

SeeYou Mobile



Hilfe Deutsch

Programmversion 2.6
März 2006

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung

1.1	Systemanforderungen	4
1.2	Registrierung von SeeYou Mobile	5
1.3	SeeYou Mobile starten	5
1.4	über Naviter	6

2 Erste Schritte

2.1	Installation und Deinstallation	6
2.2	SeeYou Mobile starten	7
2.3	Dateien für SeeYou Mobile kopieren	8
2.4	SeeYou Mobile bedienen lernen	10
2.5	mit dem GPS verbinden	10
2.6	Profile verwenden	12
2.7	Racing Aufgaben fliegen	14
2.8	Assigned Area Aufgaben	15
2.9	Thermikassistenten nutzen	19

3 Kartenansicht

3.1	Cursor Info	21
3.1.1	Wegpunkte	
3.1.2	Luftraum	
3.1.3	Aufgabe	
3.2	Flugzeugsymbol	23
3.3	Ausrichtungssymbol	23
3.4	Windvektor	24
3.5	Gleitpfad-Indikator	24
3.6	Sollfahrt-Indikator	24
3.7	Vektorkarte	25
3.8	Flugweg	25
3.9	Bodenkollision	25
3.10	Luftraumwarnung	26
3.11	Navboxen	27
3.12	Animations-Geschwindigkeit	27
3.13	Überschrift	28
3.14	Befehlszeile	28

4 Informationsseite

5 Statistikseite

6 Menü

6.1	ESC	31
6.2	<Vorh. und Folg.>	31
6.3	Einstellung	31
6.4	Anzeigeoptionen	31
6.5	Karten Orientierung	32
6.6	Wegpunkt hinzufügen	33
6.7	Zoom	34

6.8	Wind	35
6.9	McCready & Höhe	35
6.10	Goto	37
	6.10.1 Details	
	6.10.2 Wegpunkt ändern	
	6.10.3 Beschreibung ändern	
6.11	Aufgabe	40
	6.11.1 Listenansicht	
	6.11.2 Kartenansicht	
	6.11.3 Punkt ändern	
	6.11.4 Lade Aufgabe	
	6.11.5 Optionen	
	6.11.6 Aufgabe Hochladen	
6.12	Über	47
6.13	Beenden	48
6.14	Warnungen	48
6.15	Navboxen	48
6.16	Input	49
6.17	Polare	49
6.18	Team	49
6.19	Thermikassistent	50
6.20	Karte einst.	50
6.21	Wegpkt. einst.	50
6.22	Luftraum einst.	51
7	Einstellung	
7.1	Karte	51
	7.1.1 Höhenfarben	
7.2	Luftraum	53
7.3	Wegpunkt	54
7.4	Flug	55
7.5	Opt (imierung)	56
7.6	Aufgabe	56
7.7	Navboxen	57
	7.7.1 Bearbeiten	
7.8	Symbole	60
7.9	Warnungen	61
7.10	Thermik	62
7.11	Polare	63
7.12	Einheiten	64
	7.12.1 Sprachen managen	
7.13	Schriftarten	65
7.14	Input	66
	7.14.1 Port Einstellungen	
7.15	Befehle	68
7.16	Menü	68
7.17	Dateien	69
7.18	Aufzeichnung	69
7.19	Diverses	70
7.20	Hardware	71
	7.20.1 Terminal	



7.21 LX 1600 73

8 Windows Mobile Tipps und Tricks

1 Einführung



SeeYou Mobile Version 2.6

SeeYou Mobile ist eine Software für den Pocket PC , die Segelfliegern vor, während und nach dem Flug wertvolle Dienste leisten kann.

Diese Hilfefunktion liefert unter anderem wertvolle Hinweise zu:

- . [Kartenseite](#)
- . [Statistikseite](#)
- . [Informationsseite](#)
- . [Menü](#)
- . [Einstellungen](#)
- . [Windows Mobile Tips und Tricks](#)

Copyright Naviter d.o.o. 2003-2006 - alle Rechte vorbehalten

1.1 Systemanforderungen

Es gibt eine Vielzahl von Systemkombinationen auf denen SeeYou Mobile laufen wird...

Kompatible Betriebssysteme

- Windows CE 3.0
- Pocket PC 2002
- Pocket PC 2003 (auch bekannt als: Windows Mobile 2003)
- Windows Mobile 2003 Secons Edition
- Windows Mobile 5.0

Kompatible Prozessortypen

- MIPS
- ARM
- Strong ARM
- X-Scale ARM

Kompatible Displays

- Monochrom / Einfarbig
- Farbe 240x320
- VGA 640x480

Speicheranforderungen

Das hängt im wesentlichen von der Größe der Karte ab. Ohne Karte sind ca. 500KB erforderlich. Sie können die Größe der Karte mit dem SeeYou-Mobile-Assistenten von SeeYou (PC Version) selbst festlegen.

Wenn Ihnen nicht ganz klar ist was das alles bedeutet, lassen Sie es uns an einigen Beispielen darstellen:

Compaq Aero 15xx und 21xx

SeeYou Mobile wird auf diesen Geräten laufen, wenn dort Windows CE 3.0 läuft. Es wird nicht unter Windows CE 2.xx laufen. Es ist eigentlich generell möglich von Windows CE 2.xx nach 3.0 upzugraden, möglicherweise wird aber die Verfügbarkeit der Upgrade Chips ein Problem darstellen.

Diese Geräten haben einfarbige oder 256 Farben Displays und alte - leider langsame - MIPS Prozessoren. Wir empfehlen deshalb, hier die Landkartendarstellung mit [Menu > Einstellung > Karte > Gelände > Aus](#) abzuschalten.

Compaq/HP iPAQ

Diese Geräte sind sehr unterschiedlich ausgestattet und weit verbreitet. Sie müssen zwischen den Seien 19xx,

36xx, 38xx, 39xx, 41xx, 51xx und 55xx unterscheiden.

36xx und 38xx sind ältere Modelle mit mittlerer Geschwindigkeit und Farbdisplay. SeeYou Mobile läuft recht gut auf diesen Geräten.

39xx, 22xx, 41xx, 51xx und 55xx und vor allem auch 47xx haben neuere Prozessoren und brillantere Displays. Sie sind heutzutage zu empfehlen und die richtige Wahl wenn Sie einen iPAQ anschaffen wollen. Die **19xx** Modelle haben keine serielle Schnittstelle. Sie arbeiten ausschließlich mit Bluetooth GPS Modulen- und können deshalb mit den üblichen GPS-Geräten und Loggern in unseren Cockpits nicht kommunizieren!

Andere Geräte

SeeYou Mobile wird auf jedem Pocket PC mit kompatibler Hardware laufen. Generell sollte jeder Pocket PC, der zumindest mit dem Pocket PC 2002 Betriebssystem ausgeliefert wurde, problemlos kompatibel sein. Achten Sie beim Kauf vor allem auf die serielle Schnittstelle, damit Sie das Gerät später auch wirklich im Cockpit einsetzen können.

1.2 Registrierung von SeeYou Mobile

Die unregistrierte Version von SeeYou Mobile liefert bereits 100% der Funktionalität. Sie wird allerdings immer häufiger einen Dialog zeigen, in dem um Eingabe des Registrierschlüssels gebeten wird....

Um SeeYou Mobile ohne solche störenden Unterbrechungen nutzen zu können, sollten Sie SeeYou Mobile registrieren. Ein Registrierschlüssel kann Online (<http://www.seeyou-mobile.si/> oder <http://www.SeeYou-Mobile.de>) oder über unser weltweites Netz von Händlern erworben werden. Der Registrierschlüssel wird Ihnen erlauben, alle Upgrades innerhalb einer festgelegten Zeitraums kostenlos zu installieren. Nach dieser Zeit können Sie SeeYou Mobile auch weiterhin ohne Beschränkungen nutzen. Um dann ein Upgrade nach Ablauf der garantierten Laufzeit des Registrierschlüssels installieren zu können, benötigen Sie einen zum Original passenden Upgrade-Schlüssel.

Um den Registrierschlüssel einzugeben, benutzen Sie die "Über" Dialogbox, die Sie mit [Menu > Folg. > Über](#) erreichen. Geben Sie den Schlüssel im vorgesehenen Rechteck ein und tippen Sie auf **Registrieren**. Wenn diese Registrierung erfolgreich war, wird die Seriennummer und das Ende des Upgrade-Garantiezeitraums unterhalb dieses Rechtecks angezeigt.



1.3 SeeYou Mobile starten

Den einfachste Weg SeeYou Mobile zu starten bietet ein Verknüpfungssymbol, das Sie auf dem "Heute"-Bildschirm Ihres Pocket PC platzieren. Das Symbol können Sie mit dem [Menu > Einstellung > Diverses](#) Dialog erzeugen.

Das Standardverzeichnis für die SeeYou Mobile Anwendung ist \Programme\mSeeYou.

1.4 über Naviter

Naviter ist eine Firma aus Slowenien. Wir erstellen und vertreiben hoch entwickelte und einfach zu nutzende Software for Segel-, Gleitschirm- und Drachenflieger, deren Bedürfnissen wir weltweit mit unseren Handelsmarken **SeeYou** und **SeeYou Mobile** Rechnung tragen.

Naviter d.o.o.
Lokrovec 8b
SI-3000 Celje
Slovenia
email: Info@naviter.si
web: <http://www.Naviter.si>
web: <http://www.SeeYou.si>
web: <http://www.seeyou-mobile.si>
web: <http://www.connectme.si>

Diese Anleitung wurden ins Deutsche übersetzt von:
Lothar Dittmer
email: Info@SeeYou-Deutschland.de
web: <http://www.SeeYou-Deutschland.de>
web: <http://www.SeeYou-Mobile.de>
web: <http://www.seeyou-deutschland.de/connectme>

2 Erste Schritte

Dieses Kapitel befasst sich mit grundsätzlichen Dingen, die Sie wissen sollten, wenn Sie SeeYou Mobile nutzen wollen.

Wenn Sie SeeYou Mobile zum ersten Mal starten, sollten Sie sich ein paar Minuten Zeit nehmen, um die folgenden einfachen Schritte auszuführen und zu verstehen:

- . [Installation und Deinstallation](#)
- . [SeeYou Mobile zum ersten Mal starten](#)
- . [Dateien für SeeYou Mobile kopieren](#)
- . [SeeYou Mobile bedienen lernen](#)
- . [mit dem GPS verbinden](#)
- . [Profile verwende](#)
- . [Racing Aufgaben fliegen](#)
- . [Assigned Area Aufgaben fliegen](#)
- . [Thermikassistenten nutzen](#)

2.1 Installation und Deinstallation

Installation

Die einfachste Installation von SeeYou Mobile auf Ihrem Pocket PC beginnt mit dem Download der Installationsdatei von <http://www.seeyou-mobile.si> oder <http://www.Seeyou-Mobile.de>

Verbinden Sie Desktop und Pocket PC. Starten Sie dann die herunter geladene Datei auf Ihrem Desktop PC und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sofern Sie keine Änderungen während der Installation vornehmen, wird SeeYou Mobile im \Programme\mSeeYou -Ordner auf Ihrem Pocket PC installiert, während Karten-, Luftraum- und Wegpunktdaten im \My Documents\mSeeYou Ordner.

Eine Verknüpfung zu SeeYou Mobile wird auf der "Heute" Seite Ihres Gerätes eingerichtet - benutzen Sie später dieses Symbol, um die Anwendung schnell und einfach zu starten.

Deinstallation

Um SeeYou Mobile von Ihrem Gerät zu entfernen benutzen Sie [Start > Einstellungen > System > Programme](#)

Entfernen. Wählen Sie dann "Naviter SeeYou Mobile" und nutzen Sie die [Entfernen]-Schaltfläche. Damit werden Programmdateien, Registrierungseinträge, Karte, Luftraum und Wegpunkte entfernt, während aufgezeichnete Flüge auf dem Gerät verbleiben.

2.2 SeeYou Mobile starten

Nach erfolgreicher [Installation](#) können Sie das SeeYou Mobile Symbol auf Ihrer "Heute"-Startseite benutzen, um das Programm zu starten.

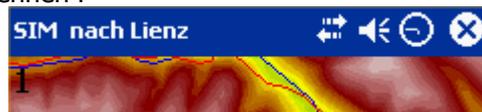
Sie werden beim Programmstart informiert, wenn das GPS Eingangssignal nicht zur Verfügung steht und dann aufgefordert, ein anderes Eingangssignal zu wählen.

Wenn Sie auf 'Ja' klicken wird der [Einstellung > Input](#) Dialog geöffnet. Um einen bereits aufgezeichneten Demo-Flug nachfliegen zu lassen, wählen Sie 'Datei', und klicken dann auf 'OK' in der [Befehlszeile](#) unten am Bildschirm.

Was Sie sofort starten können ist ein Demo-Flug über einer Demo-Karte mit Demo-Wegpunkten und Demo-Luftraum. Das Flugzeug wird mit einer 20fach beschleunigten Wiedergabegeschwindigkeit abheben und die Navboxen (das sind die kleinen quadratischen Anzeigeflächen) zeigen die Werte, die auch der Pilot im realen Flug zu sehen bekam.

Die [Karten-Ansicht](#) ist unterteilt in **Überschrift**, **Karte** mit den Symbolen und **Befehlszeile** unten am Bildschirm.

Die **Überschrift** liefert Ihnen Informationen zu GPS Status und zum Wegpunkt, den Sie anfliegen, sowie Systeminformationen wie 'schwache Batterie', Uhrzeit und Lautstärke. Sie ermöglicht auch, die Anwendung komplett auszublenden (mit der X-Schaltfläche). Beachten Sie, dass die X-Schaltfläche SeeYou Mobile nicht schließt, sondern das Programm lediglich in den Hintergrund verlagert. Das ist ein durchaus anderes Verhalten als Sie es von Ihrem Desktop PC kennen !



Die **Karte** mit den Symbolen ist der Bereich, auf dem Sie Ihre Informationen ständig ablesen werden. Sie können auf die Symbole tippen, um weitere Dialoge erscheinen zu lassen:

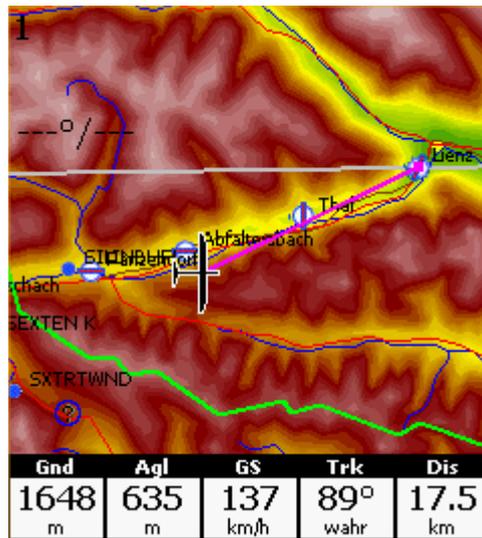
- [Wind](#) , wenn Sie auf das Windpfeil Symbol zeigen
- [Karten Orientierung](#) , wenn Sie auf das Nordpfeil Symbol zeigen
- [McCready&Höhe](#) , wenn Sie auf das Ankuftshöhen/McCready Symbol zeigen

Bewegen Sie das Flugzeugsymbol, indem Sie auf das Flugzeug tippen und den Stift dann bewegen. Das ist dann so etwas wie eine Verschiebe-Funktion für die Landkarte.

Das Tippen auf einen Wegpunkt im Kartenbereich liefert die Liste der Wegpunkte, sortiert nach Abstand von der Zeigeposition. Das bietet eine schnelle Möglichkeit, einen Wegpunkt aus einer Gruppe auszuwählen.

Das Zeichnen einer Linie auf dem Bildschirm liefert eine Wegpunktliste, die in Richtung der Linie und im Abstand vom Flugzeugsymbol sortiert ist. Das ist recht hilfreich, wenn Sie einen Wegpunkt suchen, der nicht auf dem Bildschirm dargestellt ist, dessen Richtung Sie aber in etwa kennen.

Mit den [Navboxen](#) (Rechteckige Anzeigeflächen) können Sie sich alle benötigten Informationen anzeigen lassen. Seien es Endanflug-, Navigations- und Optimierungdaten oder andere Inhalte - nutzen Sie [Menu > Navboxen](#), um festzulegen, welche Daten zu sehen sind.



Die **Befehlszeile**

am unteren Bildschirmrand enthält 5 Symbolverknüpfungen für spezielle Aktionen. Die Standardaktionen dieser Symbole von links nach rechts sind:

- [Zoom](#)
- [Anzeige Einstellungen](#)
- [Gehe zu](#)
- [Aufgabe](#)
- [Menu](#)



Darüberhinaus können bestimmte Aktionen auch direkt mit den Tasten des Pocket PC gestartet werden. Sie können die vorgegebene Tastenbelegung mit [Menu > Einstellung > Befehle](#) verändern.

Die Tasten Standardbefehle sind:

- Hoch = Vorheriger Wegpunkt
- Down = Nächster Wegpunkt
- Links= Vorherige Seite
- Rechts = Nächste Seite
- Kalender (Taste1)= McCreedy höher
- Kontakte (Taste2)= McCreedy geringer
- Posteingang (Taste3)= Vorherige Seite
- iTask (Taste4)= Nächste Seite

Probieren Sie alle diese Funktionen einfach einmal aus und nutzen Sie dabei die Kontext-Sensitiven Hilfe-Schaltflächen in den einzelnen Dialogen.

2.3 Dateien für SeeYou Mobile kopieren

Der **Mobil Assistent des SeeYou PC Programms** verbindet SeeYou mit SeeYou Mobile und schickt Daten vom PC zum Pocket PC. Diese Funktion ist und bleibt immer funktionsfähig - das bedeutet: Sie benötigen nicht unbedingt eine registrierte Version von SeeYou, um die gewünschten Daten zum Pocket PC zu übertragen.

1. Stellen Sie über Active Sync die Verbindung zwischen PC und Pocket PC her

2. Starten Sie SeeYou auf dem Desktop PC
3. Wählen Sie Datei > Mobil Assistent

Die **erste Seite** erlaubt Ihnen, auszuwählen was zum Pocket PC kopiert werden soll:

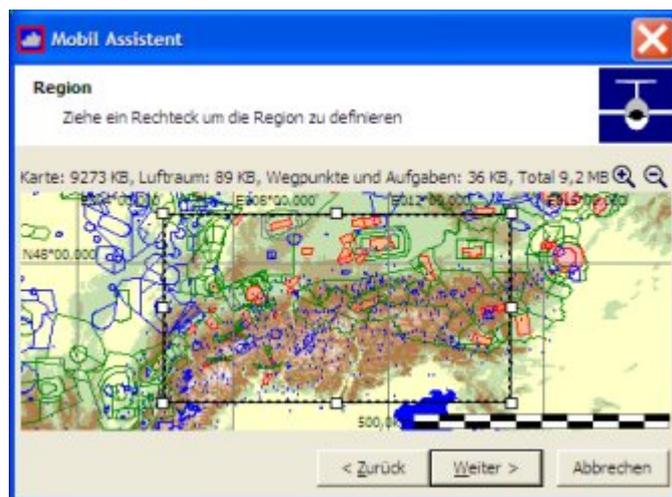
- Gelände (Isolinien)
- Geländehöhen (für die Kalkulation der Höhe über Grund "Agil")
- Straßen, Eisenbahnen, Flüsse, Seen und Städte
- Wegpunkte und Aufgaben
- Luftraum
- Einstellungen (Höhenfarbschema, Einheiten, Dreieckseinstellung, Sektorgundeinstellung)

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

- Dateien, die zum Pocket PC 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.
- Der Zielordner kann entweder auf dem Pocket PC oder auf der lokalen Festplatte liegen.
- Nutzen Sie die [Durchsuchen] Schaltflächen, um den jeweiligen Zielordner einfach zu bestimmen.

Die **dritte Seite** erwartet die Festlegung eines rechteckiges Gebietes, dessen Inhalt schließlich zum Pocket PC 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 Mobil Assistenten mit der [Beenden] Schaltfläche abschalten.

Wenn Ihnen ein Übertragungsfehler gemeldet wird, sollten Sie zuerst prüfen, ob SeeYou Mobile auf dem Pocket PC wirklich geschlossen war. Sie sollten sich über die unterschiedliche Funktionsweise der [X]-Schaltfläche bei Pocket PC und Desktop Windows im Klaren sein: Das [X] auf dem Pocket PC arbeitet wie das 'Minimieren' bei Windows. Um SeeYou Mobile wirklich zu beenden, müssen Sie das Programm über den Befehl [Menu > Folg. > Beenden](#) verlassen.

Um festzustellen, ob SeeYou Mobile wirklich nicht mehr läuft, können Sie den Windows-Befehl Start > Einstellungen > System > Speicher > Ausgeführte Programme nachsehen. Beenden Sie das Programm, wenn Sie es dort finden. Dann wird es auch möglich sein, mit SeeYou Mobile über den Mobil Assistenten Daten auszutauschen.

Eine andere Möglichkeit, Daten für SeeYou Mobile bereitzustellen, stellt das Kopieren der SeeYou Mobile Dateien von einem Pocket PC zum Anderen dar. Die Daten werden standardmäßig im Ordner \My Documents\mSeeYou abgelegt. Wenn Sie die Dateien dort speichern oder hinkopieren und die Originalnamen (mSeeYou.cit, mSeeYou.cup und mSeeYou.cub) nicht verändern, ist nichts weiter zu tun. Wenn Sie allerdings

Gründe haben sollten, die Dateien umzubenennen oder woanders (Speicherkarte?) zu speichern, müssen Sie die richtige Zuordnung über [Menu > Einstellung > Dateien](#) selbst herstellen.

2.4 SeeYou Mobile bedienen lernen

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

Flugdateiwiedergabe

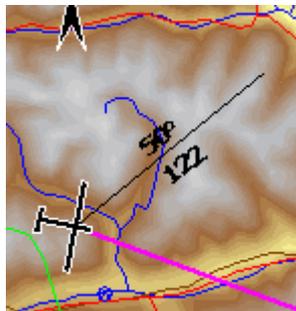
Das ist sicherlich der beste Weg, um mit SeeYou Mobile vertraut zu werden. Ein bereits absolvierter aufgezeichneter Flug wird wiedergegeben. Das bietet die Möglichkeit, die Daten am Boden so zu sehen, als hätten Sie SeeYou Mobile aktuell im Flug im Cockpit laufen.

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

Nun 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](#) 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 die notwendige Sicherheit in der Bedienung !

SeeYou Mobile Simulator für Desktop PC

Zusätzlich zur Pocket PC Version haben wir eine 100%ige Kopie dieser software erstellt, die auch auf dem Desktop PC läuft. Dieses Programm erlaubt Ihnen, selbst wenn Sie noch gar keinen Pocket PC besitzen, alle Funktionen von SeeYou Mobile zu Hause zu testen.

2.5 mit dem GPS verbinden

Prinzipiell ist jedes GPS Gerät mit einem NMEA Ausgang kompatibel zu SeeYou Mobile. Was Sie dann noch brauchen ist eine korrekte Verkabelung und die richtigen Einstellungen für das GPS. Unten finden Sie eine (nicht vollständige) Liste kompatibler Geräte mit Ihren speziellen Randbedingungen und Einstellungen.

Sie haben die Geräteverbindung dann erfolgreich hergestellt, wenn in der Überschrift von SeeYou Mobile der GPS Status '3D', '2D', 'OK' oder 'BAD' angezeigt wird. Das GPS ist nicht erkannt worden, wenn dort 'NO DATA'

steht. Einige GPS Geräte senden recht spezielle NMEA-Datensätze. Um auch damit arbeiten zu können, müssen Sie SeeYou Mobile mitteilen, mit welchem Typ es kommunizieren soll. Um zu sehen, ob der Pocket PC überhaupt Daten vom GPS erhält, wählen Sie [Menu > Einstellung > Hardware > Terminal](#). Wenn Sie dort mit einer sekundlichen Rate Datensätze dargestellt sehen, ist Ihre Schnittstellen voraussichtlich richtig konfiguriert.

Üblicherweise kommuniziert SeeYou Mobile über die serielle Schnittstelle COM 1 mit der Geschwindigkeit (Baudrate) 4800 und den Einstellungen Parität Keine, 8 Bits und Stop Bit 1. Wenn nicht anders angegeben sollten diese Einstellungen bei [Menu > Einstellung > Input > Port Einstellungen](#) gewählt werden. Ebenso benötigen Sie das Pocket PC Schnittstellenkabel, um das Gerät über Active Sync mit dem PC zu verbinden. Wer ein bisschen davon versteht kann ggf. spezielle Kabel, die TX und Rx vertauschen und damit die Nutzung eines Null-Modem-Adapters überflüssig machen, selbst herstellen.

Externe kabelgebundene GPS Geräte

Diese Geräte werden über ein Schnittstellenkabel verbunden, das üblicherweise in die Buchse an der Unterseite des Pocket PC eingesteckt wird.

Garmin

Kabel: Benutzen Sie die mitgelieferten Garmin PC Kabel, einen Stecker/Stecker Null-Modem Adapter und das Pocket PC Schnittstellenkabel.

GPS Einstellungen: Die Schnittstelle des Garmin muss auf "NMEA Out" eingestellt werden.

LX Navigation / Filser

Kabel: LX Navigation vertreibt selbst Kabel, Halterungen und RS232-Splitter (Verteiler) um diese Instrumente mit dem Pocket PC zu verbinden. Wir empfehlen, möglichst diese Kabel zu benutzen.

GPS Einstellungen: Die NMEA Schnittstelle sollte so eingestellt werden, dass möglichst nur folgende Datensätze ausgegeben werden: GPRMC, GPGGA und LXWP_. LXWP_ ist nur bei Geräten mit der neuesten Gerätesoftware verfügbar.

Das LX 1600 wird bereits mit allen notwendigen Kabeln geliefert. Um damit dann in beiden Richtungen zu kommunizieren wählen Sie bitte [Menu > Einstellung > Hardware > Gerät > LX 1600](#).

SDI Posigraph

Kabel: LX Navigation vertreibt Kabel, um den Posigraph mit dem Pocket PC zu verbinden. Wir empfehlen, möglichst diese Kabel zu benutzen.

GPS Einstellungen: Drücken Sie Setup > Output. Setzen Sie Output NMEA auf Y und Output WINP auf Y.

Volkslogger

Kabel: Fa. Garrecht Avionik vertreibt selbst Kabel und Halterungen für Volkslogger und Pocket PC. Wir empfehlen, diese Kabel zu benutzen.

Einstellungen: SeeYou Mobile muss für die Kommunikation mit den Volkslogger auf [Menu > Einstellung > Hardware > Gerät > Volkslogger](#) eingestellt werden.

Cambridge Modelle 10, 20 & 25

Einstellungen: SeeYou Mobile muss für die Kommunikation mit diesen Geräten auf [Menu > Einstellung > Hardware > Gerät > Cambridge GPS-NAV](#) eingestellt werden

Cambridge 302

Einstellungen: SeeYou Mobile kann mit dem 302 in beiden Richtungen kommunizieren und muss auf [Menu > Einstellung > Hardware > Gerät > Cambridge 302](#) eingestellt werden. Sie können dann selbst bestimmen, welche Daten gesendet und empfangen werden sollen.

Printtechnik GR 1000

Einstellungen: die NMEA Ausgabe muss auf 'NMEA A' eingestellt sein

Flash Card/Sleeve/Bluetooth GPS Geräte

Eine schier unübersehbare Menge von Bluetooth Modulen ist mittlerweile weltweit im Handel verfügbar. Eine Standardisierung zwischen den diversen Herstellern hat es bisher nicht gegeben. Das bedeutet: Jedes Gerät erfordert möglicherweise unterschiedliche Einstellungen bei der Datenübertragung, manchmal sogar bei unterschiedlichen Typen einer Herstellerfirma. Wir können Sie deshalb nur bitten, die folgendem Empfehlungen

als Referenz zu nutzen und uns zu helfen, bessere Hilfestellungen zu geben, indem Sie uns mitteilen, wie Sie Ihr Modul/Gerät mit SeeYou Mobile verbinden konnten. Sehen Sie bei Problemen immer zuerst einmal im Handbuch des GPS Moduls nach.

Navman Sleeve

Einstellungen: [Menu > Folg. > Input > Port Einstellungen](#). Ändern Sie Port auf 4 oder 6 (das hängt vom Modell ab), setzen Sie die Geschwindigkeit auf 57000 und wählen Sie: Parität Keine, Bits 8, Stopbits 1. Sehen Sie dann bei [Menu > Einstellung > Hardware > Terminal](#) nach, ob der Pocket PC Datensätze vom GPS empfängt.

TomTom

Diese Module können normalerweise recht einfach verbunden werden. Trotzdem: Das TomTom Programm gibt möglicherweise die Schnittstelle auf einigen Pocket PCs nicht sauber frei. Wir empfehlen einen Software Reset vor dem Flug durchzuführen und TomTom nicht im Flug einzuschalten. Lesen Sie dazu nötigenfalls Weiteres im Support Forum (engl.) nach.

Asus GPS Mouse

Verbindet ohne weitere Einstellungen mit den Standardwerten.

RoyalTek GPS Maus (Medion / Yakumo /Aldi Pocket PC)

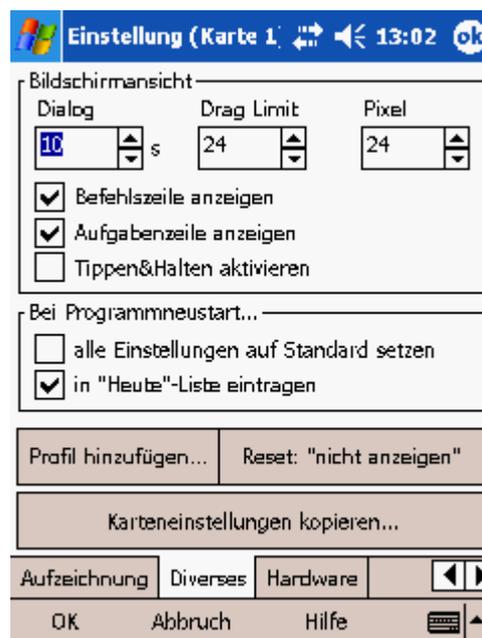
Auch dazu gibt es schon Infos im Support Forum : das kostenlose Shareware Tool von <http://gpsmaus.cool.cd/> kann ggf. für die richtigen Einstellungen sorgen...

2.6 Profile verwenden

Wenn Sie keinen Wert auf verschiedene Grundeinstellungen legen, ignorieren Sie einfach dieses Kapitel.

Wenn Sie 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](#) die Schaltfläche [Profil hinzufügen...] an.



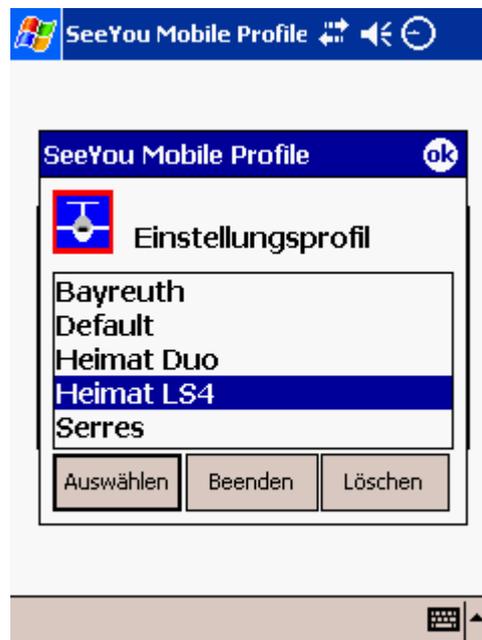
2. Nun können Sie wählen zwischen

- 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 27", "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](#)
- [Pilotenname und Flugzeugtypeinstellungen](#)
- [mit SeeYou Mobile verbundene GPS Hardware](#)
- [Navboxen für Kartenseite1](#)
- [Navboxen für Kartenseite2](#) (die können sich von Seite 1 unterscheiden !)

2.7 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 ggf. die 'Rechts' und 'Links'-Taste, um die Auswahl aus der Liste vorhandener Wegpunkte zu vervollständigen.

Abflug: >REPKE<			
	44°	102km	102km
1. NEUSTGL+			01:57
	152°	153km	255km
2. LUESSE+			04:54
	294°	158km	413km
Ziel: >REPKE<			07:56

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.

Punkt: NEUSTGL+ Höhe: 36m

Sektor:

Richtung: Symmetrisch Winkel1: 188.5°

Radius1: 10.0km Winkel1: 180°

Radius2: 0.00km Winkel2: 180°

Assigned Area nur Linie

2. Starten der Aufgabe im Flug.

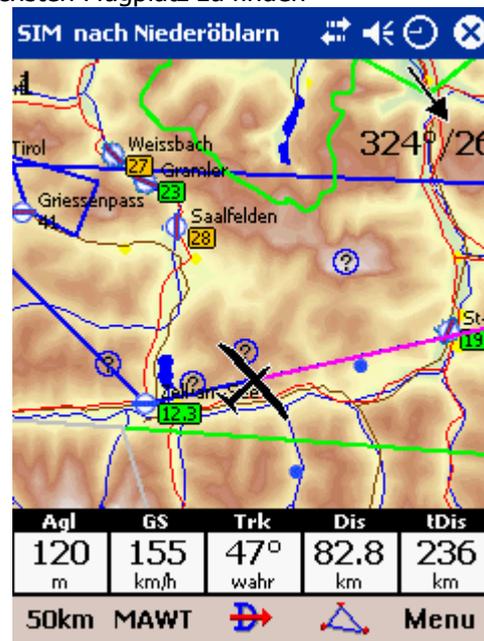
Schauen Sie aufs Display, um zu sehen wo sich die Abfluglinie befindet. Sie werden ein akustisches Signal erhalten, wenn Sie die Linie erfolgreich überqueren. Dann erscheint ein Feld, in dem die Abflugzeit dargestellt ist. Um mit der Aufgabennavigation zu beginnen, tippen Sie auf das Feld mit der Abflugzeit. 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 Fluges können Sie alle Funktionen nutzen, die Ihnen SeeYou Mobile zur Verfügung stellt:

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



4. und zum Schluss der **Endanflug**

Dazu ein Tipp: Im Endanflug sind die [Navboxen](#) 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 erflogene 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 erflogen. Die erforderliche Gleitzahl ist das, was Sie zumindest erflogen 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!

2.8 Assigned Area Aufgaben

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 Fluges den meteorologischen Rahmenbedingungen angepasst werden. Diese Optimierungsaufgabe ist kaum noch ohne Unterstützung eines intuitiv zu bedienenden Pocket PCs zu erledigen.

1. Aufgabe eingeben

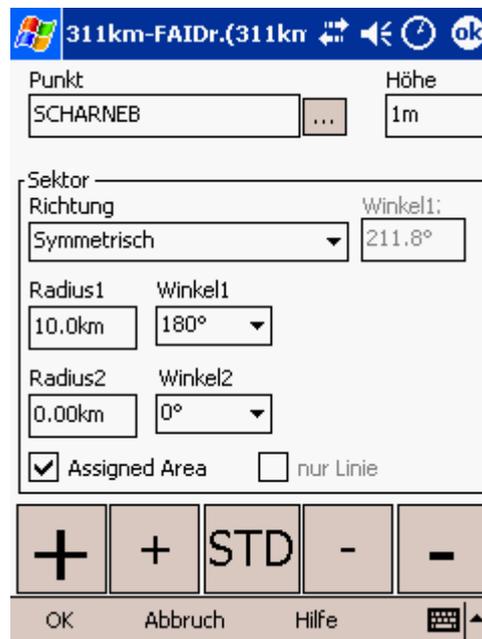
Wählen Sie dazu [Menu > Aufgabe](#). Geben Sie dort die Wegpunktnamen in der Listenansicht über den Tastaturbereich ein. Tippen Sie zuerst die Anfangsbuchstaben und benutzen Sie dann ggf. die 'Rechts' und 'Links'-Taste, um die Auswahl aus der Liste vorhandener Wegpunkte zu vervollständigen.



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](#) Dialog zu starten.

Um eine kreisrunde Assigned Area einzugeben, wählen Sie Folgendes:

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

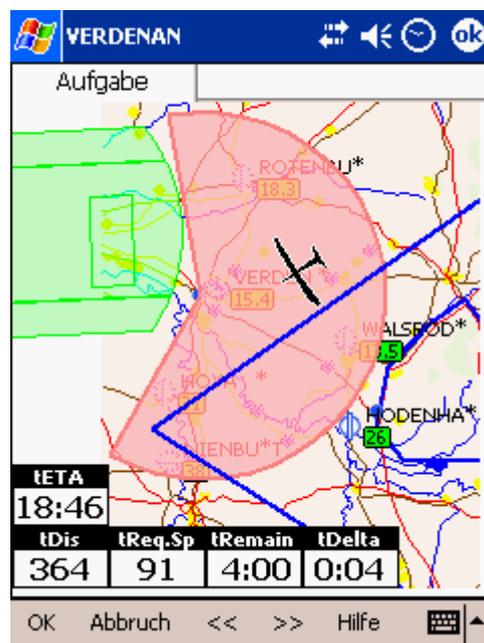


Als nächstes stellen Sie die ebenfalls im Briefing vorgegebene Aufgabenzeit ein. Sie wird bei [Menu > Aufgabe > Extras > Optionen > Aufgabenzeit](#) in Minuten eingegeben.



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](#) auf, oder tippen Sie auf den Bildschirm, um den [Aufgaben](#) 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.

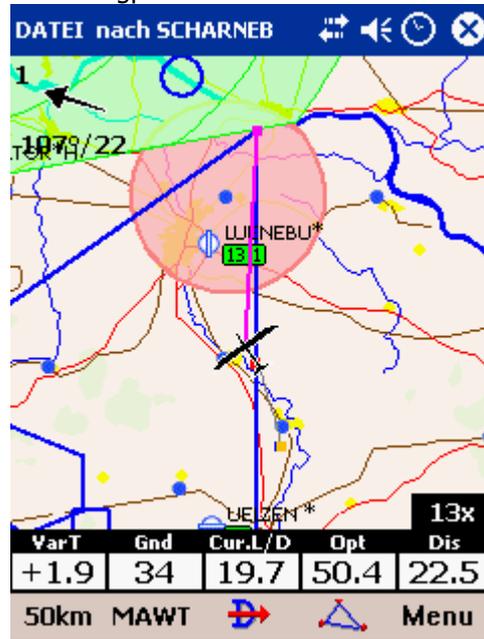
Schauen Sie aufs Display, um zu sehen wo sich die Abfluglinie befindet. Sie werden ein akustisches Signal erhalten, wenn Sie die Linie erfolgreich überqueren. Dann erscheint ein Feld in dem die Abflugzeit dargestellt ist. Um mit der Aufgabennavigation zu beginnen, tippen Sie auf das Feld mit der Abflugzeit.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

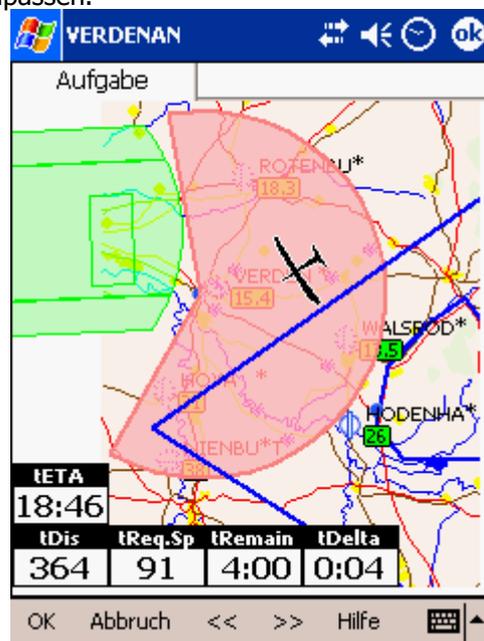
3. AAT-Aufgabe fliegen

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

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



Im Verlauf des Fluges 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.

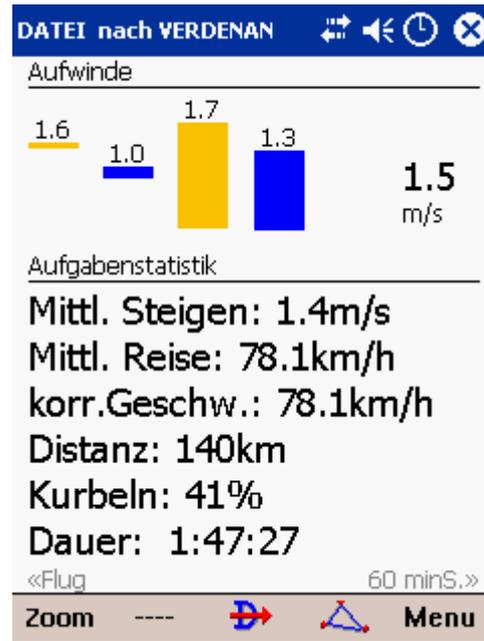


Beobachten Sie, wie sich die entsprechenden Anzeigen in den Navboxen verändern, wenn Sie einen Punkt hin und herschieben. Das wird Ihnen hoffentlich gute Ideen für das liefern, was Sie in den nächsten Stunden tun sollten...

4. Statistik

Während des Fluges wird Sie sicher auch interessieren, wie die [Aufgabenstatistik](#) 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. Aus dem Vergleich dieser Daten sollten Sie dann Ihre Entscheidungen für den Fortgang des Fluges ableiten.



5. Endanflug

Im Endanflug sind die [Navboxen](#) 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!

2.9 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 Barten. 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 ausgewählten 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 [Einstellung - Thermik](#)). Die Größe der kleinen Kreise spiegelt die Stärke des Steigens wieder. Die Farbe der Kreise verhält sich relativ zum eingestellten McCready 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.

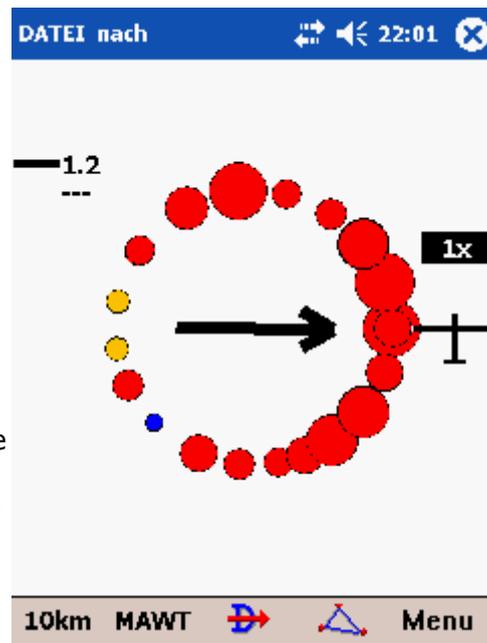
Ihre Aufgaben:

- . 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:

[Einstellungen - Thermik](#)

3 Kartenansicht

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

- [Flugzeugposition](#)
- [Ausrichtungssymbol \(Nordpfeil\)](#)
- [Windvektor](#)
- [Gleitpfad-Indikator](#)
- [Vektorkarte](#)
- [Flugweg](#)
- [Bodenkollision](#)
- [Luftraumwarnung](#)
- [Navboxen](#)
- [Animations-Geschwindigkeit](#)
- [Überschrift](#)
- [Befehlszeile](#)

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

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

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 also schnell zwischen Übersichtskarte und Detailansicht hin und herschalten

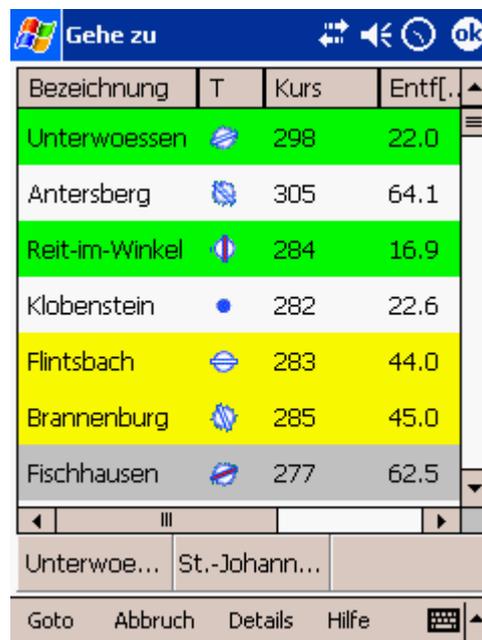


3.1 Cursor Info

Das Antippen der Karte liefert einen Dialog mit relevanten Informationen zu

- [Wegpunkten](#)
- [Luftraum](#)
- [Aufgabe](#)

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



3.1.1 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 Ziehrichtung), die nach Entfernung sortiert sind.

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



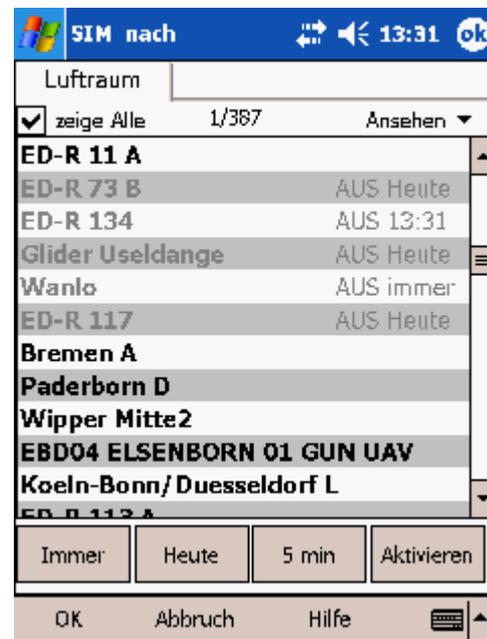
3.1.2 Luftraum

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 Alle** aktivieren werden alle Lufträume aus der Luftraumdatei angezeigt. Das kann Ihnen auch dabei helfen, diverse Lufträume schnell auszuschalten.

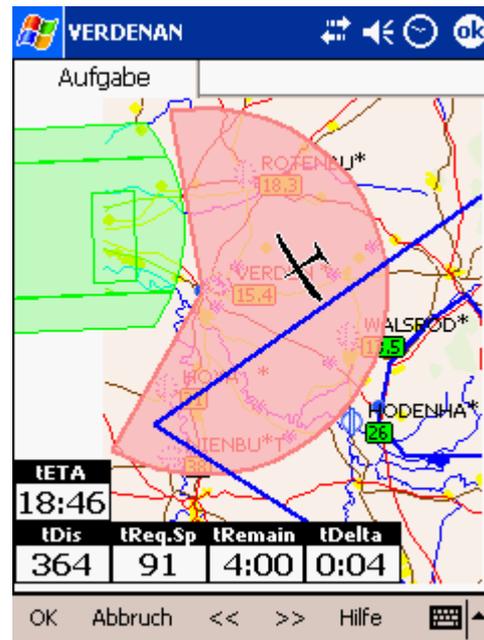


3.1.3 Aufgabe

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

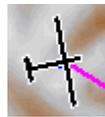
Um zu einem Punkt außerhalb dieses Gebietes zu fliegen, der sich nicht in der Wegpunktdatei befindet, benutzen Sie bitte

[Menu > Aufgabe > Karte.](#)



3.2 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](#) auf 'Ziel oben' und verschieben dann das Flugzeugsymbol soweit wie möglich nach unten. Passen Sie den [Zoom](#) (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](#) zwischen verschiedenen Flugzeugsymbolen entscheiden und die Größe des Symbols einstellen.

3.3 Ausrichtungssymbol

Die [Karten Orientierung](#) (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 Dialogbildschirm, 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.

3.4 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 die diese Daten auf verschiedenen Wegen ermittelt.

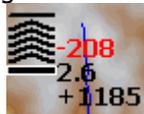


Die Berührung des Windsymbols öffnet den Wind Dialog, den Sie ansonsten auch mit [Menu > Wind](#) erreichen.

3.5 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](#) (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

3.6 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 dies Linie nach oben, so sollte Sie die Fahrt verringert werden.

schneller fliegen: **T** langsamer fliegen: **L**

3.7 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](#) festlegen.



3.8 Flugweg

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

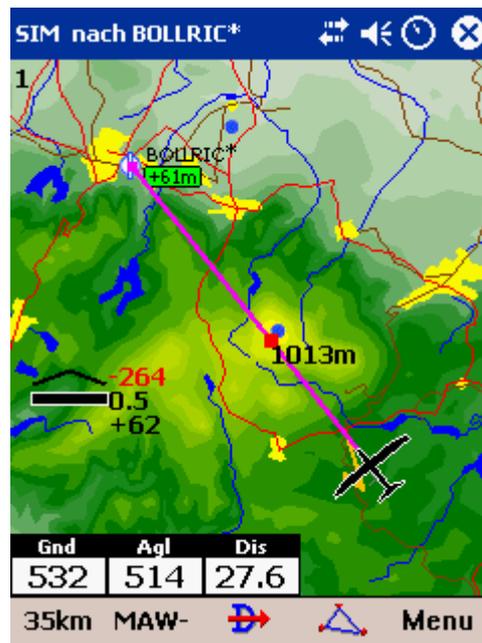


Wenn 'Zeige Vario' eingeschaltet ist, bedeuten die farbigen Punkte:

- . rot = Steigen oberhalb der aktuellen McCready (MC) Einstellung
- . gelb = Steigen geringer als MC, aber zwischen MC und MC - 0.5m/s
- . blau = Steigen geringer als MC - 0.5m/s

3.9 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](#) zeigt Ihnen, wieviel Höhe Ihnen fehlt, um das Hindernis in gerader Linie zum Ziel überfliegen zu können.



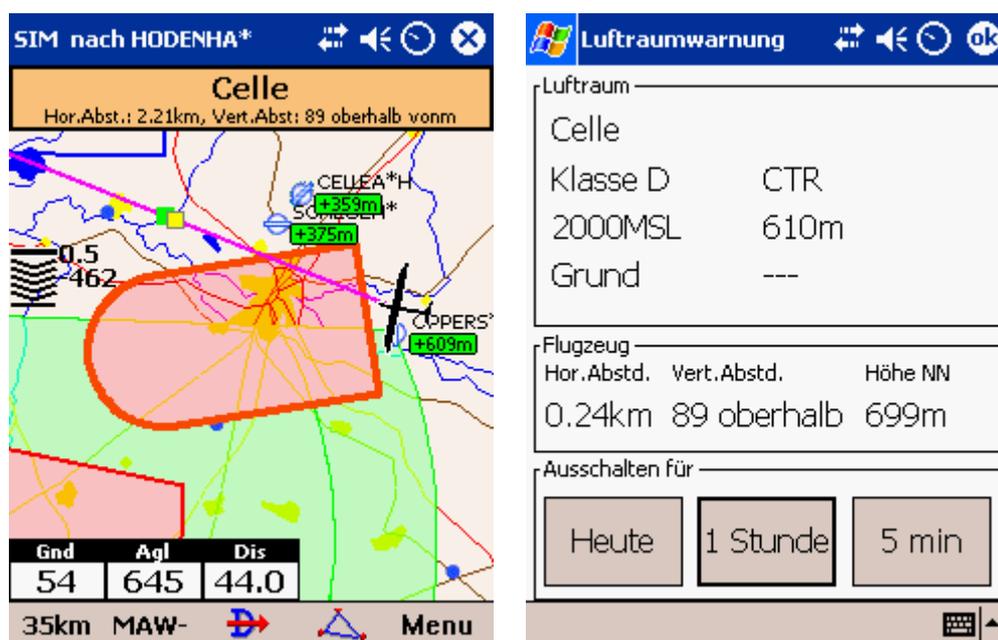
3.10 Luftraumwarnung

SeeYou Mobile schätzt Ihre voraussichtliche Position 120 Sekunden im Voraus ab und liefert 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 Min]** deaktivieren.

Wenn Sie in der Kartenansicht auf einen Luftraum zeigen, können Sie das Gebiet im daraufhin erscheinenden [Cursorinfo Luftraumdialog](#) 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](#) weitere Darstellungs- und Warnparameter ein.



3.11 Navboxen

SeeYou Mobile unterstützt diverse Navboxen - das sind die rechteckigen Bildelemente zur Parameteranzeige (d. Übersetzer: Navigationskisten :-)? mir fehlt ein sinnreicher deutschen Begriff dafür). 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](#)

3.12 Animations-Geschwindigkeit

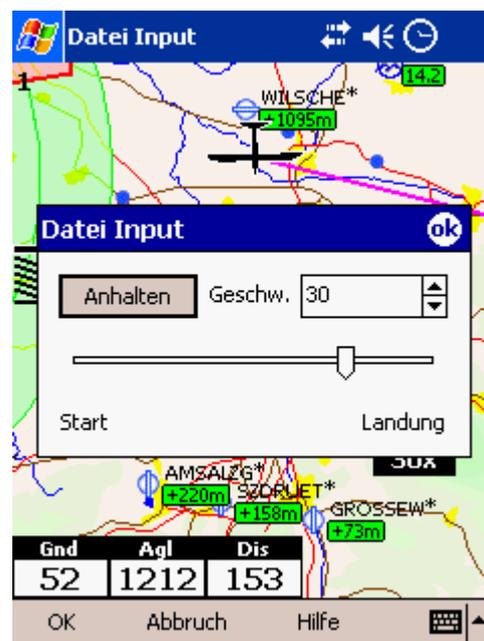
Wenn Sie sich im [Dateiwiedergabe-Modus](#) befinden, können Sie die Wiedergabe-Geschwindigkeit und die relative zeitliche Position innerhalb der aufgezeichneten IGC Datei einstellen. Tippen Sie auf das Anzeigeelement (z.B. hier: [30x]) für die Animations-Geschwindigkeit um den entsprechenden Dialog 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.

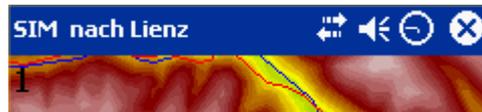
Mit dem Schieberegler können Sie schnell zu einem anderen Abschnitt des dargestellten Fluges wechseln.



3.13 Überschrift

Die Überschrift enthält einige wichtige Informationen:

Das erste Wort sagt Ihnen, in welchem Input-Modus Sie sich befinden. Dort steht im Flug üblicherweise 'Seriell' und dazu wird der GPS-Status ausgegeben. 'BAD' bedeutet, dass keine (oder zu wenige) Satelliten zur Verfügung stehen, aber eine Verbindung zum GPS besteht. '3D/X' wird bei einem guten GPS Signal angezeigt, wobei X Ihnen die Zahl der empfangenen Satelliten mitteilt. Bitte beachten Sie, dass nicht alle GPS-Geräte Informationen über die Zahl der Satelliten über den NMEA Ausgang senden - X kann also 0 sein, während das Programm trotzdem problemlos arbeitet.



Die Überschrift kann auch - wie hier im Bild dargestellt - mit 'SIM' (Simulation) oder 'Datei' beginnen, ja nachdem was Sie bei [Menu > Einstellung > Input](#) ausgewählt haben.

3.14 Befehlszeile

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



In diesem Kommandobereich finden Sie 5 Befehls-Schaltflächen die als Zusatz zu den reinen Hardware-Schaltern Ihres Pocket PC gedacht sind. Sie können bei [Menu > Einstellung > Befehle](#) selbst festlegen, was die Befehlszeile enthält und bewirkt: Ändern Sie in diesem Dialog dann einfach die festgelegten Aktionen für 'Schaltfl.1' bis 'Schaltfl.5'.

4 Informationsseite

Diese Seite liefert recht allgemeine Infos über Ihre Position. Sie können sie aufrufen, wenn Sie Ihre Landeposition durchgeben oder bestimmte Einstellungen oder die GPS-Verbindung prüfen wollen.



5 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 auf den Bildschirm und Sie erhalten dann abwechselnd

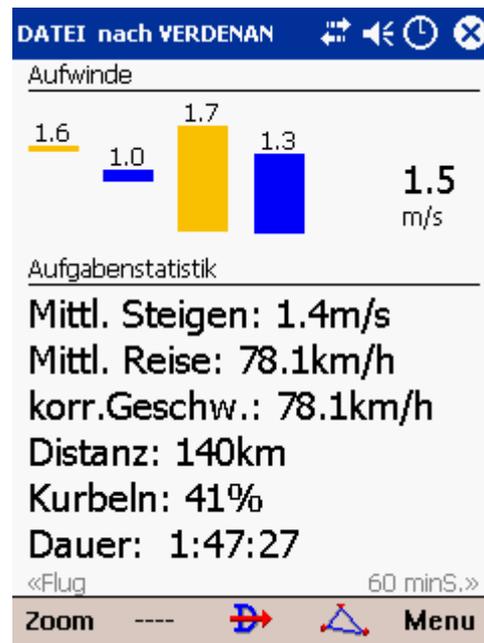
- Flugstatistik,
- Aufgabenstatistik oder
- 60 Minuten Statistik

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 McCready 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](#).

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



6 Menü

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 zwei Menüseiten, die direkt nebeneinander angeordnet sind:

Seite 1:

- . [ESC](#)
- . [<Vorh. und Folg.>](#)
- . [Einstellung](#)
- . [Anzeigeoptionen](#)
- . [Karten Orientierung](#)
- . [Wegpunkt hinzufügen](#)
- . [Zoom](#)
- . [Wind](#)
- . [MC & Höhe](#)
- . [Goto](#)
- . [Aufgabe](#)

Seite 2:

- . [Über](#)
- . [Beenden](#)
- . [Warnungen](#)
- . [Navboxen](#)
- . [Input](#)
- . [Polare](#)
- . [Team](#)
- . [Thermikassistent](#)
- . [Karte einstellen](#)

Seite 3:

- . [Wegpunkt einstellen](#)
- . [Luftraum einstellen](#)



6.1 ESC

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



6.2 <Vorh. und Folg.>

Diese Schaltflächen führen zur **vor**hergehenden oder **fol**genden [Seite im Menü](#).



6.3 Einstellung



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

Beachten Sie bitte, dass einige Werte wie 'Karte' und 'Navboxen' getrennt für Karte 1 und Karte 2 eingestellt werden, während andere wie 'Einheiten', 'Befehle' etc. übergreifend für das komplette Programm gelten.

6.4 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)).



6.5 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.

Sie können diesen Dialog auch dadurch starten, indem Sie mit Stift oder Finger das [Pfeil-Ausrichtungssymbol](#) auf der Karte tippen.



6.6 Wegpunkt hinzufügen



Hier können Sie Wegpunkte hinzufügen, ändern und löschen.

Der folgende Dialog öffnet sich wenn die **Wegpunkt hinzufügen** anklicken oder die Verknüpfung über einen Hardware oder Softwareschalter verwenden.

Standardmäßig ist dieser Befehl mit dem 5-Wege Hardware Schalter in der Mitte vieler heute handelsüblicher Pocket PCs verknüpft.

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 beim zentrieren eines Wellenaufwindes.

Siehe auch:

[Beschreibung ändern](#)

[Details](#)

Wegpunkt bearbeite 20:58

Bezeichnung: AP_20:58 Abkürzung:

Stil: Wegpunkt Höhe: ---m

Breite: N46°44'45" Länge: E013°00'15"

BahnRicht: ---° BahnLänge: ---m Frequenz:

+ + Entf - -

OK Abbruch << >> Goto

6.7 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.

Menü

ESC	<Vorh.	Folg.>
2km	5km	10km
20km	35km	50km
100km	200km	Ziel

OK Abbruch Hilfe

6.8 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) Windwerte 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 Höhenbändern 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.

6.9 McCready & Höhe



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

- aktuelle Höhe (Alt)
- QNH
- McCready Wert (MC)
- Mücken (Bugs)

- Flächenbelastung (Load)
- Höhenreserve (Alt res)
- 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 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 (Bugs)

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.

Flächenbelastung (Load)

Hier wird die aktuelle Flächenbelastung eingegeben - in der Nähe der Klammern sehen Sie dabei dann den Beladungsfaktor (Basispolare ohne Ballast = 1,00) .

Höhenreserve (Alt res)

Alle Endanflugberechnungen werden mit diesem Sicherheitswert korrigiert. Wenn dieser Wert größer als 0 ist, stellt er die Ankuftshöhe 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, das Sie eine böse Überraschung erleben könnten, wenn die Höhe des Zielwegpunktes nicht richtig eingegeben ist !

Lautstärke (Volume)

diese Möglichkeit kann nur genutzt werden, wenn eine Verbindung zu einem Vario besteht, das entsprechende Befehle verarbeiten kann. Bisher können dies das LX 1600 oder das Cambridge 302.

ETE

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

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 kurbeln 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.

6.10 Goto



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

Auf die Karte tippen

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 Befehlsymbol

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

Bezeichnung	T	Kurs	Entf[.]
Unterwoessen		298	22.0
Antersberg		305	64.1
Reit-im-Winkel		284	16.9
Klobenstein		282	22.6
Flintsbach		283	44.0
Brannenburg		285	45.0
Fischhausen		277	62.5

Unterwoe... St.-Johann...

Goto Abbruch Details Hilfe

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 Gleitfadkalkulation berücksichtigt dabei auch die im [Flugeigenschaften Dialog](#) 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.

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.

6.10.1 Details

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

Das ermöglicht Ihnen ferner, über den Zusatzdialog [Wegpunkt ändern](#) die Wegpunkteigenschaften zu ändern und Wegpunkte zu löschen. Diese Seiten erreichen Sie mit den '>>' und '<<' Schaltflächen in der Befehlszeile.



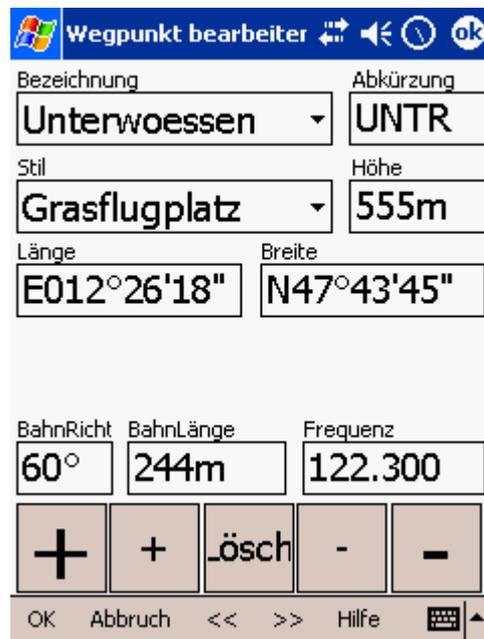
6.10.2 Wegpunkt ändern

Hier können Sie Wegpunkte verändern und löschen.

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

Nutzen Sie die [++], [+], [-] und [--] Flächen, um Werte schnell und ohne Tastatureingabe zu ändern.

Siehe auch:
[Beschreibung ändern](#)
[Details](#)



6.10.3 Beschreibung ändern

Hier können Sie die Wegpunktbeschreibung ändern.

Dieses Fenster öffnet sich, wenn Sie 'Details' im [Goto-Dialog](#) Dialog oder den [Wegpunkt Cursor Info Dialog](#) benutzen und dann 2x auf ">>" tippen.

Nutzen Sie die [++], [+], [-] und [--] Flächen, um die ausgewählten Werte schnell zu ändern.

Siehe auch:

[Details](#)

[Wegpunkt ändern](#)



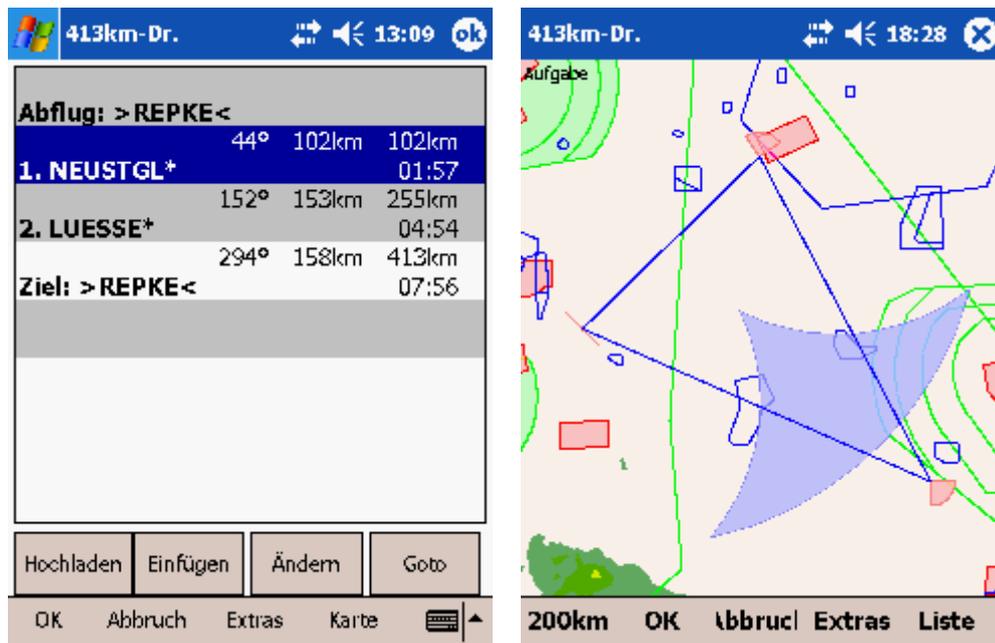
6.11 Aufgabe



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](#) als auch in der [Kartenansicht](#) bearbeiten.



6.11.1 Listenansicht

Eine Aufgabe geben Sie am besten in der Listenansicht ein. Sie können dabei unter Nutzung des Pocket PC Tastenfeldes Wegpunktnamen auswählen. Öffnen Sie das Tastenfeld (oder die Buchstabenerkennung) um mit der Eingabe des Wegpunktnamen zu beginnen. SeeYou Mobile wird automatisch den im Alphabet am nächsten liegenden Wegpunkt vorschlagen. Mit den Tasten 'Rechts' und 'Links' des Pocket PC wählen Sie dann den Punkt aus der alphabetisch sortierten Liste. Mit der 'Oben' oder 'Unten'-Taste wechseln Sie zwischen Start, Ziel und Wendepunkten.

Mit der [**Ändern**] Schaltfläche kommen Sie zum [Wendepunkt ändern](#) 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](#)
 - Punkt löschen
 - Punkt einfügen
 - Punkt nach oben
 - Punkt nach unten
 - Invertiere Aufgabe
 - [Lade Aufgabe](#)
 - Speichere Aufgabe
 - Lösche Aufgabe oder
 - [\(Aufgaben-\) Optionen](#)
- **Karte** , um in die Kartenansicht der Aufgabe zu schalten.

413km-Dr.			
Abflug: >REPKE<			
	44°	102km	102km
1. NEUSTGL*			01:57
	152°	153km	255km
2. LUESSE*			04:54
	294°	158km	413km
Ziel: >REPKE<			07:56

Hochladen	Einfügen	Ändern	Goto
-----------	----------	--------	------

OK	Abbruch	Extras	Karte	
----	---------	--------	-------	--

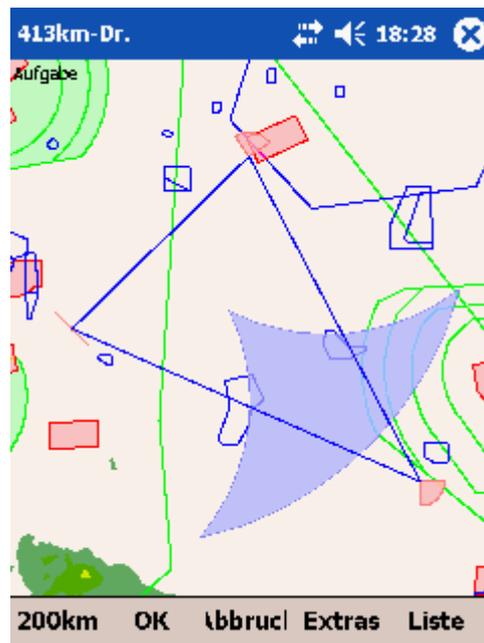
6.11.2 Kartenansicht

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](#)
 - ...
 - Invertiere Aufgabe
 - [Lade Aufgabe](#)
 - Speichere Aufgabe
 - Lösche Aufgabe oder
 - [\(Aufgaben-\) Optionen](#)
- **Liste**, um in die Listenansicht der Aufgabe zu schalten.



6.11.3 Punkt ändern

Punkt

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

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

Nur Linie kann nur bei Abflug und Ziel gewählt werden.

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

6.11.4 Lade Aufgabe

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



6.11.5 Optionen

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

Sie können die Aufgabe mit einer **Bezeichnung** 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.

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

Mit Aktivierung von '**automatisch Weiterschalten**' schaltet das Programm automatisch zum nächsten Wendepunkt, wenn Sie einen Sektor erreichen. 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.

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

6.11.6 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.



6.12 Über



In diesem Dialog können Sie den Registrierschlüssel eingeben. Anschließend wird Ihre Seriennummer und das Datum, bis zu dem Sie kostenlose Upgrades installieren können, angezeigt. Die Upgrades finden Sie auf <http://www.seeyou-mobile.si> oder <http://www.seeyou-mobile.de>

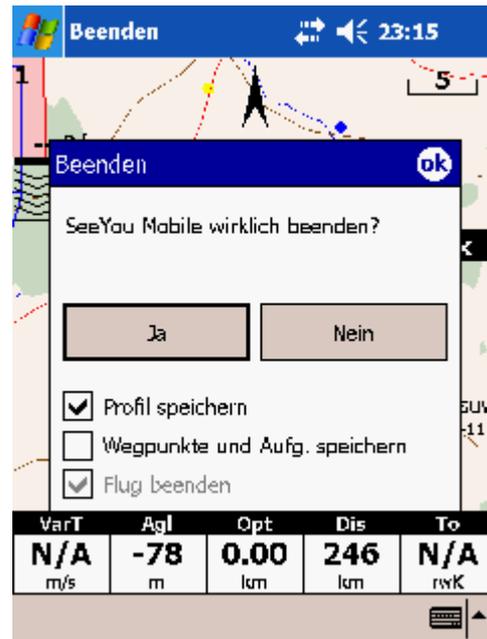


6.13 Beenden



Mit dieser Schaltfläche beenden Sie das Programm.

Bevor die Anwendung geschlossen wird werden Sie gefragt, ob Sie Änderungen in Profil und Wegpunktdatei speichern wollen und die Aufzeichnung wirklich abschliessen wollen. Speichern von Wegpunkten und Aufgaben ist nur dann aktiviert, wenn Änderungen vorgenommen wurden.

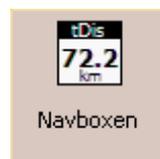


6.14 Warnungen



Dieses Menüfeld führt zum [Einstellung > Warnungen](#) Dialog.

6.15 Navboxen



öffnet den [Einstellung > Navboxen](#) Dialog.

'Navigations Boxen' - die kleinen rechteckigen Anzeigeflächen für Flugparameter - sind sehr wichtige Elemente von SeeYou Mobile. Sie lassen Sie all das erfahren, was Sie aktuell über die Parameter Ihres Fluges wissen möchten. Sie haben die volle Kontrolle, welche Parameter wo und wie groß angezeigt 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 Karte 1 und Karte 2 eingestellt. Damit können Sie die beiden Kartenansichten für verschiedene Anwendungsfälle optimieren. Eine könnte zur allgemeinen Navigation benutzt werden, während die andere Ansicht bei Annäherung an den Wegpunkt mehr Detailinformationen zeigen soll. Sie werden sich für solche Fälle sicher zwei verschiedenen Einstellungen für die Navboxen wünschen.

6.16 Input

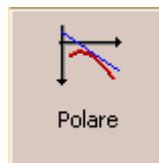


Diese Schaltfläche öffnet den [Einstellung > Input](#) Dialog, wo Sie festlegen, welche Eingangsgrößen SeeYou Mobile verwenden soll.

Sie können wählen zwischen:

- Seriell (NMEA Datensätze vom GPS oder vom PC),
- Simulator und
- Datei

6.17 Polare



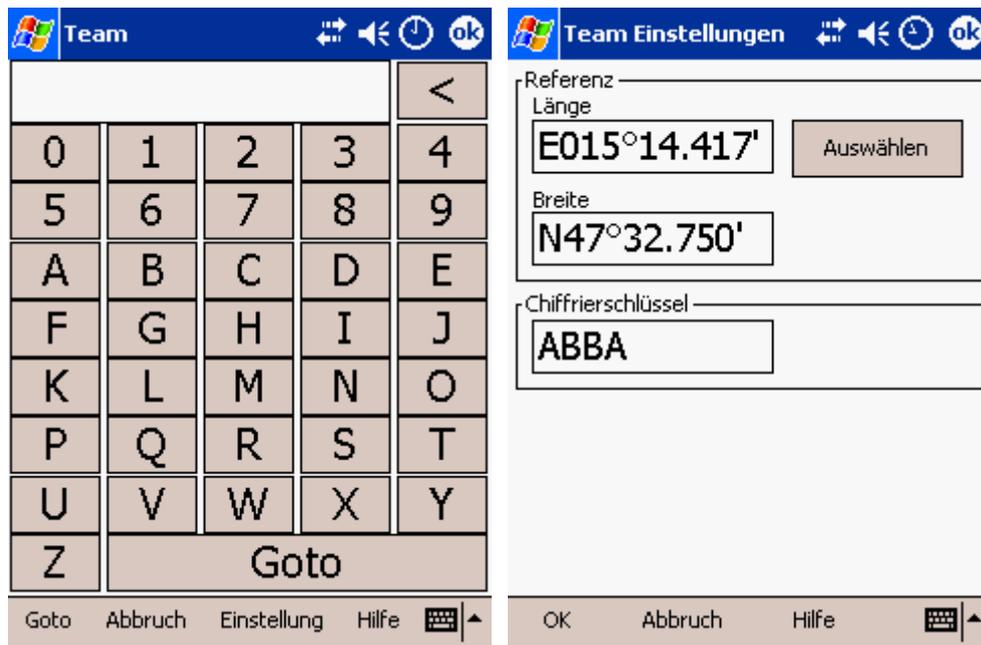
Mit dieser Schaltfläche starten Sie den [Einstellung > Polare](#) Dialog, wo Sie die Daten Ihres Flugzeugs eingeben.

6.18 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](#) 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.



6.19 Thermikassistent



Wechselt zur Anzeige des Thermikassistenten.

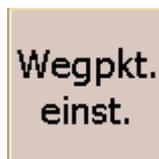
Die Parameter der Anzeige des Assistenten werden bei [Menü > Eistellung > Thermik](#) festgelegt.

6.20 Karte einst.



Im [Einstellung > Karte](#) Dialog können Sie das Erscheinungsbild der [Kartenansichten](#) bestimmen.

6.21 Wegpkt. einst.



Diese Menüschaltfläche öffnet den [Einstellung > Wegpunkt](#) Dialog, wo Sie festlegen, wie die Wegpunkte auf dem Bildschirm dargestellt werden.

6.22 Luftraum einst.



Luftraum
einst.

startet den [Einstellung > Luftraum](#) Dialog, wo Sie die Luftraumdarstellung beeinflussen können.

7 Einstellung

Der Einstellungsdialog besteht aus einer ganzen Reihe von Seiten, auf denen alle Voreinstellungen 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 Voreinstellungen sind verfügbar

- [Karte](#) wo das Erscheinungsbild der Vektorkarte eingestellt wird
- [Luftraum](#) wo Luftraumdarstellung und -warnung eingestellt werden
- [Wegpunkt](#) - diese Seite bestimmt, wie die Wegpunkte dargestellt werden
- [Flug](#) bestimmt die Flugwegdarstellung, Farben der Flugwegdarstellung und Einstellungen der OLC/FAI Gebiete
- [Opt](#) (Abkürzung für Optimierung) bestimmt wie Strecken-Optimierungsrechnungen erfolgen sollen
- [Aufgabe](#) wo Sektoreinstellungen und andere Parameter der Aufgabe festgelegt werden
- [Navboxen](#) ermöglicht die Auswahl der dargestellten Navboxen und Ihres Erscheinungsbildes
- [Symbole](#) erlaubt Ihnen die Auswahl eines Flugzeugsymbols
- [Warnungen](#) liefert die Einstellung für Luftraum und Höhenwarnung
- [Thermik](#) für die Einstellung für den Thermikassistenten
- [Polare](#) enthält alle Einstellungen für die richtige Flugzeugpolare
- [Einheiten](#) Maßeinheiten und Sprache, so wie Sie es gerade wünschen
- [Schriftarten](#) bestimmt Größe und Aussehen der Bildschirmtexte
- [Input](#) bietet Ihnen die Auswahl zwischen GPS, Simulator und Datei Eingangsgrößen
- [Befehle](#) wo Schaltflächen von SeeYou Mobile und PDA mit Aktionen verknüpft werden
- [Menü](#) wo die Inhalte im Hauptmenü verschoben werden können
- [Dateien](#) - dort sind die Pfade zu Karten-, Wegpunkt und Luftraumdatei festgelegt
- [Aufzeichnung](#) Daten die im Datei-Kopf der aufgezeichneten IGC Datei erscheinen
- [Diverses](#) eine Seite mit dem ganzen Rest....
- [Hardware](#) diese Einstellungen betreffen die Kommunikation mit dem GPS Gerät
- [LX 1600](#) bestimmt die Voreinstellungen des LX1600 (nur verfügbar bei Verbindung mit einem LX1600)

7.1 Karte

In diesem Dialog bestimmen Sie das Erscheinungsbild der [Kartenansicht](#). SeeYou Mobile benutzt CIT Karten, um das Gelände darzustellen. Das ist die gleiche Karte wie in der Desktop Version von SeeYou. Die Karte ist standardmäßig gespeichert in \My Documents\mSeeYou\mSeeYou.CIT

Gelände

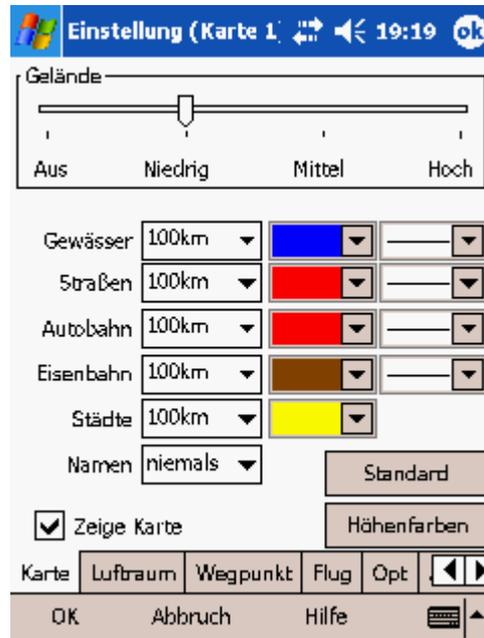
Sie können den Detaillierungsgrad (Aus ... Hoch) der Geländedarstellung selbst bestimmen. Selbst wenn 'Gelände' mit 'Aus' ausgeblendet, werden Sie immer noch Flüsse, Seen, Straßen, Eisenbahnen, Städte und Namen auf dem Bildschirm haben. Mit der Einstellung 'Niedrig' werden die Höhenlinien in etwa im Abstand 300m erscheinen, bei 'Mittel' beträgt der vertikale Abstand ca. 100m. Mit 'Hoch' erhalten Sie das, was Sie von der Desktop Version gewohnt sind. Wir empfehlen maximal die 'Mittel' Einstellung bei älteren 200MHz Prozessoren zu verwenden, während neue 400MHz Prozessoren auch 'Hoch' problemlos klarkommen.

Sie können die Geländemerkmale getrennt einstellen: Wählen Sie, bis zu welcher Vergrößerung das entsprechende Element sichtbar sein soll und ordnen Sie dem Element die gewünschte Farbe zu. Unterschieden wird zwischen Gewässer, Straßen, Autobahn, Eisenbahn, Städte und Namen (der Städte).

Bei **Zeige Karte** können Sie die Vektorkarte komplett ein- und ausschalten.

Mit **Standard** kehren Sie zu den SeeYou-Mobile-Basiswerten zurück.

Der **Höhenfarben**-Dialog ermöglicht die Festlegung von Farbschemata für die Vektorkarte.



7.1.1 Höhenfarben

Der Höhenfarben Dialog erlaubt das Farbschema für Geländehöhen zu definieren und zu wechseln.

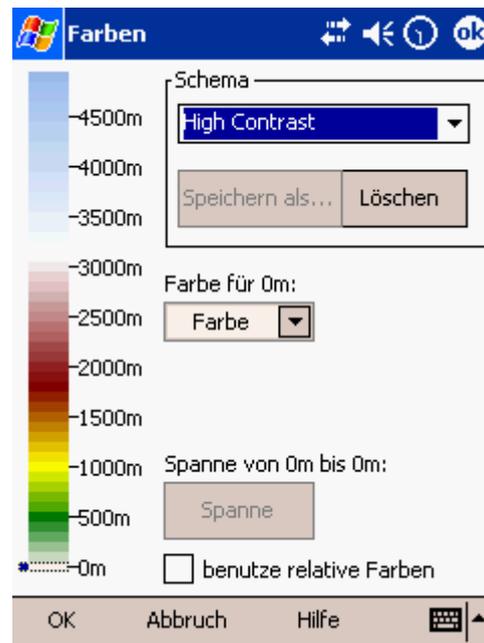
Wegen mancher recht blasser Pocket PC Bildschirme haben wir besonders kontrastreiche Farbschemata ermöglicht, die Ihnen helfen, Berge und Täler auf der Karte besser unterscheiden zu können. Bitte beachten Sie, dass Sie Einstellungen von Höhenfarben auch über den [Mobile Assistenten von SeeYou](#) zum Pocket PC übertragen können.

Unter **Schema** können Sie zwischen verschiedenen vordefinierten Farbschemata wählen. Nutzen Sie die **Speichern als...** Schaltfläche um Änderungen im Farbschema zu speichern und **Löschen** um ein Schema zu entfernen.

Das Farbschema ändern Sie wie folgt:

- . Klicken Sie auf den Höhenbalken an der linken Seite.
- . Ändern Sie die Farbe mit der 'Farbe' Combo Box.
- . Wiederholen Sie das für ca. 4-6 verschiedene Höhen.
- . Benutzen Sie den Stift und ziehen Sie eine Linie auf dem Höhenbalken von einem Höhenbereich zum anderen.
- . Tippen Sie auf Spanne.
- . Wiederholen Sie das für alle Intervalle.

Benutze relative Farben erlaubt Ihnen, Ihre aktuelle Höhe immer in der gleichen Farbe darzustellen. Das ist so etwas ähnliches wie eine grafische "Bodenkollisionswarnung". Um auszuprobieren, wie das funktioniert, sollten Sie einmal das 'Relative' Farbschema aus der Liste wählen.



7.2 Luftraum

In diesem Dialog bestimmen Sie die Luftraumdarstellung .

Im **Typ** 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 **Linienbreite** der Umrandung aussehen sollen.

Lufträume können auf Wunsch beschriftet sein - wählen Sie bei **Zoom Namen** bis zu welcher Vergrößerung diese Beschriftung sichtbar sein soll.

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](#) ein- und ausschalten.

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



7.3 Wegpunkt

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

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

Bei **Text1** und **Text2** wählen Sie die neben dem Symbol angezeigten Parameter.

Textlänge definiert, wie viele Zeichen in Text 1 oder Text2 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 Mc Cready Wert erreicht wird. Gelb - wenn er mit McCready 0 noch zu erreichen ist.

Text einzeilig ordnet Text1 und Text2 hintereinander an.

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

Bei **Zeige Wegpunkte** können Sie die Wegpunkte in der [Kartenansicht](#) komplett ein- und ausschalten.

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



7.4 Flug

Bestimmt die Flugwegdarstellung in der Kartenansicht.

Im **Flugweg** Bereich legen Sie die Farbe und die dargestellte **Länge** des **Flugweges** in Minuten fest. Wenn **Zeige Vario** aktiviert ist, wird der Flugweg den Steigwerten entsprechend farblich gekennzeichnet. Wenn **Zeige Flugweg** nicht aktiviert ist wird auch keine Spur dargestellt.

Zeige aktuelle Flugrichtung erzeugt eine Linie (=aktueller **Flugwegvektor**) mit dem projizierten aktuellen Flugweg vor dem Flugzeugsymbol. **Farbe** und **Linienbreite** dieses Vektors können eingestellt werden.

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

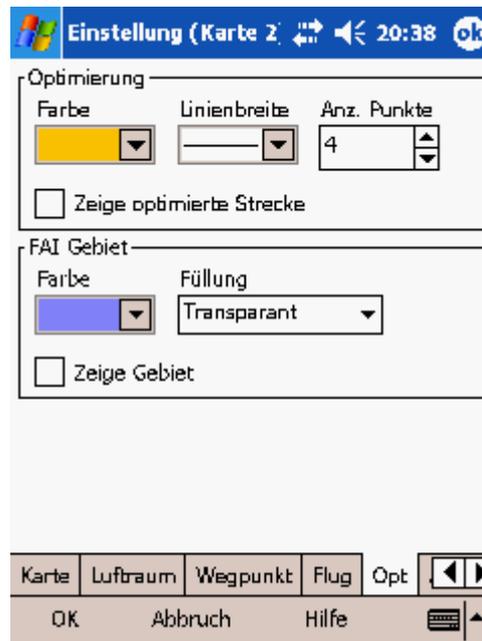


7.5 Opt (imierung)

Im Optimierungsdialog legen Sie **Farbe**, **Linienbreite** und die **Anzahl von Wendepunkten** (5 für OLC Contest, 3 für Net Coupe) für die optimierte freie Strecke fest.

Bei Aktivierung von **Zeige optimierte Strecke** wird die optimierte Aufgabe in der Kartendarstellung eingeblendet.

Bei **FAI Gebiet** bestimmen Sie **Farbe** und **Füllung** des FAI-Gebietes und legen fest, ob das **Gebiet angezeigt** werden soll.



7.6 Aufgabe

Die **Sektoreinstellungen** entsprechen der Philosophie der SeeYou Desktop Version .

Bei **Typ** wird unterschieden zwischen Abflug, Punkt und Ziel.

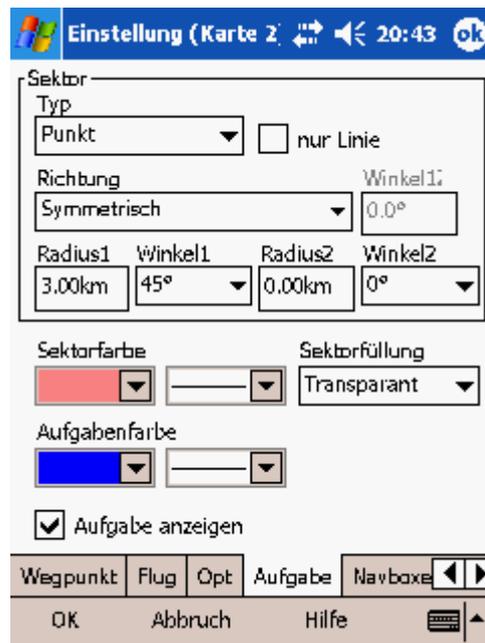
Mit **Richtung** stellen Sie die Ausrichtung des Sektors ein. Der Sektor kann auf den vorhergehenden oder auf den nächsten Wendepunkt ausgerichtet werden, einen fixierten Wert zugewiesen bekommen oder symmetrisch zur Winkelhalbierenden des An- und Abflugkurses gelegt werden. Nur wenn **Fixiert** bei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

Sie können in diesem Dialog **Sektorfarbe**, **Linienbreite**, und **Sektorfüllung** festlegen.

Aufgabenfarbe ist die Bezeichnung für die Farbe der Schenkel.

Das Häkchen bei **Zeige Aufgabe** bestimmt, ob die Aufgabe in der [Kartenansicht](#) zu sehen ist.



7.7 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 groß sie angezeigt 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 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.

Mit diesem Einstellungsdialog bestimmen Sie, welche der verfügbaren Navboxen auf der aktuellen Karte angezeigt werden:

- **Vario** (Vario) = aktueller Steigwert
- **Mittleres Steigen** (VarA) = mittleres Steigen der letzten 20sec
- **Letzter Aufwind** (VarT) = mittleres Steigen seit Beginn des Kurbelns
- **QNH Höhe** (Alt) = Höhe über MSL
- **Geländehöhe** (Gnd) = Höhe des Geländes senkrecht unter der Flugposition
- **Höhe über Grund** (Agl) = Höhe über dem Geländes senkrecht unter der Flugposition
- **Fluglevel** (FL) = Höhe über der Standarddruckfläche
- **Geschwindigkeit über Grund** (GS)
- **Vorfluggeschwindigkeit** (TAS) = Grundgeschwindigkeit korrigiert mit Windkomponente
- **Flugweg über Grund** (Trk) = rechtweisender Kurs
- **Aktuelle Gleitzahl** (Cur.L/D)
- **Ortszeit** (Time) = UTC Zeit vom GPS mit der Zeitzonen Einstellung des Pocket PC korrigiert
- **Optimierte Strecke** (Opt) = Optimierung mit einer vorgegebenen Zahl von Wegpunkten (Standard ist die OLC Optimierung)
- **Dreiecksstrecke** (FAI) = Dreiecksoptimierung - wenn die Proportionen stimmen wird 'FAITri' angezeigt
- **Distanz zum Ziel** (Dis) = Entfernung zum aktuellen Wegpunkt
- **Ankunftshöhe** (Arrival) = berechnete Ankunftshöhe am gewählten Wegpunkt unter Berücksichtigung von Entfernung McCready-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.

- **Kurs zum Ziel** (Brg)
- **Steuerkurs** (To)
- **Ankunftszeit** (ETA) = erwartete Ankunftszeit am gewählten Wegpunkt
- **Verbleibende Flugzeit** (ETE) = bis zur Ankunft am gewählten Wegpunkt
- **Erforderliche Gleitzahl** (Req. L/D) = Mindestgleitzahl, um den Wegpunkt zu erreichen
- **Akt. Wind** (Wind) = aktuelle Windmessung
- **Verbl. Aufgabenstrecke** (TDis) = noch zu fliegende Aufgabenstrecke
- **Aufg. Ankunftshöhe** (tArr) = Höhe die benötigt wird, um die Aufgabe zu vollenden
- **Vorauss. Flugzeit** (tETE) = verbleibende Zeit für die Aufgabe
- **Vorauss. Ankunft** (tETA) = vorausberechnete Ankunftszeit an der Ziellinie
- **Aufgaben Delta Zeit** (tDelta) = verbleibende Flugzeit für Aufgabe - vorgegebene Aufgabenzeit
- **Verbleibende Aufgabenzeit** (tRemain) = Zeitdifferenz bis zum Ablauf der Aufgabenzeit
- **Erf. Gleitzahl Aufgabe** (tL/D) = erforderliche Gleitzahl, um die Aufgabe zu vollenden
- **Aufgabengeschwindigkeit** (TskSp) = Durchschnittsgeschwindigkeit bezogen auf die Aufgabe bis zur aktuellen Position
- **60 min Geschwindigkeit** (60'Sp) = Durchschnittsgeschwindigkeit der letzten Stunde
- **Sollfahrt** (STF) = Sollfahrt nach McCready Theorie in Abhängigkeit von McCready Wert und aktueller Sink/Steigrate
- **GPS Status** (GPS) = zeigt den Status des Signals: NODATA, BAD, OK, 2D, 3D/x
- **Ziel** (Target) = Name des ausgewählten Wegpunktes
- **Distanz zum Luftraum** (As.Dis) = horizontaler und vertikaler Abstand zum nächsten Luftraum
- **Erforderlicher MC** (Req.Mc) = McCready Einstellung mit der Sie genau das Ziel erreichen - diese Box zeigt die Ankunftshöhe wenn Sie bei MC=0 negativ ist
- **Erf. Aufgabengeschwindigkeit** (tReqSp) = erforderliche mittlere Reisegeschwindigkeit, um die Aufgabe in der vorgegebenen Aufgabenzeit zu erledigen
- **Netto Steigen** (Netto) = Variowert korrigiert mit der aktuellen Sinkrate des Flugzeuges aus der Polare
- **Aktuelle Windkomponente** (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.
- **erwarteter Höhenverlust** (ReqAlt) = Höhenverlust für den Weg von der aktuellen Position zum Erreichen des Ziels unter Berücksichtigung von McCready, Mücken, Ballast und Wind.
- **Team Positionscodes** ([Team](#)) = der Code, den Sie Ihrem Teampartner mitteilen sollten damit er Sie leicht finden kann.
- **Zielentfernung Invers** (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.
- **Radial** (Radial) = rechtweisender Kurs vom gewählten Wegpunkt zur aktuellen Position.

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.

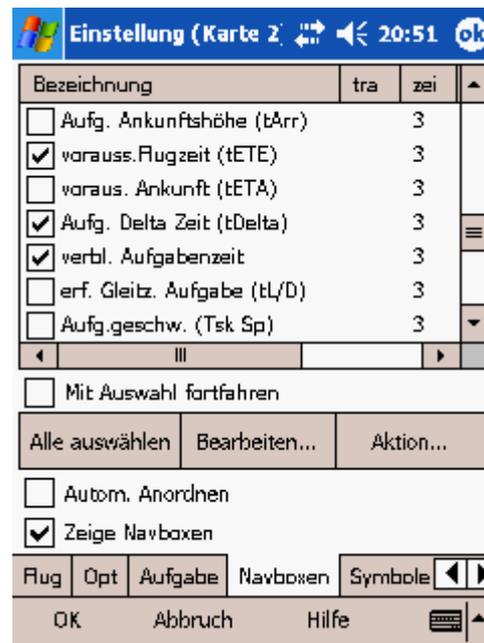
Sie können auch **Alle Auswählen** und dann mit **Bearbeiten...** verändern.

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 Positionscodes 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.



7.7.1 Bearbeiten

Sie können hier die **Zeilenzahl** und damit die Größe der ausgewählten Navbox(en) 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

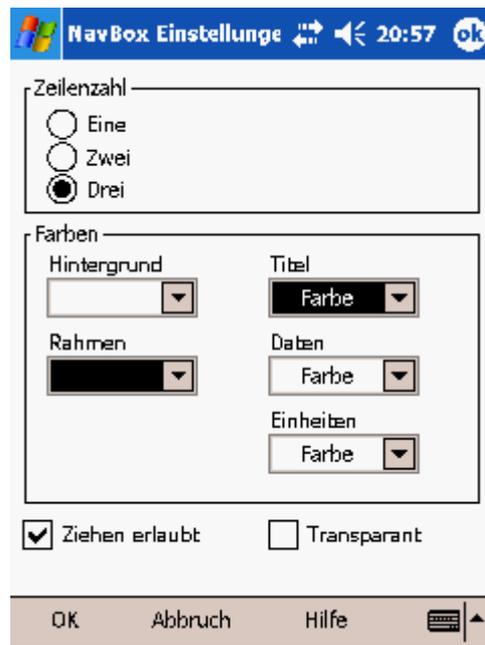
Sie können die **Farben** für folgende Bereiche getrennt festlegen:

- . 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 **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.



7.8 Symbole

Sie können hier die Voreinstellungen für folgende Bildelemente ändern:

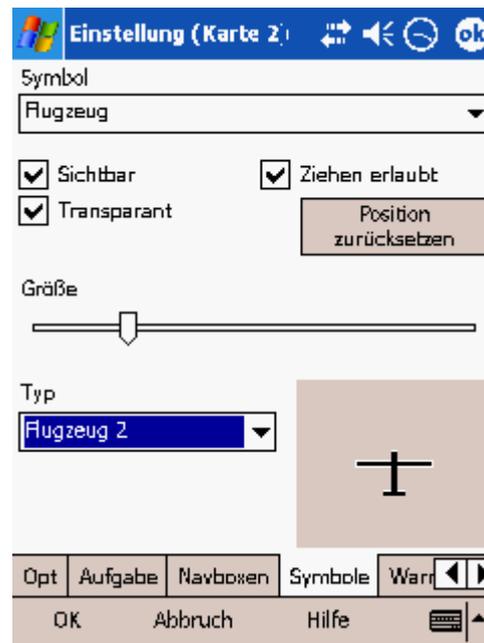
- Flugzeug
- Wind
- Ausrichtung / Nordpfeil
- Endanflug
- Maßstab
- Abflugzeit
- Sollfahrt

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



7.9 Warnungen

SeeYou Mobile bietet drei Arten von Warnungen:

1. Luftraumwarnungen
2. Höhenwarnungen
3. Flarm Warnungen

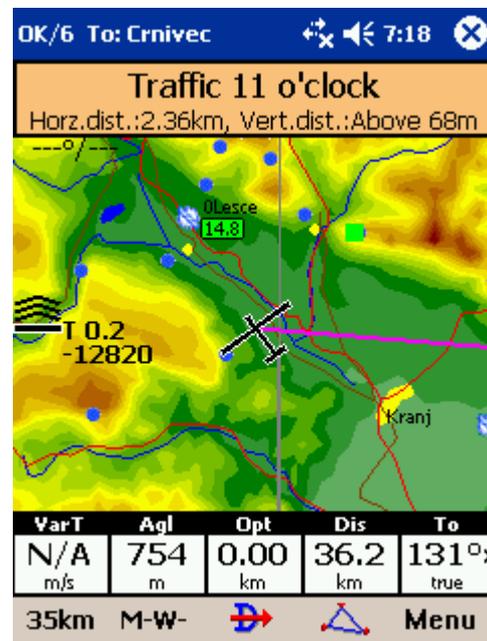
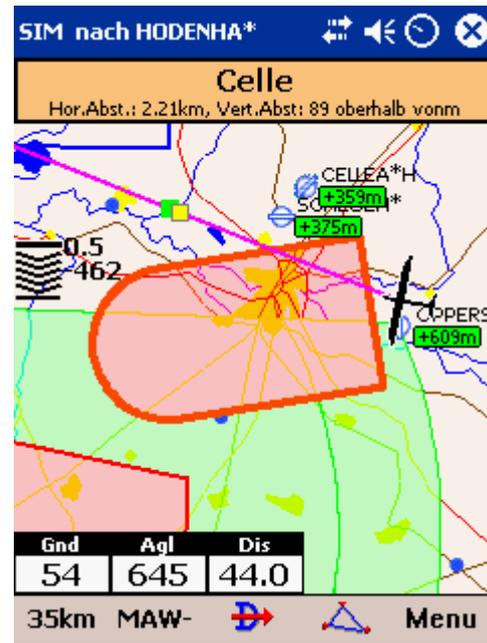
SeeYou Mobile schätzt Ihre voraussichtliche Position 120 Sekunden im Voraus ab und liefert Ihnen eine rechtzeitige Warnung, bevor Sie in einen Luftraum einfliegen. Lufträume mit denen Sie in Kontakt geraten könnten werden mit einer fetten roten Linie gekennzeichnet. Ein Warnton signalisiert die Annäherung 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 oben rechts) erhalten Sie, wenn der vorausberechnete Flug auf gerader Bahn innerhalb der eingestellten **Zeit** (Standard 120s) in einen aktivierten 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 unten links) 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 und eine bildschirmfüllende Textwarnung.

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.

Die **Flarm-Warnung** (Bild unten rechts) wird direkt vom gekoppelten FLARM Gerät ausgelöst. Solch eine Warnung wird sowohl optisch ("Verkehr 11 Uhr-Position") als auch akustisch (Stimmausgabe) erfolgen, damit der Pilot sicher darauf aufmerksam wird.



7.10 Thermik

Der Thermikassistent analysiert kontinuierlich das Steigen während des Kreisens im Aufwind. Sie können entscheiden, ob Sie über potentiell besseres Steigen in einem teil des Kreises informiert werden möchten.

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.

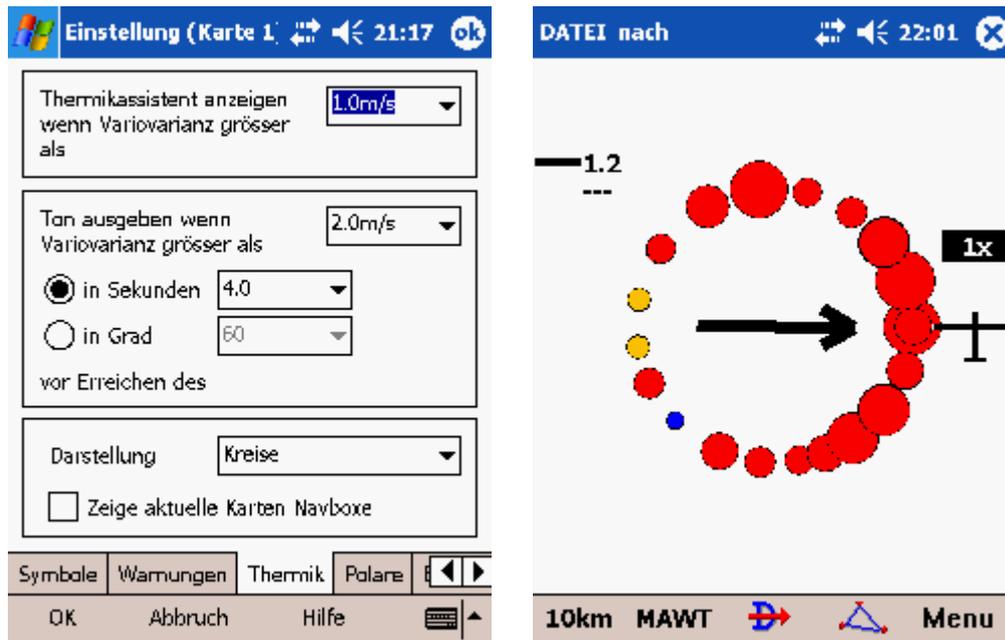
Bei Menü > Einstellung > Thermik können Sie festlegen, bei welcher Variovarianz der Thermikassistent akustisch und visuell zum Einsatz kommen soll. Bei den Einstellungen für die Akustik können Sie auch angeben, wie weit vor Erreichen des Steigmaximums der Warnton ausgegeben werden soll.

Wenn Sie neben dem Assistenten auch die ausgewählten Navboxen sehen wollen aktivieren Sie bitte **Zeige aktuelle Karten Navboxen**.

siehe auch

[Thermikassistenten nutzen](#)

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



7.11 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 **Bezeichnung** können Sie einen eigenen Namen für die Polare (sinnvollerweise abgeleitet vom Flugzeugtyp) geben.

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 **nur User Polare** einschalten, werden nur die von Benutzer selbst gespeicherten Polare in der Liste angezeigt.

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

Einstellung (Karte 1)

gespeicherte Polaren

LS 4 Zurück Löschen

(vordefiniert)

Bezeichnung	min. Fl. Bel.	Abrissgeschw.
LS 4	30kg/m ²	72km/h
a	b	c
1.94	-3.35	2.1

nur User Polaren

Info

Emax = 40 Wmin = 0.65m/s

100km/h 0.69m/s

120km/h 0.87m/s

150km/h 1.44m/s

Symbole Warnungen Polare Einheiten

OK Abbruch Hilfe

7.12 Einheiten

SeeYou Mobile spricht mehrere Sprachen. Unter **Sprache** wählen Sie Ihrer Muttersprache aus. Unter **Verwalten...** können Sie die verfügbaren Sprachen bestimmen. Beachten Sie bitte, dass die Auswahl zwischen verschiedenen Sprachen nur möglich ist, wenn Sie die mehrsprachige Version von SeeYou Mobile installiert haben.

In diesem Dialog können Sie außerdem 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

Druck - mbar, hPa, mmHG, inHg

Flächenbelastung kg/m², lb/ft²

Breite/Länge DDMMSS, DD.MMmmm, DD.dd

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

Auf Imperial setzen bringt die Einheiten ml, ft, mph, kts, mph, inHg, lb/ft² und DDMMSS

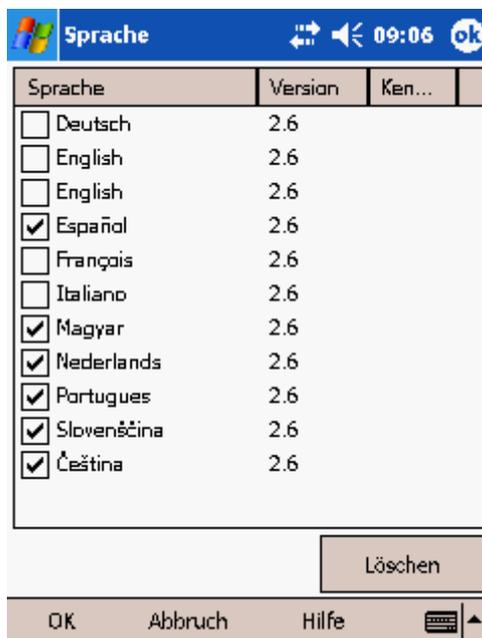


7.12.1 Sprachen managen

In diesem Dialog sehen Sie die installierten Sprachen mit den entsprechenden Versionsnummern. Die Versionsnummer der Sprachdatei muss mit der Programmversionsnummer übereinstimmen - sonst wird diese Sprachversion nicht funktionieren. Wenn Sie SeeYou Mobile upgraden wollen, müssen Sie unbedingt die mehrsprachige Version herunterladen, um andere Sprachen als Englisch benutzen zu können.

Mit **Löschen** können Sie alle nicht benötigten Sprachdateien auf dem Pocket PC löschen und damit Speicherplatz sparen.

Siehe auch [Einstellung > Einheiten](#)



7.13 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.



7.14 Input

Der Input Dialog bietet Ihnen die Auswahl zwischen drei verschiedenen Methoden zur Flugdarstellung 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](#) 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 [Voreinstellungen für das GPS](#) erfolgen.

Kein GPS Reset 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 empfohlener 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 Activ Sync von Ihrem Desktop PC zum Pocket PC kopieren. Benutzen Sie dann die '...' Schaltfläche, um einen dieser Flüge für die Wiedergabe auszuwählen.

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



7.14.1 Port Einstellungen

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

Die meisten 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.



7.15 Befehle

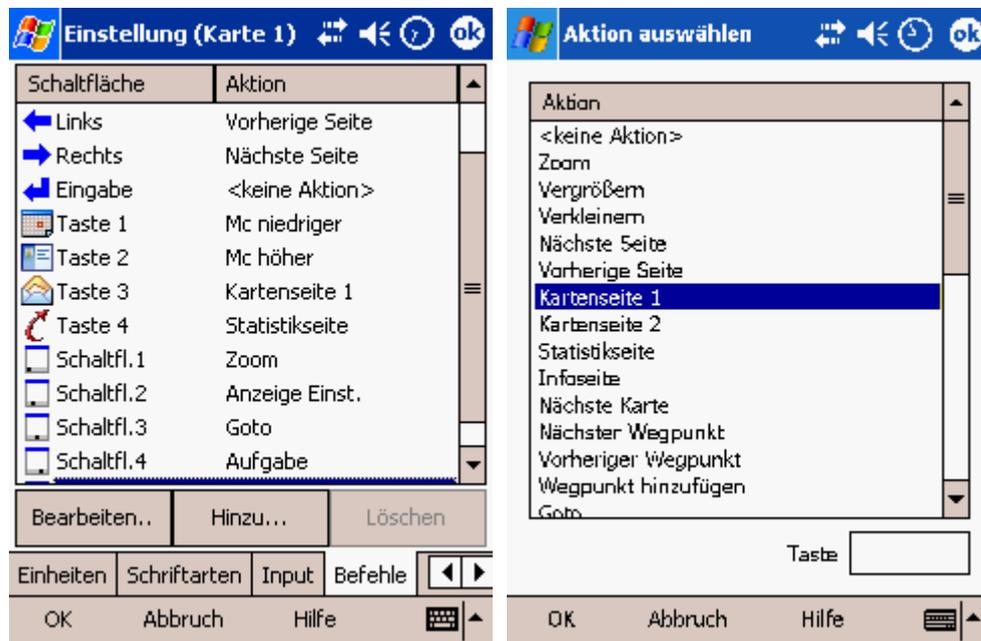
Hier können Sie die Tasten- und Schaltflächenfunktionen an Ihre Erfordernisse anpassen. Es gibt verschieden Gruppen von Befehlsschaltern in SeeYou Mobile.

- 5-fach Navigations-Tasten (Pfeiltasten und Eingabe),
- Tasten am Gehäuse des Pocket PC (Taste 1-4),
- 5 Software Schaltflächen (Schaltfl. 1-5) in der Befehlszeile am unteren Rand des SeeYou Mobile Bildschirms
- und Tastaturbuchstaben

Bitte beachten Sie, dass verschiedenen Pocket PC Typen auch verschiedenen Tasten an verschiedenen Plätzen haben - es gibt sogar welche ohne solche Tasten. Für SeeYou Mobile stellt das normalerweise kein besonderes Problem dar - es wird feststellen, über welche Tasten das Gerät verfügt und dann eine sinnvolle Zuordnung wählen.

Wenn Sie davon abweichende Zuordnungen wünschen, dann wählen Sie eine Taste oder Schaltfläche aus der Liste und ordnen ihr dann die unter **Bearbeiten..** zu findende Aktion zu.

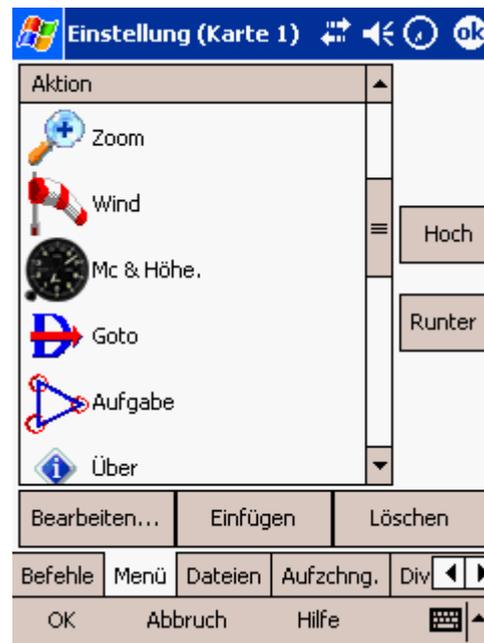
Die **Hinzu** Schaltfläche ermöglicht die Zuweisung von Befehlen zu Tasten der Tastatur - sinnvoll bei Geräten mit solchen Tasten wie z.B beim HP iPaq 4350.



7.16 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.

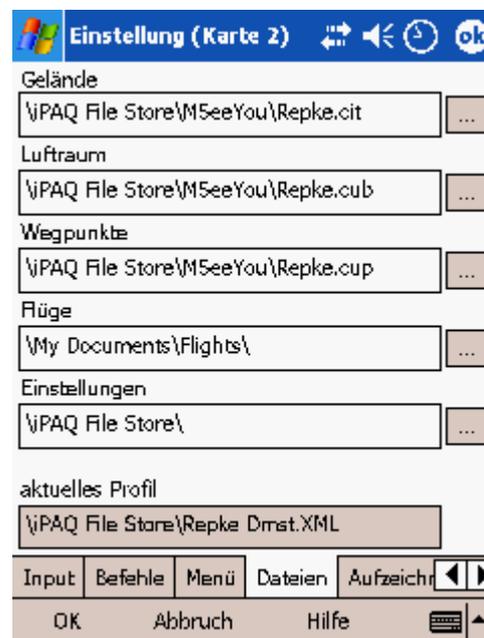


7.17 Dateien

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

Die Dateien können entweder im Pocket PC Speicher oder auf einer Speicherkarte abgelegt werden. Während der interne Speicher schneller arbeitet, bietet die Speicherkarte Sicherheit gegen Datenverlust bei Akkuausfall.

Änderungen werden hier auch ohne Programmneustart wirksam.



7.18 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. Natürlich kann solch eine Datei mit SeeYou oder ähnlicher Software nach dem Flug geladen und analysiert werden.

Im Aufzeichnungs Dialog können Sie die zu Beginn jeder IGC Datei gespeicherten allgemeinen Informationen vorgeben. Das sind die Daten zu **Pilot, Kennzeichen, Wettbewerbskennzeichen** und **Klasse** 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](#) Dialog genannten 'Flug-Ordner' abgelegt.

Die **Aufzeichnung starten/beenden** Schaltfläche erlaubt Ihnen, die Aufzeichnung manuell (ohne Rücksicht auf die automatische Erkennung von Start und Landung) zu starten oder zu beenden.

7.19 Diverses

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

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 pix** (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](#) am unteren Rand der [Kartenansicht](#) 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](#), [Karten Orientierung](#) oder [McCready & Höhe](#) auf den Bildschirm zu bringen.

...Und wenn alles schief läuft, können Sie **alle Einstellungen auf Standard setzen** ankreuzen und beim

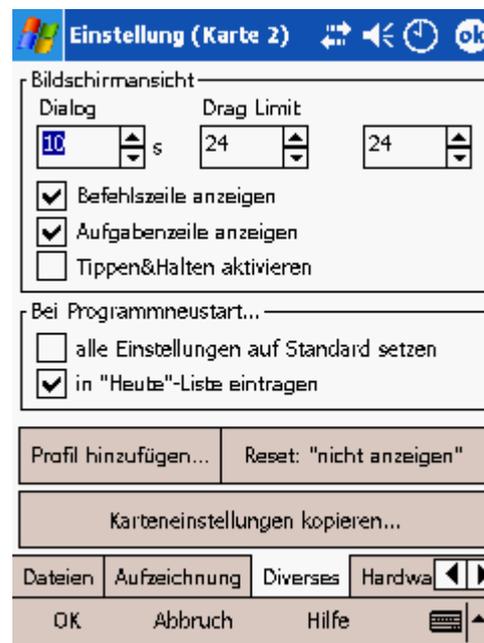
anschließendem Neustart des Programms komplett in die Ausgangslage zurücksetzen.

In "Heute"-Liste eintragen erzeugt ein Verknüpfungssymbol für SeeYou Mobile auf der 'Heute'-Startseite Ihres Pocket PC.

Profil hinzufügen... erlaubt Ihnen, neue Profile zu erzeugen. Ein Grund dafür könnte vorliegen, wenn Sie mit mehreren Profilen verschiedene Vereinsflugzeuge fliegen möchten. Ein weiterer Anwendungsfall dafür entsteht dann, wenn mehrere Leute den gleichen Pocket PC 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 folgenden Dialog angezeigte Meldung genau durch, damit Sie nicht die falschen Einstellungen kopieren.



7.20 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.

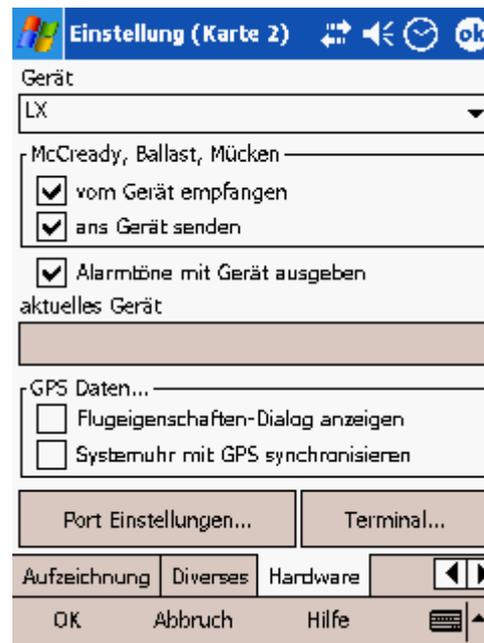
Die **McCready, Ballast, Mücken** Einstellungen können von einigen Geräten empfangen oder an sie gesendet werden. Schalten Sie **vom gerät empfangen** aus, wenn sie nicht möchten, dass diese Daten in SeeYou Mobile vom GPS verändert werden. Schalten Sie andererseits **ans Gerät senden** aus, wenn Sie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

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

Bei **aktuelles Gerät** sehen Sie, welches Gerät erkannt wurde bzw. eingestellt ist. Der Text 'Generic GPS' bedeutet, dass ihr GPS nicht als eins der speziellen Geräte erkannt wurde .

Port Einstellungen führt zum Dialog für die serielle Schnittstelle.

Die **Terminal...** Schaltfläche liefert den Dialog, wo NMEA-Eingangsdaten zu Testzwecken eingesehen werden können.



7.20.1 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 **Senden** Schaltfläche abzusenden.

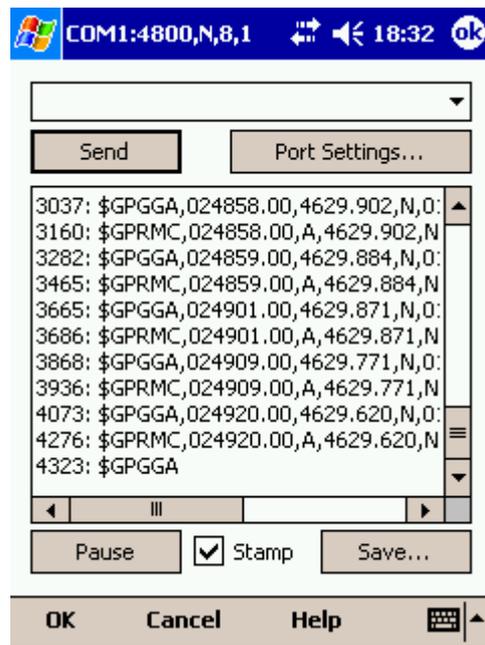
Port Einstellungen... öffnet den gleichnamigen Dialog.

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 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.si schicken.



7.21 LX 1600

Diese Dialoge unterstützten 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](#) Dialog von SeeYou Mobile vornehmen. Außerdem können Sie den [Befehle](#) 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, das 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 Sollfahrtton 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 Sollfahrtton 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-

2) 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).

Den **Ton** Bereich finden Sie auf der zweiten Einstellungsseite **LX1600(2)**:

- **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 bei negativen Werten 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.
- **SC Typ** 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.
- **Min.Freq.** ist die Frequenz des Variotons bei -10m/s.
- **Null Freq.** ist die Tonhöhe, wenn die Varioanzeige bei Null steht.
- **Max.Freq.** 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 **Analog** legen Sie fest, was die Varionadel anzeigt (Vario, SC=Sollfahrt, Netto- oder Relativ-Vario)
- **Num#1** bestimmt, was die untere Ziffernanzeige ausgibt (QNH-Höhe, Entfernung vom Ziel, Gleitwinkeldifferenz, Vorfluggeschwindigkeit oder Reisegeschwindigkeit auf dem Schenkel)
- **Num#2** bestimmt die Ausgabe der obere Ziffernanzeige (mittleres Steigen, Zeit, Flugzeit oder Flugzeit auf Schenkel)

The image shows two screenshots of the LX1600(2) settings menu. The left screenshot displays the 'Vario' and 'Sollfahrt' settings. The 'Vario' section includes 'Filter' (3), 'Bereich [m/s]' (5), 'Mittl. [s]' (25), 'TE Filter' (4), 'TE Level [%]' (0), and 'Smart Filter' (0) with an 'Auto Null' button. The 'Sollfahrt' section includes 'Modus' (Extern), 'Umschaltung' (Normal), 'TAB [m/s]' (1), and 'Geschw. [km/h]' (100). There is a checkbox for 'Einstellungen ins Eeprom schreiben'. The right screenshot displays the 'Ton' settings. It includes 'Stil' (Lin/neg), 'SC Typ' (SC), 'Min.Freq.' (300), 'Null.Freq.' (500), 'Max.Freq.' (1000), and 'SC Lautstärke' (Vol H) with a 'Test' button. Below this is the 'LCD Anzeige' section with 'Analog' (Vario), 'Num#1' (Höhe), and 'Num#2' (Mittl. Stei) for both 'Var' and 'SC' modes. Both screenshots have a top bar with 'Einstellung (Karte 1)' and navigation icons, and a bottom bar with 'Hardware', 'LX 1600', 'LX 1600(2)', and 'OK', 'Abbruch', 'Hilfe' buttons.

8 Windows Mobile Tipps und Tricks

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

Pocket PC mit Fingern bedienen

Im Büro werden Sie Ihren Pocket PC mit dem mitgelieferten Stift bedienen - im Segelflugzeug kann das aber zur Qual werden. Der Stift ist klein und das Flugzeug schaukelt, so dass das Antippen des Bildschirms nur recht ungenau erfolgen kann. Den Stift können 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 Desktop Windows. Es gibt einige Anwendungsfälle mit Pop-up-Menüs in SeeYou Mobile, so wird Antippen & 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 Antippen & Halten der Gleitpfadanzeige. Ähnliches gilt auch für die Windanzeige und den Nordpfeil.

Pocket PC Schalter und 5-Weg Navigationsschalter

Alle Schalter sind in SeeYou Mobile frei konfigurierbar. Sie können jedem Schalter Ihres Pocket Pcs im [Befehle](#) Dialog einen Befehl zuordnen. Im gleichen Dialog können Sie neben den Hardware Tasten auch die 5 verfügbaren Befehls-Schaltflächen der Befehlszeile des Bildschirms modifizieren.