern sich diese Werte bereits bei 500 km. Wenn der Standardwert für die Prozentgrenzen von 750km auf 500km umgeschaltet werden soll, kann man das nur mit einem Texteditor im XML Profil machen - dazu ist dann `<FAIDIST>750000</FAIDIST>` zu ändern nach `<FAIDIST>500000</FAIDIST>`

Sie müssen nicht allzu viel tun, wenn Sie den FAI Assistenten nutzen wollen - Anschalten und Fliegen sollte in den meisten Fällen ausreichen. Hier steht wie es funktioniert:

Das An- und Ausschalten des FAI Assistenten folgt der Philosophie beim Darstellen von Karte, Wegpunkten, Luftraum Navboxen usw. Das alles wird mit dem [Anzeigeoptionen](#)^[51]-Dialog ("MAWT" in der Menüleiste) gesteuert.



Fliegen eines freien FAI Dreiecks

Das FAI Gebiet muss eingeschaltet sein und Sie sollten natürlich grob wissen in welcher Richtung Sie Ihr Dreieck fliegen möchten.

Je größer das angefangene Dreieck desto eher werden Sie wissen wohin es geht. Der FAI Assistent folgt einfach dem, was Sie fliegerisch machen. Wenn sie den ersten Schenkel fliegen, wird er natürlich noch nicht wissen können welchen Kurs Sie später verfolgen werden. Das FAI-Gebiet wird auf einer Seite des ersten Schenkels eingezeichnet. Wenn Sie möchten, das es auf der anderen Seite angezeigt wird, dann tippen Sie einfach ins Gebiet und es wird dann auf die andere Seite gelegt (vorausgesetzt das die Standardeinstellung "Rotiere bei Klick" in den Einstellungen nicht verändert wurde).

Wenn Sie Ihren ersten (fiktiven) Wendepunkt umrundet haben, fliegen Sie einfach zum nächsten Ziel weiter (oder zu einem Gebiet in dem sich der 2. Punkt befinden könnte). Sobald das bereits erfolgte Dreieck groß genug ist, ändert sich das dargestellte FAI Gebiet. Es wird dann nicht mehr am längsten Schenkel dargestellt sondern am letzten geflogenen Schenkel. Es zeigt damit das Gebiet, in das Sie Ihren zweiten Wendepunkt legen können um aus Ihren gesamten Flug ein gewertetes freies FAI Dreieck zu machen.

Wenn Sie nahe am letzten Wendepunkt sind, können Sie zusätzliche Infos über Opt (-FAI) Navbox erhalten, die über die Liste der [Navboxen](#) eingeschaltet wird. Platzieren Sie diese Box gut sichtbar auf dem Bildschirm um zu sehen wie große das gewertete (FAI)-Dreieck, sein wird wenn Sie nach Hause kommen. Wenn Sie mit dem, was Sie im zweiten Gebiet erfolgen haben zufrieden sind gehen Sie auf Heimatkurs. Die FAI Dreiecksoptimierung wird sich nicht mehr verändern, denn es geht nur noch darum, nach Hause zu kommen.

Das unten sichtbare Beispiel behandelt ein FAI Dreieck, das an einer Ecke begonnen wurde. Wenn Sie ein Dreieck mit Start auf dem Schenkel fliegen, ist eigentlich nichts wesentlich anders, nur die Abfolge der Schenkel ändert sich.

Die Aufgabe abschließen

Ein FAI Dreieck ist erst dann beendet wenn Sie zum Abflugpunkt zurückgekehrt sind. Ein geloggt er Punkt in einem Radius von 1km um einen Aufzeichnungspunkt auf dem Beginn des ersten Schenkels wird benötigt, um die Aufgabe zu beenden. Das kann ein einfacher Punkt sein, wenn Sie Ihr Dreieck an einer Ecke begonnen haben. Oder aber es ist eine ganze Reihe von Aufzeichnungspunkten zwischen Abflug und erstem Wendepunkt, wenn Sie den Flug auf dem Schenkel begonnen haben.

Der FAI Dreiecks Assistent hilft Ihnen nun dabei, das Dreieck zu beenden, indem er Ihnen immer einen 1 km Radius um den nächsten zu erreichenden Abschlusspunkt eingezeichnet.

FAI-Gebiet drehen

Manchmal erfordert solch ein Flug etwas mehr nachdenken als in dem obigen Beispiel. Sie wollen vielleicht wissen ob Ihr aktueller Schenkel schon lang genug ist um die Stadt XY beim Dreiecksflug einzubeziehen. Aus

diesem Grund wollen Sie das Gebiet aus seiner aktuellen Position heraus drehen. Es ist kaum einfacher zu machen als mit einem Fingertip ins FAI Gebiet auf dem Bildschirm. Wenn Sie auf dem ersten Schenkel unterwegs sind (oder grad knapp auf dem zweiten), wird es dadurch rechts/links um den ersten Schenkel gespiegelt. Wenn Sie schon weiter auf dem zweiten Schenkel vorangekommen sind und abzusehen ist, wie Sie das Dreieck fliegen werden, wird das Gebiet um die Schenkel gedreht. All das setzt aber voraus, dass in den Einstellungen unter Opt der Punkt "Rotiere bei Klick" aktiviert ist.

Die FAI Gebietsumschaltung kann auch mit Tasten- oder Menüfunktionen verbunden werden, denn es gibt die Aktion "Rotiere FAI-Gebiet" unter [Menü > Einstellung > Befehle](#)^[92].

Voreinstellung des FAI Dreiecksassistenten

Um das Erscheinungsbild des FAI-Assistenten zu verändern gehen Sie zu [Menü > Einstellung > OLC & FAI Geb. \(Opt\)](#)^[78]

Das Beispiel zeigt Kilometerlinien für 80, 100 und 120km Dreiecke. Wenn Sie ins blau violette Gebiet fliegen, wird das Dreieck zu einem FAI-Dreieck.



Siehe auch:

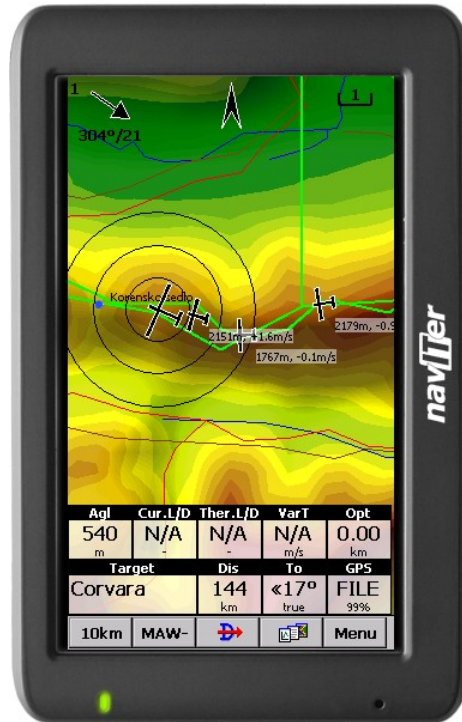
[Wie mache ich was ...](#)^[10]

3.10 Flarm Radar

[Flarm](#) ist ein Kollisionswarnsystem für die allgemeine Luftfahrt und Hobbyflieger. Es ist eine Alternative zum teuren ACAS/TCAS System, das in der kommerziellen Luftfahrt verwendet wird. Es ist wichtig zu erkennen, dass Geräte wie das Flarm nicht dazu beschaffen sind, uns vor allen anderen fliegenden Objekten zu schützen. Trotzdem sind sie oft sehr sinnvoll in Situationen, wenn sie auf andere Flarms in Ihrer Umgebung aufmerksam machen.

Es gibt immer noch viele Flugzeuge und Hindernisse vor denen Flarm nicht warnen kann - seien Sie sich deshalb immer darüber im Klaren, dass Ihre wichtigste Aufgabe im Cockpit ist, jederzeit einen guten Überblick bezüglich des Flugverkehrs in Ihrer Nähe zu haben !!!

SeeYou Mobile ermöglicht, die Ausgangsdaten des Flarm zu lesen und in einer Radar-ähnlichen Form zu präsentieren, die andere Flarm Objekte in der Umgebung entsprechend ihrer visibility/privacy Einstellungen darstellt. Flarms die "Privacy" eingeschaltet haben sind versteckt. Der Bildschirm könnte dann so aussehen:



Jeder Kreis repräsentiert 1km Entfernung von anderen Flarms. Standardmäßig sind Flarms, die weniger als 100m über oder unter Ihrer aktuellen Höhe geortet werden, rot markiert - andere sind schwarz. Jedes Flarm wird mit einem Flugzeugsymbol, seinem Flugweg und einer Gruppe von Zahlen für Höhe und mittleres Steigen (20 SekMittel) dargestellt. Wenn ein selbst definierter Name für ein bestimmtes Flarm hinzugefügt wurde, erscheint dieser Name ebenfalls auf dem Bildschirm. Farben, Sichtbarkeit, Flugwegdarstellung und einige andere Einstellungen können unter [Menu > Einstellung > Flarm](#) verändert werden.

Bei einer Zoomeinstellung größer 10km (Standard) verschwinden die Radar Kreise, die das eigene Flugzeugsymbol umgeben. Neue Kreise erscheinen dann in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Das ist dann das Flarm Radar Symbol (siehe auch [Menu > Einstellung > Symbole](#)) bestehend aus drei konzentrischen Kreisen (standardmäßig können Sie es bewegen). Sie repräsentieren immer einen Abstand von jeweils 1km, unabhängig davon welche Zoom Einstellung Sie gewählt haben.

Sie können irgendwo auf den Bildschirm tippen oder Menu>Folg.>Flarm-Punkte wählen, und damit die "Flarm" Seite aufzurufen wo Sie eine Liste aller Flarm Geräte sehen, die momentan im Empfangsbereich fliegen:

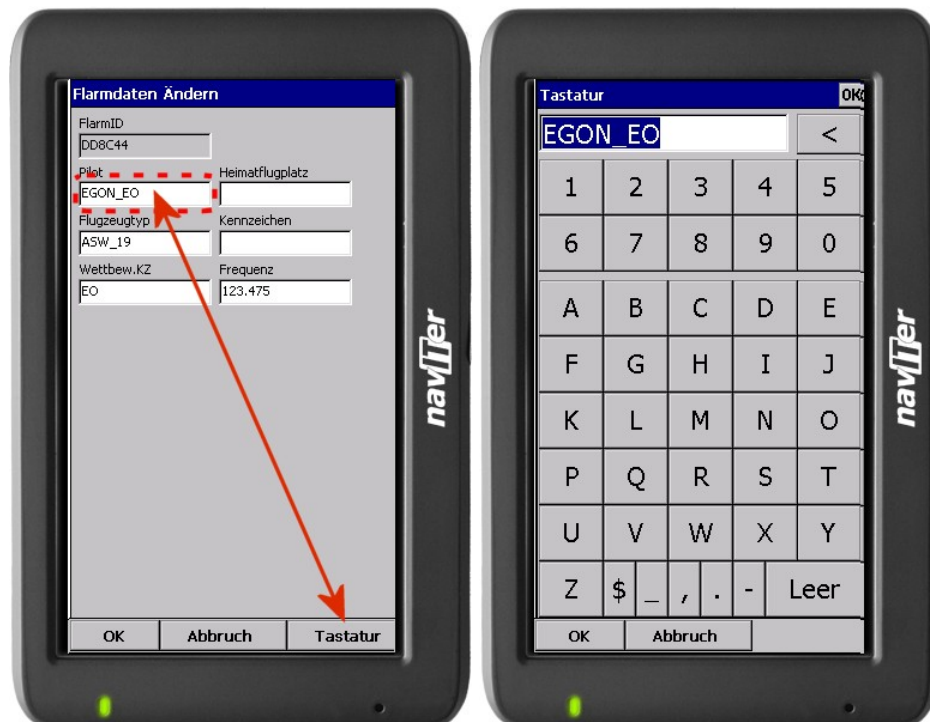


In dem obigen Beispiel sind drei Flarms sichtbar. Standardmäßig sind sie in der Reihenfolge der Entfernung vom angeklickten Punkt auf dem Bildschirm sortiert. Wenn Sie auf ein bestimmtes Flugzeug tippen, wird dieses

Objekt als erstes in der Liste stehen. Der zweite Eintrag oben lautet beispielsweise "DD8C44" - das ist eine Flarm Identifikationsnummer, die nicht grad besonders für die intuitive Nutzung geeignet ist. Deshalb können Sie ein Gerät auswählen und auf [Ändern] klicken, um dem entsprechenden Flarm einen besser lesbaren Namen zu geben. In unserem Beispiel wurde so ein Flarm Geräte in "EGON_EO" umbenannt.

Sie können in der Liste ein Gerät auswählen und dann auf Goto tippen. So starten Sie die Navigation in Richtung des ausgewählten Flarms, solange es sich im Empfangsbereich aufhält. Wenn es den Bereich verlässt, wird das entsprechende Flugzeugsymbol zu blinken beginnen und dort standardmäßig 120 Sekunden blinkend verweilen. Danach wird das Navigationsziel automatisch entfernt, und das Flarm Gerät wird vom Bildschirm und aus der Liste verschwinden.

Das Tastenfeld zur Eingabe des Flarm Namens ist groß genug, um es auch mit den Fingern im Flug bedienen zu können:



Schließen Sie alle Dialoge mit OK - dann werden Sie eine zusätzliche Zeile im Flarm Radar sehen, die Ihnen den gewählten Flarm-Namen mit Höhe und Steigwert zeigt (siehe Bild ganz oben). Wenn Sie SeeYou Mobile verlassen, werden die selbst gewählten Namen auf Ihrem Gerät für die zukünftige Nutzung gespeichert. Das geschieht in einer einfachen Textdatei (radar.txt), die Sie auch an Freunde weitergeben könnten.

Weitere Anpassungen sind möglich mit [Menu > Einstellung > Flarm](#)⁹⁶:



Siehe auch:

[Wie mache ich was ...](#) ¹⁰¹

[Menu > Einstellung > Flarm](#) ⁹⁶¹

3.11 Flug(aufzeichnung) beenden

Der Oudie wird den Flug automatisch ohne Eingaben des Piloten beenden. Wenn der Flug beendet und signiert ist wird er auch auf die Micro SD Karte kopiert wenn sie sich im Slot befindet.

Wenn Sie diesen Prozess beschleunigen möchten können Sie auch auf die "Jetzt beenden (Finish now)" Schaltfläche tippen sobald die Meldung "Flug wird beendet (Flight will finish)" angezeigt wird.



Wenn der Flug beendet wurde wird ein Sattistikreport angezeigt:



Drücken Sie auf OK um zur Kartensicht zurückzukommen.

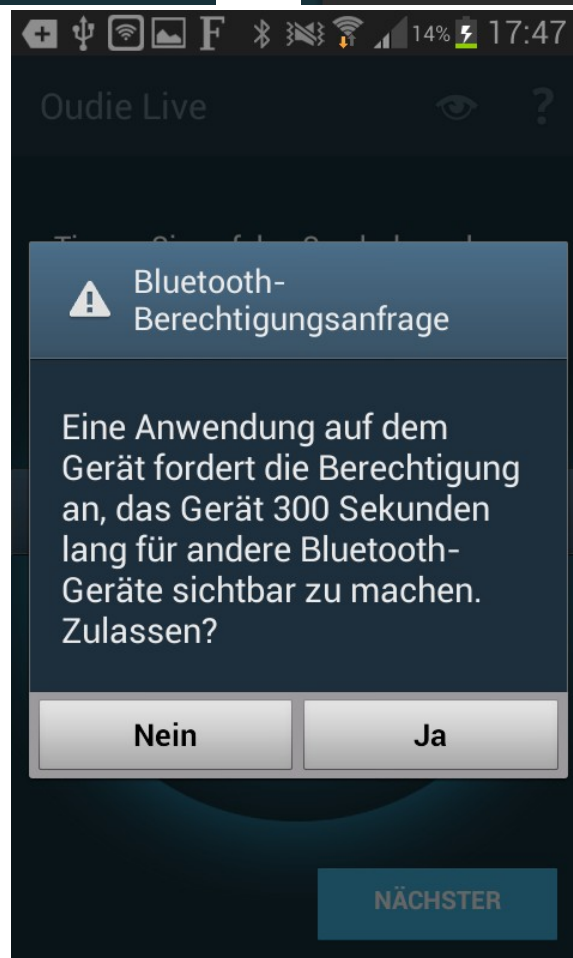
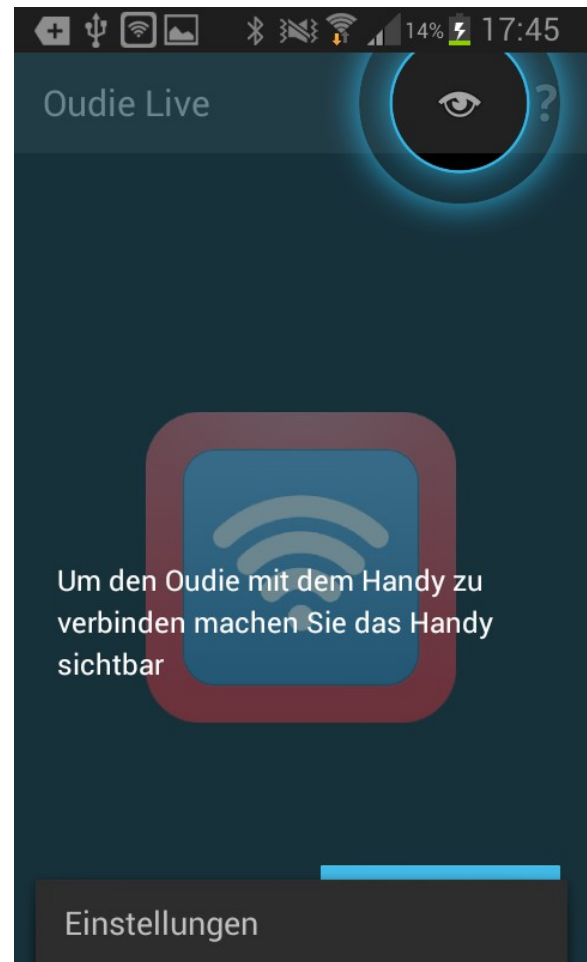
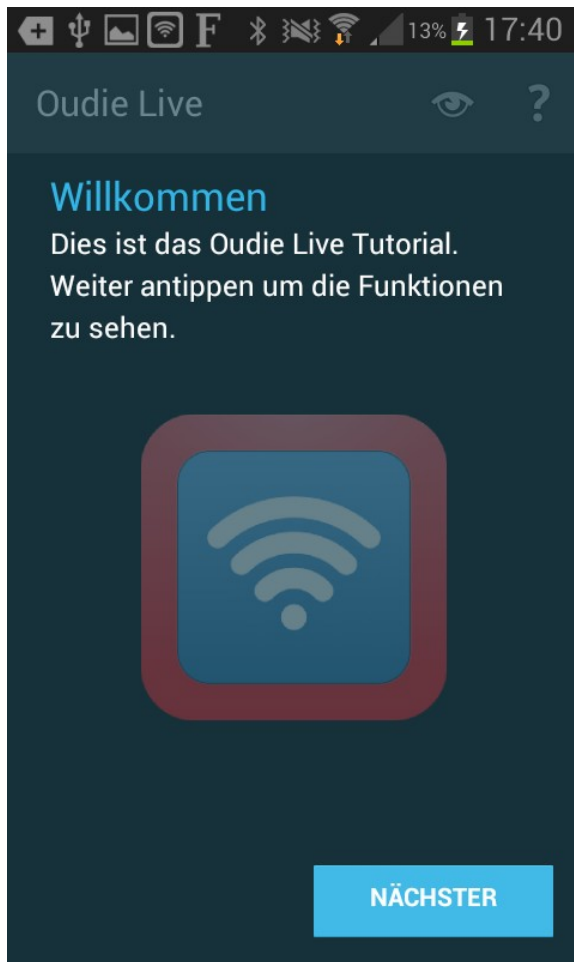
3.12 Mit dem Internet verbinden

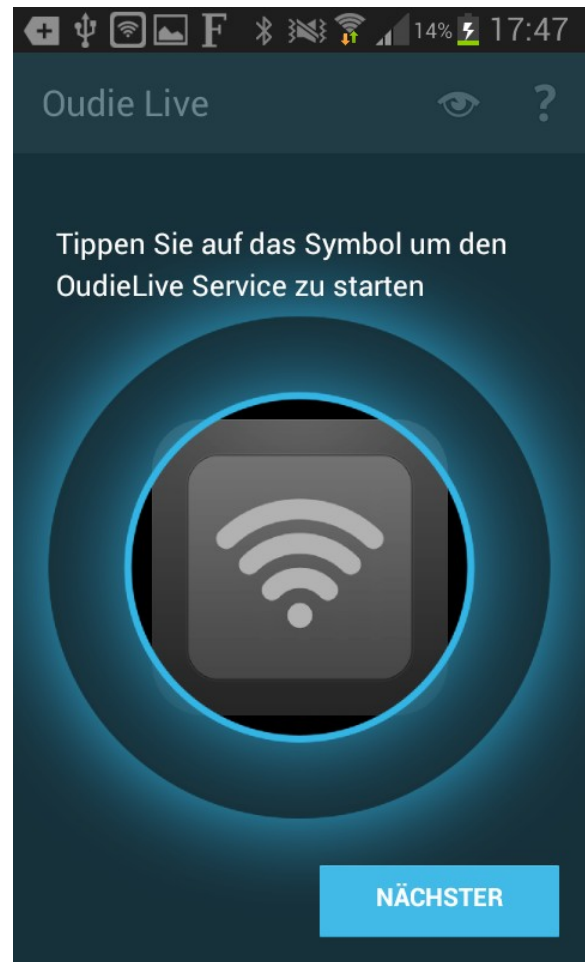
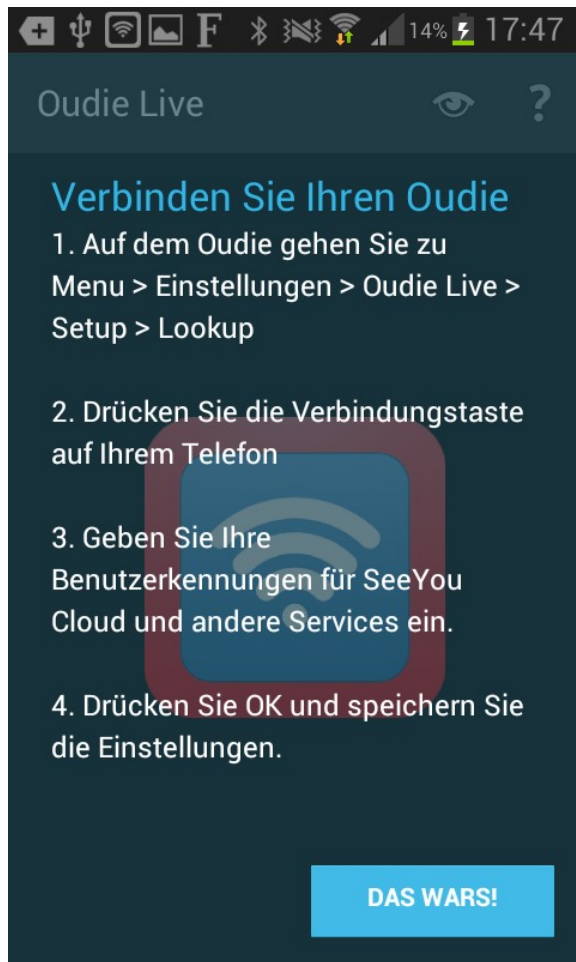
Seit 2015 ist es möglich, die SeeYou Mobile Software mit dem Internet zu koppeln. Das wird erreicht, indem ein Android-Smartphone als Internet Proxy verwendet wird. Der Oudie wird dabei mit dem Smartphone über Bluetooth verbunden, während das Android-Gerät über die mobile Datenverbindung mit dem Internet verbunden ist.

Damit der Oudie mit dem Android Smartphone verbunden werden kann, müssen Sie zuerst die kostenlose "Oudie Live" App aus dem Google Play Store installieren.

Wenn Sie Oudie Live installiert und gestartet haben, folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Smartphone, um die beiden Geräte via Bluetooth zu koppeln. Wenn Sie das unten gezeigte Tutorial auf dem Telefon abspielen wollen, tippen Sie bitte auf das "?" Symbol oben rechts auf dem Bildschirm der Oudie Live App.

So geht es dann weiter:





Alles in allem recht einfach nicht zuletzt weil Sie das ja nur einmalig einrichten müssen...

3.13 Mit SeeYou Cloud verbinden

SeeYou Cloud fügt alle Naviter Software Produkte zu einem nahtlosen Packet zusammen. SeeYou Mobile erlaubt Ihnen, Ihre Flüge nach SeeYou Cloud hochzuladen, später in SeeYou oder SeeYou für Android zu analysieren oder sie Ihnen per Email zu senden (via SeeYou für Android).

Wenn Sie SeeYou Mobile noch nicht mit der Oudie Live App auf Ihrem Android Gerät verbunden haben, folgen Sie den Schritten, die unter [Mit dem Internet verbinden](#)^[34] aufgelistet sind.

Wenn Sie schon verbunden sind, starten Sie die SeeYou Mobile Software und gehen Sie zu Menü > Einstellungen > ...letzte Seite > Oudie Live > SeeYou Cloud. Verifizieren Sie dort Ihren SeeYou Cloud Zugang und dann sind Sie startbereit!

Um einen gespeicherten Flug von Ihrem Gerät hochzuladen gehen Sie zu [Menü >](#)^[71] [Logbuch](#)^[71] und wählen Sie den Flug durch Antippen zum Hochladen aus. Dann tippen Sie auf Extras > Hochladen nach SeeYou Cloud. So einfach geht das!



Siehe auch:

[Mit dem Internet verbinden](#)³⁴

[Mit Soaringspot verbinden](#)³⁷

3.14 Mit Soaring Spot verbinden

Bei Wettbewerben die via SeeYou Competition/Soaring Spot ausgewertet werden besteht die Möglichkeit

- Flüge zum Wettbewerb vollautomatisch hochzuladen.
- Aufgaben von Soaring Spot in den Oudie zu übernehmen.

1. Mit Soaring Spot verbinden

Wenn Sie Ihr en Oudie noch nicht mit der Oudie Live App auf Ihrem Android Gerät verbunden haben, folgen Sie den Anweisungen bei [Mit dem Internet verbinden](#)³⁴.

Wenn Sie verbunden sind, starten Sie SeeYou Mobile auf dem Oudie und gehen Sie zu Menü > Einstellungen > ...Letzte Seite > Oudie Live > Soaring Spot. Wählen Sie Ihren Wettbewerb und die Wettbewerbsklasse aus der Liste. Das war's schon!

2. Aufgaben von Soaring Spot übernehmen

Wenn Sie "Auto update task" (Aufgabe automatisch aktualisieren) angekreuzt haben, müssen Sie im Idealfall gar nichts weiter tun. Sobald sie Wettbewerbsleitung die Tagesaufgabe aktualisiert und Ihr Gerät via Oudie live mit Soaring Spot verbunden ist werden Sie die Aufgabe auch auf das Gerät übertragen bekommen.



3. Flüge an die Wettbewerbsleitung senden

Sobald Sie landen und wenn Ihr Oudie mit der Oudie Live App verbunden ist wird der Flug zum Wettbewerb hochgeladen. Sie müssen nichts weiter tun damit das passiert. Halten Sie lediglich Ihr en Oudie und Ihr Android Gerät die ganze Zeit in Verbindung.

Siehe auch:

[Mit dem Internet verbinden](#)^[34]

4 Kartenansicht

Die Kartenansicht ist die SeeYou Mobile Hauptseite. Sie beinhaltet die folgenden Elemente:

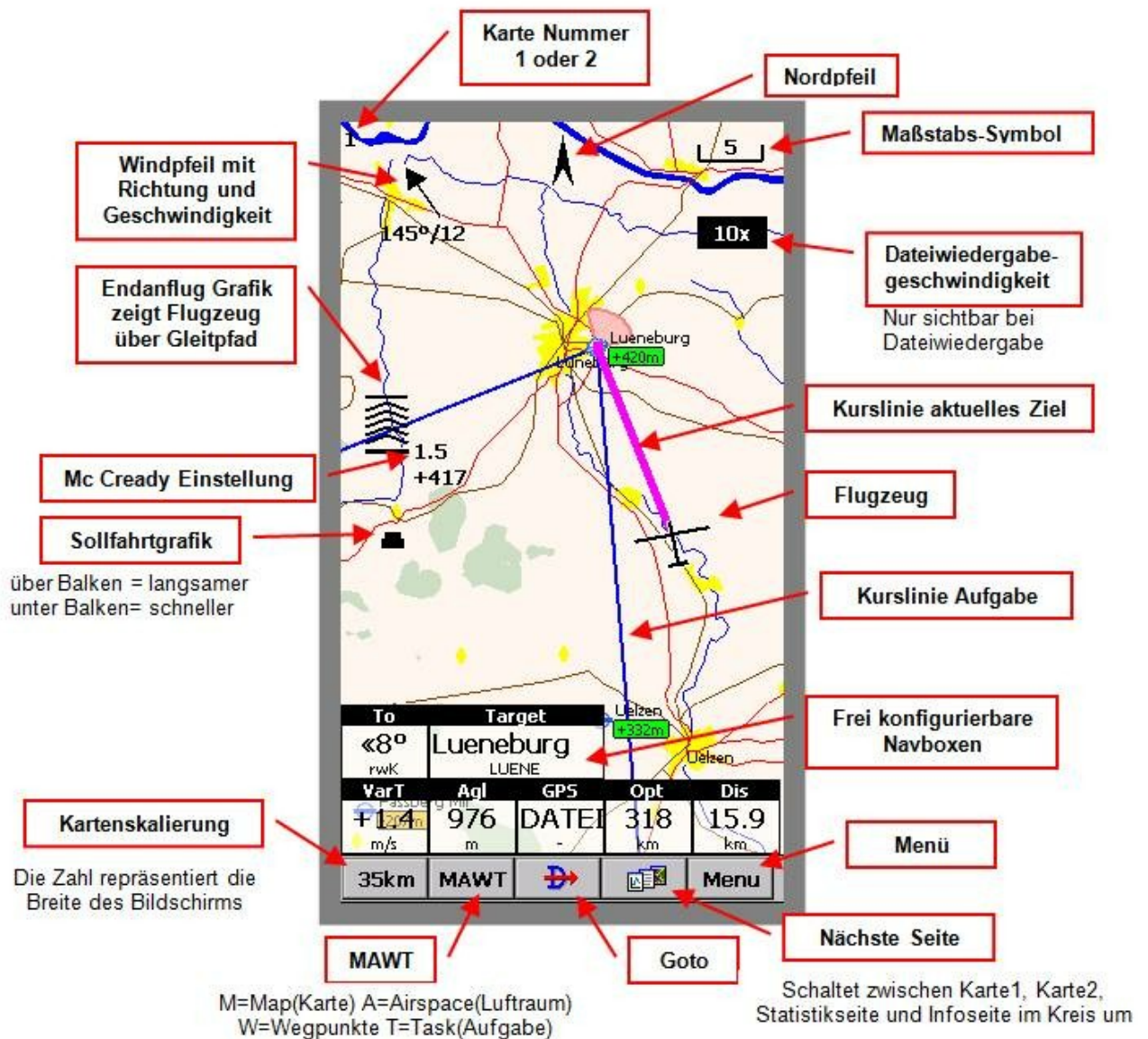
- [Flugzeugposition](#)^[43]
- [Ausrichtungssymbol \(Nordpfeil\)](#)^[43]
- [Windvektor](#)^[44]
- [Gleitfad-Indikator](#)^[44]
- [Vektorkarte](#)^[45]
- [Flugweg](#)^[45]
- [Bodenkollision](#)^[46]
- [Luftraumwarnung](#)^[46]
- [Navboxen](#)^[47]
- [Animations-Geschwindigkeit](#)^[47]
- [Befehlszeile](#)^[48]

Jedem Element ist eine spezielle Funktion zugeordnet, die in dem entsprechenden Kapitel beschrieben wird.

Eine weitere interessante Möglichkeit der Kartenansicht ist das [Cursor Info](#)^[39].

Es gibt zwei Kartenansichten (Karte 1 und Karte 2), die unabhängig voneinander konfiguriert werden können. Diese Kartenansichten können also unterschiedlich orientiert sein und bei verschiedenen Vergrößerungen mit mehr oder weniger Details angezeigt werden. Sie können damit schnell zwischen Übersichtskarte und Detailansicht hin und her schalten

Übersicht der wichtigsten Elemente der Kartenansicht:



4.1 Cursor info

Das Antippen der Karte liefert einen Dialog mit relevanten Informationen zu

- [Wegpunkten](#)^[40]
- [Luftraum](#)^[41]
- [Aufgabe](#)^[42]

Wenn eines dieser Elemente nicht weiter als das [Draglimit](#)^[97] vom Berührungspunkt entfernt ist, werden zugehörige Informationen in einem solchen Dialog präsentiert:



4.1.1 Wegpunkte

Wenn sie den Bildschirm in der Nähe eines Wegpunktes antippen, erscheint ein Cursorinfo Dialog mit Wegpunkten (sortiert nach dem Abstand von dieser Position).

Sie können auf ähnliche Weise auch eine richtungsorientierte Wegpunktliste erzeugen. Tippen Sie auf den Schirm und bewegen Sie dann den Stift/Finger auf einer Linie. Sie erhalten nun eine Liste mit Punkten in dieser Richtung (+/-15 Grad von der Zugrichtung), die nach Entfernung sortiert sind.

Die Spalten sind im Goto Dialog sortierbar. Tippen Sie auf die Spaltenüberschrift um auf- oder absteigend nach dem entsprechenden Parameter zu sortieren:

- . Bezeichnung
- . Typ (Aufsteigende Sortierung setzt landbare Orte an den Beginn. Die Sortierung dieser Spalte liefert dann eine Near Airport Liste)
- . Kurs
- . Entfernung
- . Ankunftshöhe
- . erforderliche Gleitzahl
- . Code (Abkürzung)

Wenn Sie die Größe oder Reihenfolge der Spalten ändern wollen, ziehen Sie die Spaltenbegrenzungen zur Größenänderung oder verschieben Sie die Komplette Spaltenüberschrift um die Reihenfolge zu ändern.

Klicken Sie nun auf einen Wegpunkt und dann auf [OK], um diesen Wegpunkt als neues Flugziel auszuwählen.



4.1.2 Luftraum

Das Antippen eines Luftraums liefert einen Dialog mit Informationen zum betreffenden Gebiet.

Standardmäßig zeigt diese Seite dann alle Lufträume innerhalb eines gewissen Bereiches um den angeklickten Punkt an.

Sie können dann die Lufträume für Immer Heute oder 5 min deaktivieren oder ggf. auch wieder Aktivieren.

Wenn Sie das Kästchen bei zeige Alles aktivieren werden alle Lufträume aus der Luftraumdatei angezeigt. Das kann Ihnen auch dabei helfen, diverse Lufträume schnell auszuschalten.



4.1.3 Flarm

Diese Liste ist nur dann verfügbar, wenn Flarm Datensätze über den NMEA Datenstrom eintreffen. Wenn Sie irgendwo auf den Bildschirm tippen und das Flarm Register wählen sehen Sie alle Flarms im aktuellen Empfangsbereich in einer Liste:



In dem obigen Beispiel sind drei Flarms sichtbar. Standardmäßig sind sie in der Reihenfolge der Entfernung vom angetippten Punkt auf dem Bildschirm sortiert. Wenn Sie auf ein bestimmtes Flugzeug tippen, wird dieses Objekt als erstes in der Liste stehen. Der zweite Eintrag oben lautet "DD8C44" - das ist eine Flarm Identifikationsnummer, die nicht grad besonders für die intuitive Nutzung geeignet ist. Deshalb können Sie ein Gerät auswählen und auf Ändern klicken, um dem entsprechenden Flarm einen besser lesbaren Namen zu geben.

Sie können in der Liste ein Gerät auswählen und dann auf Goto tippen. So starten Sie die Navigation in Richtung des ausgewählten Flarms, solange es sich im Empfangsbereich aufhält. Wenn es den Bereich verlässt, wird das entsprechende Flugzeugsymbol zu blinken beginnen und dort standardmäßig 120sec blinkend verweilen. Danach wird das Navigationsziel automatisch entfernt und das Flarm Gerät wird von Bildschirm und Liste verschwinden.

Siehe auch:

[Erste Schritte - Flarm Radar](#) ³¹

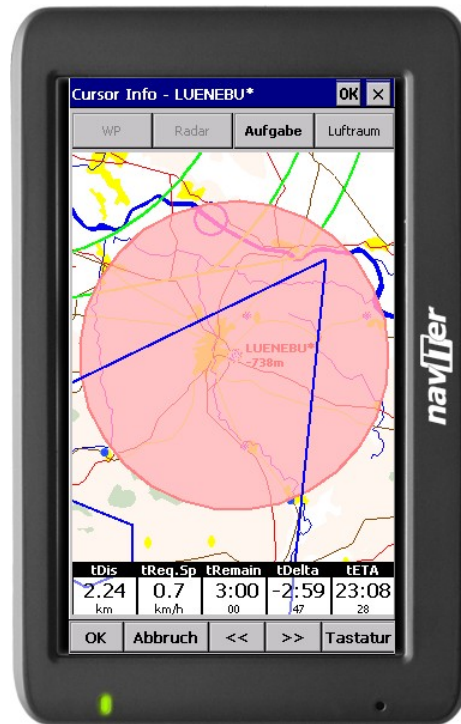
[Menu > Einstellung > Flarm](#) ⁹⁶

4.1.4 Aufgabe

Eine Berührung des Bildschirms im [Assigned Area](#) ²⁴ Sektor liefert einen Dialog, bei dem Sie den Zielpunkt grafisch innerhalb dieses Gebietes verschieben können. Unterhalb des Sektors werden Information zur Aufgabe dargestellt.

Um zu einem Punkt außerhalb dieses Gebietes zu fliegen, der sich nicht in der Wegpunktdatei befindet, benutzen Sie bitte

[Menu > Aufgabe > Karte](#) ⁶³.



4.2 Flugzeugsymbol

Das Symbol befindet sich immer an der aktuellen Position des Flugzeuges, und die Nase des Flugzeugsymbols zeigt in die aktuelle Flugrichtung.



Tippen Sie auf das Symbol und ziehen Sie es in die gewünschte Bildschirmposition, wenn Sie einen anderen Kartenausschnitt (bei gleich bleibender Vergrößerung) sehen wollen.

Beispiel: Wenn Sie auf der Karte möglichst weit in Richtung auf das Flugziel nach vorn schauen möchten, setzen Sie die [Karten Orientierung](#)^[51] auf 'Ziel oben' und verschieben dann das Flugzeugsymbol soweit wie möglich nach unten. Passen Sie den [Zoom](#)^[53] (Vergrößerung) Ihren Wünschen entsprechend an.

Wenn das Flugzeugsymbol blinkt, ist kein auswertbares GPS Signal vorhanden (GPS BAD). Sehen Sie nach, was das Problem sein könnte (Stecker ,Kabel , Batterie...)

Sie können sich bei [Menu > Einstellung > Symbole](#)^[84] zwischen verschiedenen Flugzeugsymbolen entscheiden und die Größe des Symbols einstellen.

4.3 Ausrichtungssymbol

Die [Karten Orientierung](#)^[51] (Kartenausrichtung) in SeeYou Mobile entspricht nicht immer dem üblichen 'Norden oben' einer Landkarte, sondern kann auch anders eingestellt werden. Deshalb zeigt Ihnen das Ausrichtungssymbol (Nordpfeil) immer die wirkliche Richtung nach Norden. Wenn Sie auf diesen Pfeil tippen, öffnet sich ein Bildschirmdialog, in dem Sie andere Kartenausrichtungen wählen können.



'Norden oben', 'Osten oben', 'Süden oben' und 'Westen oben' dreht die Karte so, dass die gewünschte Richtung auf dem Bildschirm immer nach oben zeigt.

Bei 'Kurbeln Norden' ist die Karte in Flugrichtung ausgerichtet und zeigt beim Kurbeln Norden oben an.

Bei 'Ziel oben' ist die Richtung auf den gerade gewählten Zielpunkt auf dem Bildschirm nach oben orientiert.

'Flugrichtung oben' legt die aktuelle Bewegungsrichtung in Bildschirmrichtung nach oben - diese Einstellung ist

nur für starke Vergrößerungen gedacht (1, 2 und 5km) und sinnvoll, weil das ständige Rotieren der Karte für den Prozessor sehr viel Arbeit bedeutet.

'Kurs oben' richtet die Karte so aus, dass der Kurs (Heading) immer in Richtung des oberen Bildschirmrandes liegt.

Wenn Sie die Karte frei verschieben erhält der Pfeil die Beschriftung "Pan Modus". Einmaliges Tippen auf das Symbol führt dann zurück zur Navigationsansicht mit der ursprünglich gewählten Kartenorientierung.

siehe auch:

[Karten Orientierung](#)^[51]

4.4 Windvektor

Der Windvektor liefert grafisch und als Text die Daten zur aktuellen Windsituation. Abhängig von den GPS-Signalen, die SeeYou Mobile zur Verfügung stehen, werden diese Daten auf verschiedenen Wegen ermittelt.



Die Berührung des Windsymbols öffnet den Wind Dialog, den Sie ansonsten auch mit [Menu > Wind](#)^[54] erreichen.

4.5 Sollfahrt-Indikator

Dieses Symbol liefert eine grafische Anzeige für die Sollfahrt. Eine nach unten zeigende schwarze Linie (Querbalken oben) zeigt Ihnen, dass Sie schneller fliegen sollten. Zeigt diese Linie nach oben, so sollte die Fahrt verringert werden.

schneller fliegen:  langsamer fliegen: 

4.5.1 Gleitpfad-Indikator

Der Gleitpfad-Indikator zeigt Ihnen, ob Sie das gewählte Ziel mit der aktuellen Höhe erreichen oder nicht. Er ist deshalb vor oder im Endanflug besonders interessant.

Eine Berührung dieses Symbols liefert den [Flugparameter Dialog](#)^[55] (McCready & Höhe), wo Höhe, QNH, McCready, Mücken, Ballast und Höhenreserve eingestellt werden können.



1. Die Pfeile zeigen Ihnen ob Sie unter oder über dem Gleitpfad fliegen. Jeder Pfeil repräsentiert 1 Grad über oder unterhalb des optimalen Gleitpfades.
2. Die rote Zahl (nicht immer sichtbar) zeigt Ihnen an wie viel Höhe fehlt, um das gerade vor Ihnen liegende Gelände zu überfliegen.
3. Die Zahl in der Mitte ist der eingestellte Mc Cready Wert
4. Die Ziffern unterhalb des McCready Wertes sagen Ihnen wie viel Höhe benötigt wird, um den gewählten Zielpunkt zu erreichen. Negative Werte zeigen Ihnen, dass Sie noch Steigen müssen - bei positiven Werten sollte die Höhe eigentlich ausreichen...

Zusätzlich werden zwei weitere kleine Quadrate auf der Kurslinie angezeigt, die helfen den Endanflug auszulegen:

1. Das gelbe Quadrat markiert die Position von dem Sie mit Ihrer aktuellen Höhe das Ziel mit einer Mc Cready Null Einstellung erreichen können.
2. Das grüne Viereck wird an der Position eingeblendet, von der aus Sie das Ziel von der aktuellen Höhe mit der aktuellen Mc Cready Einstellung erreichen.

Die beiden Quadrate repräsentieren den Endanflug zum Aufgabenzielpunkt, wenn der aktuellen ausgewählte Wegpunkt zur Aufgabe gehört

4.6 Vektorkarte

SeeYou Mobile benutzt CIT Vektorkarten, um Landschaft und topographische Elemente darzustellen. Das sind die gleichen Karten, die auch in der Desktop-PC-Version SeeYou verwendet werden. Die Art der Kartendarstellung können Sie bei [Menu > Einstellung > Karte](#)^[73] festlegen.



4.7 Flugweg

Der gerade geflogene Flugweg wird (optional) hinter dem Flugzeugsymbol dargestellt. Die entsprechenden Einstellungen treffen Sie bei [Menu > Einstellung > Flugweg&Ziel](#)^[77]. Der Flugweg wird in unterschiedlichen Farben dargestellt, wenn Sie dort 'Zeige Vario' aktivieren.

Es gibt 5 verschiedene Einstellungen für den Flugweg die mit Typ festgelegt werden:

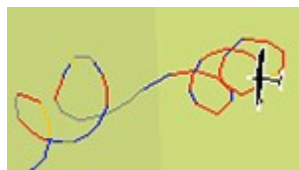
- . Fest



- . MacCready (MC)

- Wenn der Flugweg nach 'MacCready' eingefärbt ist, bedeuten die farbigen
- . rot = Steigen oberhalb der aktuellen MacCready (MC) Einstellung
- . gelb = Steigen geringer als MC, aber zwischen MC und MC - 0.5m/s
- . blau = Steigen geringer als MC - 0.5m/s

Abschnitte:



- . Höhe

Dunkelblau repräsentiert die größte QNH Höhe des Fluges.



. Vario

Rot repräsentiert die höchste Vertikalgeschwindigkeit in Kontrast zu blau.



. Geschw üGr (Groundspeed)

Rot repräsentiert die höchste Geschwindigkeit über Grund in Kontrast zu blau.



4.8 Bodenkollision

SeeYou Mobile meldet Ihnen, ob Sie genug Höhe haben, um z.B. über den vor Ihnen liegenden Höhenzug direkt zu Ihrem Ziel zu fliegen. Wenn das nicht möglich sein sollte, zeigt Ihnen das rote Rechteck, wo sie mit dem Gelände kollidieren könnten und gibt daneben die entsprechende Geländehöhe aus. Die rote Zahl über dem McCready Wert im [Gleitpfad-Indikator](#)^[44] zeigt Ihnen, wie viel Höhe Ihnen fehlt, um das Hindernis in gerader Linie zum Ziel überfliegen zu können.



4.9 Luftraumwarnung

SeeYou Mobile schätzt Ihre voraussichtliche Position im Voraus ab und liefert eine rechtzeitige Warnung, bevor Sie in einen Luftraum einfliegen. Bitte lesen Sie [Wie Luftraumwarnung funktioniert](#)^[13] im Kapitel "Erste Schritte".

Wenn Sie in der Kartenansicht auf einen Luftraum zeigen, können Sie das Gebiet im daraufhin erscheinenden [Cursorinfo_Luftraumdialog](#)^[41] deaktivieren - das erlaubt schon vor dem Start das Ausschalten aller gerade deaktivierten Lufträume. Das Antippen der roten Luftraummeldung öffnet die Liste von Gebieten in der aktuellen Umgebung, wo Sie dann schnell einige Lufträume deaktivieren können.

Stellen Sie unter [Menu > Einstellung > Luftraum](#)^[75] weitere Darstellungs- und Warnparameter ein.

4.10 Navboxen

SeeYou Mobile unterstützt diverse Navboxen (d. Übersetzer: Navigationskisten :-)? mir fehlt ein sinnreicher deutschen Begriff dafür).- das sind die rechteckigen Bildelemente zur Parameteranzeige. Sie haben die volle Kontrolle, welche Navboxen Sie in welcher Größe sehen möchten und wo sie auf dem Bildschirm positioniert werden.

Cur.L/D		To	
N/A		159°	
-		true	
VarT	Agl	Opt	Dis
+1.9	N/A	194	38.1
m/s	m	km	km

Die Navboxen werden getrennt für Kartenseite 1 und Kartenseite 2 ausgewählt und positioniert - damit können Sie beide Kartenansichten für verschiedene Anwendungsfälle optimieren. Karte 1 könnte z.B. zur allgemeinen Navigation benutzt werden, während die andere Ansicht bei Annäherung an den Wegpunkt eingeschaltet wird, wo Detailinformationen wichtig werden. Sie werden sich für solche Fällen vermutlich zwei verschiedenen Einstellungen mit unterschiedlichen Navboxen wünschen.

Siehe auch

[Menu > Einstellung > Navboxen](#)^[80]

4.11 Animations-Geschwindigkeit

Wenn Sie sich im [Dateiwiedergabe-Modus](#)^[89] befinden, können Sie die Wiedergabe-Geschwindigkeit und die relative zeitliche Position innerhalb der aufgezeichneten IGC Datei einstellen. Tippen Sie auf das Anzeigeelement (z.B. hier: [20x]) für die Animations-Geschwindigkeit um den entsprechenden Dialog zu öffnen.

Anhalten stoppt die Animation.

Mit Geschw. steuern Sie die Geschwindigkeit der Datei-Animation.

Bei sehr hoher Animationsrate kann der Pocket PC mit der Darstellungsgeschwindigkeit schon mal an seine Grenzen geraten.

Mit dem Schieberegler können Sie schnell zu einem anderen Abschnitt des dargestellten Flugs wechseln.



4.12 Befehlszeile

Die unterste Zeile des SeeYou Mobile Bildschirms enthält das optionale Symbolmenü. Es kann bei [Menu > Einstellung > Diverses](#)^[97] ausgeblendet werden.



In diesem Kommandobereich finden Sie 5 Befehls-Schaltflächen. Sie können bei [Menu > Einstellung > Benutzeroberfläche \(UI\)](#)^[95] selbst festlegen, was die Befehlszeile enthält und bewirkt: Ändern Sie in diesem Dialog dann einfach die festgelegten Aktionen für 'Schaltfl.1' bis 'Schaltfl.5'.

5 Informationsseite

Diese Seite liefert recht allgemeine Infos:

Der Status Bereich gibt Informationen zu GPS- und zusätzlichen Druckdaten, wenn Sie verfügbar sind. So etwas wie GTWAV kann hinter der GPS Status aufgeführt sein, wobei folgende Kürzel bedeuten:

- G = Grundgeschwindigkeit vom GPS
- T = Track=geflogener Kurs vom GPS
- W = Variowert vom Drucksensor
- A = Druckhöhe vom Drucksensor
- V = True Airspeed vom Drucksensor

Unter Position werden die aktuelle Position, die Lokalzeit und der Teamcode (wenn definiert) angezeigt.

Altitude panel shows Altitude QNH, Flight Level altitude and Height over ground

Sonnenaufgang und -untergang werden mit lokalen Zeiten angezeigt (Achtung: der UTC Offset muss korrekt eingestellt sein).



6 Statistikseite

Die Statistikseite liefert Ihnen detaillierte Informationen zu den Bärten und zu Ihren Flug. Wenn Sie den Inhalt der Statistikanzeige ändern wollen tippen Sie einfach in der unteren Hälfte auf den Bildschirm und Sie erhalten dann abwechselnd

- Flugstatistik,
- Aufgabenstatistik oder

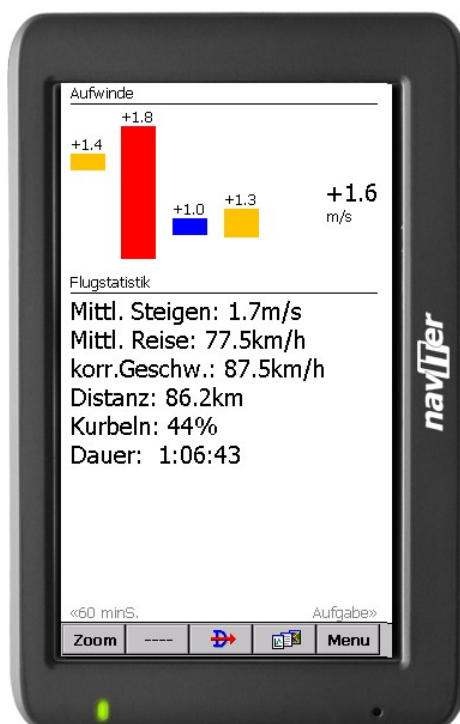
- 60 Minuten Statistik

Der Aufwindbereich zeigt Ihnen grafisch die letzten 4 Bärte, wobei der neueste sich am weitesten links befindet. Über jedem Aufwindbalken können Sie das mittlere Steigen sehen. Die Höhenlage jedes Balkens repräsentiert die Höhe des Einstiegs und des Verlassens des Aufwindes relativ zu den anderen drei gesehen. Rechts daneben sehen Sie das mittlere Steigen aller 4 Bärte - wenn Sie möchten, können Sie Ihren McCreeady Wert ja so einstellen...

Die Flugstatistik liefert Ihnen Werte für mittleres Steigen, mittlere Reisegeschwindigkeit, korrigierte Geschwindigkeit (für den aktuellen Schenkel), geflogene Strecke, Kurbelanteil und Dauer des Fluges. Die angezeigte Distanz entspricht dem Wert, der in der 'Opt'- Navbox angezeigt wird.

Die Aufgabenstatistik liefert entsprechende Mittelwerte seit den Abflug für die [vorgegebene Aufgabe](#) ^[22].

Die Statistik der letzten 60 Minuten liefert 1 Stunden-Mittelwerte bezogen auf [vorgegebene Aufgabe](#) ^[22] oder optimierte Strecke.



7 Menu

Das Menü bietet Verknüpfungen zu vielen Einstellungen und Aktionen, auf die der Pilot schnell zugreifen kann. Die Schaltflächen sind groß und leicht lesbar - es gibt 2 Menüseiten, die direkt nebeneinander angeordnet sind:

Seite 1:

- [ESC](#) ^[50]
- [<Vorh. und Folg.>](#) ^[50]
- [Einstellung](#) ^[73]
- [Anzeigeoptionen](#) ^[51]
- [Karten Orientierung](#) ^[51]
- [Wegpunkt hinzufügen](#) ^[52]
- [Zoom](#) ^[53]
- [Wind](#) ^[54]
- [MC & Höhe](#) ^[55]
- [Goto](#) ^[57]
- [Aufgabe](#) ^[42]
- [nächste Karte](#) ^[71]
- [Infoseite](#) ^[71]
- [Statistikseite](#) ^[71]

Seite 2:

- [Über](#) ^[67]

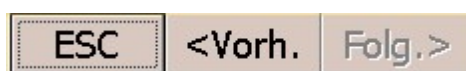
- . [Beenden](#) ^[68]
- . [Speichere Einstellungen](#) ^[70]
- . [Team](#) ^[69]
- . [Thermikassistent](#) ^[15]
- . [Flarm-Punkte](#) ^[30]
- . [Profil wechseln](#) ^[71]
- . [ConnectMe](#) ^[71]
- . [Logbuch](#) ^[71]



Bitte beachten Sie, dass dies lediglich die Standardanordnung der Schaltflächen im Menü ist - sie kann mit [Einstellungen > Menü](#) ^[92] verändert werden.

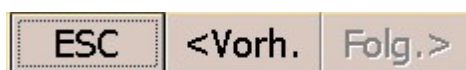
7.1 ESC

Mit der ESC-Schaltfläche im Menü kommen Sie in die [Kartenansicht](#) ^[38] zurück.



7.2 <Vorh. und Folg.>

Diese Schaltflächen führen zur vorhergehenden oder folgenden [Seite im Menü](#) ^[49].



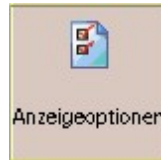
7.3 Einstellung



Diese Schaltfläche im Menü öffnet den [Einstellungs-Dialog](#) ^[73], wo alle Voreinstellung für SeeYou Mobile vorgenommen werden können.

Beachten Sie bitte, dass einige Werte wie z.B. 'Karte' oder 'Zoom' getrennt für Karte 1 und Karte 2 eingestellt werden, während andere wie 'Wind', 'Team' etc. übergreifend für das komplette Programm gelten.

7.4 Anzeigeoptionen



Damit öffnen Sie den 'Anzeigeoptionen' Dialog, um dort schnell auszuwählen, was auf der aktuellen [Kartenseite](#) sichtbar sein soll.

Standardmäßig ist auch eine Verknüpfung zu diesem Dialog in der Befehlszeile enthalten, wo einige Inhalte mit Anfangsbuchstaben dargestellt sind (MAWT= Map / Airspace / Waypoints/ Track = Karte /Luftraum / Wegpunkte/ Flugweg).



7.5 Karten Orientierung



öffnet den Dialog mit folgenden Einstellmöglichkeiten für die Kartenausrichtung:

- Kurbeln Norden: Die Karte ist in Flugrichtung ausgerichtet und zeigt beim Kurbeln Norden oben an. Bildschirmausrichtung entspricht der üblichen Kartenausrichtung.
- Norden oben : Die Bildschirmausrichtung entspricht der üblichen Kartenausrichtung.
- Westen oben : Westen ist oben und Norden rechts auf dem Bildschirm.
- Süden oben : Süden ist oben und Westen rechts auf dem Bildschirm.
- Osten oben : Osten ist oben und Süden Rechts auf dem Bildschirm.
- Flugri (chtung) oben : Die Karte wird so ausgerichtet, dass die aktuelle Flugrichtung (Track) und damit auch das Flugzeugsymbol immer nach oben zeigt.
- Kurs oben : Richtet die Karte so aus, dass der Kurs (Heading) immer in Richtung des oberen Bildschirmrandes liegt. Der Kurs wird kalkuliert indem der Windvektor vom Flugrichtungsvektor (Track) abgezogen wird.
- Ziel oben : Richtet die Karte so aus, dass der Zielpunkt immer in Richtung des oberen Bildschirmrandes liegt.

. Der Schiebe Modus ist eine Möglichkeit, bei der Sie sich frei auf der Karte bewegen, Zoomen und die Karte drehen können, um sich etwas entlang Ihres Kurses vorweg anzusehen.

Um sich im Schiebe Modus auf der Karte zu bewegen ziehen Sie Ihren Finger einfach über die Karte, die dann Ihrem Finger folgen wird. Um die Karte zu drehen, ziehen Sie mit Ihrem Finger am unteren 10%igem Rand der Karte in rechts/links Richtung - die Karte wird wieder Ihrem Finger folgen, in diesem Falle aber um den Bildschirmmittelpunkt rotieren.

Um zur aktuellen Position Ihres Flugzeugs zurückzukehren, tippen Sie einfach auch das [Ausrichtungssymbol](#)^[43] welches gerade noch die Beschriftung "Schiebe Modus" zeigt. Das führt dann zurück zur Navigationsansicht mit der ursprünglich gewählten Kartenorientierung.

Im Navigationsmodus können den folgenden Ausrichtungs-Dialog ebenfalls dadurch starten, wenn Sie mit Stift oder Finger das [Ausrichtungssymbol](#)^[43] auf der Karte tippen.



siehe auch:
[Ausrichtungssymbol](#)^[43]

7.6 Wegpunkt hinzufügen



Hier können Sie Wegpunkte hinzufügen, ändern und löschen.

Der folgende Dialog öffnet sich wenn die Wegpunkt hinzufügen anklicken

Benutzen Sie die ++, +, - und -- Schalter um die Werte bei Verzicht auf die Tastatur schnell zu verändern.

Tippen Sie auf GOTO wenn Sie sofort zum neu erstellten Wegpunkt navigieren möchten. Damit wird Ihnen ermöglicht, schnell und mit nur wenigen Klicks zur aktuellen Position zurückzukommen - typischerweise einsetzbar beim Zentrieren eines Wellenaufwindes.

Siehe auch:
[Details](#)^[58]



UTM Rechner

Dieses kleine über [UTM] zu erreichende Softwaretool konvertiert das übliche Koordinatenformat ins UTM format oder umgekehrt.



7.7 Zoom



bietet Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen, vordefinierten Einstellungen für den Kartenmaßstab .

2km, 5km ... 35km, 50km ... sind feste Einstellungen. Der Einstellwert repräsentiert jeweils die Breite des SeeYou Mobile Kartenfensters. Abhängig von den gewählten Einheiten können das entweder Kilometer, Landmeilen oder nautische Meilen sein.

Ziel liefert einen speziellen Maßstab, der so gewählt ist, dass Flugzeugsymbol und Ziel immer auf dem Schirm sichtbar bleiben.



7.8 Wind



erlaubt Ihnen, sowohl den Wind in der dritten Dimension zu sehen, als auch schnell Korrekturen für jedes der Höhenbänder vorzunehmen.

Um die (ggf. automatisch berechneten) Wind werte zu ändern:

1. Wählen Sie eins oder mehrere Höhenbänder auf der linken Seite des Dialoges.
2. Zeichnen Sie einen Windvektor im Quadrat rechts unten im Dialogfenster.
3. Je länger die Linie, desto stärker der Wind - der Pfeil definiert die Windrichtung.
4. Falls notwendig, können Sie Richtung und Geschwindigkeit mit den [+] [-] Schaltflächen korrigieren.
5. Mit [ok] in der Mitte weisen Sie die Werte den ausgewählten Höhen bändern zu, [OK] unten links beendet die Eingaben.



Der Wind wird von SeeYou Mobile mit drei Methoden berechnet:

- . aus der Positionsdrift, wenn Länge und Breite die einzigen vorhandenen Daten darstellen.
- . aus der Differenz zu Geschwindigkeit über Grund, wenn Grundgeschwindigkeit und Flugweg (track) vom GPS geliefert werden.
- . aus der Kombination von Grundgeschwindigkeit und Geradeausgeschwindigkeit, wenn die Vorfluggeschwindigkeit (true air speed) vom GPS- Instrument geliefert wird. In diesem Fall wird der Wind auch im Geradeausflug neu berechnet.

7.9 McCready & Höhe



öffnet den Flugeigenschaften-Dialog, der Ihnen folgende Eingaben erlaubt:

- aktuelle Höhe
- QNH
- McCready Wert
- Mücken
- Flächenbelastung
- Höhenreserve
- Lautstärke
- ETE = Methode für Ankunftszeitabschätzung
- Segelflug Beginn

Aktuelle Höhe (Starthöhe)

Damit können Sie die aktuelle Höheneinstellung ändern und beispielsweise vor dem Wettbewerbsflug die genaue Starthöhe eingeben.

Der Wert muss hier korrekt eingestellt sein, damit später die Endanflugberechnungen stimmen. Wenn sich ein Wegpunkt mit Höhenangaben in Ihrer Nähe befindet, wird dessen Höhenwert automatisch als Vorschlag für die Eingabe angezeigt.

QNH

Hier können Sie den QNH-Wert vor dem Start eingeben oder das QNH während des Fluges ändern, wenn sich der Luftdruck geändert hat.

Verbunden

Diese Schaltfläche verbindet den Höhen- mit dem QNH Wert. Vermutlich wollen sie beide Werte vor dem Start unabhängig eingeben. Wenn Sie dann in der Luft sind, wollen Sie den Zusammenhang sicher nicht mehr ändern

- Sie sollten die beiden Werte dann verbunden ändern, so dass der nicht veränderte Wert dem veränderten folgt.

Ein Beispiel: Wenn Sie Wetterdaten per Funk erhalten, die einen QNH Wert von 1015 enthalten und Sie selbst noch 1020 eingestellt haben, dann können Sie Ihren Wert nach 1015 korrigieren und der Höhenwert wird automatisch korrigiert, wenn 'verbunden' aktiviert ist. Wenn nur GPS Höhenwerte zur Verfügung stehen, können die Werte in dem Feld 'Höhe' nicht geändert werden.

McCready

Hier wird der McCready Wert eingestellt - den aktuellen optimalen Wert können Sie aus den Daten der [Statistikseite](#) ableiten.

Mücken

Wenn Sie den Mückenwert verändern, reduzieren Sie prozentual die Leistungsfähigkeit Ihrer Polare für die Endanflugberechnung.

Geben Sie 0% ein, wenn keine Verschmutzung durch Mücken vorhanden ist.

Ballast

Abhängig von den Einstellungen für Ballast bei [Einheiten](#) wird hier die aktuelle Flächenbelastung [load], der aktuelle Wasserballast [weight] oder aber der Beladungsfaktor [overload] eingegeben.

Höhenreserve

Alle Endanflugberechnungen werden mit diesem Sicherheitswert korrigiert. Wenn dieser Wert größer als 0 ist, stellt er die Anflughöhe am aktuell gewählten Zielwegpunkt dar. Es ist dabei dann die Höhe über der eingegebenen Höhe des Ziels. Wir wollen aber nicht versäumen, hier zu erwähnen, dass Sie eine böse Überraschung erleben könnten, wenn die Höhe des Zielwegpunktes nicht richtig eingegeben ist !

Lautstärke

Stellt die Lautstärke ein, mit der Signale und Sprachausgaben erfolgen.

ETE

Über diese Schaltfläche können Sie zwischen verschiedenen Methoden wählen, wie Ihre voraussichtliche Ankunftszeit vorausbestimmt werden soll. Die Methoden berücksichtigen dabei Geradeausflug und Kurven.

1. 'Mc' nutzt Polarendaten und McCready-Einstellung um Reisegeschwindigkeit und Steigraten zu ermitteln.
2. 'Vario' benutzt das mittlere Steigen der vier letzten Bärte um die Steigrate zu bestimmen und errechnet daraus die Reisegeschwindigkeit.

3. 'm.Reise & Vario' nutzt die mittlere Geschwindigkeit über Grund der letzten 5 Minuten für die Reisegeschwindigkeit und das mittlere Steigen aus der Statistik für die Steigrate.

4. 'm.Reise&Mc' nutzt die mittlere Geschwindigkeit über Grund der letzten 5 Minuten für die Reisegeschwindigkeit und den eingestellten McCready Wert für die Steigrate.

Sie können 'Höhendifferenz berücksichtigen' abschalten, wenn Sie wissen, dass Sie nicht mehr kurven werden. Segelflug Beginn

erlaubt Ihnen, den Beginn des motorlosen Fluges manuell einzugeben. Das ist notwendig und hilfreich bei Motorsegeln, weil bislang noch kein Instrument die ENL Daten (Engine Noise Level) über die NMEA Schnittstelle überträgt.

Die Schaltflächen am unteren Rand des Bildschirms geben Ihnen die Möglichkeit, alle Werte mit einfachen Fingerberührungen zu verändern.



7.10 Goto




In diesem Dialog wählen Sie schnell Ihren Zielwegpunkt - den Dialog erreichen Sie über verschiedene Wege:

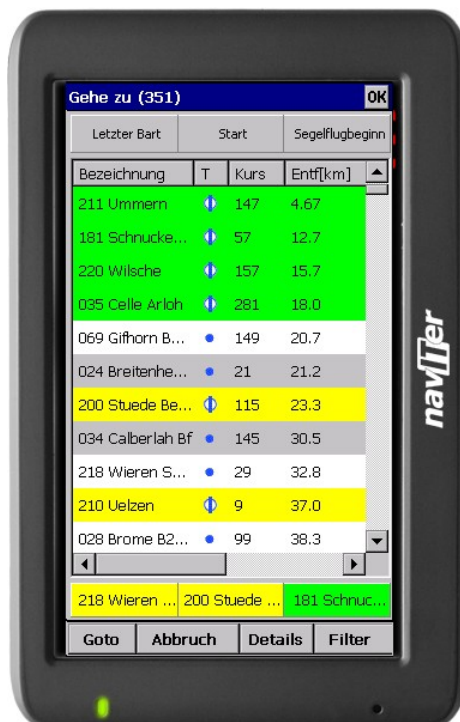
Auf die Karte tippen in der Nähe eines Wegpunktes führt zum Goto Dialog. Die Wegpunkte erscheinen sortiert nach Abstand zu dem Punkt, den Sie auf der Karte angetippt haben. Damit haben Sie eine einfache Möglichkeit einen Wegpunkt auszuwählen, selbst wenn Sie ihn bei der aktuellen Vergrößerung noch nicht auf der Karte sehen.

Über das Menü

Wenn Sie mit Menü > Goto in den Dialog kommen, erscheinen die Wegpunkte sortiert nach Typ und dann nach der Entfernung von der aktuellen Position - es ist damit die Near Airport Funktion von SeeYou Mobile (nächsten Flugplatz/landbaren Wegpunkt suchen).

Mit dem Befehlssymbol

Die Funktion des Goto-Symbols  in der Befehlsleiste entspricht Menü > Goto.



Landbare Wegpunkte, die mit den aktuellen McCready Einstellungen per Endanflug erreicht werden können, werden grün hervorgehoben.

Landbare Wegpunkte, die mit McCready Null erreicht werden können, erscheinen gelb - alle anderen Punkte sind nicht eingefärbt.

Die Gleitpfadkalkulation berücksichtigt dabei auch die im [Flugeigenschaften Dialog](#)^[55] eingestellte Höhenreserve.

Es sind mehr Spalten verfügbar, als Sie standardmäßig sehen. Ankunftshöhe und erforderliche Gleitzahl zum Erreichen des Punktes sind normalerweise nicht gleich sichtbar. Machen Sie die vorhandenen Spalten schmaler um die anderen zu sehen. Sie können die Spalten auch umsortieren, wenn Sie die Überschrift auf eine neue Position ziehen.

Die Details Schaltfläche öffnet ein neues Fenster in dem Sie die Wegpunktdetails studieren und verändern können. Das Fenster wird automatisch nach 10 Sekunden wieder geschlossen oder auch wenn Sie auf [OK] oder [Goto] drücken.

Weil die Wegpunktliste sehr lang sein kann, gibt es einen Weg zum schnelleren Zugriff auf den gesuchten Punkt: das [Filtern](#)^[60] der Punkte. Wenn die Filterfunktion eingeschaltet ist, wird die Filter-Schaltfläche in der Kommandozeile - wie im Bild oben sichtbar - farblich hervorgehoben.

Unten auf diesem Bildschirm - direkt über dem Menü - werden die drei zuletzt gewählten Wegpunkte angezeigt. Landbare Wegpunkte werden auch dort grün oder gelb hinterlegt, wenn sie erreichbar sind.

Siehe auch:

[Details](#)^[58]

[Wegpunkt ändern](#)^[59]

[Wegpunktfilter](#)^[60]

7.10.1 Details

Dieses Fenster öffnet sich, wenn Sie 'Details' im [Goto-Dialog](#)^[57] Dialog wählen oder den [Wegpunkt Cursor Info Dialog](#)^[40] von der Karte aus starten. Es zeigt die allgemeinen Informationen zum gewählten Wegpunkt.

Das ermöglicht Ihnen ferner, über den Zusatzdialog [Ändern](#)^[59] die Wegpunkteigenschaften zu ändern und Wegpunkte zu löschen. Diese Seite erreichen Sie mit der 'Ändern' Schaltfläche oberhalb der Befehlszeile



7.10.2 Wegpunkt ändern

Hier können Sie Wegpunkte verändern und löschen.

Dieses Fenster öffnet sich, wenn Sie 'Details' im [Goto-Dialog](#) ^[57] Dialog oder den [Wegpunkt Cursor Info Dialog](#) ^[40] benutzen und dann einmal auf [Ändern] tippen.

Nutzen Sie die [+], [], [-] und [-] Flächen, um Werte schnell und ohne Tastatureingabe zu ändern. Achtung: Mit [Entf] löschen Sie den Wegpunkt aus der Liste.

Siehe auch:

[Details](#) ^[58]

[Wegpunktfilter](#) ^[60]



7.10.3 Wegpunktfilter

Seit SeeYou Mobile mehrere Wegpunktdateien gleichzeitig verwalten kann, besteht manchmal die Notwendigkeit, die Wegpunkte so zu filtern, dass nur die Wegpunkte dargestellt werden, die aktuell für den Anwender interessant sind.

Ihnen stehen drei **Filter** zur Verfügung, um die Wegpunkte in einer übersichtlicheren Form auszugeben:

- . Alphabetischer Filter (Namen)
- . Filter für Wegpunkttyp (Typen)
- . Filter für Datei (Dateien)

Der **alphabetische Filter** erlaubt Ihnen den Wegpunktnamen einfach einzugeben. Sobald die Wegpunktliste kleiner wird als die Länge des Bildschirms endet die Filtereingabe automatisch. Sie können dann den gesuchten Wegpunkt aus einer Liste wählen, die den Filterkriterien entspricht.

Das Bild unten links zeigt eine Filtereingabe, wo die Buchstabenfolge "DOR" eingetippt wurde. Das Ergebnis ist eine Liste von Wegpunkten deren Namen mit DOR beginnen (siehe unten rechtes Bild):



Die **Filterung über den Wegpunkttyp** legt fest, welche Arten von Wegpunkten im [Goto Dialog](#)⁵⁷⁾ dargestellt werden sollen. Im Bild unten wurde die Schaltfläche "Landbar" angeklickt - damit verbleiben nur noch landbare Wegpunkttypen selektierbar :



Die **Datei-Filterung** erlaubt Ihnen, Wegpunkte, die in verschiedenen Dateien gespeichert sind, ein- und auszuschalten. Im Beispiel unten werden nur 2 von den 3 Wegpunktdateien, die bei [Menu > Einstellung > Dateien](#)^[93] ausgewählt wurden, im [Goto Dialog](#)^[57] berücksichtigt.



Siehe auch:

[Goto](#)^[57]

[Details](#)^[58]

[Wegpunkt ändern](#)^[59]

7.11 Aufgabe



erlaubt Ihnen, die Aufgabe in der Listenansicht einzugeben und zu verändern.

Sie erreichen ihn auch mit der -Schaltfläche in der Befehlsleiste.

Sie können die Aufgabe sowohl in der [Listenansicht](#)^[62] als auch in der [Kartenansicht](#)^[63] bearbeiten.



7.11.1 Listenansicht

Eine Aufgabe geben Sie am besten in der Listenansicht ein. Sie können dabei unter Nutzung der Pocket PC Tastatur Wegpunktnamen auswählen. Öffnen Sie das Tastenfeld, um mit der Eingabe des Wegpunktnamen zu beginnen. SeeYou Mobile wird automatisch den im Alphabet am nächsten liegenden Wegpunkt vorschlagen.

Mit der [Ändern] Schaltfläche kommen Sie zum [Wendepunkt ändern](#)^[64] Dialog, wo Sie auch die Einstellungen des entsprechenden Sektors vornehmen. Mit [Löschen] und [Einfügen] werden Wendepunkte entfernt oder hinzugefügt.

Die Befehlszeile bietet außerdem die Wahlmöglichkeiten:

- OK , um alle Änderungen zu übernehmen
- Abbruch , um Änderungen zu verwerfen
- Extras mit
 - [Punkt ändern](#)^[64]
 - Punkt löschen
 - Punkt einfügen
 - Punkt nach oben
 - Punkt nach unten
 - Invertiere Aufgabe
 - [Lade Aufgabe](#)^[65]
 - Speichere Aufgabe
 - Lösche Aufgabe oder
 - [\(Aufgaben-\) Optionen](#)^[65]

- [Karte](#)^[63], um in die Kartenansicht der Aufgabe zu schalten.
- Tastatur, um das Taststureingabefeld aufzurufen

Wenn Sie vergessen sollten, beim Ziel die Höhe einzugeben oder den Wert bewusst auf 0 setzen, kommt die Warnmeldung "Aufgabenzielhöhe wird auf Null gesetzt!". Dies soll helfen, zu verhindern das Endanflüge mit falsch programmierter Zielhöhe erfolgen.



7.11.2 Kartenansicht

Die Philosophie der grafischen Aufgabenfestlegung wurde von SeeYou nach SeeYou Mobile übertragen:

- Antippen & Bewegen irgendwo (außer auf einem Wendepunkt) bewegt die Karte.
- Antippen & Bewegen eines Wendepunktes verschiebt den Punkt. Das FAI Gebiet wird dabei angezeigt, um einfach FAI Dreiecke eingeben zu können.
- Antippen & Halten eines Wendepunktes, um ihn aus der Aufgabe zu löschen.
- Antippen & Halten eines Schenkels, um einen zusätzlichen Punkt in diesem Schenkel einzufügen.
- Antippen & Halten irgendwo auf der Karte (außer auf Wendepunkt oder Schenkel), um einen Wendepunkt an die Aufgabe anzuhängen.

Die Befehlszeile bietet die Möglichkeiten:

- Zoom (200km), um die Vergrößerung zu ändern und um dann mit Antippen & Bewegen einen freien Wendepunkt genau zu positionieren.
- OK, um alle Änderungen zu übernehmen
- Abbruch, um Änderungen zu verwerfen
- Extras mit

[Punkt ändern](#)^[64]

...

Invertiere Aufgabe

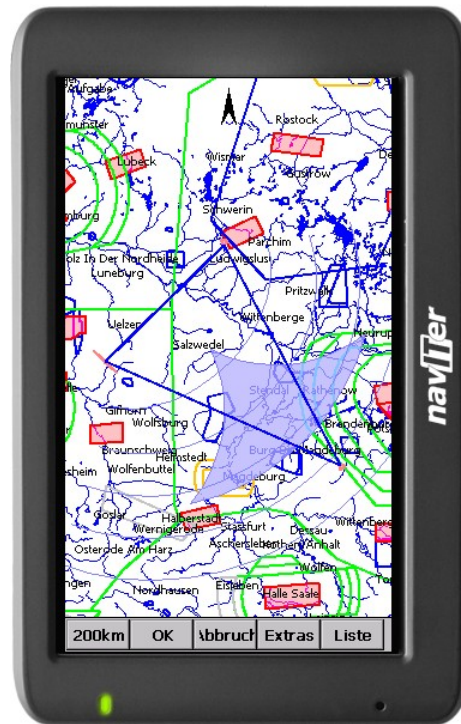
[Lade Aufgabe](#)^[65]

Speichere Aufgabe

Lösche Aufgabe oder

[\(Aufgaben-\) Optionen](#)^[65]

- [Liste](#)^[62], um in die Listenansicht der Aufgabe zu schalten.



7.11.3 Punkt ändern

Punkt

Wählen Sie den Wegpunkt aus. Beachten Sie das es am einfachsten ist, wenn Sie in der [Listenansicht](#) ^[62] den Anfangsbuchstaben eingeben.

Höhe

Das ist die Höhe des entsprechenden Punktes, die auch bei der Endanflugberechnung berücksichtigt wird.

Richtung

Dieser Wert ändert die Richtung des Wendepunktsektors. Er kann auf den nächsten oder den vorherigen Wendepunkte ausgerichtet sein, fixiert sein (Winkel 12) oder symmetrisch zum An- und Abflugkurs liegen.

Winkel12

wenn die Richtung als 'Fixiert' gewählt wurde, liegt die Richtung des entsprechenden Sektors symmetrisch zu diesem Wert.

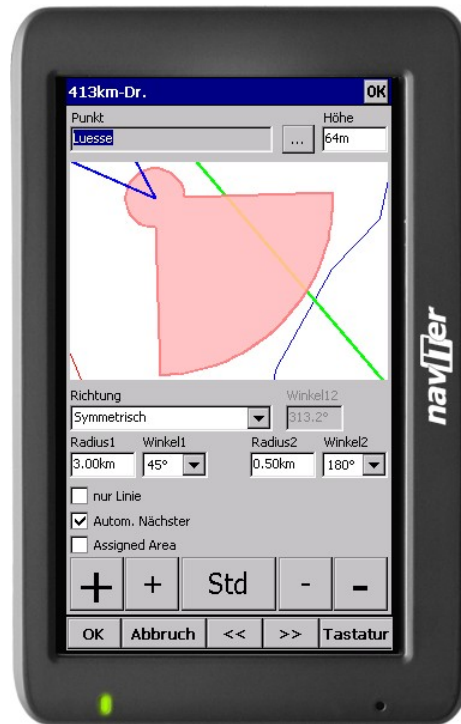
Radius1, Winkel1, Radius2 und Winkel2 bestimmen den Sektor in der gleiches Art und Weise, wie es schon von der PC Version von SeeYou bekannt ist.

Nur Linie kann nur bei Abflug und Ziel gewählt werden - dann werden die Werte bei Winkel1, Radius2 und Winkel2 einfach ignoriert.

Assigned Area definiert in SeeYou Mobile den zugehörigen Aufgabentyp. Wenn das Kästchen nicht aktiviert ist, handelt es sich um eine [Racing Aufgabe](#) ^[22].

Bei Aktivierung von Autom. Nächster schaltet das Programm automatisch zum nächsten Wendepunkt, wenn Sie in den Sektor einfliegen. Im Sonderfall des Assigned Area Sektors bleibt zwar der anvisierte Punkt der gleiche, aber Statistikwerte und Entfernung zum Ziel werden schon auf den nächsten Punkt gerechnet.

Die Schaltflächen unten am Bildschirm helfen Ihnen, die Werte schnell mit den Fingern zu ändern. Die STD-Fläche setzt den Sektor auf Standardwerte zurück.



7.11.4 Lade Aufgabe

Mit **Menu > Aufgabe > Extras > Lade Aufgabe...** können Sie eine Aufgabe aus der Aufgabenliste abrufen. Sie erreichen diesen Dialog auch aus der [Listenansicht](#)^[62] oder aus der [Kartenansicht](#)^[63] einer Aufgabe.

Wählen Sie eine Aufgabe aus Ihrer Datenbasis und drücken Sie **OK**, um diese zur aktiven Aufgabe zu machen. Bei **Abbruch** wird die Auswahl nicht übernommen. Mit **Löschen** entfernen Sie die Aufgabe aus der Datenbasis.



7.11.5 Optionen

Mit **Menu > Aufgabe > Extras > Optionen...** starten Sie diesen Dialog.

Sie können die Aufgabe mit einer Beschreibung kenntlich machen. Das ist z.B. hilfreich beim Wettbewerbsbriefing wo Aufgaben mit 'A' und 'B' benannt sind

Die Aufgabenzeit ist entscheidend bei Assigned Area Aufgaben. Sie wird benutzt, um die erforderliche

Durchschnittsgeschwindigkeit bis zum Ziel zu rechnen.

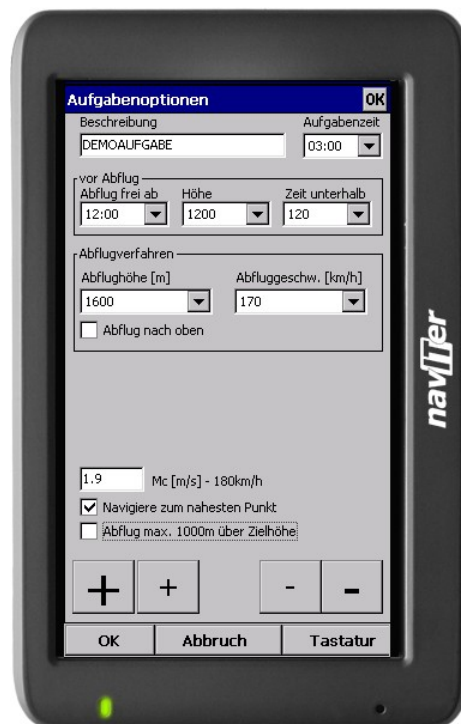
Speziell für zentrale Wettbewerbe wurden auch die folgenden Möglichkeiten geschaffen:

Bei Abflug frei ab können Sie eine Zeit eingeben - erst ab dieser Zeit wird SeeYou Mobile Abflüge registrieren und das Starten der Aufgabe erlauben. Die bei Höhe unterhalb und Zeit unterhalb eingegebenen Werte sind zusammen wirksam, weil nur dann ein Abflug positiv registriert wird, wenn beide Werte in Kombination eingehalten wurden. Beim Abflugverfahren können Abflughöhe und Abfluggeschwindigkeit eingegeben werden die für einen positiven Abflug unterschritten werden müssen.

Das MC (Cready) Feld erlaubt Ihnen bei Eingabe des mittleren Steigens die Ermittlung der nach der McCready Theorie abgeschätzte Reisegeschwindigkeit.

Wenn 'Abflug max. 1000m über Ziel' aktiviert ist, wird die (Mindest-)Zielhöhe automatisch auf Abflughöhe minus 1000m gesetzt. Das entspricht den FAI Regeln für Rekordflüge

Abflug nach oben wird nur dann angekreuzt, wenn das spezielle amerikanische Zylinderabflugverfahren verwendet wird.



7.11.6 Aufgabe Hochladen

Sie können die Aufgabe direkt zu den unterstützten gekoppelten Geräten hochladen.

Damit können Sie die Aufgabe noch Augenblicke vor dem Start ändern, ohne irgendwie mit Kabeln hantieren zu müssen. Das funktioniert dann wie folgt:

- Wählen Sie Menü>Aufgabe
- mit Extras > Lade Aufgabe wählen Sie eine neue Aufgabe aus der vorbereiteten Liste
- klicken Sie auf [Hochladen]

Einige Logger benötigen dann noch zusätzliche Aktionen damit die Verbindung hergestellt wird (Taste drücken, Logger neu starten o.ä.)

Nachdem die Verbindung hergestellt wurde werden die folgenden Daten zum Gerät übertragen:

- deklarierte Aufgabe, die in SeeYou Mobile bei Menü>Aufgabe eingegeben wurde
- Informationen zum Fluggerät, die bei Menü>Einstellung>Polare (Typ) und Menü>Einstellung>Aufzeichnung (Kennzeichen) eingegeben wurden
- den Pilotennamen aus Menü>Einstellung>Aufzeichnung

Gerät zurücksetzen ist nur dann verfügbar, wenn das Gerät die Funktion unterstützt. Der Volkslogger wird dann z.B. in den Navigationsmodus zurückkehren, wenn diese Aktion beendet ist.

Wenn nach dem Hochladen schliessen aktiviert ist, wird dieser Dialog nach Beendigung der Datenübertragung automatisch geschlossen.



7.11.7 Mehrere Abflugpunkte

Wenn im Wettbewerb die Nutzung verschiedener Abflugpunkte an einem Tag erlaubt ist, geben Sie bitte alle verfügbaren Punkte bei Menü>Aufgabe>Extras>Abflugpunkte ein. Bei diesem (nicht gerade gängigen) Abflugverfahren werden dann alle gültigen Abflüge von einem dieser Punkte detektiert.

7.12 Über



Hier wird die aktuelle Firmware-Version (im Beispiel 6.50.001) und die Seriennummer Ihres Oudies angezeigt. Geben Sie diese Daten möglichst bei allen schriftlichen Supportanfragen an

Hinweis: Bei Oudie 2 und Oudie IGC wird die SeeYou Mobile Lizenz vor der Auslieferung fest mit dem Gerät verknüpft - eine Registrierung ist nicht notwendig. Deshalb gibt es zum Oudie2 / Oudie IGC auch keinen Registrierschlüssel der (wie beim SeeYou Mobile für PDA) hier eingegeben werden müsste, lediglich ein Oudie Lite ohne integrierte Lizenz wird den Schlüssel anfordern.



7.13 Beenden



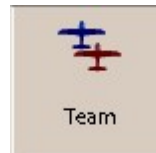
Mit dieser Schaltfläche beenden Sie das Navigationsprogramm.

Bevor die Anwendung geschlossen wird, werden Sie gefragt, ob Sie dabei gleich noch Folgendes tun wollen:

- das aktuelle Profil speichern
- die Luftraumeinstellungen speichern
- Wegpunkte und Aufgaben speichern
- Flarm Namen speichern
- den aktuellen Flug beenden und die IGC Flugdatei mit dem Sicherheitscode (G-Record) signieren



7.14 Team



Die Teamfunktion hilft Ihnen, Ihren Teampartner zu finden. Sie können Ihre Position über einen einfachen Code anderen Piloten mitteilen und diese Information sogar so verschlüsseln, dass die Konkurrenten nichts damit anfangen können.

- Schalten Sie die 'Team Positionscode' (Team) Navbox bei [Menu > Folg. > Navboxen](#)^[80] ein.
- Gehen Sie in die Kartenansicht und tippen dort auf die Team Navbox.
- Der Team Dialog erscheint. Vor der ersten Nutzung müssen Sie auf Einstellung tippen.
- Dort können Sie einen Referenzwegpunkt für die Berechnung Auswählen. Ihre Teampartner müssen natürlich unbedingt die gleiche Grundeinstellung benutzen.
- Wenn Sie die Informationen anderen nicht zugänglich machen wollen, geben Sie einen Chiffrierschlüssel ein.

Nun können Sie starten. Wenn Sie nach Ihrer Position gefragt werden, antworten Sie mit dem Code aus Ihrer Team Navbox: "Eins-Kilo-Bravo-Yankee". Ihr Teampartner tippt dann auf seine Team Navbox gibt den Code ein und sagt "Danke" während andere keine Ahnung haben, wo Sie sich aufhalten.



7.15 Thermikassistent



Wechselt zur Anzeige des [Thermikassistenten](#)^[15].

Die Parameter der Anzeige des Assistenten werden bei [Menu > Einstellung > Thermik](#)^[86] festgelegt.

7.16 Flarm Punkte



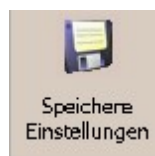
Mit Menu>Folg.>Flarm-Punkte rufen Sie die "Flarm-Liste" auf, wo Sie alle Flarm Geräte aufgelistet sehen, die momentan im Empfangsbereich liegen:



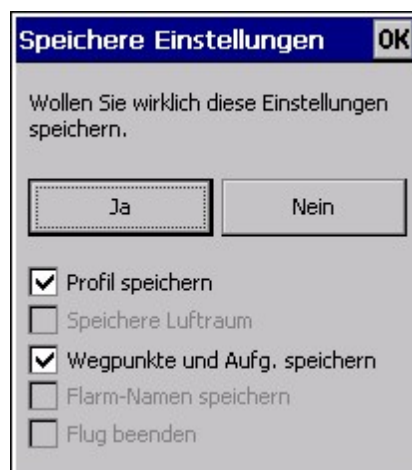
Dazu weitere Infos und Hinweise bei:

[Flarm Radar](#)^[30] und [Menu > Einstellung > Flarm](#)^[96]

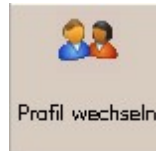
7.17 Speichere Einstellungen



Speichert die aktuellen (Profil-)Einstellungen und/oder Daten (wie beim Verlassen des Programms) gemäß den Angaben im folgenden Dialog:



7.18 Profil wechseln



Beendet SeeYou Mobile und erlaubt dann einen Neustart mit einem anderen Einstellungsprofil, das Sie beim Programmstart auswählen.

Siehe auch: [Profile verwenden](#)^[11]

7.19 Nächste Karte



Schaltet die [Kartenansicht](#)^[38] zwischen Karte1 und Karte 2 hin und her.

7.20 Infoseite



Zeigt die [Infoseite](#)^[48].

7.21 Statistikseite



Zeigt die [Statistikseite](#)^[48].

7.22 ConnectMe



Beendet SeeYou Mobile und startet das ConnectMe-Programm (siehe auch www.connectme.si)

Die eigenständige Hilfe-Dokumentation zu ConnectMe finden Sie im Downloadbereich von www.naviter.com

7.23 Logbuch

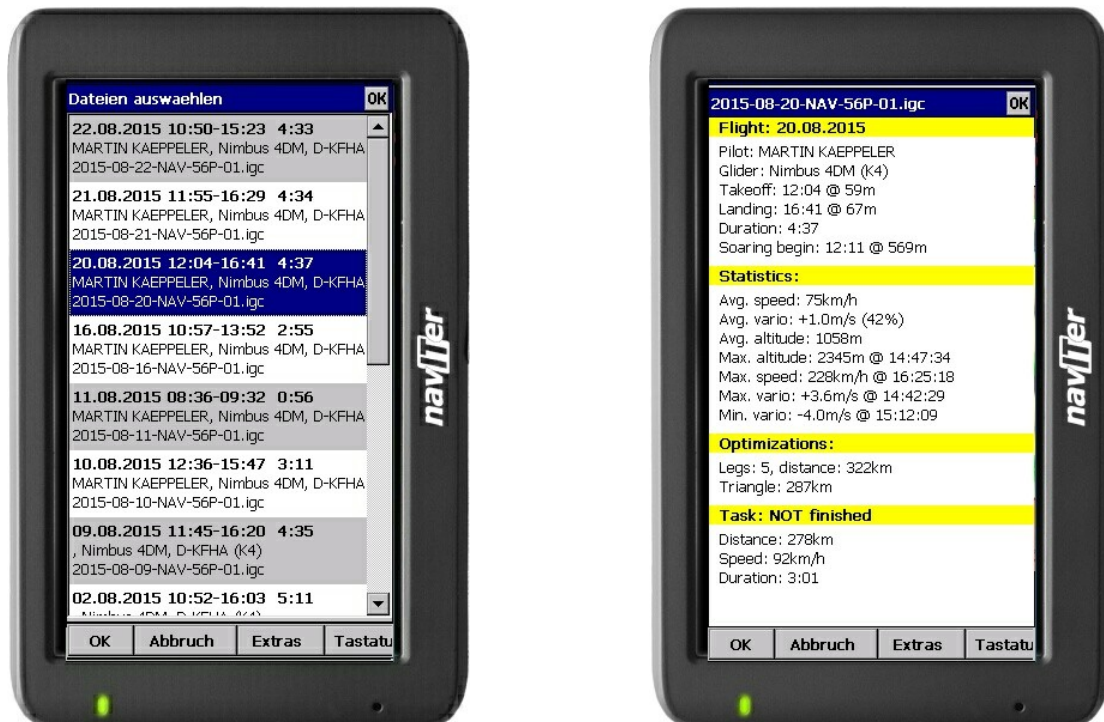


Das Logbuch zeigt Ihnen anhand der gespeicherten IGC-Flugdateien eine Liste mit Flügen die mit dem Oudie aufgezeichnet wurden. Es liefert auch Daten zu Flugzeug und Pilot, falls diese Daten in der entsprechenden IGC-Datei gespeichert sind.

7.23.1 Statistik, Wiedergabe und Flug Hochladen

Nach dem Ende jeden Fluges werden Statistikdaten in der IGC Datei für die spätere Nutzung abgespeichert.

Um die zum Flug gehörende Statistik zu sehen, wählen Sie Menü>Folg.>Logbuch wählen dann den Flug aus und gehen zu Extras > Statistik.



Auf Wunsch können Sie den Flug auch direkt aus dem Logbuch abspielen: Menü>Folg.>Logbuch dann Flug auswählen und Extras>[Flug abspielen](#) ⁷¹.

Sie können Ihren Flug hier auch gleich [Hochladen nach SeeYou Cloud](#) ³⁶ und zu [Soaring Spot Hochladen](#) ³⁷.



8 Einstellungen

Der Einstellungsdialog besteht aus einer ganzen Reihe von Seiten, auf denen alle Voreinstellung von SeeYou Mobile zu finden sind und geändert werden können. Beachten Sie bitte, dass einige Einstellungen wie 'Karte' und 'Navboxen' getrennt für Karte1 und Karte2 vorgenommen werden, während andere wie 'Einheiten', 'Befehle' etc. übergreifend für das komplette Programm gelten.



Folgende Voreinstellung erreichen Sie über die 4 Seiten des Einstellungsmenüs verfügbar:

- [Karte einst](#)^[73] - wo das Erscheinungsbild der Vektorkarte eingestellt wird
- [Luftraum einst.](#)^[75] - wo Luftraumdarstellung und -warnung eingestellt werden
- [Wegpunkte bestimmen.](#)^[76] - diese Seite bestimmt, wie die Wegpunkte dargestellt werden
- [Flugweg&Ziel](#)^[77] bestimmt die Flugwegdarstellung, Farben der Flugwegdarstellung und Einstellungen der OLC/FAI Gebiete
- [OLC & FAIGeb](#)^[78]. (Opt) bestimmt wie Strecken-Optimierungsrechnungen erfolgen sollen
- [Aufgabe einst.](#)^[79] - wo Sektoreinstellungen und andere Parameter der Aufgabe festgelegt werden

- [Navboxen](#)^[80] ermöglicht die Auswahl der dargestellten Navboxen und Ihres Erscheinungsbildes
- [Symbole](#)^[84] erlaubt Ihnen die Auswahl eines Flugzeugsymbols
- [Warnungen](#)^[85] liefert die Einstellung für Luftraum und Höhenwarnung
- [Thermik](#)^[86] für die Einstellung für den Thermikassistenten
- [Polare](#)^[87] enthält alle Einstellungen für die Flugzeugpolare
- [Einheiten](#)^[88] Maßeinheiten und Sprache, so wie Sie es gerade wünschen

- [Schriftarten](#)^[89] bestimmt Größe und Aussehen der Bildschirmtexte
- [Input](#)^[89] bietet Ihnen die Auswahl zwischen GPS, Simulator und Datei Eingangsgrößen
- [Befehle](#)^[92] - wo Schaltflächen von SeeYou Mobile mit Aktionen verknüpft werden
- [Setup Menü](#)^[92] wo die Inhalte im Hauptmenü verschoben werden können
- [Dateien](#)^[93] - dort sind die Pfade zu Karten-, Wegpunkt und Luftraumdatei festgelegt
- [Aufzeichnung](#)^[94] Daten die im Datei-Kopf der aufgezeichneten IGC Datei erscheinen

- [Benutzeroberfläche](#)^[95] ist das etwas umständliche deutsche Wort für User Interface (UI)
- [Flarm](#)^[42] bestimmt die Anzeige des Flarmradars
- [Diverses](#)^[97] eine Seite mit dem ganzen Rest....
- [Hardware](#)^[98] diese Einstellungen betreffen die Kommunikation mit dem GPS Gerät

- [LX 1600](#)^[100] bestimmt die Voreinstellung des LX1600 (nur nutzbar bei Verbindung mit einem LX1600)
- [LX1600 Ton](#)^[101] bestimmt die Toneinstellungen des LX1600 (nur nutzbar bei Verbindung mit einem LX1600)

- [LXNAV V7](#)^[102] bestimmt die Voreinstellung des LXNAV V7 (nur nutzbar bei Verbindung mit einem V7)
- [LXNAV V7\(2\)](#)^[103] bestimmt die Toneinstellungen des LXNAV V7 (nur nutzbar bei Verbindung mit einem V7)
- [Vario](#)^[104]
- [Oudie Live](#)^[105]

Wenn Sie sich in einem Einstellungsdialog befinden können Sie durch Berühren und Schieben mit dem Finger oder aber mit [

8.1 Karte einst.

In diesem Dialog bestimmen Sie das Erscheinungsbild der [Kartenansicht](#)^[38]. SeeYou Mobile benutzt CIT Karten, um das Gelände darzustellen. Das ist im Prinzip die gleiche Karte wie bei der Desktop Version von SeeYou. Beim Oudie sind die notwendigen Karten bereits vorinstalliert.

Mit dem Häkchen bei Zeige Karte können Sie die Kartenanzeige an oder ausschalten.

Gelände

Sie können den Detaillierungsgrad (Aus ... Hoch) der Geländedarstellung selbst bestimmen. Selbst wenn 'Gelände' mit 'Aus' ausgeblendet, werden Sie immer noch Flüsse, Seen, Straßen, Eisenbahnen, Städte und Namen auf dem Bildschirm haben. Mit der Einstellung 'Niedrig' werden die Höhenlinien in etwa im Abstand

300m erscheinen, bei 'Mittel' beträgt der vertikale Abstand ca. 100m. Mit 'Hoch' erhalten Sie das, was Sie von der Desktop Version gewohnt sind.

Schema

Diverse Sätze von Karten-Farbeinstellungen sind bereits vorab gespeichert. Am einfachsten können Sie sich das Erscheinungsbild am Desktop SeeYou ansehen. Wir empfehlen "Hoher Kontrast" für bergiges Gelände, "ICAO" für die allgemeine Luftfahrt und "Open Street Maps" fürs Flachland.

Mit Eigenschaften können Sie eigenen Farben und Einstellungen für die Kartenobjekte wählen.



8.1.1 Farbschema Eigenschaften

Mit diesem Dialog ändern Sie die Farbeinstellungen für Topographische Elemente auf der Karte.

Die Objekteigenschaften für diverse topographische Elemente können Sie getrennt einstellen. Über die Entfernungsangabe im Zoomlevel legen sie fest, ab welcher Vergrößerung das entsprechende Element angezeigt wird. Zudem können Farbe und Transparenz eingestellt werden.

Die Einstellungen verschiedener Farbschemata übertragen Sie mit Kopiere von Schema...



8.2 Luftraum einst.

In diesem Dialog bestimmen Sie die Luftraumdarstellung .

Im Luftraumtyp Bereich legen Sie fest, wie Luftraumdaten auf dem Bildschirm erscheinen. Sie müssen die Einstellungen für jeden Luftraumtyp getrennt durchführen, wenn Ihnen die Standardwerte nicht gefallen. Wählen Sie also den Luftraumtyp aus der Liste und legen dann fest, bis zu welchem Zoom Wert er sichtbar sein soll. Legen Sie zusätzlich die Farbe des Luftraumtyps fest und definieren Sie, wie Füllung und Rand bzw. Linienbreite der Umrandung aussehen sollen.

Lufträume können auf Wunsch beschriftet sein - wählen Sie dazu Luftraumnamen anzeigen.

Wenn Sie Zonen mit Warnung füllen aktivieren, werden Gebiete für die eine Warnung generiert wurde transparent ausgefüllt.

Wenn Sie das Häkchen bei Inaktive Gebiete ausblenden setzen, werden die in SeeYou Mobile deaktivierten Lufträume nicht mehr auf der Karte dargestellt.

Bei Zeige Luftraum können Sie die gesamte Luftraumdarstellung in der [Kartenansicht](#)^[38] ein- und ausschalten.

Mit Standard kehren Sie zu den SeeYou-Mobile-Basiseinstellungen zurück.



8.3 Wegpunkte bestimmen

Der Wegpunkt Dialog erlaubt Ihnen, das Erscheinungsbild der Wegpunkte auf der Karte zu ändern. Zu jedem Wegpunkt gehören

- Symbol,
- Text 1 und
- Text 2

Bei Zeige Wegpunkte können Sie die Wegpunkte in der [Kartenansicht](#) ³⁸ komplett ein- und ausschalten. Mit Standard kehren Sie zu SeeYou-Mobile-Basiseinstellungen zurück.

Bei Wegpunktnamen definieren Sie, um was für einen Wegpunkttyp es sich handelt. Jeder vorgegebene Typ hat sein eigenes Symbol.

Zoom legt fest, bis zu welcher Vergrößerung der Wegpunkttext sichtbar ist.

Bei Text 1 und Text 2 wählen Sie die neben dem Symbol angezeigten Parameter.

Länge definiert, wie viele Zeichen in Text 1 oder Text 2 maximal dargestellt werden.

Text 1/2 farbig wird die entsprechenden Texte grün oder gelb hinterlegen, abhängig davon, ob der Punkt im oder außerhalb des Gleitwinkelbereiches liegt.

Grün - wenn der Punkt mit dem aktuellen McCready Wert erreicht wird. Gelb - wenn er mit McCready 0 noch zu erreichen ist.

Text einzeilig ordnet Text 1 und Text 2 hintereinander an.

Landbare / Unlandbare entwirren sorgt für übersichtlichere Kartendarstellungen, kann aber dazu führen, dass einige Wegpunkte auf der Karte situationsabhängig nicht dargestellt werden.

Max sichtbare Symbole gibt an, wieviele Wegpunktsymbole maximal auf dem Bildschirm dargestellt werden, bevor daraus nur Punkte werden.

Cursor Sortierg. legt fest, wie Wegpunkte für die Auswahl sortiert sind, wenn Sie die Oben/Unten-Tasten nutzen um den Zielwegpunkt zu wählen. Standardmäßig sind die Wegpunkte nach den Namen (Bezeichnungen) sortiert. Sie können stattdessen aber auch festlegen, dass die Auswahlreihenfolge von Aufgabe (Flug), Stil (Stil), Kurs, Entfernung, Anlandeshöhe, erforderlicher Gleitzeit oder von der Reihenfolge im GoTo-Dialog gesteuert wird.



In der Standardkonfiguration von SeeYou Mobile wird bei den landbaren Wegpunkttypen (Grassflugplatz, Aussenlandefeld, Segelflugplatz und Flugplatz) neben dem Symbol eine 1-2stellige farbige Zahl angezeigt. Das ist die erforderliche Gleitzahl (abhängig von der McCready Wind und Polareneinstellung) um diesen Landeort zu erreichen. Insbesondere im Flachland bietet sich an, alternativ neben solchen Wegpunkten die berechnete Ankunftshöhe anzeigen zu lassen. Dazu wählen Sie in diesem Dialog nacheinander die betroffenen Wegpunkttypen aus und geben dann bei Text2 den Wert 'Ankunftshöhe' statt ' erf.Gleitzahl' an.

8.4 Flugweg & Ziel

Bestimmt die Flugwegdarstellung in der aktuellen Kartenansicht.

Im Flugweg Bereich legen Sie die Farbe und die dargestellte Länge des [Flugweges](#)^[45] in Minuten fest. Wenn Zeige Vario aktiviert ist, wird der Flugweg den Steigwerten entsprechend [farblich gekennzeichnet](#)^[45]. Wenn Anzeigen nicht aktiviert ist wird auch keine Spur dargestellt.

Aktueller Flugwegvektor erzeugt eine Linie mit dem projizierten aktuellen Flugweg vor dem Flugzeugsymbol. Farbe und Linienbreite dieses Vektors können eingestellt werden.

Ziel ist ebenfalls eine gerade Linie, welche die aktuelle Position mit dem gewählten Zielpunkt verbindet. Sie können Farbe und Linienbreite dieser Kurslinie festlegen. Bei Zeige Geländekollision erscheint genau dort ein rotes Quadrat an einer Stelle auf der Kurslinie, wo Sie nicht genug Flughöhe haben würden, um über der Geländehöhe zu bleiben.

Entfernungskreise helfen Ihnen zu erkunden, wie weit Sie von irgend etwas auf der Karte entfernt sind.



8.5 OLC&FAIGebiet (Opt)

Im Optimierungs-Dialog legen Sie Farbe, Linienbreite der optimierten Aufgabe fest. Der Anzahl Punkte (5 für OLC , 3 für Net Coupe) für die optimierte freie Strecke ist abhängig vom Wettbewerbsregeln festzulegen. Bei Aktivierung von Zeige optimiertes Dreieck wird die optimierte Dreiecksaufgabe in der Kartendarstellung eingeblendet.

FAI Gebiet steuert Anzeige und Verhalten des FAI-Dreiecks-Assistenten.

Sie können Farbe und Füllung des FAI-Gebietes bestimmen. Zeige Gebiet legt fest ob das FAI Gebiet auf dem Bildschirm angezeigt werden soll. Beachten Sie, das Sie diese spezielle Einstellung einfacher über den [Anzeigeoptionen](#)-Dialog steuern können.

Die Rotieren Schaltfläche ändert die Seite wo das FAI Gebiet angezeigt wird. Wenn das aktuelle geflogene Dreieck noch nicht groß genug ist ändert das die Seitenlage zum längsten geflogenen Schenkel und gibt innen so die Möglichkeit das Dreieck rechts oder links herum zu fliegen. Wenn das Dreieck groß genug ist, wird es zwischen den Schenkeln rotieren, damit Sie genau festlegen können, wohin Sie fliegen wollen.

Rotiere bei Klick bezieht sich auf das auf dem Bildschirm dargestellte FAI Gebiet. Ein Antippen des Gebietes wird das Gebiet wie oben beschrieben zum Rotieren veranlassen.

Zeige km-Linien zeichnet Kurven für Orte auf den Bildschirm auf denen bei denen das Dreieck die gleiche Größe hat.

Das Beispiel zeigt Kilometerlinien für verschiedene Dreiecksstrecken. Wenn Sie ins blau violette Gebiet fliegen, wird das Dreieck zu einem FAI-Dreieck.



siehe auch:

[FAI-Dreiecks-Assistenten nutzen](#) ²⁸

8.6 Aufgabe einst.

Die Sektoreinstellungen entsprechen der Philosophie der SeeYou Desktop Version .

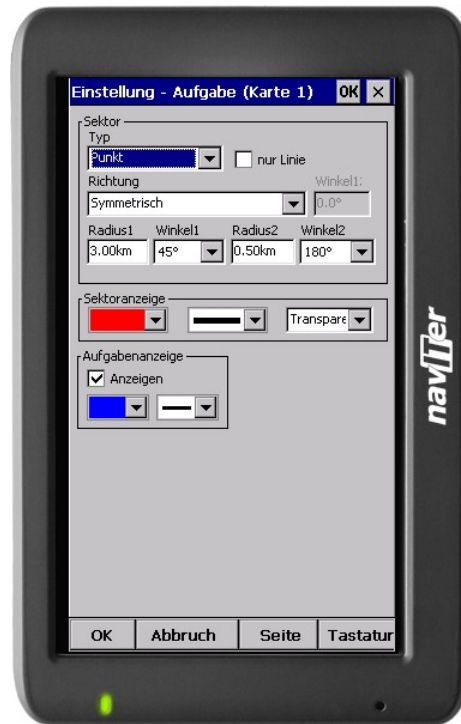
Bei Typ wird unterschieden zwischen Abflug, Punkt und Ziel.

Mit Richtung stellen Sie die Ausrichtung des Sektors ein. Der Sektor kann auf den vorhergehenden oder auf den nächsten Wendepunkt ausgerichtet werden, einen fixierten Wert zugewiesen bekommen oder symmetrisch zur Winkelhalbierenden des An- und Abflugkurses gelegt werden. Nur wenn Fixiert bei Richtung eingestellt wurde, wird die Richtung des Sektors symmetrisch zu Winkel12 liegen.

Radius1, Winkel1, Radius2 und Winkel2 bestimmen den Sektor in genau der gleichen Weise, wie Sie es bereits von der PC Version von SeeYou kennen.

Bei Sektoranzeige legen Sie Linienbreite, und Sektorfüllung fest.

Darunter können Sie wählen wie die Aufgabenanzeige aussehen soll.



8.7 Navboxen

Die Navboxen (=rechteckige Anzeigefelder) gehören zu den wichtigsten Elementen von SeeYou Mobile. Sie lassen Sie alles über die aktuellen Parameter Ihres Fluges wissen. Sie haben die volle Kontrolle, welche Navboxen wo auf dem Bildschirm platziert werden und wie sie angezeigt werden.

VarT	Agl	Opt	Dis
+1.9 m/s	N/A m	194 km	38.1 km

Cur.L/D	To
N/A	159°
-	true

Die Navboxen werden getrennt für Kartenseite 1 und Kartenseite 2 ausgewählt und positioniert - damit können Sie die beiden Kartenansichten für verschiedene Anwendungsfälle optimieren. Karte 1 kann zur allgemeinen Navigation benutzt werden, während die andere Ansicht bei Annäherung an den Wegpunkt eingeschaltet wird, wo Detailinformationen wichtig sind. Sie werden dann vermutlich zwei verschiedenen Einstellungen für die Navboxen wählen. Navboxen können mit Befehlen verknüpft werden und damit auch zur Steuerung des Programms eingesetzt werden.

Mit dem Einstellungsdialog bestimmen Sie, welche Navboxen auf der aktuellen Karte wie angezeigt werden und welche Aktionen damit verknüpft sind.

Die DropDown-Liste oben auf dem Bildschirm erlaubt die Auswahl von Untergruppen von Navboxen, so dass Sie die Navboxen die Sie wählen oder verändern wollen leichter finden können.

Eine Untergruppe ist beispielsweise mit "Aktuell im Gebrauch" bezeichnet.

NAVIGATION

- Ziel (Target) = Name des ausgewählten Wegpunktes
- Distanz zum Ziel (Dis) = Entfernung zum aktuellen Wegpunkt
- Steuerkurs (To)
- Kurs zum Ziel (Brg)
- missweisender Kurs (mwK)
- Flugweg über Grund (Trk) = rechtweisender Kurs
- missweisender Flugweg (mwsK)
- Radial (Radial) = rechtweisender Kurs vom gewählten Wegpunkt zur aktuellen Position.
- Geschwindigkeit über Grund (GS)
- Ortszeit (Time) = UTC Zeit vom GPS mit der Zeitzone Einstellung des Pocket PC korrigiert
- Ankunftszeit (ETA) = erwartete Ankunftszeit am gewählten Wegpunkt
- Verbleibende Flugzeit (ETE) = bis zur Ankunft am gewählten Wegpunkt
- nächstes Aussenlandefeld (near OutI)
- nahester Flugplatz (Near Apt)

- Distanz zum Ziel (DisInv) = Entfernung zum Ziel in invertierter Maßeinheit bezogen auf die aktuell gewählte Entfernungsmaßeinheit.
Wenn als Einheit "Kilometer" gewählt wurde wird die Entfernung in dieser NavBox in "Nautischen Meilen" ausgegeben und umgekehrt.
- Team Positionscode ([Team](#)⁶⁹) = der Code, den Sie Ihrem Teampartner mitteilen sollten damit er Sie leicht finden kann.
- Steuerkurs zum letzten Bart (ToLt)
- Entfernung zum letzten Bart (DisLt)
- GPS Status (GPS) = zeigt den Status des Signals: NODATA, BAD, OK, 2D, 3D/x
- Batterie Info (Bat)
- Entfernung zum Startort (dToff)

HÖHE

- Höhe QNH (Alt) = Höhe über MSL
- Flugfläche (FL) = Höhe über der Standarddruckfläche
- Höhe GND (Agl) = Höhe über dem Geländes senkrecht unter der Flugposition
- Höhe m QNH (Alt m) = Höhe über MSL in Meter
- Höhe ft QNH (Alt ft) = Höhe über MSL in Fuss
- Geländehöhe (Gnd) = Höhe des Geländes senkrecht unter der Flugposition
- GPS Höhe = Höhe die mit dem GPS bestimmt wurde
- Höhe QNH 2,5h (Alt 2,5h) = Höhe die vor zweieinhalb Stunden aufgezeichnet wurde - interessant für OLC Ligaflüge
- Ankunftshöhe (Arrival) = berechnete Ankunftshöhe am gewählten Wegpunkt unter Berücksichtigung von Entfernung McCreeady-wert, Wind, Polare , Mücken und Wasserballast. Auch die Höhenreserve ist eingerechnet.
Die Ankunftshöhe ist positiv, wenn sich das Flugzeug über dem benötigten Gleitpfad befindet und negativ, wenn zu tief geflogen wird.
- erf. Höhe(nverlust) (ReqAlt) = Höhenverlust für den Weg von der aktuellen Position zum Erreichen des Ziels unter Berücksichtigung von McCreeady, Mücken, Ballast und Wind.
- Aufg. Ankunftshöhe (tArr) = Höhe die benötigt wird, um die Aufgabe zu vollenden

ENDANFLUG

- Akt. Gleitzahl (Cur.L/D) = aktuelle Gleitzahl (berechnet über die letzten 2 Minuten)
- Erf. Gleitzahl (Req. L/D) = Mindestgleitzahl, um den angeflogenen Wegpunkt zu erreichen
- Gleitzahl seit Thermik (Ther. L/D) = Gleitzahl seit dem letzten Kurbeln
- Ankunftshöhe (Arrival) = berechnete Ankunftshöhe am gewählten Wegpunkt unter Berücksichtigung von Entfernung McCreeady-wert, Wind, Polare , Mücken und Wasserballast. Auch die Höhenreserve ist eingerechnet.
Die Ankunftshöhe ist positiv, wenn sich das Flugzeug über dem benötigten Gleitpfad befindet und negativ, wenn zu tief geflogen wird.
- erf. Höhe(nverlust) (ReqAlt) = Höhenverlust für den Weg von der aktuellen Position zum Erreichen des Ziels unter Berücksichtigung von McCreeady, Mücken, Ballast und Wind.
- Erforderlicher MC (Req.Mc) = McCreeady Einstellung mit der Sie genau das Ziel erreichen - diese Box zeigt die Ankunftshöhe wenn Sie bei MC=0 negativ ist
- Erf. Gleitzahl Aufgabe (tL/D) = erforderliche Gleitzahl, um die Aufgabe zu vollenden

GESCHWINDIGKEIT

- Geschw. über Grund (GS) = Geschwindigkeit über Grund - der Wert ist negativ wenn der Winkel zwischen vorgegebenen Kurs und Flugweg > 90 Grad ist
- (Vorflug)Geschwindigkeit (TAS) = Grundgeschwindigkeit korrigiert mit Windkomponente
- Indicated Airspeed (IAS) = angezeigte Geschwindigkeit
- Sollfahrt (STF) = Sollfahrt nach McCreeady Theorie in Abhängigkeit von McCreeady Wert und aktueller Sink/Steigrate
- Aufg.geschw. (TskSp) = Durchschnittsgeschwindigkeit bezogen auf die Aufgabe bis zur aktuellen Position
- erf. Aufgabengeschw. (tReqSp) = erforderliche mittlere Reisegeschwindigkeit, um die Aufgabe in der vorgegebenen Aufgabenzeit zu erledigen
- Geschwindigkeit letzte Stunde (60'Sp) = Durchschnittsgeschwindigkeit der letzten Stunde

VARIO

- Letzter Aufwind (VarT) = mittleres Steigen seit Beginn des Kurbelns
- Mittleres Steigen (VarA) = mittleres Steigen der letzten 20sec
- Steigen/Sinken (Vario) = aktueller Steigwert
- Netto Steigen (Netto) = Variowert korrigiert mit der aktuellen Sinkrate des Flugzeuges aus der Polare

WIND

- akt. Wind (Wind) = aktuelle Windmessung
- aktuelle Windkomp. (cWind) = Windkomponente in aktueller Flugrichtung. Positive Werte signalisieren

Rückenwind und negative Gegenwind. Zwei Werte sind dargestellt: Der erste Wert ist der Unterschied zwischen Geschwindigkeit über Grund und Geschwindigkeit gegenüber der umgebenden Luft. Der zweite Wert ist aus dem berechneten Wind in der aktuellen Höhe abgeleitet. Wenn diese beiden Werte stark differieren, sollten Sie sich nicht auf die berechnete Windgeschwindigkeit verlassen.

LUFTRAUM

- **Nähester Luftraum - Horizontal (Near AS.H)** = horizontale Distanz zum nächsten Luftraum in dem Sie noch nicht fliegen. Diese Navbox zeigt den Luftraumnamen in der Überschrift. Tippen auf diese Navbox wird den Luftraum temporär hervorheben - Sie können ihn dann auf Wunsch ausschalten.
- **Nähester Luftraum - Höhe (Near AS.Alt)** = Relative Höhe zum horizontal nächsten Luftraum. Dieser Wert kann negativ sein wenn Sie sich unter der Untergrenze des Luftraums befinden, er ist positiv wenn Sie oberhalb der Obergrenze fliegen. "Innerhalb" wird angezeigt, wenn Sie sich zwischen Unter- und Obergrenze des fraglichen Luftraums bewegen.
- **Nähester Luftraum - Vertikal (Near AS.V)** = Relative Höhe zum Luftraum an der aktuellen Position des Flugzeugs. Auch dieser Wert ist negativ, wenn Sie sich unter der Untergrenze des Luftraums befinden, er wird positiv, wenn Sie oberhalb der Obergrenze fliegen und "Innerhalb" wird angezeigt, wenn Sie sich im fraglichen Luftraum bewegen.

AUFGABE

- **Verbl. Aufgabenstrecke (TDis)** = noch zu fliegende Aufgabenstrecke
- **Aufg. Ankunftshöhe (tArr)** = Höhe die benötigt wird, um die Aufgabe zu vollenden
- **erf. Gleitz. Aufgabe (tl/D)** = erforderliche Gleitzahl um Aufgabe zu beenden
- **voraus. Flugzeit (tETE)** = verbleibende Zeit für die Aufgabe
- **voraus. Ankunft (tETA)** = vorausberechnete Ankunftszeit an der Ziellinie
- **verbl. Aufgabenzeit (tRemain)** = Zeitdifferenz bis zum Ablauf der Aufgabenzeit
- **Aufgaben Delta Zeit (tDelta)** = verbleibende Flugzeit für Aufgabe - vorgegebene Aufgabenzeit
- **Aufg.geschw. (TskSp)** = Durchschnittsgeschwindigkeit bezogen auf die Aufgabe bis zur aktuellen Position
- **erf. Aufgabengeschw. (tReqSp)** = erforderliche mittlere Reisegeschwindigkeit, um die Aufgabe in der vorgegebenen Aufgabenzeit zu erledigen

STATISTIK

- **Letzter Aufwind (VarT)** = mittleres Steigen seit Beginn des Kurbelns
- **Optimierte Strecke (Opt)** = Optimierung mit einer vorgegebenen Zahl von Wegpunkten (Standard ist die OLC Optimierung)
- **Geschlossene Optimierte Strecke (cOpt)** = Optimierung des Fluges, wenn Sie zum Startpunkt zurückkehren
- **Dreiecksstrecke (Tri/FAI)** = Dreiecksoptimierung - wenn die Proportionen stimmen wird 'FAITri' angezeigt
- **Geschwindigkeit letzte Stunde (60'Sp)** = Durchschnittsgeschwindigkeit der letzten Stunde

FUNKTIONSSCHALTFLÄCHEN

Die folgenden "Dummy"-Navboxen dienen nicht zur Anzeige von Werten, sondern können (wie auch alle anderen Navboxen) zur Ausführung der bereits verknüpften Aktionen benutzt werden:

- **Mc höher (Mc+)** = [McCready Wert](#)^[55] um +0,1m/s erhöhen
- **Mc niedriger (Mc-)** = [McCready Wert](#)^[55] um -0,1m/s verringern
- **Lautstärke höher (Vol+)** = Gerätelautstärke lauter stellen
- **Lautstärke niedriger (Vol-)** = Gerätelautstärke leiser stellen
- **Kartenseite 1 (Map1)** = [Karte 1](#)^[38] anzeigen
- **Kartenseite 2 (Map2)** = [Karte 2](#)^[38] anzeigen
- **Statistikseite (Info)** = [Statistikseite](#)^[48] anzeigen
- **Infoseite (Stat)** = [Infoseite](#)^[48] anzeigen
- **Motorlauf (Engine)** = startet Optimierung, wenn der "Motor" angehalten wird. Tippen auf diese Navbox ändert Status des "Motors"
- **Seitenansicht (SIDE)** = Schaltet Seitenansicht zu oder weg
- **Pilotenereignis (PEV)**
- **Vergrößern (Z+)** = Vergrößert den Maststab
- **Verkleinern (Z-)** = Verkleinert den Maßstab
- **LiveTrack24 (LT24)**
- **SoaringSpot (SSpot)**

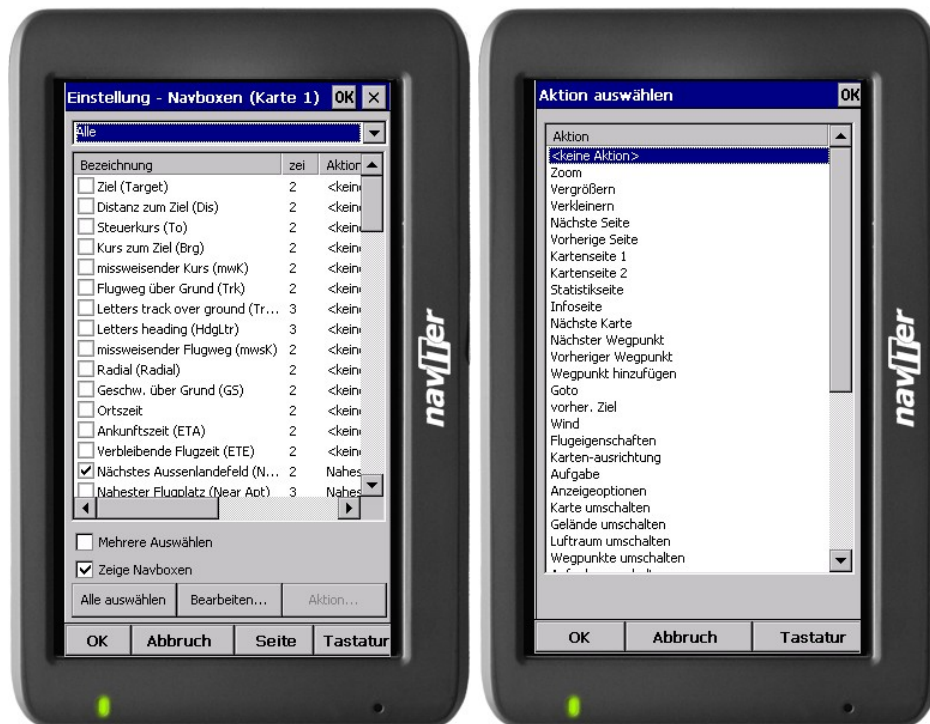
Wenn mit Auswahl fortfahren aktiviert ist, können Sie auf eine Navbox auswählen und dabei die vorherige Auswahl beibehalten. Um mehrere aufeinander folgender Navboxen auf einmal anzuwählen, tippen Sie eine Zeile an und ziehen dann den Stift nach oben oder unten. Sie können auch Alle Auswählen und dann mit Bearbeiten... verändern.

Sie können so die Zeilenzahl und damit die Größe festlegen. Mit Transparent machen Sie die Navboxen auf

dem Bildschirm durchsichtig. Das verschlechtert zwar die klare Sicht auf die Datenanzeige der Navboxen, verbessert aber im Gegenzug den Überblick auf der Karte.

Jeder Navbox kann eine Aktion.. zugeordnet werden. Diese Aktion wird dann ausgeführt, wenn Sie auf die Navbox tippen. Standardmäßig ist nur der Team-Navbox eine Aktion zugeordnet: Wenn Sie auf diese Navbox tippen, können Sie den Team Positionscode Ihres Teampartner eingeben.

Autom. Anordnen ordnet die Navboxen automatisch direkt am unteren Bildschirmrand an
Wenn Zeige Navboxen ausgeschaltet ist, werden die Daten nicht mehr angezeigt, ohne das sich aber die Auswahl ändert.



8.7.1 Bearbeiten

Sie können hier die Zeilenzahl und damit die Größe der ausgewählten Navbox(eng) festlegen. Eine Navbox besteht standardmäßig aus drei Zeilen:

- . Die Titelzeile (Linie1) ist standardmäßig schwarz mit weißer Schrift
- . Die Datenzeile (Linie2) enthält schwarzen Text auf weißem oder transparentem Hintergrund
- . Die Einheitenzeile (Linie3) zeigt Maßeinheiten oder Zusatzdaten mit kleinerer Schrift

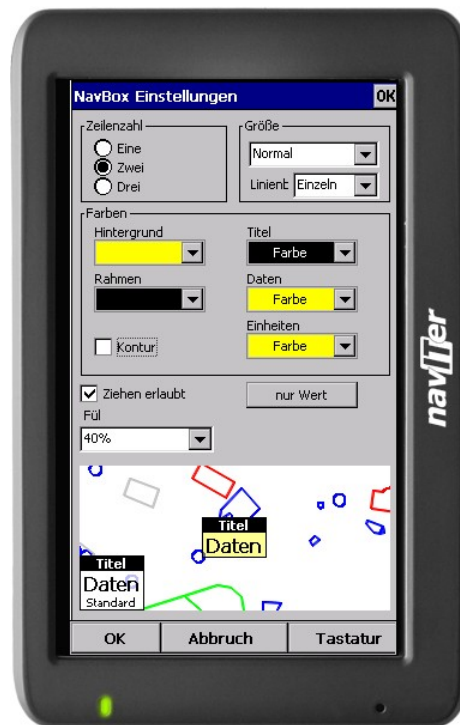
Sie können die Farben für folgende Bereiche getrennt festlegen:

- . Hintergrund
- . Rahmen
- . Titelzeile
- . Datenzeile
- . Einheitenzeile

Beachten Sie bitte, dass Sie die Farben für jede Navbox getrennt festlegen können. Wählen Sie eine Gruppe von Navboxen bei Menü>Folg.>Navboxen aus und drücken Sie dann [Bearbeiten], um die Anzeigeparameter für alle Boxen dieser Auswahl auf einmal festzulegen.

Nach Aktivierung von Ziehen erlaubt können Sie die Navboxen mit dem Zeigestift beliebig auf dem Bildschirm bewegen und platzieren.

Mit Füllen machen Sie die Navboxen auf dem Bildschirm durchsichtig. Füllen 0% bedeutet, dass der Navboxhintergrund durchsichtig ist. Das verschlechtert zwar die klare Sicht auf die Datenanzeige der Navboxen, verbessert aber im Gegenzug den Überblick auf der Karte.



8.8 Symbole

Sie können hier die Voreinstellung für folgende Bildelemente ändern:

- Flugzeug
- Flarmobjekt
- Wind
- Ausrichtung / Nordpfeil
- Endanflug
- Maßstab
- Aufgabenschaltfläche / Abflugzeit
- Sollfahrt
- Flarm-Radar
- Vario

Mit dem Häkchen bei Sichtbar schalten Sie das spezifische Symbol ein oder aus.

Füllen ändert die Darstellung des Symbols, während die Symbolgröße jeweils mit dem Schieberegler bei Größe eingestellt werden kann.

Bei Ziehen erlaubt lässt sich das entsprechende Symbol auf dem Bildschirm verschieben.

Bei Typ können Sie aktuell zwischen verschiedenen Flugzeugsymbolen wählen.

Mit Position zurücksetzen schieben Sie das jeweilige Symbol in die Standardposition zurück.

Das Vario Symbol wird ein analoges Vario auf dem Oudie IGC darstellen.



8.9 Warnungen

SeeYou Mobile bietet drei Arten von Warnungen:

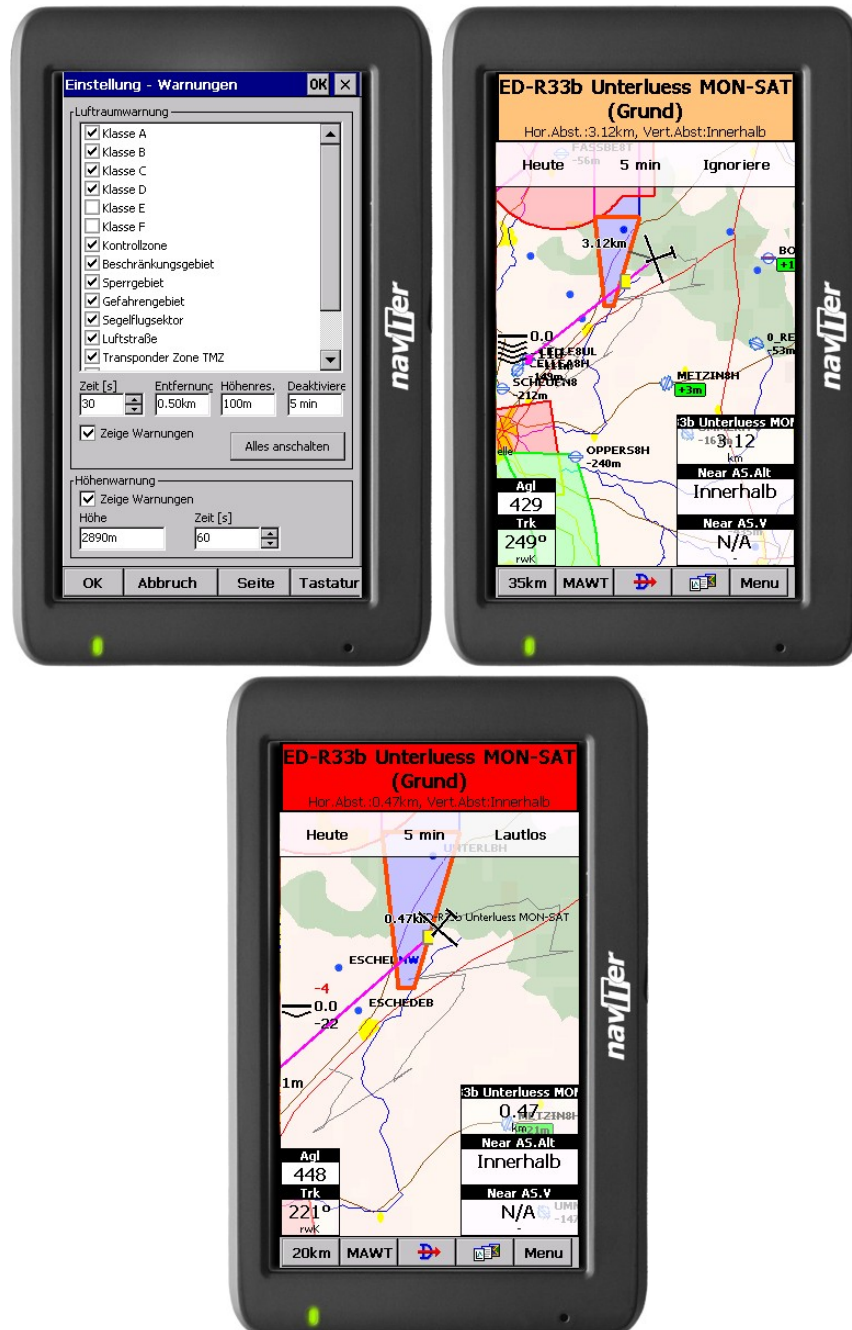
1. Luftraumwarnungen
2. Höhenwarnungen
3. Flarm Warnungen

SeeYou Mobile schätzt Ihre voraussichtliche Position 120 Sekunden im Voraus ab und liefert Ihnen eine rechtzeitige Warnung, bevor Sie in einen Luftraum einfliegen. Lufträume mit denen Sie in Kontakt geraten könnten werden mit einer fetten roten Linie gekennzeichnet. Ein Warnton signalisiert die Annäherung an das Gebiet. Wenn Sie noch näher heranfliegen, wird die Luftraumwarnung den Bildschirm ausfüllen und Ihnen weitere Informationen zu dem betreffenden Gebiet liefern. Wenn diese Warnung erscheint, können Sie den betreffenden Luftraum für den ganzen Tag=[Heute] , für nur [1 Stunde] oder für die nächsten [5 Minuten] deaktivieren .

Die Luftraumwarnung erfolgt in zwei Stufen. Die erste Warnung (Bild Mitte) erhalten Sie, wenn der voraus berechnete Flug auf gerader Bahn innerhalb der eingestellten Zeit (Standard 120s) in einen aktivieren Luftraum führt. Das Gebiet wird dann mit einer fetten roten Linie umrahmt, damit Sie es gut auf der Karte ausmachen können.

Sie zweite Luftraumwarnung (Bild Rechts) erscheint, wenn Sie näher als die eingestellte Entfernung an das Gebiet herankommen, oder wenn Ihre Flughöhe sich weniger als die eingestellte Höhenreserve von den Luftraumgrenzen unterscheidet. Dann erscheint ein andauernder Warnton . Bei Deaktivieren kann eingestellt werden, wie lange die Warnung temporär unterdrückt werden sollte.

Die Höhenwarnung arbeitet unabhängig von den Luftraumdaten, z.B. dann wenn für einen Wettbewerbstag eine Maximalhöhe von 2000m vorgegeben wurde. Wenn Sie dieser Grenze zu nah kommen, erhalten Sie - ähnlich wie bei der Luftraumwarnung - einen Warnton und eine rot gefärbte Texteinblendung.



8.10 Thermikassistent

Der Thermikassistent analysiert kontinuierlich das Steigen während des Kurbelns im Aufwind. Sie können entscheiden, ob Sie über potentiell besseres Steigen in einem Teil des Kreises informiert werden möchten. Der Thermikassistent wird automatisch nach einer 120° Kurve aktiviert. Wenn Sie den Bart mehr als 500m verlassen haben wird der Thermikassistent deaktiviert.

Die Variovarianz ist die quadratische Abweichung vom mittleren Steigen. Je größer dieser Unterschiedswert wird, desto größer wird auch die Wahrscheinlichkeit, dass die mittlere Steigrate steigt, wenn Sie den Kreis in Richtung auf das stärkste Steigen verlagern.

Bei der Thermik Anzeige können Sie einstellen ab welcher Variovarianz, die Kreise zur Repräsentation der Steigwerte angezeigt werden sollen und zu welcher Zoomeinstellung der Karte dann gewechselt werden soll.

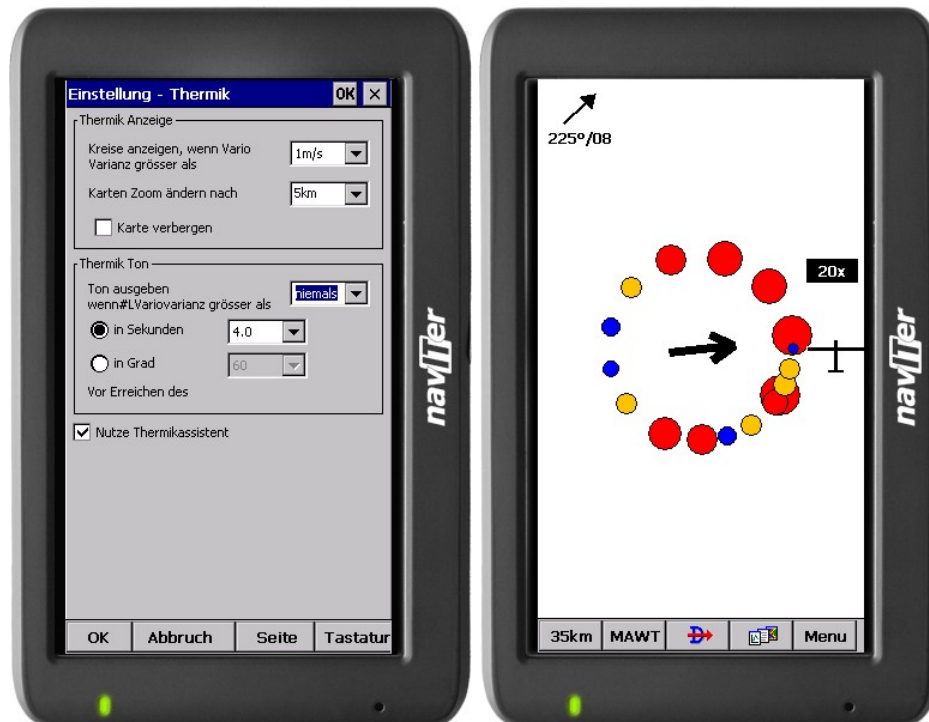
Bei den Einstellungen für den Thermik Ton können Sie auch angeben, wie weit vor Erreichen des Steigmaximums der Warnton ausgegeben werden soll.

Durch Entfernen des Häkchens bei **Nutze Thermikassistent** können Sie den Assistenten generell deaktivieren

siehe auch

[Thermikassistenten nutzen](#) ¹⁵¹

[Menu>Thermikassistent](#) ⁶⁹¹ (schaltet die Anzeige des Assistenten unabhängig von den eingestellten Parametern ein)



8.11 Polare

Mit dem Polaren Dialog teilen Sie SeeYou Mobile die Werte Ihres Flugzeuges mit - das ist grundlegend für jede Endanflugberechnung.

In der Liste von gespeicherten Polaren finden Sie bereits vordefinierte Kenndaten der gängigsten Flugzeugtypen.

Bei Segelflugzeug können Sie einen eigenen Namen für die Polare (sinnvollerweise abgeleitet vom Flugzeugtyp) vergeben.

Die min.Fl.Bel. entspricht der Flächenbelastung, für die entsprechenden Polarenparameter ermittelt wurden, während Abrissgeschw. SeeYou Mobile über die ungefähre Strömungsabrissgeschwindigkeit des Flugzeuges informiert.

A, B und C sind die Parameter der Parabelgleichung, die üblicherweise als mathematische Näherung der aktuellen Polare benutzt wird.

Wenn Sie Referenzgewicht, Maximalgewicht, Leergewicht und Pilotengewichte für das betreffende Flugzeug eingeben, werden Sie den Ballast in Kilogramm (oder Litern) eingeben können.

Wenn Sie auf Berechnen tippen erscheint ein neuer Dialog. Hier können Sie Polarkurvenkalkulationen durchführen und die Koeffizienten A,B und C bestimmen.

Der Info Bereich liefert dann einige Basisinformationen zu der so eingestellten Flugzeugpolare.



8.12 Einheiten

In diesem Dialog können Sie Maßeinheiten festlegen für:

Entfernung - km, nm, ml

Höhe - m, ft

Geschwindigkeit - m/s, km/h, kts, mph

Steigen/Sinken - m/s, kts, fpm

korr. Reisegeschwindigkeit - m/s, km/h, kts, mph

Wind - km/h, kts, mph

Flächenbelastung kg/m², lb/ft²

Ballast Überladen(=Beladungsfaktor), Flächenbelastung, Gewicht

Druck - mbar, hPa, mmHG, inHg

Gewicht - kg, lbs

Temperatur - °C, °F

Breite/Länge- DDMMSS, DD.MMmmm, DD.dd

UTC Offset - aus Liste wählen

Daylight (Tageslicht) - Sunset, Sunset+30min, CivilDusk

Metrisch liefert km, m, km/h, m/s, km/h, mbar, kg/m² und DDMMSS

Imperial bringt die Einheiten ml, ft, mph, kts, mph, inHg, lbs, °F und DDMMSS

Britisch bringt die Einheiten km, ft, kts, kts, lb/ft², inHg, lbs, °F und DDMMSS



8.13 Schriftarten

Der Schriftarten Dialog ermöglicht, die Voreinstellung von Textausgaben in SeeYou Mobile zu ändern.

Wählen Sie den entsprechenden Text bei Element aus und ändern Sie dann die Voreinstellung von Schriftart, Größe, Farbe, Fett, Unterstrichen und Kursiv.

Die aktuellen Änderungen werde im Beispiel-Bereich exemplarisch angezeigt.



8.14 Input

Der Input Dialog bietet Ihnen die Auswahl zwischen drei verschiedenen Betriebsarten zur Flugwegdarstellung in SeeYou Mobile:

- Seriell
- Simulator und
- Datei

Seriell benutzen Sie im Flug. Unter normalen Umständen sollten Sie nur das GPS an die serielle Schnittstelle des Pocket PC anschließen, dann 'Seriell' wählen und die Kommunikation wird automatisch starten. Stellen Sie sicher, dass Ihr GPS die richtigen NMEA Datensätze sendet. Die Überschrift der [Kartenansicht](#)^[38] wird in der linken oberen Ecke "3D/X", "2D/X" oder "BAD" zeigen, wenn im Seriell Modus ein Eingangssignal empfangen wird. Besteht keine Verbindung zum GPS sehen Sie dort 'NODATA'.

Mit Ignoriere Checksumme wird die Kontrolle der Checksumme am Ende des NMEA Datensatzes ausgeschaltet. Aktivieren Sie diese Funktion wirklich nur dann, wenn Sie einen triftigen Grund dafür haben...

Bei Port Einstellungen... können weitere [Voreinstellung für das GPS](#)^[91] erfolgen.

Bluetooth erlaubt eine serielle Verbindung zu einem Bluetooth fähigen Gerät

Reset nach stellt den Zeitwert ein, nach dem die Schnittstelle geschlossen und wieder geöffnet wird, wenn NODATA empfangen wird.

Simulator

Im Simulator Modus können Sie das Flugzeug frei - auch ohne aufgezeichneten Flug - fliegen lassen. Sie haben damit die Möglichkeit, Gegenden zu erreichen, die Sie im realen Flug noch nicht erlebt haben. Um das Flugzeug in Bewegung zu setzen, müssen Sie auf das Symbol tippen und dann eine Linie in Richtung des beabsichtigten Kurses ziehen. Je länger die Linie, desto schneller wird das Fortkommen in der vorgegebenen Richtung ausfallen.

Datei (Flugwiedergabe)

In diesem Modus wird ein gespeicherter Flug wiedergegeben. Das ist ein empfohlene Weg, um mit SeeYou Mobile vertraut zu werden, denn er bietet die Möglichkeit, die Daten auch am Boden so zu sehen, als hätten Sie SeeYou Mobile aktuell im Flug im Cockpit laufen. Um das zu realisieren, müssen Sie einige Flüge mit Active Sync von Ihrem Desktop PC zum Pocket PC kopieren. Benutzen Sie dann die '...' Schaltfläche, um einen dieser Flüge für die Wiedergabe auszuwählen.

In manchen Fällen ist es sinnvoll, wenn man einen Flug wiedergeben kann, von dem alle NMEA Daten direkt aufgezeichnet wurden, die bei SeeYou Mobile eintrafen und ausgewertet wurden. Damit können alle Informationen und Meldungen reproduziert werden, die vom Gerät ausgegeben wurden - also auch Flarmdaten und Flarmwarnungen. Um ein NMEA Logfile wiederzugeben, müssen Sie einen "TMP" Ordner in der obersten Ebene Ihres Pocket PC Speichers erzeugen, dort die NMEA Daten als "nmeain.log" speichern und danach bei Menu>Einstellungen>Input als "Datei"-Input wählen.

Bei eingeschalteter Automatik wird in den seriellen Modus gewechselt, wenn NMEA Daten am Schnittstelleneingang erkannt werden.



8.14.1 Porteinstellungen

Dieser Dialog bietet zur Einstellung des GPS-Eingangs Wahlmöglichkeiten für Port, Geschwindigkeit, Parität, Bits und Stop bit.

Die meisten externen GPS Geräte werden folgende Standardeinstellung akzeptieren 'COM 1, 4800bps, keine Parität, 8 bits und 1 Stop bit'. Trotzdem gibt es einige (z.B. das Navman Sleeve GPS, Bluetooth GPS Geräte und CF-GPS-Karten) die andere COM Port Einstellungen benötigen. Bitte sehen Sie in der Dokumentation Ihres GPS Moduls oder auf unserer Support Seiten nach, um nötigenfalls Hilfestellung zu erhalten.

DTR = Data Terminal Ready :

Einige GPS Geräte erwarten, dass diese Option gewählt ist, damit NMEA Daten geliefert werden.

RTS = Request To Send :

Diese Option soll normalerweise ausgeschaltet bleiben.



8.14.2 Bluetooth

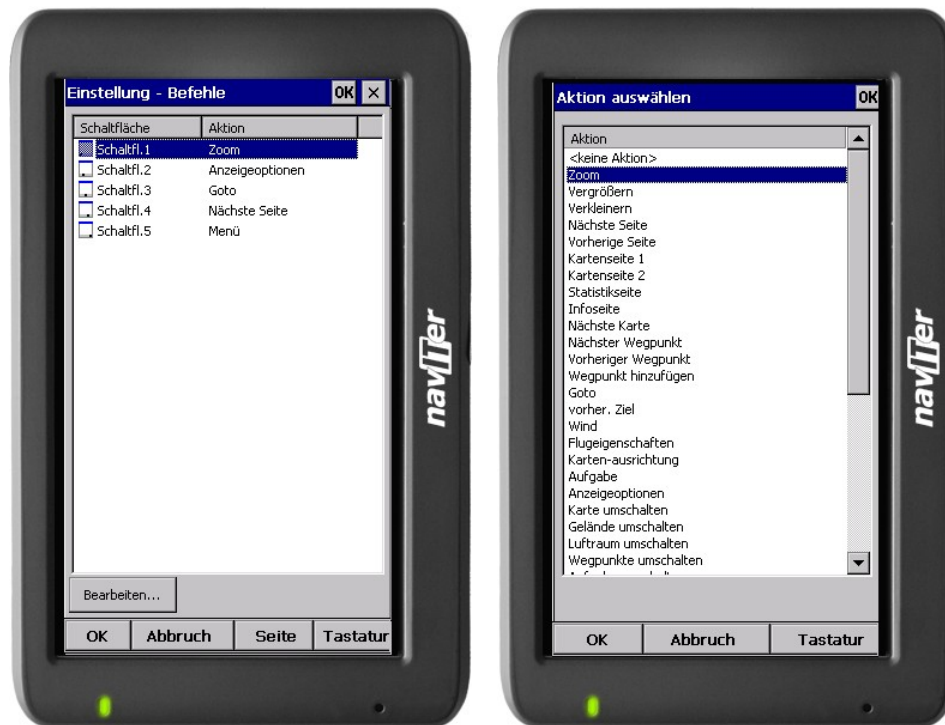
1. Wählen Sie Menu > Einstellungen > Input > Bluetooth
2. Tippen Sie auf Suchen (nur Geräte, die das SPP Protokoll unterstützen, werden angezeigt)
3. Wählen Sie das Gerät aus der Liste der verfügbaren Geräte
4. Tippen Sie auf "Verbinde..."
5. Geben Sie die PIN des Gerätes ein mit dem Sie verbinden wollen ein
6. Die Verbindung wird über COM 5 hergestellt (stellen Sie sicher dass die Baudrate stimmt)

Einige Details wie PINcode, Baudrate etc. finden Sie nötigenfalls im Handbuch des Gerätes, mit dem Sie verbinden wollen.

Wenn Sie mit dem K6Team Bluetooth Modul verbinden, wählen Sie bitte bei den Porteinstellungen KBT5. Dadurch werden zusätzliche Funktionen unterstützt, die nur im Protokoll des K6 Bluetooth Moduls vorgesehen sind.

8.15 Befehle

Hier können Sie die Schaltflächenfunktionen des Befehlsmenüs an Ihre Erfordernisse anpassen. Wenn Sie wirklich vom Standard abweichende Zuordnungen wünschen, dann wählen Sie eine Schaltfläche aus der Liste und ordnen ihr dann die unter Bearbeiten.. zu findende Aktion zu.



8.16 Setup Menü

Sie können den Inhalt und die Reihenfolge im [Hauptmenü](#) selbst bestimmen. Benutzen Sie Hoch/Runter und Bearbeiten/Einfügen /Löschen, um die Felder des Hauptmenüs zu verändern.



8.17 Dateien

Legen Sie in diesem Dialog die Dateiverknüpfungen für die Basisdaten von SeeYou Mobile fest. Wie am ehesten Geländedaten, Wegpunkte und Luftraumdaten für SeeYou Mobile bereitzustellen sind, erfahren Sie im Kapitel [Dateien für Oudie kopieren](#)⁶⁾.

Die Dateien können entweder im internen Speicher oder auf einer Speicherkarte abgelegt werden. Während der interne Speicher schneller arbeitet, bietet die Speicherkarte Sicherheit gegen Datenverlust bei Akkuausfall. Wenn Sie das Häkchen bei SeeYouDat setzen, werden die Luftraumdateien benutzt, die Sie automatisch mit dem *Oudie Updater* (kostenloses PC Programm) vom Server geladen und aktualisiert haben, die manuelle Auswahl der Luftraumdateien wird dann davon überschrieben



Änderungen in der Dateizuordnung, die Sie nach Tippen auf einer der [...] Schaltflächen herbeiführen können, werden ohne Programmneustart wirksam.

Mehrere Wegpunktdateien auswählen.

Sie können mehr als eine Wegpunktdatei als Quelle auswählen. Das ist zum Beispiel dann sinnvoll, wenn Sie Ihre Wendepunktdatei unabhängig von Flugplatz- und Aussenlandedatei bearbeiten und anzeigen lassen wollen. Wenn Sie sich dazu entscheiden, mehrere Dateien gleichzeitig zu benutzen, müssen Sie in jedem Falle eine Datei als "Aktiv" deklarieren, die dann in der Liste grün hinterlegt angezeigt wird. Aufgaben werden dann aus dieser aktiven Datei gelesen und auch dort gespeichert. Beachten Sie das SeeYou Mobile zwar verschiedene Wegpunktdateiformate unterstützt, die aktive Wegpunktdatei aber immer im SeeYou Wegpunktformat *.CUP vorliegen muss. Beispiel für den Wegpunkt-Auswahldialog :



Automatische Dateisuche: Wenn Sie einen Dateiauswahldialog - wie im oben stehenden Bild gezeigt - starten, wird das gesamte Dateisystem des Gerätes nach passenden Dateitypen durchsucht. Wenn Sie also nach Luftraumdaten suchen werden alle CUB Dateien auf Ihren Gerät gelistet.

8.18 Aufzeichnung

SeeYou Mobile zeichnet den Flug auf und erzeugt eine IGC Datei, wenn Sie das Häkchen bei Aufzeichnungsfunktion aktiviert setzen.

Beachten Sie aber bitte, dass diese Datei nach GFAC (IGC) Standard nicht als sicher validierbar gilt und deshalb nicht für Wettbewerbe und Rekordanmeldungen benutzt werden kann. Das liegt am fehlenden Druck und Motorsensor in Ihrem Gerät, weshalb Datenmanipulationen nicht ausgeschlossen werden können. Beim OLC werden solche Dateien aber aktuell dann anerkannt, wenn der Flug nicht mit einem Segelflugzeug mit Motor ausgeführt wurde und nicht in der Bundesliga gewertet werden soll.

Im Aufzeichnungs-Dialog können Sie die zu Beginn jeder IGC Datei gespeicherten allgemeinen Informationen vorgeben. Das sind die Daten zu Pilot, Copilot, Kennzeichen, Wettbewerbskennzeichen und Klasse und Startart des entsprechenden Fluges.

Mit Intervall stellen Sie das Aufzeichnungsintervall ein. Aufgezeichnet wird nur, wenn Sie diese Funktion aktivieren. Die IGC Datei wird dann im bei [Einstellung > Dateien](#)^[93] Dialog genannten 'Flug-Ordner' abgelegt.



8.19 Benutzeroberfläche (UI)

Bildschirmorientierung sorgt für die Ausrichtung der Bildschirmdarstellung. 0° ist Standard = Hochformat - bei 90° Grad wird der Bildschirm nach einem Programmneustart auf Querformat umgeschaltet. Wir empfehlen in jedem Falle, das Standard-Hochformat zu nutzen, weil die Menüs im Querformat nicht so gut zu bedienen sind. Das Umschalten der Bildschirmorientierung erfordert beim Oudie ein Reboot, damit alle Änderungen aktiv werden.

Dialog (timeout) bestimmt, wie lange ein Dialog auf Eingaben wartet bis automatisch zur Navigation zurückgeschaltet wird. Davon sind 'Zoom', 'McCready&Höhe', 'Wind', 'Karten Orientierung' und ähnliche Dialoge betroffen. Beachten Sie, dass der Einstellungs-Dialog davon nicht betroffen ist, weil wir davon ausgehen, dass Sie schon wissen was Sie tun, wenn Sie sich in den Einstellungen bewegen...

Drag limit bezeichnet ein Gebiet von Pixeln in dessen Grenze keine Bewegung erkannt wird, selbst wenn Sie Finger oder Stift etwas bewegen. Das ist bei der Bedienung des Bildschirms im Flug besonders sinnvoll, weil es schon mal schwierig sein kann den Finger im eher unruhigen Cockpit eines Segelflugzeuges still zu halten.

Bei Snap pixel (rechts neben Drag limit) wird für den Aufgaben-Kartenmodus festgelegt, bei welcher Entfernung in Pixeln ein Punkt automatisch aus der Datenbasis ausgewählt wird.

Befehlszeile anzeigen schaltet die [Menüzeile](#)^[48] am unteren Rand der [Kartenansicht](#)^[38] an und aus.

Aufgabenzeile anzeigen schaltet die Überschrift am oberen Rand der Kartenansicht an und aus.

Tippen&Halten aktivieren erlaubt Ihnen, mit 'Antippen und Halten' eines Symbols die entsprechenden Dialoge wie [Wind](#)^[54], [Karten Orientierung](#)^[51] oder [McCready & Höhe](#)^[55] auf den Bildschirm zu bringen.

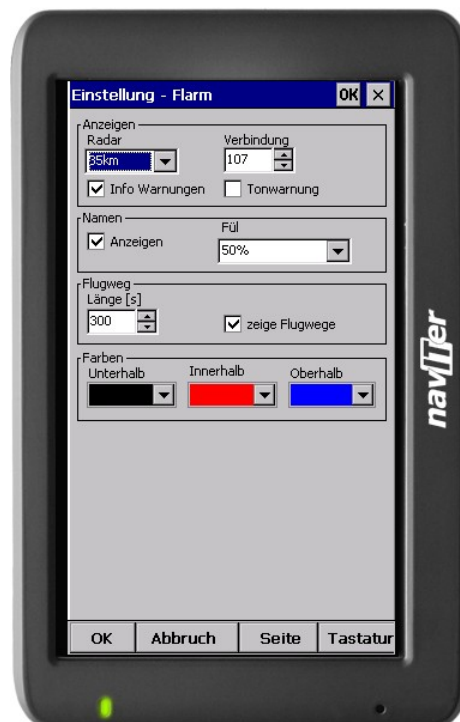
SeeYou Mobile beherrscht diverse Sprachen. Sie können Ihre Sprache hier in einer Liste auswählen.

Die Auswahlliste mit den Regionaleinstellungen erlaubt Ihnen festzulegen, wie Datums und Zeitangaben dargestellt werden. Wenn Sie zum Beispiel das SeeYou Mobile mit Englischer Benutzeroberflächen nutzen wollen, können Sie hier trotzdem Ihr lokales Datums & Zeitformat einstellen.



8.20 Flarm

Die Einstellungen für das [Flarm Radar](#)^[30] werden bei Menü > Einstellung > Flarm getroffen.



Zeige Radar: Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Vergrößerung unterhalb der das Flarm Radar sichtbar ist. Standard ist 10km und das ist gleichzeitig der empfohlene Wert. Die Reichweite des Flarm Radars beträgt in etwa 3km, was jedoch besonders von den Einbautagen der Antenne im sendenden und empfangenen Flugzeug abhängt. Der 3km Radarkreis wird bei Zoom-Einstellungen größer 10km recht klein und der Bildschirmausschnitt wird überladen, deshalb empfehlen wir 10km als Zoom-Einstellung. **Verbindung (unterbrochen [s]):** Wenn das Signal von einem speziellen Flarm verloren geht, verbleibt das entsprechende Flugzeugsymbol für diese Zeitdauer auf dem Bildschirm (Standard ist: 120 Sekunden). Danach wird das Symbol vom Bildschirm verschwinden. Wenn Sie vorher dieses Flugzeug als Navigationsziel ausgewählt hatten, wird das Ziel nach dieser Periode leer sein.

Das Häkchen bei InfoWarnungen sorgt dafür das die **orange** hinterlegten Flarm-Infowarnungen am

oberen Bildschirmrand ausgegeben werden.

Mit Entfernen des Häkchens bei Tonwarnung kann die akustische Ausgabe der Warungen ausgeschaltet werden.

Namen: Legt fest ob Bezeichnungen (ggf. wie eingegeben) der bekannten Flarms sowie Höhe und mittleres Steigen auf dem Bildschirm sichtbar sind. Wenn Füllung= Voll gesetzt ist, gibt es einen weißen Hintergrund für die Parameteranzeige jedes Flarms, bei Füllung= Transparent ist der Hintergrund des Flarmsymbols durchsichtig. Die Anzeigeelemente können überlappen - in diesem Falle werden die Daten des Flarms, das Sie als Navigationsziel haben (es wurde bei Goto ausgewählt) oberhalb aller anderen Labels ausgegeben. Wenn Sie kein spezielles Flarm verfolgen, werden die Daten des nächstliegenden Gerätes obenauf liegend ausgegeben.

Flugweg Länge [s]: Das ist die Zeitdauer, für die Sie den zurückliegenden Flugweg jedes Flarms auf dem Bildschirm sehen. **Zeige Flugwege:** Gibt an ob Flarm-Flugwege auf dem Bildschirm ausgegeben werden sollen.

Die einstellbaren Farben sind dazu gedacht drei verschiedene Werte zu signalisieren. Die Farbe eines Flugzeuges, das mehr als 100 Meter unter Ihnen zu finden ist wird in der Unterhalb Auswahlbox definiert. Die Farbe für Flugzeuge, die weniger als 100 Meter unterhalb oder oberhalb Ihrer aktuellen Höhe fliegen, legen Sie bei Innerhalb fest. Flugzeuge, die sich mehr als 100 Meter über Ihrer Höhe befinden, werden mit der Farbe aus Oberhalb auf dem Bildschirm dargestellt. Die Standardwerte sind schwarz für "Unterhalb" und "Oberhalb", sowie rot für "Innerhalb".

8.21 Diverses

'Diverses' kümmert sich um einen Rest von Einstellungen, die hier zusammengefasst sind.

In "Heute"-Liste eintragen erzeugt ein Verknüpfungssymbol für SeeYou Mobile auf der 'Heute'-Startseite eines

Pocket PC. Beim Oudie hat diese Option keine Funktion. Wenn alles schief läuft, können Sie alle Einstellungen auf Standard setzen ankreuzen und beim anschließendem Neustart des Programms komplett in die Ausgangslage zurücksetzen.

Gerät im Flug anlassen sorgt bei einigen Geräten dafür, das sich das Gerät bei niedrigen Batterieladezustand während des Fluges aufgrund der Energieverwaltungseinstellungen des Betriebssystems nicht selbst ausschaltet.

Bitte beachten Sie, dass wenn Sie diese Funktion nicht entsprechend vorsichtig nutzen, Ihren Akku tiefentladen könnten.

Bei Entfernungsberechnung können Sie einstellen, welche Methode angewandt wird. Standard ist Shäroid (Kugelberechnung), da diese Methode auch von OLC und zentralen Wettbewerben der IGC verwendet wird.

Bei Profile verwalten... können Sie Einstellungsprofile hinzufügen kopieren oder Löschen.

Ein Grund für das Hinzufügen eines Profils könnte vorliegen, wenn Sie mit mehreren Profilen verschiedene Vereinsflugzeuge fliegen möchten. Ein weiterer Anwendungsfall dafür entsteht dann, wenn mehrere Piloten das gleiche Gerät in einem Flugzeug nutzen wollen.

Es gibt verschiedenen Dialoge die Sie mit 'diesen Dialog nicht wieder anzeigen' permanent deaktivieren können. Wenn alle diese Dialoge wieder erscheinen sollen, tippen Sie auf Reset: "nicht anzeigen".

Karteneinstellungen kopieren... ersetzt die Einstellungen der einen Kartenseite mit denen der anderen Karte. Bitte lesen Sie die im dann folgenden Dialog angezeigte Meldung genau durch, damit Sie nicht die falschen Einstellungen kopieren.



8.22 Hardware

Einige GPS-Geräte oder Variometer senden spezielle eigene NMEA Datensätze. Um damit arbeiten zu können, müssen Sie SeeYou Mobile im Hardware Dialog mitteilen, welches Gerät angeschlossen ist. Den prinzipiellen Typ wählen Sie in der Liste bei Gerät. Einige Instrumente werden schon automatisch erkannt - in solch einem Fall wird ein Dialog erscheinen, der Ihnen mitteilt, was erkannt wurde.

Bei aktuelles Gerät sehen Sie, welches Gerät erkannt wurde bzw. eingestellt ist. Der Text 'Generic GPS' bedeutet, dass aktuell das interne GPS des Oudie benutzt wird oder dass ihr GPS nicht als eins der speziellen Geräte erkannt wurde.

Flugeigenschaften Dialog anzeigen sorgt dafür, dass der 'McCready & Höhe'-Dialog angezeigt wird, wenn ein Start von der Software detektiert wurde. Das kann als Erinnerung zum Eintragen der Starthöhe dienen. Systemuhr mit GPS synchronisieren

Benutze Backup GPS sorgt dafür das, wenn keine externen GPS Daten über die serielle Schnittstelle eintreffen zum internen GPS des Oudie umgeschaltet wird.

GPSdaten-Weiterleitung sorgt dafür, dass die GPS daten des internen GPS an COM4 weitergeleitet werden. Damit kann der GPS Empfänger des Oudie in Verbindung mit Varios wie LXNAV V7, Borgelt oder anderen eingesetzt werden.

Zusätzliche Informationen können von einigen Geräten empfangen oder an sie gesendet werden. Schalten Sie vom Gerät empfangen aus, wenn sie nicht möchten, dass diese Daten in SeeYou Mobile vom GPS verändert werden. Schalten Sie andererseits ans Gerät senden aus, wenn Sie nicht möchten, dass SeeYou Mobile die Einstellungen im GPS ändert.

Sie können bei bestimmten angeschlossenen Geräten festlegen, ob Alarmtöne mit dem Gerät ausgegeben werden sollen

[Port Einstellungen](#) führt zum Dialog für die serielle Schnittstelle.

Die [Terminal...](#) Schaltfläche liefert den Dialog, wo NMEA-Eingangsdaten zu Testzwecken eingesehen werden können.



8.22.1 Terminal

Dieser Dialog zeigt, welche Daten SeeYou Mobile über die Schnittstelle (COM Port) empfängt - das kann bei der Fehlersuche im Zusammenhang mit dem GPS Eingang sehr hilfreich sein.

Das obere Eingabefeld erlaubt ihnen, Kommandos einzugeben und diese dann mit der Send(en) Schaltfläche abzusenden.

[Port Einstellungen...](#)  öffnet den gleichnamigen Dialog.

Der größte Bereich des Bildschirms ist für die Anzeige von NMEA-Eingangsdaten gedacht, die das angeschlossene GPS liefert.

Anhalten stoppt den Empfang von NMEA-Daten.

Markiert (Stamp) versieht jeden NMEA-Datensatz mit einer Zeitkennzeichnung, was bei der Fehlersuche helfen kann.

Wenn Sie ein Problem untersuchen und dann die empfangenen Daten Speichern... können Sie sie notfalls an support@naviter.com schicken.



8.23 LX 1600

Achtung: Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn bei Menü>Einstellungen>Hardware^[98] als Gerät LX160x ausgewählt wurde.

Diese Dialoge unterstützen die Kommunikation von SeeYou Mobile mit dem LX 1600 Variometer. Weitere Informationen zum LX 1600 finden Sie auf www.lxnavigation.si

Das LX 1600 ist ein einfaches Variometer mit wenigen Knöpfen. Sie können Lautstärke und McCready Einstellungen für dieses Vario im McCready&Höhe^[55] Dialog von SeeYou Mobile vornehmen. Außerdem können Sie den Befehle^[92] Dialog benutzen, um entsprechenden Tasten/Schaltflächen die Funktionen zur Vergrößerung/Verringerung des McCready- oder Lautstärkewertes zuzuweisen.

Es gibt 4 Bereiche in 2 LX1600-Einstellungsdialogen: Vario, Sollfahrt, Ton und LCD Anzeige.

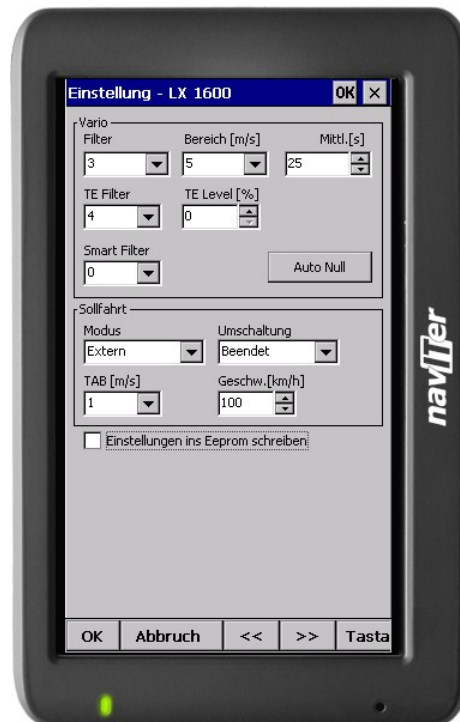
Vario Bereich:

- Filter (Dämpfung) verändert die Ansprechempfindlichkeit des Varios. Je höher der Wert desto langsamer ist die Antwort der Varioanzeige und des Audio Signals.
- Bereich bestimmt den maximalen Anzeigebereich der Varioanzeige. (2.5 - 5 - 10m/s)
- Mittl. bestimmt das Mittelungsintervall des Integrators.
- TE Filter / TE Level erlaubt die elektronische Kompensation einzustellen.
- Smart filter ist ein dynamischer Filter, der die Geschwindigkeit der Varioanzeige bestimmt. Hohe Zahlen bedeuten: langsamer = stärker gefiltert.
- Auto Null sollten Sie nutzen, wenn Sie feststellen, dass die Varioanzeige nicht Null anzeigt wenn Sie bei wenig Wind am Boden stehen. Drücken Sie Auto Null in einem möglichst windstillen Moment, um den Nullpunkt des Varios zu kalibrieren.

Sollfahrt Bereich:

- Modus legt fest wann der Varioton von Steigwert auf Sollfahrtsanzeige umschalten soll. Wenn 'Extern' eingestellt ist, wird die Information eines externen Schalters genutzt der irgendwo im Cockpit (üblicherweise im Steuerknüppel) eingebaut ist. Beim 'im Kurbeln' Modus wird auf Varioton umgeschaltet, wenn das Flugzeug kreist, während der Sollfahrts im Geradeausflug zu hören ist. Im 'automatisch bei Geschwindigkeit' Modus wird auf Sollfahrt umgeschaltet wenn das Flugzeug in der Luft schneller als mit dem bei Geschwindigkeit eingetragenen Wert vorfliegt.
- Umschaltung erlaubt Ihnen, die Schalterfunktion eines Sollfahrtschalters (Modus=Extern) zu invertieren (spart also ggf. das Umlöten von Kabeln!). Wenn hier 'Taste' stattdessen gewählt wird, ändert sich der akustische Anzeigemodus bei jedem Druck auf die Taste.
- TAB gibt an, in welchem Bereich um den Nullpunkt herum kein Sollfahrts Ton ausgegeben werden soll. Wenn 1m/s eingestellt ist, ist der Ton erst unterhalb -1m/s oder oberhalb +1m/s zu hören.

Mit Einstellungen ins Eeprom schreiben speichern Sie Einstellungen beider Seiten (LX 1600 und LX1600 Ton) im Gerät, so das sie auch benutzt werden können, wenn der Pocket PC nicht mit dem LX 1600 verbunden ist (zum Beispiel bei Problemen mit dem PDA Akku).



8.24 LX1600 Ton

Achtung: Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn bei [Menü>Einstellungen>Hardware](#) als Gerät LX160x ausgewählt wurde.

Den Ton Bereich stellen Sie hier wie folgt ein:

- Stil bietet die Auswahl zwischen den folgenden Variotönen:
 - Lin/neg = Die Tonhöhe verändert sich linear mit dem Steigwert. Der Ton wird bei negativen Werten unterbrochen.
 - Lin/pos = Die Tonhöhe verändert sich linear mit dem Steigwert. Der Ton wird bei positiven Werten unterbrochen - dies ist die Standardeinstellung.
 - Linear = Die Tonhöhe verändert sich linear mit dem Steigwert.
 - Dig/neg = Die Tonhöhe ändert sich in diskreten Schritten. Der Ton wird bei negativen Werten unterbrochen.
 - Dig/pos = Die Tonhöhe ändert sich in diskreten Schritten. Der Ton wird bei positiven Werten unterbrochen.
 - Digital = Die Tonhöhe ändert sich in diskreten Schritten. Der Ton wird nie unterbrochen.
- Var (=SC Style) erlaubt für den Sollfahrtton die Auswahl von 'SC pos', 'SC neg' oder 'SC'. SC pos liefert Töne bei positiven Anzeigewerten und SC neg bei negativen Werten, während SC bei positiven Werten einen kontinuierlichen Ton erzeugt, damit Sie das nicht so leicht mit den Variotönen verwechseln können.

In einigen Programmversionen sind in der deutsche Benutzeroberfläche Begriffe falsch angeordnet und hier im Text violett gekennzeichnet. Solange der Fehler nicht behoben ist, schalten Sie bitte - falls notwendig - temporär mit [Menü>Einstellungen>Benutzeroberfläche>Sprache](#) auf Englisch um, damit die richtigen Bezeichnungen erscheinen.

- Min freq (Analog) ist die Frequenz des Variotons bei -10m/s.
- Null freq (Num#1) ist die Tonhöhe, wenn die Varioanzeige bei Null steht.
- Max freq (Num#2) ist die Frequenz des Variotons bei +10m/s.
- SC (Lautstärke) erlaubt Ihnen die Wahl zwischen lauterem 'Vol H' und leiserem 'Vol L' Sollfahrtton.
- Mit der Test Schaltfläche können Sie die Ton-Einstellungen ausprobieren. Dazu muss natürlich eine Verbindung zum LX1600 bestehen.

LCD Anzeige ermöglicht Ihnen, die obere und untere Ziffernanzeige im LCD Display separat für den Vario und den Sollfahrtmodus zu konfigurieren:

- Bei SC Typ legen Sie fest, was die Varionadel anzeigt (Vario, SC=Sollfahrt, Netto- oder Relativ-Vario)
- Num#1 (Null freq) bestimmt, was die untere Ziffernanzeige ausgibt (QNH-Höhe, Entfernung vom Ziel, Gleitwinkeldifferenz, Vorfluggeschwindigkeit oder Reisegeschwindigkeit auf dem Schenkel)
- Num#2 (Max freq) bestimmt die Ausgabe der obere Ziffernanzeige (mittleres Steigen, Zeit, Flugzeit oder Flugzeit auf Schenkel)



8.25 LXNAV V7

Achtung: Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn bei [Menü>Einstellungen>Hardware](#)^[98] als Gerät LXNAV V7 ausgewählt wurde.

Diese Dialoge unterstützen die Kommunikation von SeeYou Mobile mit dem LXNAV V7. Weitere Informationen zum V7 finden Sie auf <http://www.lxnav.com>

Das LXNAV V7 ist ein Variometer mit wenigen Knöpfen. Sie können Lautstärke und McCready Einstellungen für dieses Vario im [McCready&Höhe](#)^[55] Dialog von SeeYou Mobile vornehmen. Außerdem können Sie den [Befehle](#)^[92] Dialog benutzen, um entsprechenden Tasten/Schaltflächen die Funktionen zur Vergrößerung/Verringerung des McCready- oder Lautstärkewertes zuzuweisen.

Es gibt 4 Bereiche in 2 LXNAV_V7-Einstellungsdialogen: Vario, Sollfahrt, Ton und LCD Anzeige.

Vario Bereich:

- Filter (Dämpfung) verändert die Ansprechempfindlichkeit des Varios. Je höher der Wert desto langsamer ist die Antwort der Varioanzeige und des Audio Signals.
- Bereich bestimmt den maximalen Anzeigebereich der Varioanzeige. (2.5 - 5 - 10m/s)
- Mittl. bestimmt das Mittelungsintervall des Integrators.
- TE Filter / TE Level erlaubt die elektronische Kompensation einzustellen.
- Smart filter ist ein dynamischer Filter, der die Geschwindigkeit der Varioanzeige bestimmt. Hohe Zahlen bedeuten: langsamer = stärker gefiltert.
- Auto Null sollten Sie nutzen, wenn Sie feststellen, dass die Varioanzeige nicht Null anzeigt wenn Sie bei wenig Wind am Boden stehen. Drücken Sie Auto Null in einem möglichst windstillen Moment, um den Nullpunkt des Varios zu kalibrieren.

Sollfahrt Bereich:

- Modus legt fest wann der Varioton von Steigwert auf Sollfahrtanzeige umschalten soll. Wenn 'Extern' eingestellt ist, wird die Information eines externen Schalters genutzt der irgendwo im Cockpit (üblicherweise im Steuerknüppel) eingebaut ist. Beim 'im Kurbeln' Modus wird auf Varioton umgeschaltet, wenn das

Flugzeug kreist, während der Sollfahrton im Geradeausflug zu hören ist. Im 'automatisch bei Geschwindigkeit' Modus wird auf Sollfahrt umgeschaltet wenn das Flugzeug in der Luft schneller als mit dem bei Geschwindigkeit eingetragenen Wert vorfliegt.

- Umschaltung erlaubt Ihnen, die Schalterfunktion eines Sollfahrtschalters (Modus=Extern) zu invertieren (spart also ggf. das Umlöten von Kabeln!). Wenn hier 'Taste' stattdessen gewählt wird, ändert sich der akustische Anzeigemodus bei jedem Druck auf die Taste.
- TAB gibt an, in welchem Bereich um den Nullpunkt herum kein Sollfahrton ausgegeben werden soll. Wenn 1m/s eingestellt ist, ist der Ton erst unterhalb -1m/s oder oberhalb +1m/s zu hören.

Mit Einstellungen ins Eeprom schreiben speichern Sie Einstellungen beider Seiten (LX NAV V7 und LXNAV V7(2)) im Gerät, so das sie auch benutzt werden können, wenn der Oudie nicht mit dem LXNAV-Gerät verbunden ist .



8.26 LXNAV V7 (2)

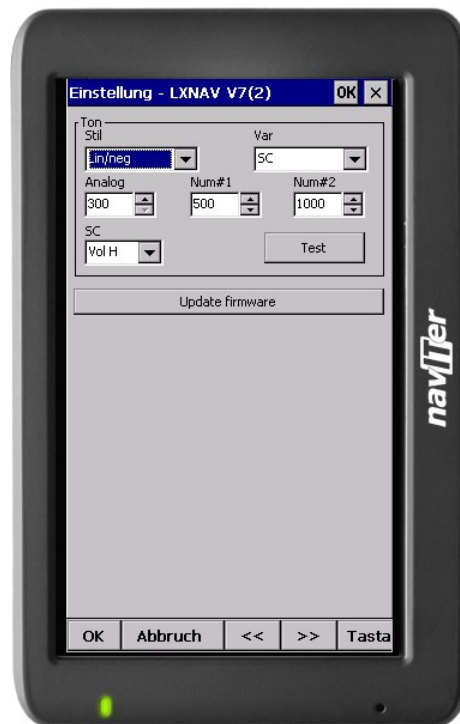
Achtung: Diese Einstellungen sind nur dann verfügbar, wenn bei [Menü>Einstellungen>Hardware](#)^[98] als Gerät LXNAV V7 ausgewählt wurde.

Den Ton Bereich stellen Sie hier wie folgt ein:

- Stil bietet die Auswahl zwischen den folgenden Variotönen:
 - Lin/neg = Die Tonhöhe verändert sich linear mit dem Steigwert. Der Ton wird bei negativen Werten unterbrochen.
 - Lin/pos = Die Tonhöhe verändert sich linear mit dem Steigwert. Der Ton wird bei positiven Werten unterbrochen - dies ist die Standardeinstellung.
 - Linear = Die Tonhöhe verändert sich linear mit dem Steigwert. Der Ton wird nie unterbrochen.
 - Dig/neg = Die Tonhöhe ändert sich in diskreten Schritten. Der Ton wird bei negativen Werten unterbrochen.
 - Dig/pos = Die Tonhöhe ändert sich in diskreten Schritten. Der Ton wird bei positiven Werten unterbrochen.
 - Digital = Die Tonhöhe ändert sich in diskreten Schritten. Der Ton wird nie unterbrochen.
 - Linear pos. only= Der Ton erscheint nur bei positiven Steigwerten - im Sinkflug herrscht Ruhe.
 - Digital pos only= Ähnlich wie Linear pos Only - der Ton ähnelt aber dem digitalen Sound
- VAR (=SC Style) erlaubt für den Sollfahrton die Auswahl von 'SC' 'SC pos', 'SC neg' oder 'SC mixed'. SC pos liefert Töne bei positiven Anzeigewerten und SC neg bei negativen Werten, während SC bei positiven Werten einen kontinuierlichen Ton erzeugt, damit Sie das nicht so leicht mit den Variotönen verwechseln können.

In einigen Programmversionen sind in der deutsche Benutzeroberfläche Begriffe falsch angeordnet und hier im Text violett gekennzeichnet. Solange der Fehler nicht behoben ist, schalten Sie bitte - falls notwendig - temporär mit Menü>Einstellungen>Benutzeroberfläche>Sprache auf Englisch um, damit die richtigen Bezeichnungen erscheinen.

- Min freq (**Analog**) ist die Frequenz des Variotons bei -10m/s.
 - Null freq (**Num#1**) ist die Tonhöhe, wenn die Varioanzeige bei Null steht.
 - Max freq (**Num#2**) ist die Frequenz des Variotons bei +10m/s.
 - SC (Lautstärke) erlaubt Ihnen die Wahl zwischen lauterem 'Vol H' und leiserem 'Vol L' Sollfahrtton.
 - Mit der Test Schaltfläche können Sie die Ton-Einstellungen ausprobieren. Dazu muss natürlich eine Verbindung zum LXNAV V7 bestehen.
-
- Update Firmware erlaubt das Update der Gerätesoftware des Varios (siehe dazu Angaben im Handbuch des Herstellers [LXNAV](#))



8.27 Vario

Bitte bei "Vario des Oudie IGC nutzen" nachlesen

8.28 Oudie Live

Hier können Sie die Verbindung zum Internet mit Hilfe der kostenlosen Oudie Live App Ihres Android Gerätes herstellen.



Bitte lesen Sie zuerst das Kapitel "[Mit dem Internet verbinden](#)"³⁴

Wenn Sie den Oudie mit Ihrem Smartphone verbunden haben, können Sie die verfügbaren Serviceseiten erreichen - aktuell sind das SeeYou Cloud, LiveTrack24 und Soaring Spot.

9 Oudie Firmware

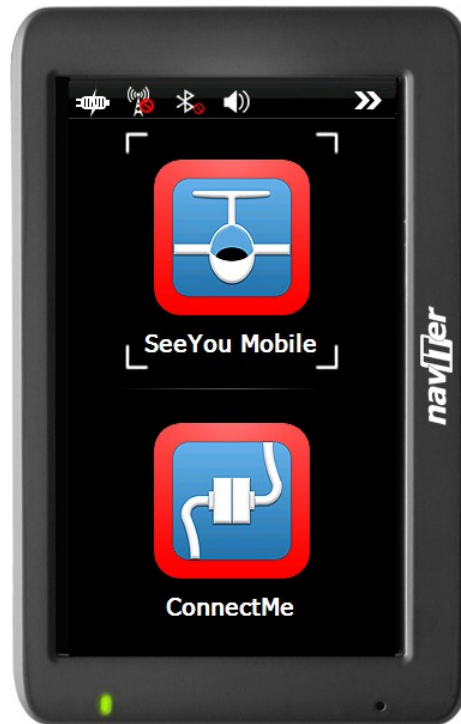
Standardmäßig wird SeeYou Mobile beim Anschalten des Oudie automatisch starten.

Wenn Sie jedoch SeeYou Mobile beenden (mit Menu > Folg. > Beenden) werden Sie in einer Umgebung landen, wo Sie Zugriff auf einige wenige grundlegende Funktionen des Oudie Betriebssystems haben.

9.1 Hauptbildschirm

Auf dem Hauptbildschirm können Sie die SeeYou Mobile oder ConnectMe-Software einfach starten. SeeYou Mobile ist das Navigationsprogramm während ConnectMe Flüge herunter- und Aufgabendeckungen zum Logger hochladen kann. Zum ConnectMe ist eine extra Hilfedokumentation auf der Naviter Website zum Download verfügbar.

Wenn Sie auf die  Schaltfläche tippen, kommen Sie zum [Einstellungsbildschirm](#)¹⁰⁶ des Oudie.



9.2 Einstellungsbildschirm

Der Einstellungsbildschirm verfügt über Verknüpfungen zu Unterseiten wo Sie folgendes einstellen können:

- . [Lautstärke](#)^[107]
- . [Beleuchtung](#)^[107]
- . [Sprache](#)^[108]
- . [Autorun](#)^[108]
- . [\(Bildschirm\) Kalibrierung](#)^[109]
- . [USB Einstellung](#)^[109]

Wenn Sie auf die  Schaltfläche tippen, kommen Sie zurück zum [Hauptbildschirm](#)^[105] des Oudie



9.2.1 Lautstärke

Mit dem Schieberegler stellen Sie die Lautstärke der Ton-Ausgaben des Gerätes ein.

Sie können mit dem Häkchen bei "aktiviert Tastenton" festlegen, dass der Oudie bei Berührungen des Bildschirms einen Ton ausgibt.



9.2.2 Beleuchtung

Hinweis:

Diese Beleuchtungseinstellungen gelten nur, bis Sie SeeYou Mobile starten .

Hinterher ist die Hintergrundbeleuchtung konstant auf den Maximalwert gesetzt.

Mit dem Schieberegler stellen Sie die Bildschirmhelligkeit ein.

Ehrlich gesagt: Sie werden aber fast immer die größte Helligkeit einstellen.

Auto AUS erlaubt die Akkunutzungsdauer etwas zu verlängern, indem Sie festlegen nach welcher Zeit die Hintergrundbeleuchtung automatisch ausgeschaltet wird. Standardeinstellung ist allerdings "immer AN".

Das Häkchen bei "Beleuchtung automatisch" sorgt dafür, dass die Helligkeit automatisch angepasst wird, wobei die Signale des Sensors auf der Rückseite bestimmend sind.



9.2.3 Sprache

Mit dem Pfeil rechts und links stellen Sie die Sprache der Benutzeroberfläche ein. Damit ändern Sie gleichzeitig die Spracheinstellung von SeeYou Mobile.



9.2.4 Autorun

Das Häkchen sorgt dafür, das SeeYou Mobile automatisch beim Einschalten oder Zurücksetzen des Gerätes startet.

Sie können mit der [...] Schaltfläche festlegen, welche Software gestartet wird wenn Sie auf das SeeYou Mobile Icon im Hautmenü tippen (oder gestartet wird wenn der automatische Start angewählt ist).



9.2.5 Kalibrierung

Erlaubt Ihnen den Bildschirm bei auftretenden Ungenauigkeiten erneut zu kalibrieren. Um den Schirm möglichst genau auszurichten, müssen Sie das wandernde + Symbol mindestens 5mal exakt in der Mitte antippen.



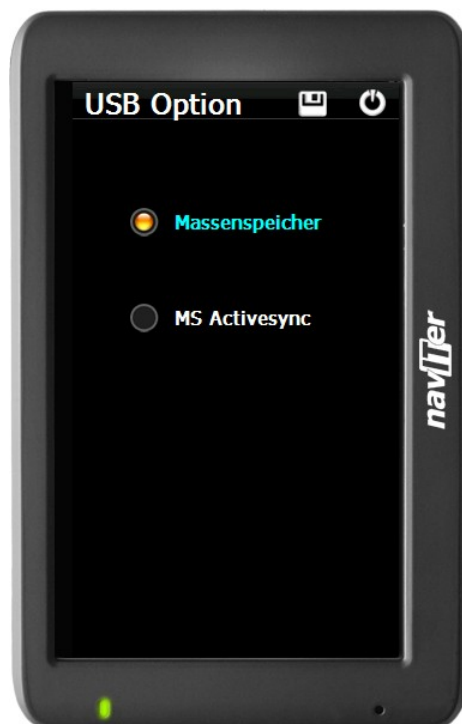
9.2.6 USB Einstellung

Diese Voreinstellung legt fest, wie der Oudie sich verhält, wenn Sie ihn über das beigegefügte USB Kabel mit Ihrem PC verbinden.

Im Massenspeicher Modus (=Standard) wird der Oudie, wenn Sie ihn mit dem PC koppeln, zu einem logischen PC Massenspeicherlaufwerk. Wenn Sie die Verbindung mit dem USB-Kabel hergestellt haben, werden Sie gefragt ob Sie "mit dem PC verbinden" oder die "Batterie laden" wollen. Wenn Sie "mit dem PC verbinden" wählen, werden alle laufenden Programme (incl. SeeYou Mobile und ConnectMe) auf dem Oudie beendet.

Im MS Activesync Modus wird der Oudie als externes Gerät erkannt (vorausgesetzt Activesync oder das WindowsMobile Gerätecenter sind auf dem PC installiert). Die Übertragungsgeschwindigkeit ist viel langsamer als

im Massenspeicher Modus, aber SeeYou Mobile und PC Verbindung können simultan arbeiten.



10 Windows Mobile Tipps und Tricks

Es gibt einige Tricks bei der Benutzung von Windows Mobile und Pocket PCs / PNAs - hier sind einige aufgeführt:

Oudie mit Fingern bedienen

Im Büro werden Sie Ihren Oudie vermutlich mit dem mitgelieferten Stift bedienen - im Segelflugzeug kann das aber zur Qual werden. Der Stift ist klein und das Flugzeug schaukelt, so dass ein Antippen des Bildschirms nur recht ungenau erfolgen kann. Den Stift könnten Sie sogar recht schnell verlieren. SeeYou Mobile ist deshalb so ausgelegt, dass es mit den Fingern so ähnlich wie mit dem Stift bedient werden kann.

Antippen

Das ist vergleichbar mit einem linken Mausklick im Windows Betriebssystem. Drücken Sie Ihren Finger oder den Fingernagel irgendwo gegen den Schirm, um ein "Antippen" zu erzeugen. So können Sie sich in den Menüs bewegen und beispielsweise den [Goto](#)- oder den [Luftraum](#)- Dialog erreichen.

Tippen & Halten

Das ist vergleichbar mit dem rechten Mausklick im PC-Windows. Es gibt dafür einige Anwendungsfälle mit Pop-up-Menüs in SeeYou Mobile, so wird Tippen & Halten normalerweise eingesetzt, um spezielle Aktionen auf dem Kartenbildschirm zu starten. Ein Beispiel ist das Verschieben der Navboxen oder der Zugriff auf die Flugparameter über Tippen & Halten der Gleitpfadanzeige. Ähnliches gilt auch für die Windanzeige und den Nordpfeil.

11 Technische Daten

Gerät

Prozessor	ARM 11, 500 MHz
RAM	128MB
interer Speicher	4GB
Lautsprecher	Ja
Tasten	An/Aus, Reset
Batterie Oudie 2	1500mAh (~2,5h)
Batterie Oudie IGC	10400 mAh (~10-12h)
Netzladegerät	Ja
12V Ladegerät	Ja
Abmessung Oudie2	135 x 86 x 14 mm
Abmessung Oudie IGC	135 x 86 x 25 mm

Bildschirm	
Display	5" TFT LCD
Auflösung	480x272
Seitenverhältnis	16:9
Hochformat	Ja
Querformat	Ja
Touchscreen	Ja
Verbindungen	
internes GPS	Ja
USB	USB 2.0
Massenspeicher	Ja
Active Sync	Ja
Speicherkartenslot	microSDHC
Kopfhörer	3.5mm Stecker
Serielle Kabelverbindung	Ja
Bluetooth	Ja
Drucksensoren	Ja (nur beim Oudie IGC)

Software	
Sprachvarianten	17
Bildschirmkarte	Ja
vorinstallierte Karten	weltweit
3D Luftraumwarnung	Ja
Endanflugrechner	Ja
Thermikassistent	Ja*
OLC Optimierung	Ja
FAI Dreiecksoptimierung	Ja
Einstellungs-Profile	unbegrenzt
Teamfunktion	Ja
Sollfahrtgeber	Ja
Aussenlandefelder	optional
Einstellungen	komplett
Navboxenauswahl	72
Flugzeugpolaren	124
Flarm Radar	Ja
Flugstatistik	Ja
Aufgabenstatistik	Ja
60' Statistik	Ja
Aufgabennavigation	Ja
AssignedArea Aufgaben	Ja
Aufgaben Deklaration	Ja**
IGC Logger	Nein
Windberechnung	kurbeln/geradeaus***
Einheiten	metrisch/imperial/britisch
Flugwiedergabe	Ja
Flugaufzeichnung	Ja

* Thermikassistent mit verminderter Funktion bei fehlenden externen Drucksensordaten

** bei Verbindung zu einem externen Logger

*** bei vorhandenen externen Drucksensordaten

12 Problemlösungen

Problem: Das Gerät schaltet sich beim Drücken der AN/Aus Taste nicht ein oder nach kurzem Start gleich wieder aus.

Lösung: Laden Sie den internen Akku des Gerätes.

Problem: Die Navigationssoftware findet meine Position nicht.

Lösung: Gehen Sie zuerst einmal dorthin, wo freie Sicht zum Himmel in alle Richtungen gewährleistet ist und warten Sie bis zu 20 Minuten. Wenn Sie dann immer noch keinen Empfang haben prüfen Sie die Einstellungen

bei [Menu > Einstellung > Input](#)^[89].

Problem: Die Navigationssoftware zeigt NODATA in der GPS Navbox.

Lösung: Prüfen Sie die Einstellung bei [Menu > Einstellung > Input](#)^[89]. Das interne GPS arbeitet an COM 1, die externe serielle Schnittstelle ist COM 4. Die weiteren Parameter sind vom angeschlossenen Gerät abhängig.

Bei anderen Problemen kontaktieren Sie bitte support@naviter.com.

Viele Fragen und Probleme sind allerdings bereits in unserem englischsprachigen Forum beschrieben (im Hauptmenü von www.naviter.com das 'Forum' wählen) und diskutiert worden. Wenn Sie das verstehen können, sollten Sie zuerst dort nachschauen, falls Sie die Problemlösung im Handbuch nicht finden...

13 Haftungsausschluss

Oudie ist ein Gerät, das Sie bei der Navigation unterstützen kann. Es ersetzt keine gesetzlich vorgeschriebenen Geräte, Hilfsmittel, Methoden oder Dienste. Der Nutzer hat immer alle Sicherheitsvorschriften zu beachten und zu verfahren, als wäre das Gerät nicht an Bord. Vor dem ersten Einsatz im Flug gehört es zu den Pflichten jedes Nutzers, sich mit der Bedienung und den Sicherheitsaspekten dieses Gerätes vertraut zu machen. Eine falsche Nutzung kann Folgefehler hervorrufen, die zu Sachbeschädigungen und/oder zur Verletzung von Personen führen können. Naviter übernimmt keine Verantwortung für Sachschäden, Unfälle, Verletzungen oder Tod von Personen, die mit unsachgemäßer Nutzung des Gerätes zusammenhängen. Das beinhaltet auch jegliche Nutzung des Gerätes, die nicht den Empfehlungen des Handbuchs oder anderen dazu gehörigen Dokumentationen entspricht.

14 Beschränkte Gewährleistung

Die Firma Naviter übernimmt die Gewährleistung für Fehler bei Material und Verarbeitung für die Dauer eines (1) Jahres - beginnend mit dem Datum der Verkaufsrechnung. Die Gewährleistung ist nicht übertragbar. Wenn irgendein Teil des Oudie in dieser Garantiezeit defekt werden sollte, schicken Sie ihn (am besten nach vorheriger Kontaktaufnahme per Email) bitte an uns zurück und fügen Sie eine Beschreibung bei, was nicht oder wieso es nicht funktioniert. Wir werden das Gerät nach unserem Ermessen reparieren oder austauschen und es Ihnen kostenlos zurücksenden. Sie zahlen lediglich das Versandporto zu uns:

Naviter d.o.o.
Planina 3
SI-4000 Kranj
Slowenien

Die Garantie ist nicht übertragbar oder verlängerbar und nur dann gültig, wenn Naviter feststellt, dass das System und/oder seine Komponenten nicht durch unsachgemäßen Gebrauch beschädigt wurde (unsachgemäßer Gebrauch ist z.B. Eintauchen in oder Überschütten mit Flüssigkeiten, mechanisches Beschädigen durch Überlastung oder Herunterfallen und unerlaubte Demontage) . Naviter behält sich dementsprechend das Recht vor, zu entscheiden, ob die Reparatur als Garantieleistung oder mit üblicher Bezahlung durchgeführt wird. Zum Nachweis des noch laufenden Garantiezeitraums müssen Sie eine Kopie der Originalrechnung mitschicken – bitte bewahren Sie diesen Erwerbsnachweis deshalb gut auf.

Index

- A -

Adapter 1, 9
 Akku laden 2
 Aktive Datei 93
 Animationsgeschwindigkeit 38, 47
 Anzeigeoptionen 51
 Assigned Area 17, 24
 Aufgabe 39, 42
 Aufgabe eingeben 17, 22, 24, 62
 Aufgabe fliegen 22, 24
 Aufgabe hochladen 66
 Aufgabe Kartenansicht 63
 Aufgabe laden 65
 Aufgabe Listenansicht 62
 Aufgabe speichern 17
 Aufgabe starten 22, 24
 Aufgabenoptionen 65
 Aufzeichnung 94
 Ausrichtungssymbol 43, 51
 Automatische Dateisuche 93
 Autorun 108

- B -

Baudrate 91
 Beenden 68
 Befehle 92
 Befehlsmenü 92
 Befehls-Schaltflächen 92
 Befehlszeile 38, 48, 95
 Beleuchtung 107
 Bildschirmkalibrierung 109
 Bildschirmorientierung 95
 Bits 91
 Bluetooth 8, 91
 Bodenkollision 46

- C -

CAI-Kabel 9
 Cambridge 8
 COM Port 91
 ConnectMe 71
 Cursor Info 39

- D -

Datei 7
 Dateien 93
 Dateiwiedergabe 7
 Datenkabel 9
 Desktop PC 7
 Diverses 97

Draglimit 95
 DTR 91

- E -

Einheiten 88
 Einstellung kopieren 97
 Einstellungen 73
 Einstellungen speichern 70
 Einstellungsprofil 11
 Endanflug 22, 24, 44, 87
 Erste Schritte 3
 ESC 50

- F -

FAI Dreieck 28
 FAI Dreiecksassistent 28
 FAI Gebiet 28, 78
 Farbcode 9
 Filter 17, 60
 Firmware 4, 105
 Flarm 8, 30, 39, 42, 96
 Flarm Radar 30, 96
 Flarmanzeige 30
 Flarmpunkte 70
 Flarmwarnung 30, 85
 Flug beenden 33
 Flugweg 38, 45
 Flugweganzeige 77
 Flugwegvektor 77
 Flugwiedergabe 89
 Flugzeugsymbol 43
 Folg. 50
 Freies Dreieck 28

- G -

Garantie 112
 Garmin 8
 geflogene Aufgabe 79
 Gelände 6
 Geländekollision 38, 77
 Gelbe Markierung 57
 Gewährleistung 112
 Gleitpfadanzeige 38, 44
 Goto 30, 57
 GPS 98
 GPS Quelle 8
 Grüne Markierung 57

- H -

Haftungsausschluss 112
 Halterung 3
 Hardware 98
 Höhenfarbe 74

Höhenwarnung 85

- I -

IGC Datei 94

Infoseite 48

INPUT 7, 89

Internet 34, 36, 37

- K -

Kabel 1, 9

Karte 6, 38

Karte 1/2 38

Karteneinstellung 73

Karteneinstellung kopieren 97

Kartenorientierung 51

Knoten 88

Kollisionswarnung 30

- L -

Lautstärke 107

Lieferumfang 1

Logbuch 71

Logger 94

Luftraum 6, 13, 39, 41, 75

Luftraumwarnung 13, 46, 85

LX 1600 100

LX Navigation 8

LX1600 Ton 101

LX-Kabel 9

- M -

McCready&Höhe 55

Menü 49, 92

metrisch 88

Mobilassistent 6

- N -

Navboxen 38, 47, 80

Navboxen Farbe 83

Navboxen verändern 83

Naviter 1, 111

Navman 8

NMEA 7, 8, 98

NMEA log 7

NODATA 89

Norden oben 51

Nordpfeil 38, 43

- O -

OLC 78

Opt 78

Optimierung 78

Oudie Bedienelemente 3

Oudie Einstellungsbildschirm 106

Oudie Live 34, 36, 37, 105

Oudie Startbildschirm 105

- P -

Parity 91

Polare 87

Porteinstellung 89, 91, 99

Porteinstellungen 8

Printtechnik 8

Problemlösungen 111

Profil 11

Profil hinzufügen 97

Profil speichern 68

Profil wechseln 71

Programm beenden 68

Punkt ändern 64

- R -

RJ112 9

RJ45 9

RTS 91

- S -

Schiebe Modus 51

Schriftarten 89

SDI Posigraph 8

SeeYou (PC) 6

SeeYou Cloud 34, 36

SeeYou Mobile Simulator 7

Seitenansicht 16

Sektor 64, 79

Seriell 89

Seriennummer 67

Simulator 7, 89

Soaring Spot 34, 37

Sollfahrtanzeige 38, 44

Speicherkarte 8, 93

Spracheinstellung 95, 108

Starthöhe 12

Statistik 24

Statistikseite 48

Stopbit 91

Stromversorgung 9

Symbole 84

- T -

Tap & Hold 95

Teamfunktion 69

Technische Daten 110

Terminal 98, 99

Thermik 15, 86

Thermikassistent 15, 86

TomTom 8

- U -

Über 67

UI 95

USB Einstellung 109

- V -

Vario 104

Vektorkarte 38, 45

Verbinden 6, 8

Verbindungsfehler 6

Volkslogger 8

Vorh. 50

- W -

Wegpunkt ändern 59

Wegpunkt hinzufügen 52

Wegpunktanzeige 76

Wegpunktdatei 93

Wegpunktdetails 58

Wegpunkte 6, 39, 40

Wegpunktfilter 60

Wind 44, 54

Windanzeige 38

Windvektor 44

- Z -

Ziel oben 51

Zielordner 6

Zoom 53