

Recommandations pour réaliser les fiches.

Par Nulentout (Achévé le 7 Août 2020.)

Concrètement les pages de ce fichier **sont prévues pour réaliser des fiches en imprimant les "pages" de ce document par "paire" Recto / Verso** sur du papier de qualité suffisante pour que les éléments situés d'un côté ne soient pas visibles de l'autre. Noter que chaque page au format A4 est relatif à deux fiches indépendantes.

Réaliser une "paire de fiche" n'est pas spécialement compliqué. Toutefois le fait d'avoir à imprimer des deux côtés d'une feuille impose une procédure simple, mais rigoureuse. À titre d'exemple on va traiter le cas des fiches couplées des pages 3 et 4 :

- 1) Imprimer la **page 3**.
- 2) Replacer la page sur votre périphérique et imprimer la **page 4**.
Logiquement, si c'est une imprimante "classique", il suffit en principe de replacer la feuille sur le dessus du bac à papier le côté imprimé vers le haut et en inversant Haut et Bas de la feuille.
- 3) Étape non obligatoire, personnellement je protège toutes mes fiches, disposant d'une petite plastifieuse thermique pour P.C.
- 4) Il ne reste plus qu'à séparer les deux fiches en coupant la feuille par le milieu. Puis on découpe tout le tour de la fiche le cadre gris clair "en laissant vivre le trait", cadre qui en délimite la périphérie.

Pour ce document les numéros des fiches ne sont pas dans l'ordre croissant pour pouvoir placer ces explications en première page.

Naturellement, il n'est absolument pas obligatoire d'imprimer toutes les fiches. Vous avez parfaitement le loisir de ne concrétiser que celles qui vous semblent indispensables. Néanmoins, quand il s'agit d'installer un logiciel, je trouve qu'avoir les fiches face à l'ordinateur est infiniment plus convivial que d'alterner entre de nombreuses pages-écrans.

Transformer les compléments en MODs compatibles JSGME :

JSGME ⑤

Absolument indispensable, IMFD - Space Navigation Computer Version 5.7 pour Orbiter 2016 est disponible sous la forme d'un fichier archives "standard" **IMFD57.zip** sur le lien :
<http://users.kymp.net/p501474a/Orbiter/Orbiter.html>

- 1) Créer un répertoire quelconque du genre **<IMFD version 5.7>** pour décompacter ce fichier.
- 2) Y placer le fichier source **IMFD51.zip** et le décompacter avec WINDOWS ou un utilitaire quelconque **en respectant la structure du fichier** qui "normalement" (1) est organisé correctement pour son intégration dans ORBITER. On obtient le résultat suivant :

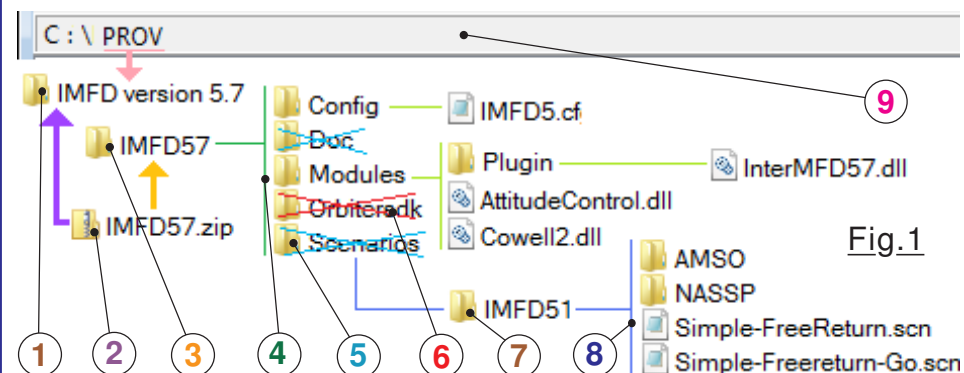


Fig.1

Personnellement, dans la racine 9 du disque dur je dispose en permanence d'un dossier de travail nommé **<PROV>**. C'est dans ce dernier en 1 que l'on a placé le sous-dossier provisoire. Puis, dans ce dernier nous avons placé le fichier d'origine 2 qui une fois décompacté crée un dossier organisé 3. En 4, on retrouve dans le dossier 3 une organisation "standard" pour orbiter qui loge les divers éléments informatiques dans des répertoires spécifique. Pour que le complément puisse fonctionner, il faut recopier chaque élément "au bon endroit" dans l'espace de travail d'Orbiter. C'est précisément pour automatiser cette phase que l'on crée une **MOD**.

(1) : Si le complément que vous désirez tester est "sérieux", c'est à dire issu d'un programmeur expérimenté, il fourni sa production sous forme d'un fichier.ZIP organisé en dossiers conformément à l'architecture d'organisation d'Orbiter.

- 3) Supprimer en **6** le dossier **<Orbitersdk>** qui n'est **JSGME** **6** utile que pour les programmeurs spécialistes, donc pas pour nous.
- 4) Personnellement j'efface le dossier **<Doc>** que je préfère conserver dans un répertoire spécifique à toutes les documentations relatives à Orbiter. Dans ce but, par exemple on le renomme **<Doc IMFD 5.1>** pour le différencier de toutes les autres documentations. Ce n'est pas obligatoire mais n'oubliez-pas que **JSGME** double sur le disque dur le contenu d'une **MOD** quand on l'active.
- 5) Effacer le dossier **5** qui sera préservé dans un répertoire contenant toutes les scènes téléchargées lors "des activités orbitales".

On peut observer sur la Fig.1 que dans le dossier **5** toutes les scènes relatives à IMFD sont regroupées dans **7**. Comme AMSO et NASSP qui sont les deux merveilles pour revivre Apollo fournissent un nombre considérable de scènes, ces dernières sont donc regroupées en **8** dans deux répertoires dédiés.

NOTE : Comme à l'usage on va télécharger une foule de modules, chacun étant accompagné d'une kyrielle de scènes, au bout d'un certain temps quand on veut activer l'une d'elles ... il y en a tellement que l'on se trouve perdu. Aussi, personnellement j'enlève systématiquement les scènes qui accompagnent un complément. Puis, je recopie ces dernières à la demande au fur et à mesure de mes expérimentations. Dès que des scènes deviennent caduques, je les efface systématiquement de dossier **<Scenarios>** d'Orbiter, sachant que de toute façon les originaux sont archivés.

- 6) Renommer le dossier **<IMFD57>** avec un nom évocateur de sa nature comme **<MOD IMDF v5.7>** par exemple que vous sauvegardez dans un dossier personnel qui contiendra toutes vos **MODs**. (*Toutes mes MODs compatibles JSGME ont un nom qui commence par MOD ce qui en spécifie la structure*)
- 7) Sauvegarder dans un dossier dédié l'original **IMFD57.zip** car par sécurité il faut toujours conserver sur le H.D. l'intégralité des éléments originaux que l'on glane sur Internet.
- 8) Chaque fois que vous voudrez utiliser le complément dans une version quelconque d'ORBITER, il suffira de recopier sa **MOD** depuis le dossier d'archivage dans **<MODS>** de **JSGME** et de la valider.

PROGRAMME JSGME

JSGME ①

Comme vous pourrez le constater en allant télécharger cette petite merveille de simplicité que l'on trouve sur le site :

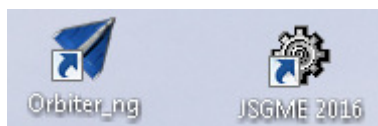
<http://tripartite.free.fr/index.php?lng=fr> est un programme qui a été créé pour ajouter des **MOD**ifications au simulateur SH3, mais il fonctionne avec tout programme quel qu'il soit. Pour le télécharger cliquer sur **Outils SH3** et enfin sur **JSGME**. Il est très simple d'utilisation, permet la gestion de **MOD**s en faisant une sauvegarde automatique des fichiers originaux dès lors qu'ils sont remplacés. Il conserve un historique des ajouts effectués. Ainsi, certains compléments vont remplacer des fichiers les uns derrière les autres. Quand on veut désinstaller un complément quelconque, **JSGME** vérifie son "antériorité". Si d'autres modules sont venus faire des remplacements après lui, il le signale. Ainsi, pour retrouver l'état initial de notre programme favori, il suffit au préalable d'enlever les **MOD**s postérieures à celle que l'on veut effacer, quitte à les replacer ensuite. Bref, pas de crise ou de prise de tête, contentez-vous de "suivre ses avertissements". Un exemple est donné plus avant.

➤ Voici comment on s'en sert :

- 1) On télécharge le petit fichier **jsgme.zip** d'à peine 477Ko.
- 2) On décompacte son contenu dans un répertoire quelconque.
- 3) Pour ma part dans ce répertoire je supprime JONESOFT.txt et JSGMESIL.jpg dont on n'a pas besoin.
- 4) Dans chaque répertoire racine des logiciels pour lesquels je compte l'utiliser on place les deux fichiers :
 - **JSGME.EXE**
 - **JSGMEHEL.TXT**

Donc à placer dans la racine de <C:\ORBITER noyau>.
- 5) Dans un dossier **[JEUX]** placé sur le bureau du PC, je place à proximité de l'icône qui lance le logiciel hôte un raccourci sur son **JSGME**. Voici ce que ça donne pour ORBITER :

Dans mon cas ces deux raccourcis sont directement sur le bureau, orbiter étant un grand favori. Chaque raccourci aura un nom différent si on installe plusieurs "jeux" et que plusieurs raccourcis doivent cohabiter.



Page 3

1) Commencer par désinstaller **C**, ... / ...

JSGME ④

2) Désinstaller **A**,

3) Réinstaller **C** que vous désirez toujours conserver sur ORBITER,

4) Éventuellement effacer **MOD A** que vous ne voulez plus du HD.

*On ne peut rêver plus simple. Notez au passage que rien n'empêche d'enlever à tout moment une **MOD** quelconque de la liste, la seule contrainte est présentée dans le cas ci-avant. Ceci dit, je place toujours en tête de liste les modules que j'installe systématiquement tels que CAMERA MFD ...*

➤ Tester des compléments en toute liberté.

Arrivera forcément le cas où vous avez téléchargé le **trucmachin** du siècle, vous lancez ORBITER et PAFFFFffff, le drame. Soit un CTD, soit un texte du genre ORBITER vient de démolir WINDOWS en commettant l'erreur X312589542nx173 et bla bla bla. Quand vous tentez de relancer ORBITER, "cassé", même sanction. Avant **JSGME** c'était la galère :

"scongreneugneu de scongreneugneu, j'ai expliqué mon Pb sur le site de DAN, et tous les spécialistes d'ORBITER me disent de tout réinstaller".

Et bien maintenant c'est fini cette époque. Lancer **JSGME**, désinstaller la "**MOD**ite" et ORBITER renaît de ses cendres. Nickel comme avant. *N'est-elle pas belle la vie ?* Depuis que je procède ainsi, j'ai testé des tas et des tas de modules, beaucoup ont fonctionné, beaucoup ont "tout cassé", mais je n'ai plus eu à réinstaller ORBITER.

Autre petit inconvénient de **JSGME** : Il crée dans Orbiter un nouveau dossier spécifique à la **MOD**. Quand vous la désinstallez, il en vide le contenu, mais laisse le dossier, car il ne peut savoir si un autre module s'en sert également. Donc de temps en temps ne vous étonnez pas de trouver des dossiers vides.

Méga bien JSGME et fastoche en plus.




Il nous reste à transformer les compléments que l'on trouve sur la toile en une **MOD** pour **JSGME**, c'est une étape vraiment élémentaire.

conserve dans <!BACKUP> situé dans <MOD>.

JSGME ③


On y trouve aussi le fichier JSGME.ini qui contient l'historique des interventions.

- Cliquer sur **Supprimer Mod** efface définitivement la MOD désignée du disque dur et en libère la place.

Le fait de sélectionner en ② une MOD active le bouton . En cliquant sur ce bouton, le fichier indexé est ramené dans <MODS>. Les fichiers de même nom qui avaient été sauvegardés et non "écrasés" sont restitués. Le "nom" de la MOD est alors enlevé de ② et remplacé dans ①.

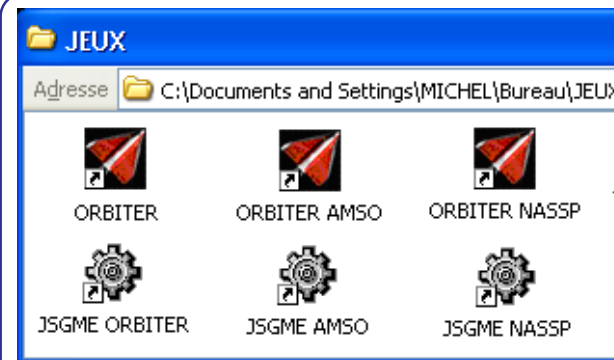
En fait, tout cela est bien plus difficile à expliquer qu'à faire. Vous remarquerez que la fenêtre de droite ② nous montre en permanence ce que l'on a ajouté à ORBITER, c'est une sacrée facilité quand on a un doute, ou que l'ADD-ON truc signale dans sa documentation qu'il faut avoir au préalable installé le module machin. Seul **inconvenient de JSGME, il duplique la place tenue par un complément sur le disque dur**. Mais comme dans l'ensemble les compléments ne sont pas boulimiques en place tenue et que les HD actuels sont "GIGAntesques", c'est un inconvenient bien faible au regard des avantages apportés.

➤ Remplacement sur un remplacement.

Supposons que l'on installe la modification A qui échange le fichier toto déjà présent quelque part dans ORBITER. On ne s'en rend pas compte, puisque JSGME fait son travail sans rien dire ... très discret l'ami installateur. Puis, on installe la merveille B qui elle n'échange rien et se contente simplement d'ajouter des fichiers. On installe C qui à l'instar de A remplace une nouvelle fois le module toto. Discretion assurée, vous n'en savez rien et Orbiter se sert d'un "double" discret. Peu importe. Après avoir passé plein plein de soirées avec A, vous en avez fait le tour et désirez l'enlever du disque dur. Fastoche, vous l'indexez dans la fenêtre de droite et activez . C'est ici que GSGME va se faire plus bavard. Il vous informe que C a effectué un échange après A. Dans ce cas, la procédure élémentaire est la suivante :

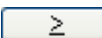
... / ...

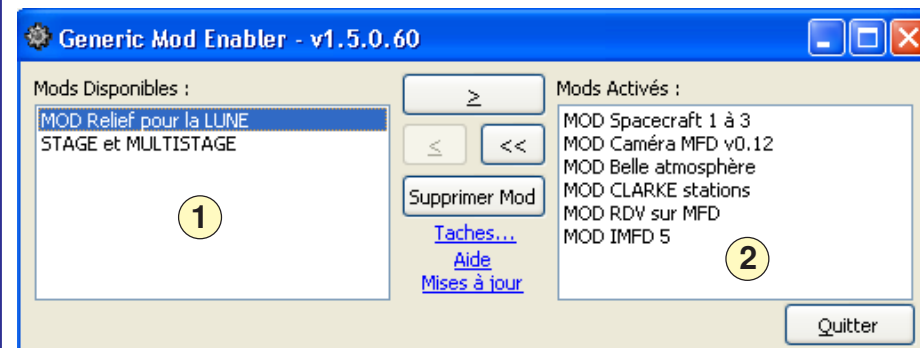
Page 4

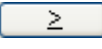


JSGME ②

Dans cet exemple trois versions d'Orbiter sont installées et les raccourcis sont dans un dossier <JEUX>.

- 6) Lancer une première fois JSGME "à vide" pour qu'il crée son dossier <MODS> dans la racine du programme hôte.
- 7) Chaque fois que l'on veut installer un complément, on le place dans <MODS>. (*Complément organisé en arborescence.*)
- 8) On lance JSGME qui présente alors deux fenêtres, celle de gauche en ① qui montre la liste des compléments placés initialement dans <MOD>, celle de droite en ② qui montre les modules déjà installés, et l'ordre dans lequel ils ont été ajoutés au PGM hôte. Le fait de sélectionner en ① une MOD active les deux boutons  et **Supprimer Mod**.



- Cliquer sur  valide la MOD indexée dont le "nom" passe en fenêtre ②. Son contenu est recopié de son dossier source vers les sous-dossiers ciblés du logiciel hôte en respectant l'arborescence de la MOD. Si un sous dossier n'existe pas, il sera créé. Si des fichiers de même nom existent, ils sont déplacés vers le répertoire de sauvegarde que JSGME

Méga dur ce truc !

