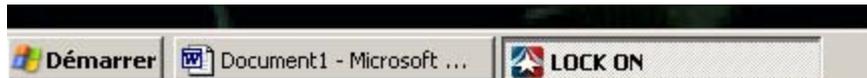


## Comment programmer les touches du clavier avec le SIOC et utilisation du module sonore.

Avant toute chose il faut noter le nom de la fenêtre windows dans laquelle votre application va tourner. On peut la voir dans la barre des taches en faisant ALT TAB une fois le jeu lancé. Exemple avec Lockon :



Il faut ensuite dans le sioc.ini l'inscrire dans la partie suivante :

**[\*\*\*\*\* KEYBOARD EMULATOR MODULE \*\*\*\*\*]**

**[ Nombre exacto de la ventana donde se enviarán las teclas ]**

**[ Name of window for key send ]**

**[window = "Project Magenta Glass Cockpit - Build 396" ]**

**window = "LOCK ON"**

Ensuite il faut préparer les touches que vous voulez programmer en utilisant cette référence de touches.

<b>A = BKSP = #8;</b>	<b>S = UP = #242;</b>
<b>B = TAB = #9;</b>	<b>T = DOWN = #243;</b>
<b>C = ENTER = #13;</b>	<b>U = LEFT = #244;</b>
<b>D = ESC = #27;</b>	<b>V = RIGHT = #245;</b>
<b>E = F1 = #228;</b>	<b>W = PGUP = #246;</b>
<b>F = F2 = #229;</b>	<b>X = PGDN = #247;</b>
<b>G = F3 = #230;</b>	<b>Y = INS = #248;</b>
<b>H = F4 = #231;</b>	<b>Z = DEL = #249;</b>
<b>I = F5 = #232;</b>	<b>1 = SHIFT_DN = #250;</b>
<b>J = F6 = #233;</b>	<b>2 = SHIFT_UP = #251;</b>
<b>K = F7 = #234;</b>	<b>3 = CTRL_DN = #252;</b>
<b>L = F8 = #235;</b>	<b>4 = CTRL_UP = #253;</b>
<b>M = F9 = #236;</b>	<b>5 = ALT_DN = #254;</b>
<b>N = F10 = #237;</b>	<b>6 = ALT_UP = #255;</b>
<b>O = F11 = #238;</b>	
<b>P = F12 = #239;</b>	<b>&lt; Signe pour les minuscules</b>
<b>Q = HOME = #240;</b>	
<b>R = END = #241;</b>	

Je vous donne un exemple concret ; je veux mettre **g** pour le train d'atterrissage donc dans le sioc.ini à cet endroit j'écris :

**[ Asignación de teclas ]**

**[ assign your keys ]**

**#7=<G**

## [ End of File ]

Explication:

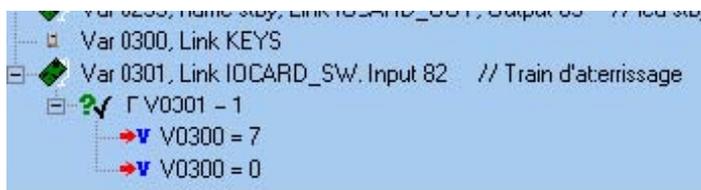
- #7 c'est le numéro de variable du KEYBOARD EMULATOR
- < c'est pour indiqué une minuscule
- G c'est la lettre du tableau a la ligne G=F3=#229

Par défaut dans le sios.ini vous avez une liste de touches en dessous de assign your key vous pouvez les effacer et mettre votre programmation.

Pour faire SHIFT G j'écrirais :

#7=\1G\2 se qui correspond a un appui sur SHIFT et G et un relâchement de la touche SHIFT.

Voilà pour le SIOS.INI, ensuite il faut allez dans votre fichier SSI et faire la relation avec les numéros de variable de votre sioc.ini. Donc il faut procéder comme suit :



Explication :

- Var 0300, Link KEYS c'est un appel au KEYBOARD EMULATOR
  - Var 0301 c'est la commande de votre cockpit
  - Ensuite il faut lui indiquer quelle variable elle enclenche
- V0300=7 c'est le numéro de la variable du sioc comme indiqué au-dessus. Et dans la foulée il faut la remettre à Zéro donc V0300=0

### Coolhands

Remerciements : A Maraudeur et Tarochi pour le coup de main.

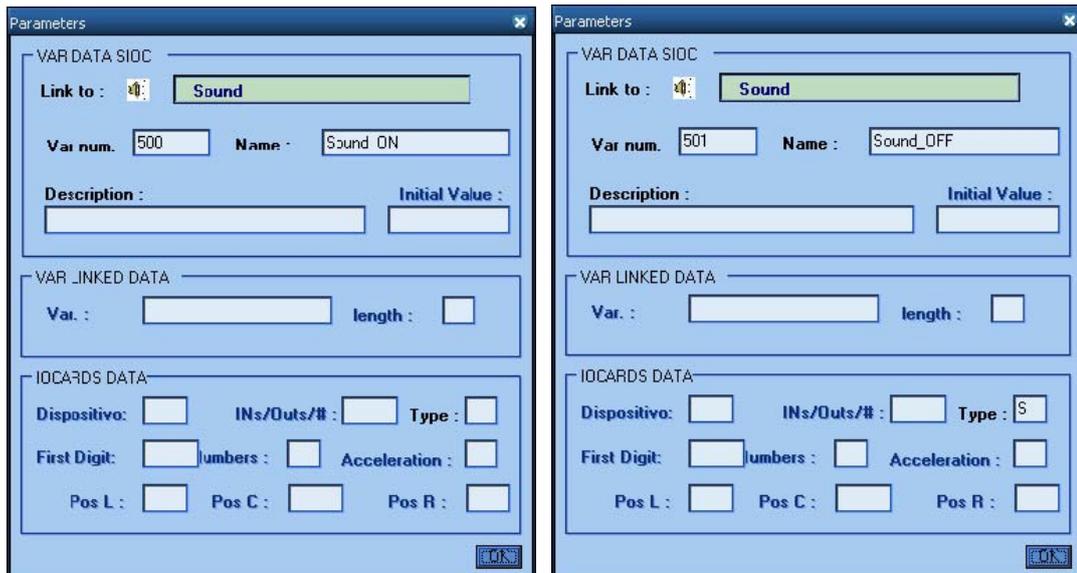
## Utilisation du module sonore inclus dans le SIOC 3.4.

Premièrement, seuls les fichiers au format « wav » sont reconnus. Ces derniers doivent **IMPÉRATIVEMENT** être copiés dans le répertoire racine de SIOC.

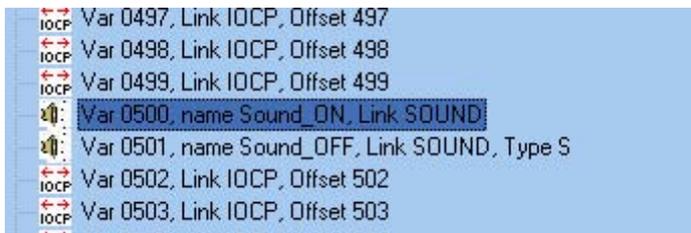
Ensuite, il vous faut définir une variable liée au module son.

L'idéal est d'en prévoir 2 : une qui servira pour jouer le fichier « wav » et une autre qui permettra de forcer la coupure du son.

Dans l'exemple ci-dessous, la variable 500 servira à jouer le son, et la 501, de Type S, servira à en force la coupe, le cas échéant.



Ce qui nous donne :



Mais ce n'est pas tout, il faut aussi activer le module sonore et déclarer vos fichiers \*.wav dans le SIOC.INI comme suit :

```
[***** SOUND MODULE *****]

[ Sound Files ]

[ Disable Sound module ]
Sound_disable=No

[ Master Volume 0-100 ]
Volume=100

[ put '*' first filename for loop Sound ]

[ Sound=wav_file,frequency,volume,pan ]
[ frequency=100 to 100000 0=original -1=current ]
[ volume=0 to 100, -1=current ]
[ pan=-100 (left) to +100 (right) 0=center -1=current ]

[ Sound=Fichero_wav,frecuencia,volumen,balance ]
[ frecuencia=100 hasta 100000 0=original -1=Por defecto ]
[ volumen=0 hasta 100 -1=Volumen por defecto ]
[ balance=-100 (Izquierda) hasta +100 (Derecha) 0=centro -1=Por defecto ]

[ #1 ]
Sound=bingo.wav,0,100,0

[ #2 ]
Sound=*outermk.wav,-1,-1,-1

[ #3 ]
Sound=*hello.wav
```

Vous noterez que les n° des fichiers wav ne sont là qu'en remarque. En fait, le SIOC va les indexer automatiquement et par ordre croissant.

Ainsi le son « bingo.wav » sera le son n°1, et « hello.wav » le son n°3. Les index numérotés ne sont là que pour aide-mémoire.

Notez également l'astérisque qui précède « outermarker.wav » et « hello.wav ». Ce dernier indique à SIOC que le son sera joué en continu, jusqu'à ce qu'on lui donne l'ordre express de le stopper, par exemple avec la variable 501 que nous avons défini précédemment.

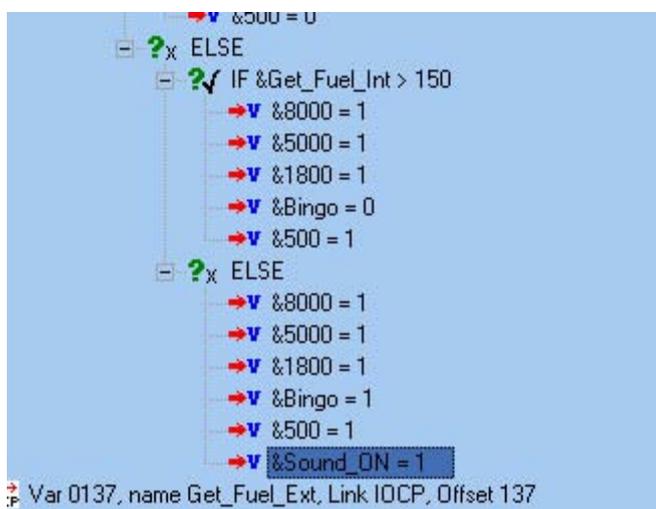
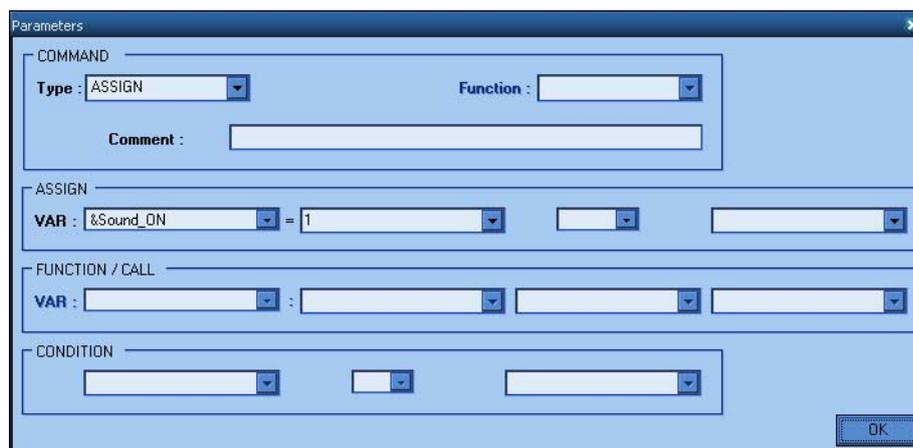
Les arguments qui suivent la déclaration du nom du fichier sont :

**Sound=nom\_fichier.wav, fréquence, volume, balance**

**Fréquence** : 100 à 100000, 0= origine, -1= actuelle (mieux vaut laisser à 0, pour éviter les gags)

**Volume** : 0 à 100 (0=OFF et 100= MAX), -1= volume par défaut (c'est-à-dire celui déclaré en Volume=100

**Balance** : -100=100% à gauche, 0= centre, 100=100%à droite, -1= par défaut  
Pour le reste, c'est du classique SIOC :



Dans cet exemple, lorsque la quantité de carburant dans le réservoir interne atteint le Bingo, j'allume le témoin correspondant, et j'envoie l'annonce sonore « Bingo Fuel » (en russe bien sûr) en jouant le fichier « wav » n°1. Celui-ci ne se répétant pas, je n'ai pas besoin de le stopper.

Bref, pour le reste, c'est votre imagination qui poursuit le travail. Rien n'empêche par exemple de définir une alerte vocale indiquant le type de radar qui verrouille (pas celui qui scanne car ce serait rapidement la cacophonie en environnement chargé).

Ou encore, de définir un « juke-box » qui jouera votre air préféré (genre « It's a long way to tipperary ») lors de l'appui sur un interrupteur, un autre permettant de changer de morceau, et un autre permettant de couper la musique. L'idéal pour les longues virées en SU-25T... !

Bon amusement, Maraudeur