

Manual Para el Uso de SquawkBox 3



Traducción en Español

Copyright 2005 Joel M. DeYoung
Todos los Derechos Reservados

Traducido al Español el 8 de Octubre de 2006

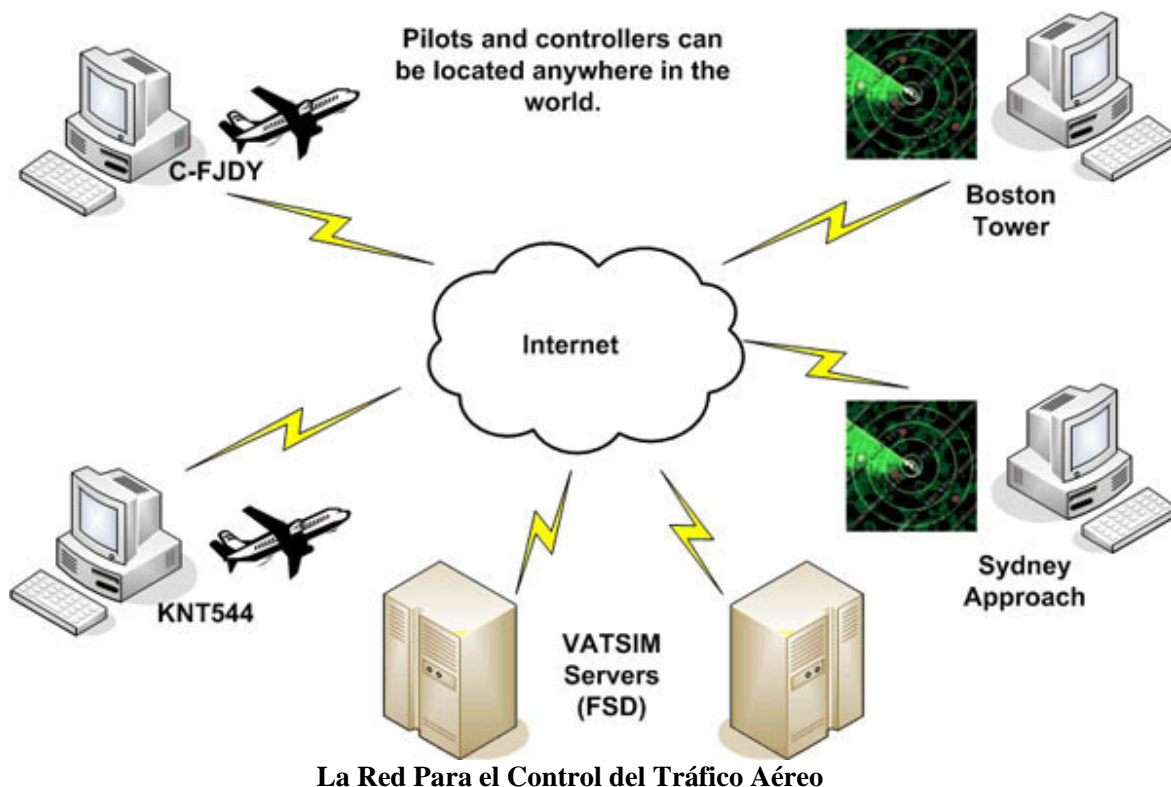
Manual Para el Uso de SquawkBox 3

Introducción al SquawkBox

Este documento le da una sobre vista de lo que es el SquawkBox, y de lo que se puede hacer con él para aumentar el placer de volar en línea.

Que es SquawkBox?

Es una adición para el Simulador de Vuelo de Microsoft que conecta al usuario con la red de Controladores de Trafico Aéreo que están en línea. Añade un realismo increíble a sus vuelos virtuales, conectándolo con un mundo que esta poblado por personas que actúan como Controladores del Trafico Aéreo Virtual. Cuando usted usa el SquawkBox, usted ya no carga el Simulador de Vuelo, se pone a la cabecera de la pista y despega inmediatamente. Usted planea su ruta, envía un plan de vuelo, obtiene permiso, y vuela en un ambiente con trafico aéreo que esta controlado por personas reales, usando comunicaciones por texto o por voz.



Que hace el SquawkBox?

Es una aplicación simple que provee el núcleo de función necesario para que usted se pueda conectar con una red del tráfico aéreo que esta en línea. Esta es una lista de las funciones mayores que ofrece este producto:

- Lo conecta a un servidor que es usado para el control de tráfico.
- Se integra con el Simulador de Microsoft para comunicar datos de su vuelo en línea.
- Le da informes sobre los controladores del tráfico area de su vecindad.
- Permite comunicaciones de tráfico aéreo usando texto o voz con controladores, y con otros pilotos.
- Permite una charla privada con los controladores del tráfico aéreo, y otros pilotos, usando el sistema de texto o voz.
- Le muestra otros pilotos que estén su vecindad, con rendiciones exactas de las naves que ellos están volando.
- Cambia las condiciones de tiempo en el Simulador de Vuelo usando condiciones atmosféricas bajadas de la red.

Para mas infamación sobre la capabilidad de SquawkBox, lea la sección [Características del SquawkBox](#).

Quizas también es bueno notar algunas cosas claves que SquawkBox **no hace**. No le da una guía para que usted sea un mejor piloto. Tampoco incluye las técnicas del vuelo, o como acatar con las reglas para la operación del vuelo. Como piloto es su responsabilidad el familiarizarse con las reglas y los procedimientos instituidos por la red donde usted se conecta.

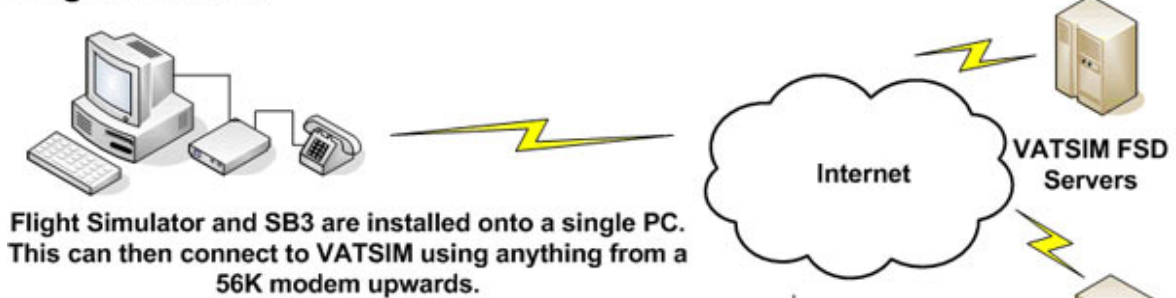
Previas versiones de SquawkBox incluían cierto mecanismo virtual para la cabina de mando como ser el Computador para el Control de Vuelo, e instrumentos de TCAS. Estos ya no son parte de SquawkBox. El [SDK de SquawkBox](#) permite a los autores de este tipo de adiciones tener acceso a los datos que tiene SquawkBox. Por ejemplo, un instrumento de TCAS puede recibir informes sobre naves en su vecindad.

Hay dos versiones separadas: la versión externa y la modular. La versión externa es un programa separado que opera paralelamente al Simulador de Vuelo. Se lo comienza seleccionando el programa del menú de Arranque de Windows. La versión modular es un modulo DLL del Simulador de Vuelo que opera como parte del Simulador de Vuelo. Para comenzar usted selecciona [Start SquawkBox](#) del menú de Módulos del Simulador de Vuelo.

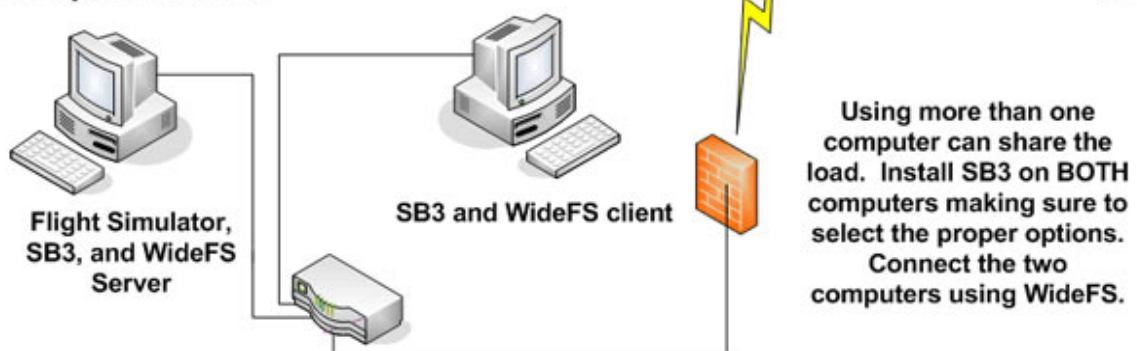
Si usted quiere operar el SquawkBox en una computadora y el Simulador de Vuelo en otra, usted debe usar la versión externa. Cuando usted opera el SquawkBox y el Simulador de Vuelo en una misma computadora, usted típicamente usa la versión modular, aunque también la versión externa y el Simulador de Vuelo pueden operar en la misma computadora.

Este diagrama ilustra las configuraciones de una o dos computadoras.

Single PC User.



Multiple PC User.



Dos Métodos para Operar SquawkBox

El SquawkBox hace uso de el modulo FSUIPC para su enlace con el Simulador de Vuelo. En el caso de una sola computadora, esto trabaja por que FSUIPC y SquawkBox están en la misma computadora. En el caso de dos computadoras, se necesita un programa adicional llamado WideFS. Este consiste en dos partes: un servidor que opera en la misma computadora donde están el Simulador de Vuelo y FSUIPC, y un cliente que opera en la otra computadora. El cliente de FSUIPC les engaña a las aplicaciones que entienden al FSUIPC (como ser el SquawkBox) a pensar que FSUIPC esta en la misma computadora. Una vez que el WideFS esta operando correctamente, SquawkBox opera tan fácilmente en la configuración de dos computadoras como en la de una.

Para mas información sobre como operar el programa WideFS, visite [La pagina Webb de WideFS.](#)

Como ha Cambiado el SquawkBox?

Las personas que han hecho uso de versiones previas van a notar algunos cambios en esta versión. En efecto, la aplicación completa a sido re-escrita desde lo básico. Algunos de los cambios notables son:

1. Facilidad de Uso

SquawkBox tiene una función simple e intuitiva. Los elementos para la función del usuario son mínimos y son presentadas en una manera fácil de entender. Características que no eran importantes para el funcionamiento de SquawkBox han sido removidas.

2. Estabilidad

SquawkBox a sido diseñado desde el comienzo para que sea robusto y de confianza. Nada es más decepcionante que su vuelo se corte en un momento crítico debido algún problema con el software. SquawkBox le ayudara a terminar su vuelo sin problemas.

3. Integración limpia con el Simulador de Vuelo

SquawkBox hace un interlace con el Simulador de Vuelo en un número de maneras complejas, pero el software se preocupa de esos detalles para que usted no tenga que hacerlo. La cantidad de problemas que el jugador-múltiple traían en versiones previas han sido resueltas.

4. Se expande el Jugador-Múltiple

La moción de otras naves es suave y muy actual. Maniobras avanzadas, como vuelo en formación, ahora son posibles. Mas de 1300 aviones están disponibles para ser vistos, lo cual representa una gran mayoría de aviones y líneas aéreas. El nuevo sistema de comparación que tiene el SquawkBox asegura que usted verá una representación actual de la otra nave, aunque otros usuarios tienen otros tipos de aeronaves instalados que son diferentes a los suyos.

5. Una arquitectura Extensible

La funcionalidad del SquawkBox puede ser extendida a los desarrolladores de terceros grupos en varias maneras. Usted puede añadir modelos de aviones para su nave o línea aérea favorita, usted puede extender las capacidades del Clima, y usted puede exponer la información que esta dentro del SquawkBox y transferirla al panel y a los instrumentos de su nave favorita usando los cambios de programa especiales que residen en FSUIPC.

Instalar el SquawkBox

Para instalar el SquawkBox, saque el archivo **av3setup.exe** del archivo ZIP que usted a bajado a su computadora. Habrá el archivo **av3setup.exe** y siga las instrucciones presentadas.

Lo primero que se presenta es la pantalla de Bien Venido. Haga un click a **Next** para proseguir.

La siguiente pantalla mostrará el convenio de licencia. Haga un "check" en el cuadrado que indica que usted ha leído y que esta de acuerdo con el convenio. Después haga un click en **Next**.

En la pantalla usted necesita seleccionar que parte de SquawkBox se va a instalar. Esto depende si usted quiere operar SquawkBox en una computadora o dos. Si usted lo opera en una computadora, el Simulador de Vuelo y SquawkBox operarán en la misma computadora. En el caso de dos computadoras, SquawkBox operara en una computadora y el Simulador de vuelo en la otra. Para mas información sobre este tema, lea la sección que describe el use de SquawkBox con WideFS. Cuando se usa dos computadoras, usted **debe** abrir y cargar el programa de instalación en ambas computadoras. Seleccione la opción apropiada basado en donde se va a instalar el programa, y haga un click en **Next**.

Después se le pide que especifique el directorio donde quiere instalar SquawkBox. Por regla este es: **c:\Program Files\SquawkBox3**. Para escoger un directorio diferente, haga un click en el botón **Change**. Haga un click en **Next**. Después usted necesita indicar si intenta usar SquawkBox con el Programa de Simulador de Vuelo de Microsoft 2002 o el 2004, o ambos. Escoja la opción debida y haga un click en **Next**.

El instalador va a instalar todos los archivos relevantes a su computadora. Una vez terminado, se le pedirá que abra el Manual de Usuario y/o el archivo README (Léame). Escoja la opción apropiada y haga un clic en el botón **Finish**. SquawkBox 3 esta ahora instalado en su computadora. No se olvide de repetir este proceso de instalación en su segunda computadora si usted va a operar el Simulador de Vuelo en una computadora, y el SquawkBox en la otra.

Características del SquawkBox

Esta sección delinea las características principales disponibles en SquawkBox.

[Instalar el SquawkBox](#)

[Conectar con el Servidor para el Control de Trafico Aéreo](#)

[Mantener una Lista de Aeronaves](#)

[Cambio de Aeronaves](#)

[La Ventana Principal del SquawkBox](#)

[Usando la Ventana de Charla \(Chat\)](#)

[Plan de Vuelo](#)

[Usando el Transponder](#)

[Sintonizar la Radio](#)

[Comunicarse con Voz](#)

[Visualización de Otras Aeronaves](#)

[El Clima en SquawkBox](#)

[Usando SELCAL](#)

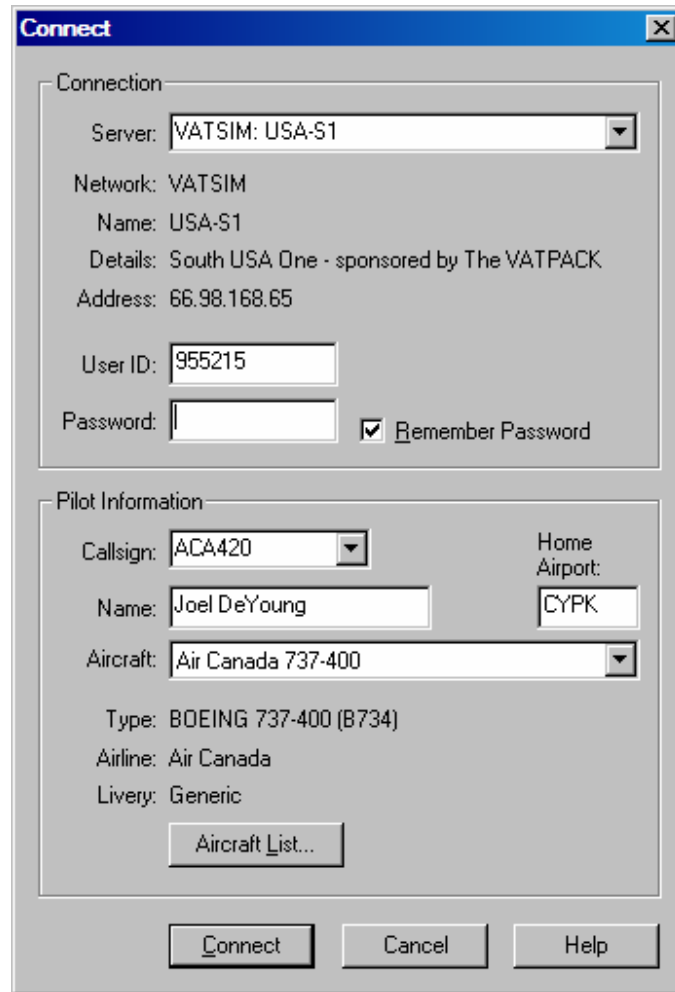
[Opciones del SquawkBox](#)

[Instrucciones de Dot en SquawkBox](#)

[Desinstalar el SquawkBox](#)

Conectar con el Servidor para el Control de Trafico Aéreo

Para poder participar en una sesión de control de tráfico aéreo en línea, usted debe conectarse con un servidor del control de tráfico aéreo. Para hacer esto, haga un click en el botón **Start** que esta en la ventana principal del SquawkBox. Después seleccione **Connect....** Esto acto le mostrará el siguiente dialogo de conexión:



Connect

Connection

Server: VATSIM: USA-S1

Network: VATSIM

Name: USA-S1

Details: South USA One - sponsored by The VATPACK

Address: 66.98.168.65

User ID: 955215

Password: Remember Password

Pilot Information

Callsign: ACA420 Home Airport: CYPK

Name: Joel DeYoung

Aircraft: Air Canada 737-400

Type: BOEING 737-400 (B734)

Airline: Air Canada

Livery: Generic

Aircraft_List...

Connect Cancel Help

El dialogo de conexión.

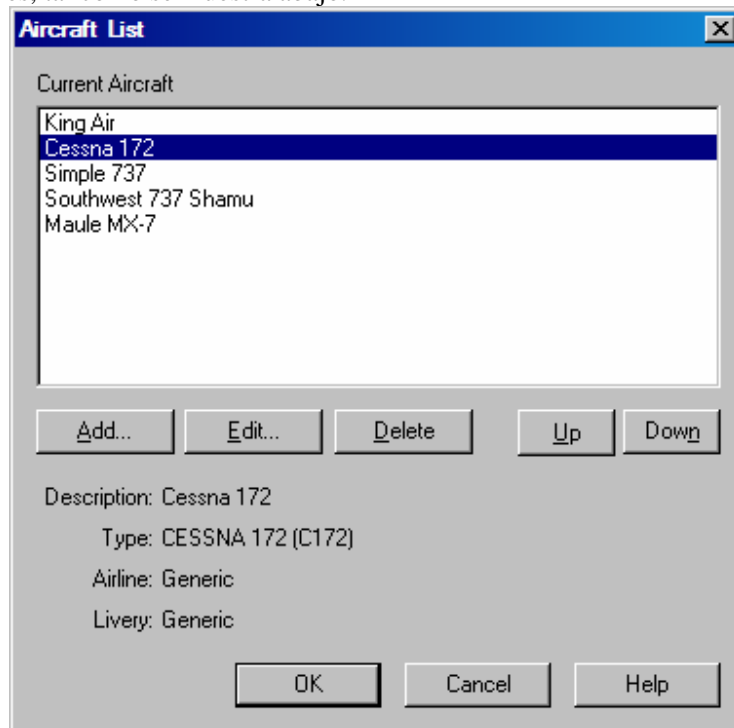
Este dialogo de conexión esta compuesto de dos secciones. La sección de arriba es para especificar los detalles de su registro, mientras que la de abajo es para proveer información sobre la aeronave en la que usted esta volando; el tipo de nave, su nombre y código de llamada.

Si usted tiene cualquier otro programa de la red instalado en SquawkBox, la ventana alado de la palabra **Server**, (que esta en la parte de arriba), tendrá una lista de los servidores que están presentes para servir a la red, y a con los cuales usted se puede conectar. Escoja un servidor de la lista. Alternativamente usted puede especificar la dirección del servidor manualmente, escribiendo los datos en esta locación.

Mantener una lista de Aeronaves

Para indicar que clase de aeronave esta usted volando, usted debe especificar tres cosas: el tipo de aeronave, la aerolínea y el "tema" especial que tenga. La aerolínea y el tema es opcionales. Si no especifica una línea area, quiere decir que usted esta volando en una nave que no es de una aerolínea. Si el tema no esta especificado, quiere decir que usted esta usando el color básico de la línea aérea que usted a escogido.

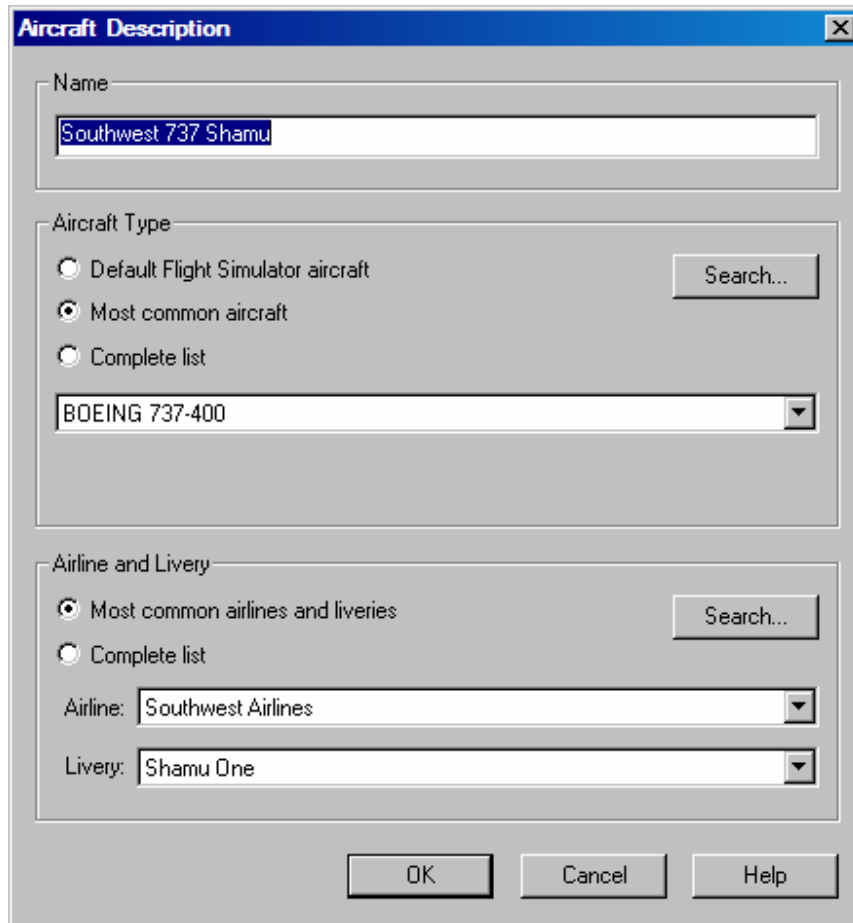
Par simplificar este proceso, SquawkBox lo deja mantener una lista común de aeronaves. Entonces usted especifica que aeronave quiere volar, haciendo esta selección de una lista dentro del menú que se abre. Esta lista está también disponible en los diálogos de Conectar y de Cambiar la Aeronave. Usando estos diálogos usted también puede añadir, modificar o remover aeronaves de la lista. Para hacer esto, haga un click en el botón **Aircraft List**. Esto abrirá el dialogo de la Lista de aeronaves, tal como se muestra abajo.



El Dialogo de la Lista de Aeronaves

Para añadir una aeronave, haga un click en el botón **Add**. Para modificar una aeronave existente en la lista, seleccione esta nave y haga un click en el botón **Edit**. Para remover una aeronave, seleccione esta nave de la lista y haga un click en el botón **Delete**. Usted puede cambiar el orden en el que aparecen las naves en su lista, seleccionando una aeronave y haciendo un click en los botones **Up** o **Down**.

Cuando usted hace un click en los botones **Add** o **Edit**, aparece un dialogo con la descripción de la nave.



El dialogo de la Descripción de Aeronaves

En la parte de arriba del dialogo usted debe poner un nombre para su aeronave. Este puede ser cualquier nombre que a usted le guste, pero debe ser descriptivo por que este será el que aparece en la pagina de control que se presenta cuando se abren los diálogos de Conexión y Cambio ad Aeronaves.

La siguiente sección es donde usted escoge el tipo de aeronave. Simplemente haga su selección de la lista alfabética que se presenta. Haciendo un Click en uno de los botones sobre esta lista lo deja ver una sub selección, la cual facilita encontrar la aeronave que esta buscando. Si todavía tiene dificultad en encontrar la aeronave deseada, haga un click en el botón **Search**. Esto le mostrará un dialogo que lo deja revisar la lista completa de aeronaves.

Algunos tipos de aeronaves son conocidas por diferentes nombres. Algunas naves que son equivalentes han sido construidas por compañías que operaban bajo diferentes nombres. Algunos modelos de aeronaves hechos por la misma compañía son tan similares que son consideradas como equivalentes. Si la aeronave que usted acaba de elegir es conocida por algún otro nombre, haga un click en el botón **Other Names** para poder ver la lista completa. Esto es para propósitos de información solamente.

La otra sección del dialogo de Descripción de Aeronaves es para escoger la aerolínea, y el tema. Si la aeronave que usted esta volando no es de una línea aérea en particular, usted puede dejar esta sección como **Generic**. Para seleccionar una aerolínea, escoja una línea de la lista que se

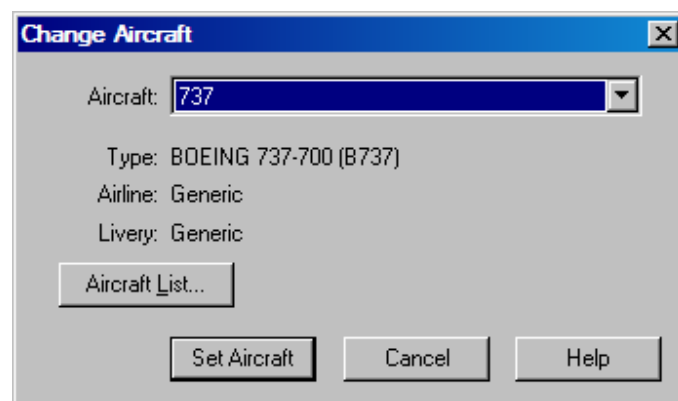
presenta. Tal como con otros tipos de aeronaves usted puede usar los botones que están por sobre la ventanilla que abre la lista. Para hacer una búsqueda de toda la lista, haga un click en el botón [Search](#). Una vez que usted ha escogido una línea aérea, puede escoger un tema correspondiente, si están disponibles. Temas son colores de las aeronaves usados por algunas aerolíneas.

Los ítems en las listas de tipo de aeronave y aerolínea en este dialogo, están basados en los estándares de la ICAO. Pero, en el mundo de volar en línea algunas aerolíneas no existen en la vida real. Algunas líneas aéreas virtuales son completamente ficticias, y otras son basadas en compañías que ya no están en operación en la vida real. Se han hecho todos los esfuerzos para que estas aerolíneas también sean listadas. Además el tema especial usado por las diferentes aerolíneas está también contenido en los archivos de SquawkBox. Mantener una lista active de líneas ficticias, con sus temas, es un esfuerzo continuo.

Cambiando Aeronaves

Si usted completa un vuelo y quiere comenzar otro vuelo en una nave distinta, puede hacerlo sin tener que salir del programa. Simplemente escoja [Change Aircraft...](#) del menú principal de SquawkBox.

Haciendo esta selección le mostrará el siguiente dialogo de [Change Aircraft](#)



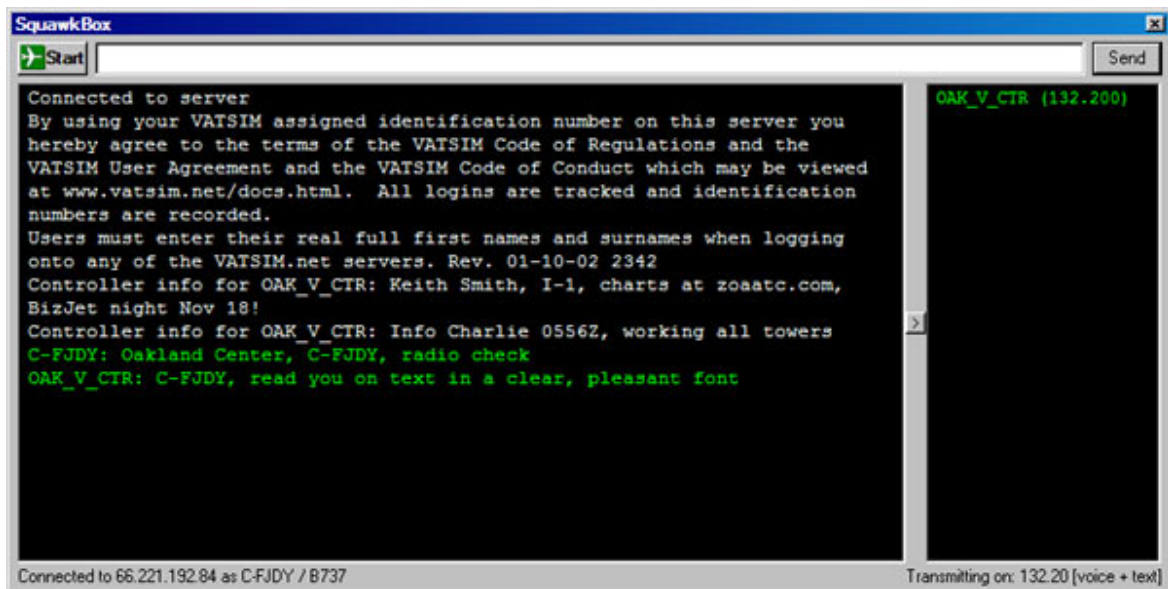
El dialogo para el Cambio de Aeronaves

Este dialogo contiene los mismos controles para la selección de aeronaves que también se pueden ver en el dialogo de conexión ([Connect dialog.](#)). Usted puede escoger una nave de su lista de aeronaves ([list of aircraft](#)), o puede editar o añadir a esta lista.

Una vez que cambia su aeronave, su apariencia para otros usuarios de su vecindad cambia apropiadamente. Si usted ya ha enviado su plan de vuelo ([file a flight plan](#)), entonces ese plan de vuelo va a ser puesto al día mostrando el nuevo código del equipo de su nueva nave, y el código del SELCAL, si es aplicable. Si un controlador de vuelo aéreo ha recibido su plan de vuelo, y lo ha cerrado, entonces SquawkBox no podrá cambiar estos datos. En este caso una advertencia se le hará presente. Usted debe manualmente ponerse en contacto con el control de trafico aéreo para informarles de los cambios y pedirles que pongan su plan de vuelo al día..

La Ventana Principal del SquawkBox

La ventana principal de SquawkBox es donde ocurre la mayoría de la interacción con SquawkBox.



La Ventana Principal del SquawkBox

En la parte superior izquierda se encuentra el botón **Start**. Haga un click en este botón para abrir el menú principal del SquawkBox. Este menú es donde la mayoría de las operaciones son iniciadas. Al lado derecho de este botón esta el area donde se escribe el texto. Esta area es usada para transmitir mensajes sobre la radio, o para escribir instrucciones de dot. Instrucciones de dot son códigos para realizar varias operaciones que usted puede realizar en el sistema usando texto,. Para mas informes sobre esto, vea [Instrucciones de Dot en SquawkBox](#).

El area mas grande debajo de esta ventanilla es donde salen las informaciones en texto. Esta area es usada para recibir todas las transmisiones de radio y para mensajes de información, advertencias, y errores que puedan ocurrir. El area a la derecha de esta ventana grande es donde sale la lista del Control de Trafico Aéreo (ATC). La barra que separa estas dos áreas de texto puede ser cambiada para cambiar el tamaño de las ventanas. El botón en la barra puede ser usado para mostrar, o ocultar, la lista de ATC. Si ocurre algún cambio en la lista de ATC mientras la lista esta oculta, se escucha un sonido para advertirle que un cambio ha ocurrido.

El Area Principal para Texto.

El area principal para el texto muestra todas las transmisiones de radio recibidas, como también los mensajes del sistema. Cuando el texto se sale fuera de la ventana, usted puede usar el botón de la barra localizada en la parte derecha de la ventana, para revisar los mensajes viejos. Se puede cambiar el numero de líneas de texto que se puede ver usando el [Display Options](#)

Cuando llega una transmisión de radio de un piloto en particular, o de un controlador de tráfico, usted puede hacer un click en el código de llamado (callsign) para abrir una ventana privada de charla (Chat Window). Para más información sobre Chat Window, vea [Usar la Ventana de Charla \(chat\)](#).

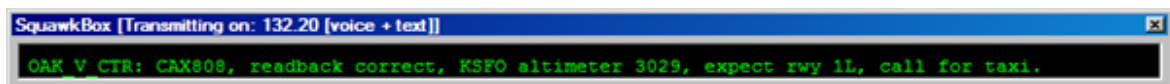
La Lista del Control de Tráfico Aéreo (ATC)

En esta lista se ven todos los controladores del tráfico aéreo que están activos y dentro de su área de operación. Esta lista le muestra los códigos de llamada (callsigns) y frecuencia de cada controlador. Para sintonizar a la frecuencia del controlador, simplemente sintonice esta frecuencia en la radio de su nave usando el Simulador de Vuelo de Microsoft. Para más información sobre esto vea [Sintonizar la Radio](#).

Características Especiales de la Versión Modular

Si usted está usando la versión modular de SquawkBox, la ventana principal del SquawkBox se comporta un poco diferente. Cada lado de la ventana se estrecha hasta el borde de la ventana del SquawkBox, hasta el borde de la pantalla, y hasta el borde de la ventana del Simulador de Vuelo. Esto deja que usted controle el trazo de la ventana de SquawkBox.

Si hace un doble click en la barra titular de la ventana, seguido por un click en el X de la barra del título, toda la ventana, excepto esa barra del título, se va a esconderse. Esto efectivamente minimaliza el territorio que SquawkBox usa para su ventana. Cuando minimizada, nuevos mensajes de texto causan que la ventana crezca suficientemente para que el mensaje sea visto momentáneamente. Esto quiere decir que cuando usted no la está usando activamente, usted puede mantener al SquawkBox fuera de la vista sin tener miedo de perder una comunicación crítica de ATC.

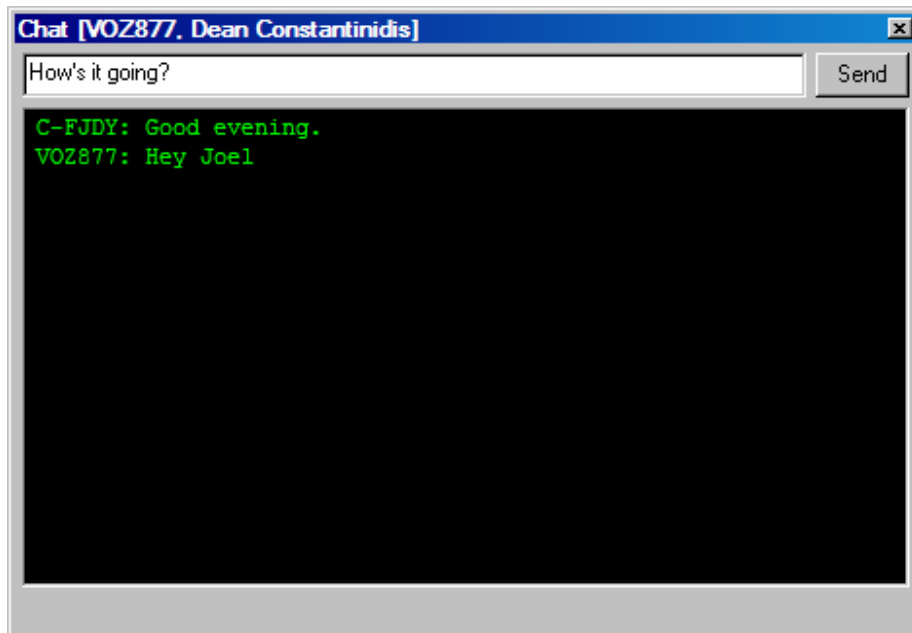


El SquawkBox en mínimo, después de que llegue un mensaje.

Otra característica que se mantiene en la versión modular es el uso del teclado para cambiar el enfoque entre el Simulador de Vuelo de Microsoft y el SquawkBox. Puede ser muy confuso e inconveniente el tener que usar el "mouse" para cambiar entre la ventana del Simulador de Vuelo y la ventana de SquawkBox. Así que, cuando usted escribe un texto en la ventana del SquawkBox y oprima la tecla "enter", el enfoque retorna al Simulador de Vuelo. Para que el enfoque regrese al SquawkBox, oprima la tecla de "tab". De esta manera el enfoque normalmente se queda con el Simulador de Vuelo. Pero cuando necesita escribir un mensaje usando SquawkBox, simplemente oprima la tecla Tab, y escriba su mensaje. Se puede parar esta característica usando las opciones en [Text Options](#), y también se puede cambiar la tecla que se usa para el re-enfoque a SquawkBox. Si usted cambia a otra tecla que no es el Tab, usted debe asegurarse de que esa tecla ya no está asignada para otra acción del Simulador de Vuelo.

Usando la Ventana de Charla (chat)

Se puede intercambiar mensajes privados con otros pilotos y con ATC. Estos mensajes privados son vistos, conjuntamente con otros mensajes, en el area de la parte central de texto, y pueden ser transmitidos simplemente usando las Instrucciones de Dot ([.msg command](#)).



Una Ventana de Charla

La ventana de charla consiste en un area de mensajes y una caja donde se escribes textos. Hay una ventana de charla por persona, pero usted puede tener cuantas ventanas de charla abiertas que usted quiera. El intercambio de mensajes privados entre usted y la otra persona son vistos en el area de mensajes. Para mandar un mensaje simplemente escríbalo en el area de mensajes y oprima la tecla "Enter".

Hay varias maneras para iniciar una sesión de charla. La mas sencilla es seleccionar [chat...](#) del menú principal de SquawkBox. Un dialogo aparecerá para que usted entre el código (callsign) de la persona con la cual usted quiere charlar. Entre un código válido y oprima la tecla "Enter". Si la persona con la que usted esta charlando no esta en línea, o si se separa de la sesión durante la conversación, esto será indicado en la ventana de charla.

Otra manera de abrir una ventana de chat es haciendo uso de la Instrucción de Dot [.msg command](#). En la pantalla principal del SquawkBox simplemente use la Instrucción de Dot [.msg <callsign><mensaje>](#) y oprima la tecla Enter. Esto abrirá una ventana de charla, y mandará su mensaje al código (callsign) que usted a especificado.

La última manera de abrir una ventana de charla es haciendo un click en el código (callsign) de cualquier mensaje dentro la ventana principal del SquawkBox. Es interesante notar que si una ventana de charla esta abierta para una persona en particular, los mensajes privados que están en la ventana principal de SquawkBox se mueven de esa ventana a la ventana de charla. Cuando se cierra una ventana de charla, los mensajes regresan a la ventana principal de SquawkBox. Esto facilita que usted tenga control de sus conversaciones privadas con varias personas.

Si se le manda un mensaje privado, una ventana de charla se abre si usted esta en la tierra (no volando) o si su nave está estable en vuelo a nivel. Esto previene que la ventana de charla lo distraiga mientras usted realiza operaciones críticas. Usted puede cambiar esta característica en [Las Opciones del Texto](#). Usted puede elegir que la ventana de charla nunca se abra automáticamente, que solo se abra cuando usted este en la tierra, o que se abran cuando usted este en la tierra, estable en el vuelo, o permitir que siempre se abran.

Plan de Vuelo

Antes de que usted comience su vuelo en línea, usualmente se necesita que use haga un plan de vuelo con el control de tráfico aéreo. Seleccione [Flight Plan...](#) del menú principal de SquawkBox. Esto le presenta el dialogo para el plan de vuelo.

The screenshot shows the 'File Flight Plan' dialog box with the following fields and values:

- Flight Type: IFR
- Departure Airport: YPAD (ICAO code)
- Arrival Airport: YAYE (ICAO code)
- Alternate Airport: YBAS (ICAO code)
- Departure Time: 0100Z (UTC, 24 hour)
- Enroute Flight Time: 2 hours 45 minutes
- Fuel Available: 4 hours 30 minutes
- Cruising Airspeed: 230 (Knots true airspeed)
- Cruising Altitude: FL280 (Feet ASL or Flight Level)
- Voice Capabilities: Voice Send and Receive, Voice Receive Only, Text Only
- Callsign: (empty)
- Aircraft Type: (empty)
- Heavy
- Aircraft Capabilities: Simple RNAV, Transponder with mode C
- Route: DCT AD W315 WHA W274 AYE DCT
- Comments: REG/VHOCZ PER/B NAV/GPSRNAV OPR/SSA

Buttons at the bottom: Load..., Save..., Send Flight Plan, Cancel, Help.

El diálogo del Plan de Vuelo.

Los ítems en el dialogo del plan de vuelo no corresponden a ningún estándar de plan de vuelo de la vida real. Pero contiene ítems que son entendidos por las aplicaciones del control de tráfico aéreo en la red.

Llene los ítems apropiados para el vuelo que esta usted planeando. Note que el [Callsign](#) y [Aircraft Types](#) no se pueden llenar por que usted ya los ha especificado en el Dialogo de Conexión ([Connect Dialog](#)).

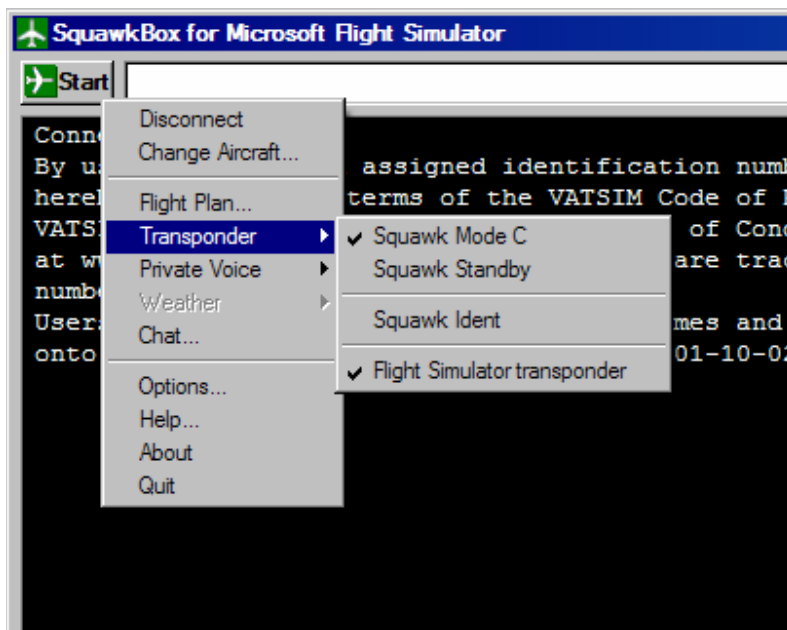
Usted puede guardar su plan de vuelo haciendo un click en el botón **Save....** Para recargar un plan de vuelo que se había guardado anteriormente, haga un clic en **Load....** Cargando un plan de vuelo reemplaza el contenido del dialogo presente. Note que si usted quiere hacer un plan de vuelo similar al previo, no es necesario usar "save" y "load" . Cada vez que usted abre el dialogo del plan de vuelo, notará que contiene datos del vuelo previo.

Para mandar su plan de vuelo al centro de control de trafico, haga un click en **Send Flight Plan.** Este botón está inválido si usted no esta conectado con la net de control de trafico. Para salir de este dialogo sin mandar su plan de vuelo, haga un click en **Cancel....**

Usando el Transponder

Los transponders en los compartimientos de radio del Simulador de Vuelo de Microsoft le permite el uso de un "código de transmisión" (squawk code), pero no le permite controlar el modo de operación o de iniciar una "Identificación" (ident). El SquawkBox le provee esta función. Para entrar su código simplemente use el sistema de radio en el Simulador de Vuelo. El SquawkBox usará este valor numérico cuando manda su código (squawk) al control de tráfico aéreo.

Para seleccionar el modo de operación y su identificación de transmisión, haga un click en el botón "Start" de SquawkBox y seleccione los ítems en el menú **Transponder.**



El menú del Transponder

Para cambiar el modo de transmitir el código, seleccione **Squawk Mode** o **Squawk Standby.** Cuando selecciona el Modo C de transmisión, usted también puede seleccionar el **Squawk Ident.** Este último ítem en el menú del transponder dicta si el panel del Transponder que reside en SquawkBox se despliega en el Simulador de Vuelo, o no.



El Panel del Transponder

Usted puede hacer un click en este panel para cambiar la modalidad de transmisión (squawk mode) o para mandar un identificador (squawk ident). No hay diferencia en hacer estas operaciones vía el menú del SquawkBox, o hacerlo en el panel del transponder. Además, los diseñadores de aeronaves pueden usar el [SquawkBox SDK](#) para proveer su propio transponder que pueda trabajar con el SquawkBox.

Sintonizar la Radio

Usar su radio de comunicaciones en SquawkBox es muy simple. Para sintonizar una frecuencia específica, simplemente sintonice su radio COM 1 o COM 2 que reside en el Simulador de Vuelo. SquawkBox va a notar que la frecuencia ha cambiado y anotará esto en la barra de notificación de la ventana principal del SquawkBox.

Cuando cierta frecuencia a sido sintonizada, usted podrá ver todas las transmisiones en texto que estén al alcance de esa frecuencia. Cuando usted escriba el texto en el area de texto de la ventana de SquawkBox, este será mandado como una transmisión de texto en la frecuencia seleccionada. El panel de radio del Simulador de Vuelo le permite seleccionar hasta dos frecuencias simultáneamente, pero usted solo puede transmitir en una a la vez. SquawkBox sigue la misma convención.

Si hay canales de voz asociados con los controladores del tráfico aéreo en la frecuencia que usted a sintonizado, SquawkBox se juntará en el canal de voz automáticamente. La barra de informes de la ventana principal del SquawkBox también le indicará si esta frecuencia en particular esta también en voz. Para más informes lea [Comunicarse con Voz](#).

Hay varias [Instrucciones de Dot](#) que pueden ser usadas para controlar las frecuencias de la radio del Simulador de Vuelo. Para sintonizar el COM1 o el COM 2 a una frecuencia específica, entre `.com1 <frecuencia>` o `.com2 <frecuencia>`. Para cambiar el canal usado para la transmisión, entre `.com1` o `.com2`. Para cambiar el botón [Both](#) en el panel de radio del Simulador de Vuelo, entre `.com both`. El botón [Both](#) (ambos) cambia aunque la radio que no esta transmitiendo este prendida o no.

Comunicarse con Voz

SquawkBox le permite comunicarse con ATC y otros pilotos mediante voz. El texto está siempre disponible para las conversaciones de radio o comunicaciones privadas, así que hablando estrictamente la voz no es necesaria para hacer uso de todas las características del SquawkBox. Pero por supuesto que comunicarse por voz puede aumentar mucho el realismo de su experiencia de vuelo.

SquawkBox le provee comunicaciones mediante voz sobre las radios comunes de su aeronave, como también le da la habilidad de juntarse a canales de radio para comunicaciones privadas.

Usando las Radios de la Aeronave

SquawkBox simplifica mucho el proceso de encontrar el canal de voz apropiado para juntarse con un controlador en particular. Cuando esté al alcance de un controlador activo que está operando un canal de voz, simplemente sintonice su radio a la frecuencia primaria del controlador usando el panel de radio del Simulador de Vuelo Microsoft. SquawkBox notará el cambio en la frecuencia y se hará parte de ese canal automáticamente. Si usted usa su radio en el Simulador de Vuelo y dejar la frecuencia activa, SquawkBox automáticamente dejará ese canal de voz. Usted solo se puede juntar a un canal de voz si esta conectado al servidor del control de tráfico aéreo.

Usted puede sintonizar ambas radios (COM 1 o COM 2) en su panel de radio a frecuencias activas. Si usted selecciona AMBOS (both) en su panel de radio, SquawkBox se juntará a ambos canales de voz simultáneamente (y usted escuchará comunicaciones por voz en ambos canales, lo cual puede ser bien confuso). En el Simulador de Vuelo usted solo puede transmitir en una de las radios, la cual ha sido seleccionada (COM 1 o COM 2). El SquawkBox duplica este comportamiento. Así que hay un botón que se oprime para hablar por ambas radios de comunicación. La barra de informes en la ventana principal del SquawkBox le indicará a que frecuencia esta usted sintonizado, y si es solo para voz o solo texto.

La ventana pequeña del transponder que viene con SquawkBox debe aparecer en el Simulador de Vuelo cuando usted se conecte a un servidor de control de tráfico. Además de los controles del modo de operación, este panel le muestra el estado de los dos canales regulares de voz. Dos luces pequeñas le indican si usted se ha juntado a un canal activo, y si usted está recibiendo o transmitiendo. Para mas información, lea [Usando el Transponder](#).

Canales de Voz Privados

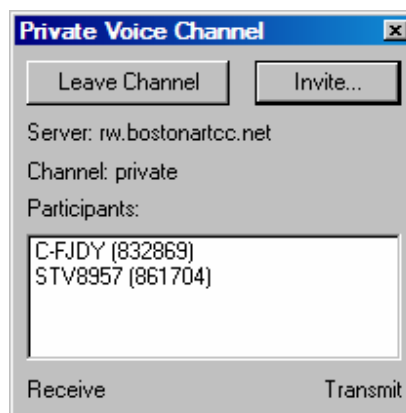
Los canales de voz privados operan independientemente de los canales de voz para las radio de la aeronave. Usted puede manualmente especificar un servidor de voz, y el canal para juntarse, y se comunica en ese canal al mismo tiempo que usa las radios de la nave. Los canales privados tienen un botón que se oprime para hablar que es distinto del que se usa para las radios normales.

Para hacerse parte de un canal privado de voz, haga un click en botón **Start** de SquawkBox, seleccione **Private Voice** y después **Join Channel**. Esto abre un dialogo donde usted especifica la dirección del servidor de voz, y el nombre del canal. Entre esta información y haga un click en **OK** para poder juntarse a este canal. La ventana principal del SquawkBox le indicará si la conexión fué exitosa o no. Para dejar el canal, seleccione **Private Voice** y después **Leave Channel**.

Si hay canales de voz que usted usa frecuentemente, usted puede guardar estos en una lista de canales favoritos. Seleccione **Private Voice**, después **Favorite Channels**, después **Edit Favorite Channels**. Esto le trae un dialogo que le permite controlar una lista de sus canales favoritos. Estos canales favoritos aparecerán en el submenú de **Private Voice** y **Favorite Channels**.

Si usted está en un canal privado de voz, usted puede invitar a otras personal que se junten en su canal. Esto le provee una manera rápida y fácil para tener usuarios múltiples en un solo canal sin tener que comunicar la dirección del canal manualmente. Para invitar otros usuarios, seleccione **Private Voice** y después **Invite User to Channel**. Entre el código de llamada del usuario y haga un click en **OK**. Un mensaje se presentará en la ventana del SquawkBox de la otra persona, invitándolo a juntarse al canal. Si ellos hacen un click en el mensaje, ellos se juntan automáticamente al canal, y esta acción esta indicada en su ventana del SquawkBox.

Si usted selecciona **Private Voice** y después **Private Voice Channel**, una pantalla pequeña aparecerá que le muestra quien esta en su canal privado de voz, y si usted esta recibiendo o transmitiendo. Para ocultar este panel, seleccione **Private Voice** y después **Hide Private Voice Channel**.



El Panel del Canal Privado de Voz

El estado del canal privado de voz puede ser controlado vía una aplicación externa mediante el programa FSUIPC. Esto añade a la flexibilidad de esta característica. Para mas información, lea [SquawkBox FSUIPC Offsets](#).

Las Teclas que se Oprimen para Hablar

Todas las transmisiones de voz en SquawkBox están controladas con una tecla (llave) que se debe oprimir para poder hablar. En el SquawkBox no existe la habilidad de usar la voz mediante una transmisión que se activa usando solo la voz. Como se ha indicado arriba, hay dos teclas que se oprimen para hablar: Una para las radios normales de comunicaciones (COM), y una para la voz privada.

Si usted oprime una tecla para poder hablar pero no esta en un canal de voz, usted escuchará un sonido agudo. Esto es para prevenir que usted transmita equivocadamente cuando no hay nadie que lo escuche. Para darle un máximo de flexibilidad a estas teclas, seleccione la opción [Allow sharing of Push to Talk Keys](#) en el dialogo de [Voice Options](#). Cuando este ha sido habilitado, si usted está en un canal normal de voz, pero no en canal privado, o vise versa, usted puede usar cualquiera de las dos teclas que se usan para transmitir.

Muchas veces se desea usar un botón en el timón de mando (joystick o yoke) para controlar la transmisión de voz. Usted puede hacer esto en un par de maneras. Primero, muchos timones de mando le permiten simular teclados específicos cuando usted oprime un botón particular en el timón de mando. Use los controles de su timón de mando para causar que la tecla que se oprime para transmitir, es seleccionada cuando usted oprime cierto botón en su timón de mando. Para mas información sobre esto, consulte la documentación que vino con su timón de mando.

La segunda manera de controlar la transmisión de voz exteriormente, es especificarlo en los controles del FSUIPC. Usted tiene que tener una versión registrada del FSUIPC. Para mas información sobre esto, lea [Integración con otros productos](#).

Calibrando su Micrófono

Usted debe calibrar su micrófono antes de usar voz. La primera vez que usted use el SquawkBox, se le pedirá que haga esto. Si quiere calibrar otras veces adicionales, usted puede presionar el botón [Calibrate Microphone](#) en el dialogo de [Voice Options](#). El programa de control lo guiará por varias etapas que se usan para calibrar. Cuando la calibración está completa, se le mostrará cualquier problema que haya podido ocurrir. Si hubo problemas, trate de re-calibrar nuevamente. Si los problemas persisten, consulte la sección Preguntas que se Hacen Frecuentemente ([Freeuqntly Asked Questions](#)) para poder obtener mejores resultados con su micrófono.

Controlando la Entrada y Salida

SquawkBox le permite distribuir cada salida de los varios canales de voz a diversos equipos de hardware. Esto puede ser usado para que cada canal de radio (COM) se escuche en una oreja diferente de sus auriculares, o para que la salida sea dirigida a los auriculares a la misma vez que a los parlantes. Todas las entradas de voz usan el mismo canal de ingreso.

Para cambiar el ingreso de el equipo usado para voz, visite el diálogo en [Opciones de Voz](#). Por diseño todos los canales usan el mismo equipo de entrada. Pero si usted cambia el dialogo en "Use one output device for all voice options" (Use un equipo de salida para todas las opciones de voz), usted puede seleccionar equipo separado para el COM 1, COM 2, y la voz privada.

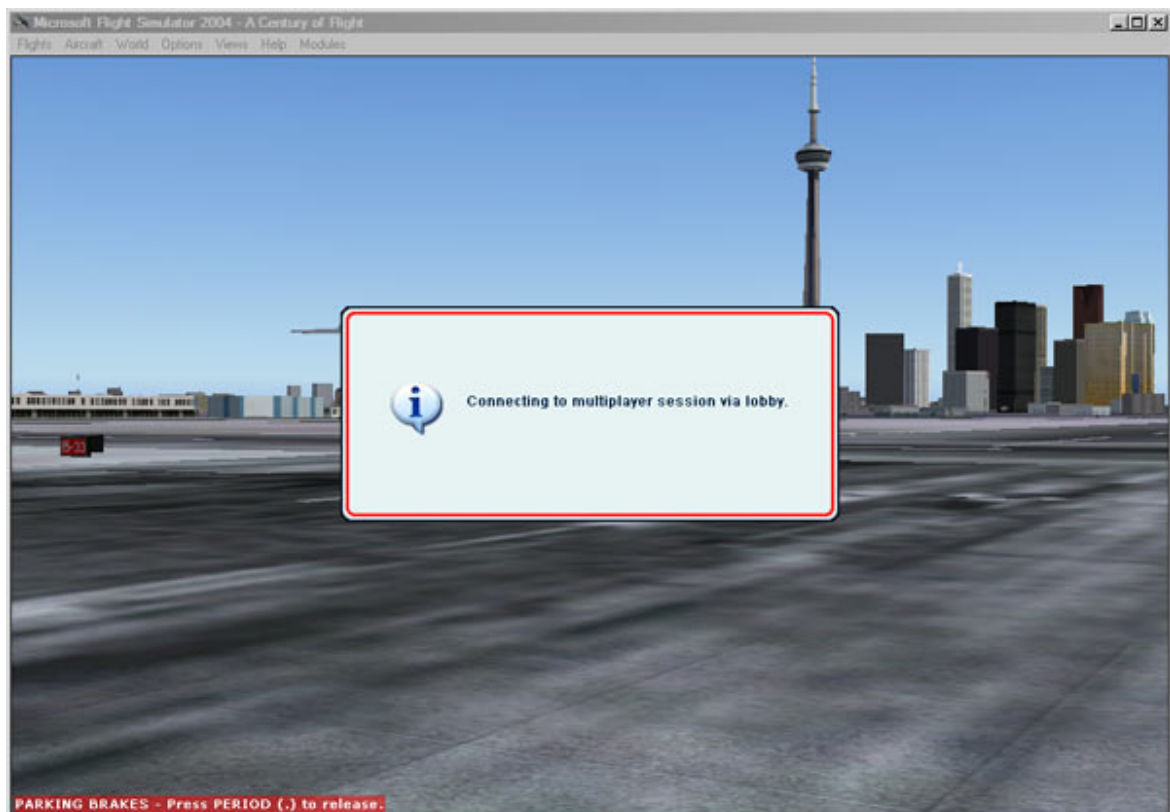
Visualización de Otras Aeronaves

La Sesión de Multi-jugadores

El SquawkBox usa el sistema de multi-jugadores de el Simulador de Vuelo de Microsoft para mostrar otras aeronaves. Cuando SquawkBox comienza, crea una sesión de multi-jugadores a la cual el Simulador de Vuelo se puede juntar. Cuando usted se adjunta a esta sesión con el Simulador de Vuelo, usted puede ver cualquier aeronave que esta en su vecindad.

Los usuarios de previas versiones de SquawkBox notarán que esto es el reverso de la manera que el SquawkBox 2 funcionaba. En esa versión usted tenia que ser el originados de una sesión de multi-jugadores usando el Simulador de Vuelo, y después tenia que hacer que el SquawkBox se adjunte a la sesión.

Si usted esta usando el Simulador de Vuelo 2004 de Microsoft, el proceso de conectar el Simulador de Vuelo a la sesión de multi-jugadores debe ser transparente para usted. Cuando usted se conecta con el servidor de control de trafico aéreo, SquawkBox impulsa a que el Simulador de Vuelo se adjunte a la sesión automáticamente. Esto trabajará aunque el Simulador de Vuelo y SquawkBox estén en dos computadoras diferentes. Abajo esta una vista de la pantalla de lo que se puede ver cuando esto ocurre.



El Simulador de Vuelo automáticamente se adjunta a una sesión de Multi-jugadores

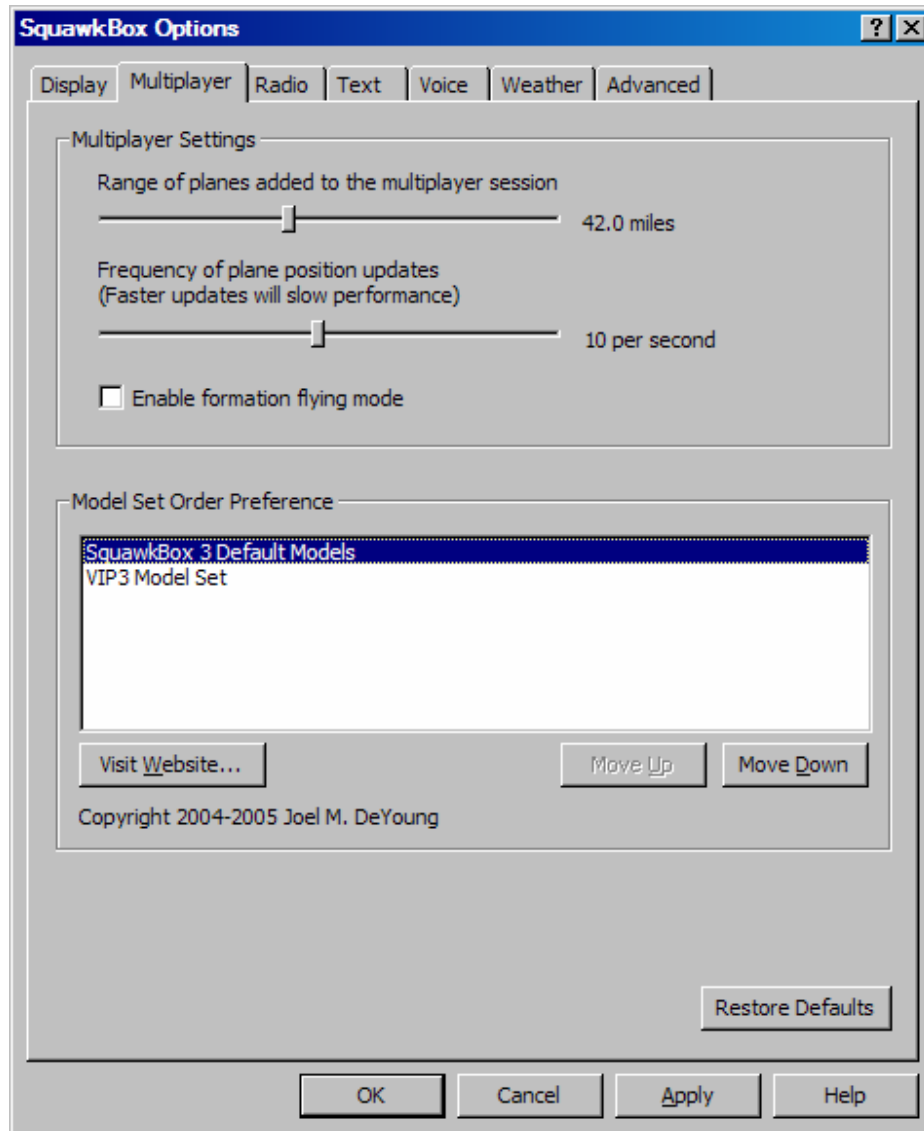
Si usted esta usando el Simulador de Vuelo 2002 de Microsoft, usted tendrá que adjuntarse a la sesión de Multi-jugadores manualmente. Usted puede hacer esto en cualquier momento después de comenzar el SquawkBox, antes o después de que se conecte con el servidor del control de trafico aéreo. En el menú del Simulador de Vuelo seleccione el botón **Flight**, después **Multiplayer**, y entonces **Connect**. Entre el nombre de un jugador y entre "localhost" en la ventanilla para la dirección del IP. después haga un click el botón **Search**. Entonces aparecerá una sesión llamada " SquawkBox" en la lista de sesiones. Seleccione la sesión y oprima el botón **Join**.



Conectarse a una Sesión de Multi-jugadores

Controlando la Visualización de las Aeronaves

Hay varias opciones que usted puede usar para controlar como se ven las naves en su sesión de multi-jugadores. Estas opciones se pueden escoger en el dialogo de [Multiplayer Options](#).



Opciones de Multi-jugadores

Usted puede controlar la serie e aeronaves que se pueden añadir a su sesión de multi-jugadores. Solo las aeronaves que están a una distancia específica de su posición estarán en la sesión. Usted puede ajustar esta distancia desde 2 a las 100 millas. Es importante notar que el Simulador de Vuelo 2004 no le mostrará aeronaves mas allá de las 100 millas. Si su distancia es mas de 100 millas, las aeronaves que está a más distancia van a ser añadidas a su sesión de multi-jugadores pero el Simulador de Vuelo nos lo va a mostrar.

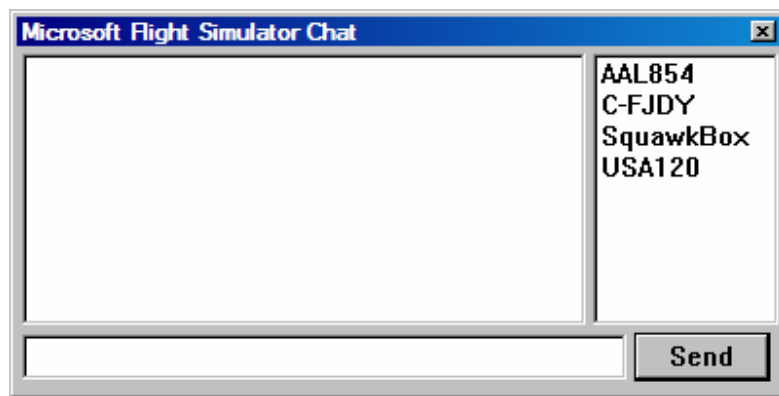
Usted también puede cambiar la velocidad para actualizar las naves de multi-jugadores. Cuanto más alta la velocidad de actualización, mas suave se ven los movimientos de las naves. Usted puede variar esta numero entre 1 y 20 actualizaciones por segundo. Actualizaciones con números altos usan más recursos de su computadora, y podrá tener un efecto negativo en la operación de su Simulador de Vuelo. Esto es especialmente muy verídico si SquawkBox y el Simulador de Vuelo están ambos en la misma computadora. Experimente con diferentes valores para escoger

una velocidad de actualización que es un compromiso entre la buena operación de la computadora y una vista suave de movimiento.

Una opción final con relación a la visualización de las aeronaves es **Formation Flying Mode** (El Modo de Volar en Formación). Cuando se autoriza esta opción, las posiciones de las aeronaves se verán correctamente y en tiempo actual, y los movimientos se verán muy suaves cuando estén el aire. Esto es muy esencial para poder volar en formación con otras aeronaves. Si esta opción no es autorizada, los movimientos de las naves se verán muy suaves mientras están en la tierra. Ya que en la mayoría de los casos usted verá otras aeronaves en la tierra, esta opción está desautorizada para comenzar.

Usando la Ventana de Charla en el Simulador de Vuelo

Cuando el Simulador de Vuelo está en una sesión de multi-jugadores, una ventana de charla aparece mostrando todas las aeronaves en la sesión de multi-jugadores.



La Ventana de Charla en el Simulador de Vuelo

Usted puede usar la ventana de charla del Simulador de Vuelo como una interfase alterna al SquawkBox. Cualquier mensaje que sale en la ventana principal del SquawkBox, tiene un eco en la ventana de charla del Simulador de Vuelo. Y cualquier texto que usted entra en la ventana de charla tiene el mismo efecto como si hubiese sido entrado en la ventana principal del SquawkBox. Si usted desea, esta integración con el Simulador de Vuelo puede ser negada usando las opciones en [Advanced Options](#).

Como trabaja la Colección de Modelos

La colección de aeronaves usadas para la representación actual de otras aeronaves, es seleccionada de un programa de modelos disponibles. Esto consiste de los archivos de modelos en si mismos que están instalados en el Simulador de Vuelo, y en un modelo de SquawkBox que se llama "Model Set (SMS)", y que contiene información sobre los modelos. Cada modelo instalado esta representado por un archivo del SMS que ha sido guardado en un sub-directorio, bajo la guía del programa principal de SquawkBox.

Cuando el SquawkBox tiene que presentar otra aeronave, recibe información general sobre esa aeronave (el tipo de avión, la aerolínea, etc.) de la red. Entonces compara la información de esa aeronave con el modelo en la colección de modelos instalados, y escoge la aeronave que mas representa la nave del otro piloto.

Usted puede hacer una lista de los modelos instalados en orden de prioridad usando el dialogo en [Multiplayer Options](#). Este orden es usado por el algoritmo de comparación de SquawkBox para que el modelo que esta a la cabeza de la lista, es el modelo que muy probable se va a usado.

El beneficio primario de este sistema de comparación es que el usuario del SquawkBox puede ver representaciones exactas de las otras aeronaves sin tener que tener los mismos modelos instalados en la computadora local. Esto a sido una desventaja en previos sistemas de SquawkBox. Imagine una colección de pilotos en una línea aérea virtual que crean una serie de modelos conteniendo todas las variaciones, y colores especiales, que usan las aerolíneas. Cuando están volando juntos en línea ellos podrán ver sus naves correctamente, pero el usuario del SquawkBox que no tiene esa colección los vería con diseños básicos de la aerolínea, si esa fuera la mejor representación en la computadora de los otros usuarios.

Algunas veces SquawkBox no puede encontrar una comparación razonable para la aeronave. Cuando esto ocurre, se usa un modelo genético que contiene un signo de interrogación para remplazarlo. En ese caso, los detalles de la nave están incluidos en el nombre del jugador. El nombre puede ser visto si se a autorizado que el Simulador de Vuelo despliegue esta información, o mirando en la lista de jugadores en la ventana de charla del Simulador de Vuelo.



No se encontró un modelo razonable de aeronave

Cuando se ve este modelo, los detalles son seguidos en base central de datos. Esto ayudará a planear los modelos que deben ser añadidos a la colección de modelos que serán enviados con SquawkBox en el futuro.

Si usted quiere añadir su colección propia de modelos a SquawkBox, lea la sección sobre [Model Set Plug-ins](#).

El Clima en SquawkBox

Controlar su clima en el Simulador de Vuelo de Microsoft mientras usa el SquawkBox puede ser hecho de varias maneras. Por diseño, SquawkBox le proveerá su clima en el Simulador de Vuelo 2002 o Simulador 2004. Lo hace bajando el clima actual que está en el servidor del control de tráfico aéreo. Usted puede extender esta funcionalidad usando programas de diseñadores de terceras entidades, o usando un programa completamente separado del SquawkBox. Estas opciones son delineadas abajo.

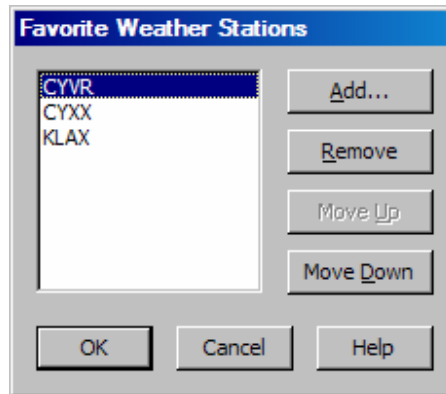
El Programa Principal del Clima en SquawkBox

Los programas de Clima de SquawkBox son DLL's colocados en el subdirectorio del directorio principal de SquawkBox. Uno de estos programas está instalado como parte del programa principal.

Hay dos maneras de actualizar el clima en el Simulador de Vuelo: Manualmente y automáticamente. Si usted ha seleccionado la opción de actualizar el clima automáticamente en el dialogo de [Weather Options](#), el clima se actualizara usando informes de la estación de clima mas cercana, usando los intervalos que usted ha especificado. Un mensaje indicando que esto ha sucedido sale en la ventana principal de SquawkBox.

Mientras conectado al servidor para el control de tráfico aéreo, usted puede actualizar el clima manualmente en cualquier momento, seleccionando **Weather** y después **Update Weather Now** del menú principal de SquawkBox. Esto empieza una actualización del clima usando datos de la estación de clima mas cercana. Para borrar toda la información de clima presente en el programa, en cualquier momento, seleccione **Weather** seguido por **Clear All Weather** del menú principal de SquawkBox.

Si hay algunas estación de clima que usted usa frecuentemente, para tener un acceso fácil usted puede mantener una lista de ellas en SquawkBox. Seleccione **Weather** seguido por **Update Weather For** y después **Edit Favorite Weather Stations...**Esto le mostrara el dialogo de sus estaciones favoritas (**Favorite Weather Stations**).



El Dialogo de la Estación Favorite de Clima

Use los botones a la derecha del dialogo para añadir, remover, o re-ordenar su lista de estaciones favoritas de Clima. Cuando acabe, simplemente haga un click en **ok** para cambiar la lista. La lista de las estaciones ahora se podrán ver en el menú [Update Weather For...](#)

El programa básico de clima del SquawkBox, instala el Clima globalmente. Esto quiere decir que cada vez que se actualiza el clima, el mismo viento, temperatura, nubes, y datos de presión es usado para el mundo entero. No se hace ninguna interpolación, o cambio entre las estaciones que reportan el clima.

Cuando se usa el SquawkBox para controlar el clima, asegurese que ningún otro programa esta tratando de cambiar el clima en el Simulador de Vuelo. Esto incluye el programa de clima que viene con el Simulador de Vuelo, programas de terceras entidades como ser FSMeto o ActiveSky, o cualquier programa especial como ser el FSUIPC. El no deshabilitar estos otros programas, puede resultar en acciones no deseadas o inesperadas.

Usando otros programas de Clima

Para usar otro programa de Clima en SquawkBox, primero tiene que copiar el programa de DLL al directorio de clima. Este es el sub-directorio de clima que se encuentra en el directorio del programa principal de SquawkBox, que por definición esta localizado en C:\Program Files\SquawkBox3\. Después de colocar este programa de clima en este directorio, cierre y vuelva abrir SquawkBox. Entonces abra el dialogo [Weather Options](#) . Seleccione el programa por nombre de la lista [Weather Provider](#).

Para mas información sobre la instalación de otros programas de clima en SquawkBox, lea [SquawkBox Weahter Plug-ins](#).

Otras Opciones de Clima

Por definición el SquawkBox esta configurado para actualizar el clima a intervalos específicos. El numero de minutos de un cambio al otro esta especificado en el dialogo [Weather Options](#). Para deshabilitar esta acción, quite la selección alado de la opción [Update weather automatically](#). Si la opción de actualizar automáticamente no ha sido seleccionada, el clima cambiara solamente cuando se lo hace manualmente usando el menú principal de SquawkBox o la dirección [.wx command](#).

Uno se puede desorientar si el clima cambia repentinamente cuando la nave esta en una aproximación final. Para prevenir que esto ocurra, SquawkBox usa el clima de su aeropuerto de destino cuando usted esta dentro de una distancia especifica de su llegada. En el dialogo [Weather Options](#) , usted puede cambiar la distancia que se usa para esta acción, o puede prevenir que este acto ocurra completamente.

Controlando el Clima sin SquawkBox

Quizas usted desea controlar el clima en el Simulador de Vuelo usando los controles en el mismo Simulador de Vuelo, o con un programa de clima de terceras entidades como ser FSMeteor o ActiveSky. Si usted hace esto, usted debe deshabilitar el control del clima del programa SquawkBox. Para hacer esto, quite la selección [Enable SquawkBox weather control](#) usando la opción en el dialogo de [Weather Options](#) .

Usando SELCAL

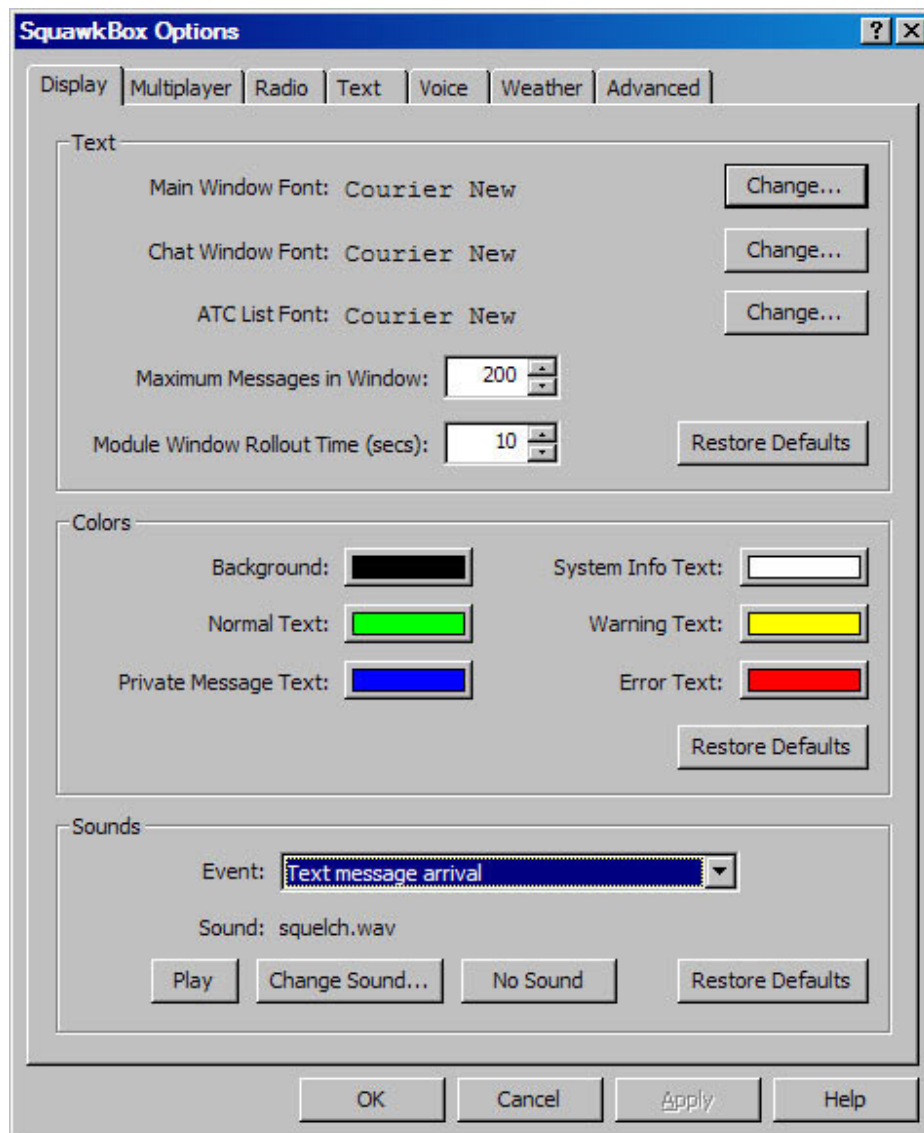
SELCAL es el acrónimo usado para Selective Calling (Llamado Selectivo). Es una tecnología usada en los vuelos transoceánicos que elimina la necesidad para que los pilotos tengan que monitorear continuamente las radios de altas frecuencia (HF). Cada aeronave tiene un código exclusivo de cuatro letras. Los controladores que quieren llamar la atención de una nave en especial, pueden mandar, en la frecuencia de radio activa, un sonido de código que representa el código de esa aeronave. Esto causa una alerta en la cabina de mando de la nave.

SquawkBox simula esto dejándolo que usted escoja un código de SELCAL como propiedad de la aeronave en su [aircraft list](#). Si un mensaje de texto es recibido en la frecuencia activa que tiene el formato del código de SELCAL, los tonos asociados con el código indicado son procesados. Si el código de este tono es igual al código de SELCAL de su aeronave, se escucha un sonido de advertencia, y un mensaje se presenta en la ventana principal del SquawkBox.

Usted puede deshabilitar esta función totalmente usando [Advanced Options](#).

Opciones del SquawkBox

SquawkBox provee un gran número de opciones para dejar que usted modifique su comportamiento. Para tener acceso a estas opciones, haga un click en el botón **Start** y seleccione **Options...** Esto le mostrará el siguiente diálogo:



El diálogo de Opciones

Las opciones están agrupadas en varias categorías. Haga un click en la parte superior del diálogo de la tabla apropiada para seleccionar la categoría de opciones que usted quiere cambiar. En cualquier momento usted puede retornar la lista de opciones en la pantalla a sus valores básicos haciendo un click en el botón **Reset Defaults**. Para aceptar los cambios hechos en las opciones, y cerrar el diálogo, haga un click en **ok**. Para aceptar los cambios sin dar de alta el dialogo, haga un click en **Apply**. Para cerrar el diálogo sin cambiar ninguna opción, haga un click en **cancel**.

Las secciones que siguen le describirán, en detalle, las opciones que se pueden hacer en cada categoría.

Opciones para la Visualización

La sección **Text** controla los fonts que se usan para dibujar el texto de las diferentes ventanas. Para cambiar cualquiera de estos fonts, haga un click en el botón **Change** que sea apropiado.

El valor **Maximum Messages in Window** especifica cuantos mensajes deben ser guardados en la ventana principal. Una vez que el número de mensajes excede un valor específico, usted no podrá retroceder en la pantalla para poder ver los mensajes viejos.

El valor **Module Window Rollout Time** especifica el número de segundos que el módulo de la ventana debe desplegar los mensajes que llegan cuando esta ventana está mínimarizada. Lea [The Main SquawkBox Window](#) para mas información del uso de el concepto de mínimarizar.

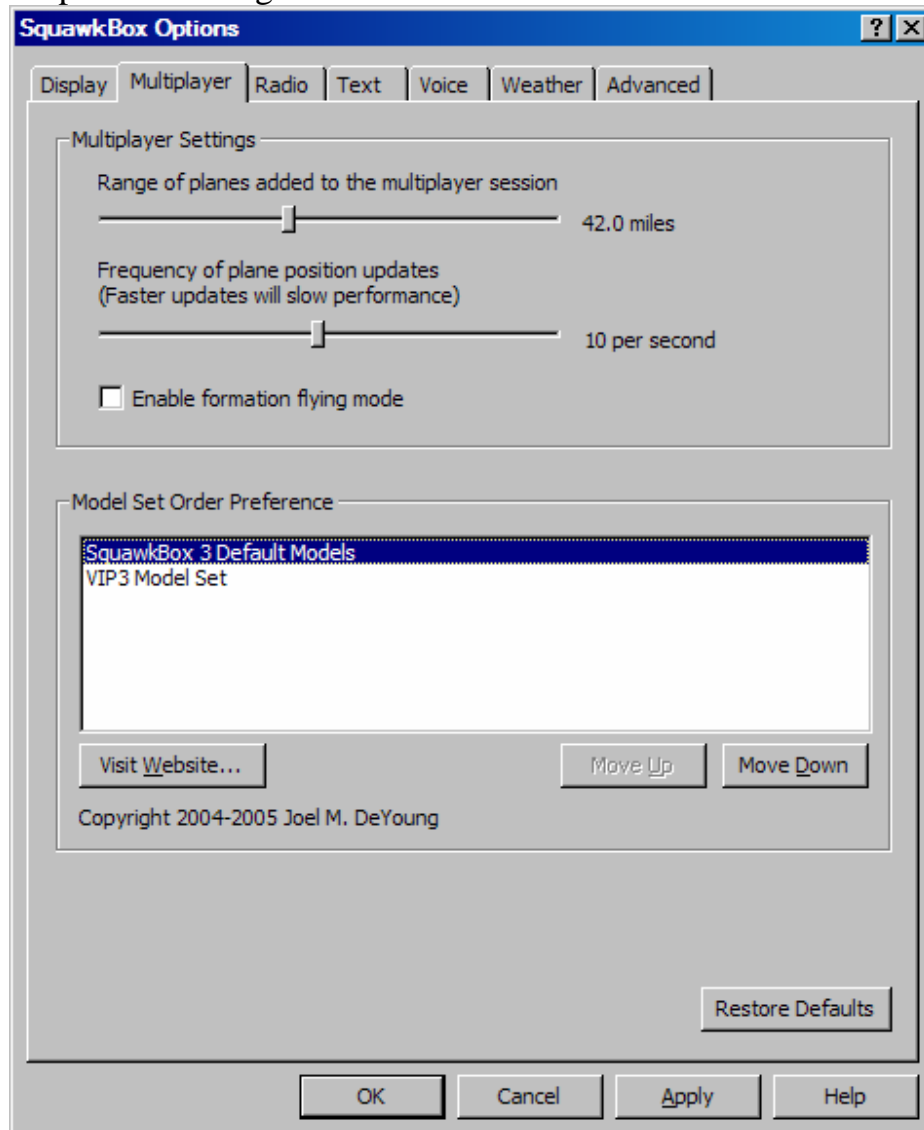
La sección **Colors** lo deja ajustar los colores que se usan para el fondo de la pantalla, y los varios tipos de texto que SquawkBox visualiza. Simplemente haga un click en la caja pequeña de colores para seleccionar un color en particular.

La sección **Sound** lo deja especificar cual ficha de sonido tocará cuando ocurren los diversos eventos en SquawkBox. Escoja un ítem en la ventanilla **Event** para poder observar y cambiar el sonido asociado. Para poder escuchar el sonido antes de cambiarlo, haga un click en el botón **Play**. Para seleccionar que un evento en particular no toque un sonido, haga un click en el botón **No sound**. Hay varias variaciones de los sonidos básicos que son instalados con SquawkBox de los cuales usted puede escoger, o usted puede usar sus propios sonidos. Las fichas de sonidos deben estar en el formato WAV, y deben ser bastante cortas.

Los siguientes eventos tienen sonidos asociados con ellos:

- **Text message arrival** : Cuando llega un mensaje en la ventana principal de SquawkBox.
- **Personal text message arrival** : Cuando un mensaje privado, o un mensaje que contiene un callsign llega para usted. Este sonido implica que se requiere su atención.
- **Radio channel activated** : Cuando usted se junta exitosamente a un canal de voz.
- **Radi channel deactivated** Cuando deja un canal de voz.
- **Mic transmission error** : Se escucha este tono si usted oprime una de sus teclas designadas para poder transmitir en un canal de voz, pero usted no está en un canal de voz. La intención es de notificarlo de que usted quizás quiera revisar la lista de controladores de llegada o salida de su vecindario.

Opciones para Multi-Jugadores



Opciones para Multi-Jugadores

El control en forma de deslizador que está en la parte de arriba de la ventana y que tiene el título **Range of planes added to the multiplayer session**, controla cuan cerca a usted debe estar una aeronave antes de que sea añadida a su sesión de multi-jugadores en el Simulador de Vuelo. Usted puede ajustar el valor desde 2 millas hasta 100 millas. Es importante notar que mientras la aeronave puede ser añadida a su sesión de multi-jugador a cualquier distancia, el Simulador de Vuelo 2004 no dibujará ninguna aeronave que esta mas allá de 10 millas de su local.

El deslizador titulado **Frequency of plane position updates** controla con que suavidad se actualiza la posición de otras aeronaves. Un valor alto resultará en una moción mas suave de las aeronaves en su vecindario, pero también causará que el SquawkBox use mas tiempo del procesador de su computadora (CPU), resultando en que los marcos del Simulador de Vuelo se disminuyen.

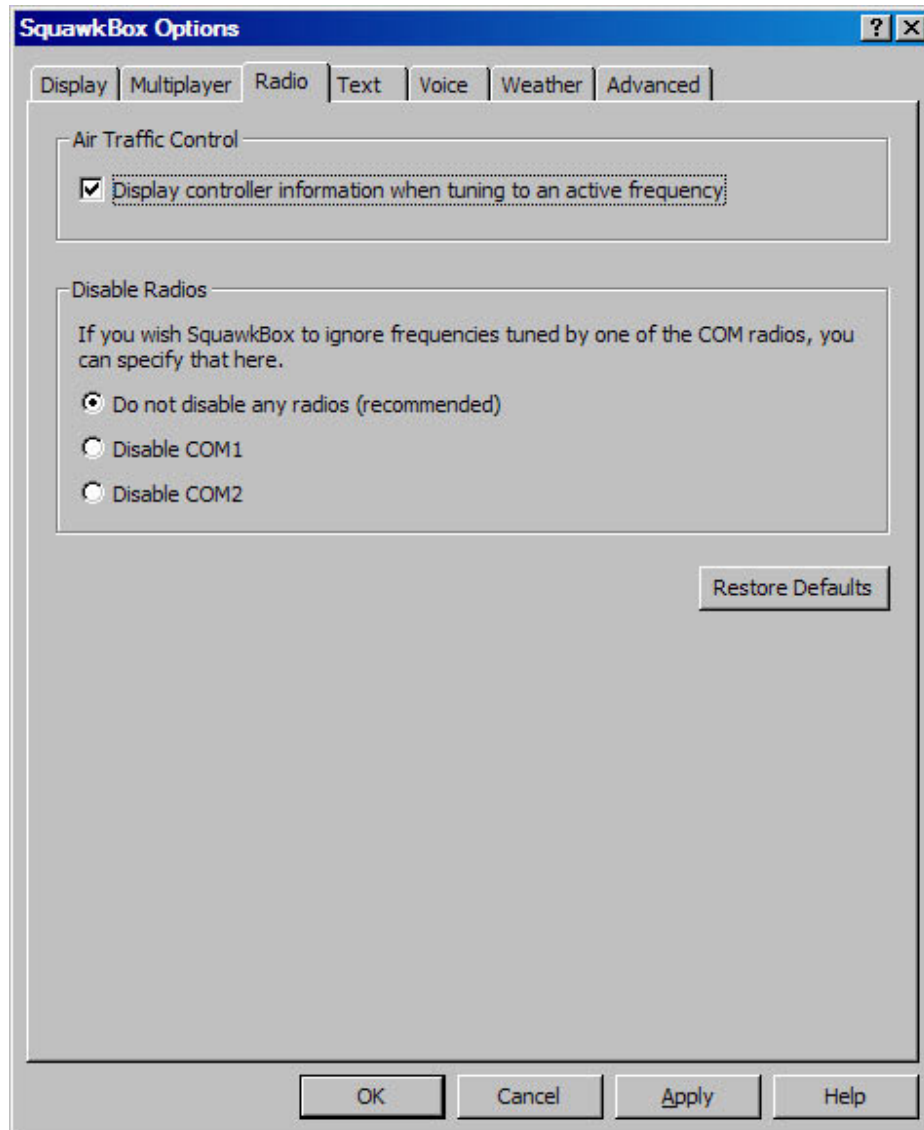
Si [Enable formation flying mode](#) ha sido elegido mediante un "check", las posiciones correctas de las aeronaves se verán en tiempo real, y se verán muy suaves mientras en el aire. Esto es muy esencial para poder volar en formación con otras naves. Si esta opción no ha sido elegida, el movimiento de las aeronaves será suave mientras estén en tierra. Ya que en la mayoría de los casos usted podrá ver otras aeronaves mientras en tierra, esta opción no ha sido elegida de comienzo.

La sección [Model Set Order Preference](#) lo deja controlar que programas de modelos instalados deben ser usados para visualizar otras aeronaves. Si más de un programa contiene una aeronave que es apropiada para visualizar una nave en particular, el modelo más cercano a la cabecera de esta lista va a ser usado antes de usar los últimos de la lista. Para cambiar el orden de los modelos, simplemente seleccione uno de ellos de la lista y haga un click en el botón [Move Up](#) (suba) o el de [Move down](#) (baje).

Esta sección también le da información sobre los programas. En particular usted puede hacer un click en el botón [Visit Website](#) para visitar la pagina Web asociada con cada modelo en particular.

Para mas información sobre el sistema de multi-jugadores, lea [Seeing other Aircraft](#) . Para información más profunda sobre los modelos usados y como es que SquawkBox escoje las aeronaves de estos modelos, lea la sección [Model Set Plug-ins](#) del SDK de SquawkBox.

Opciones Para Radio

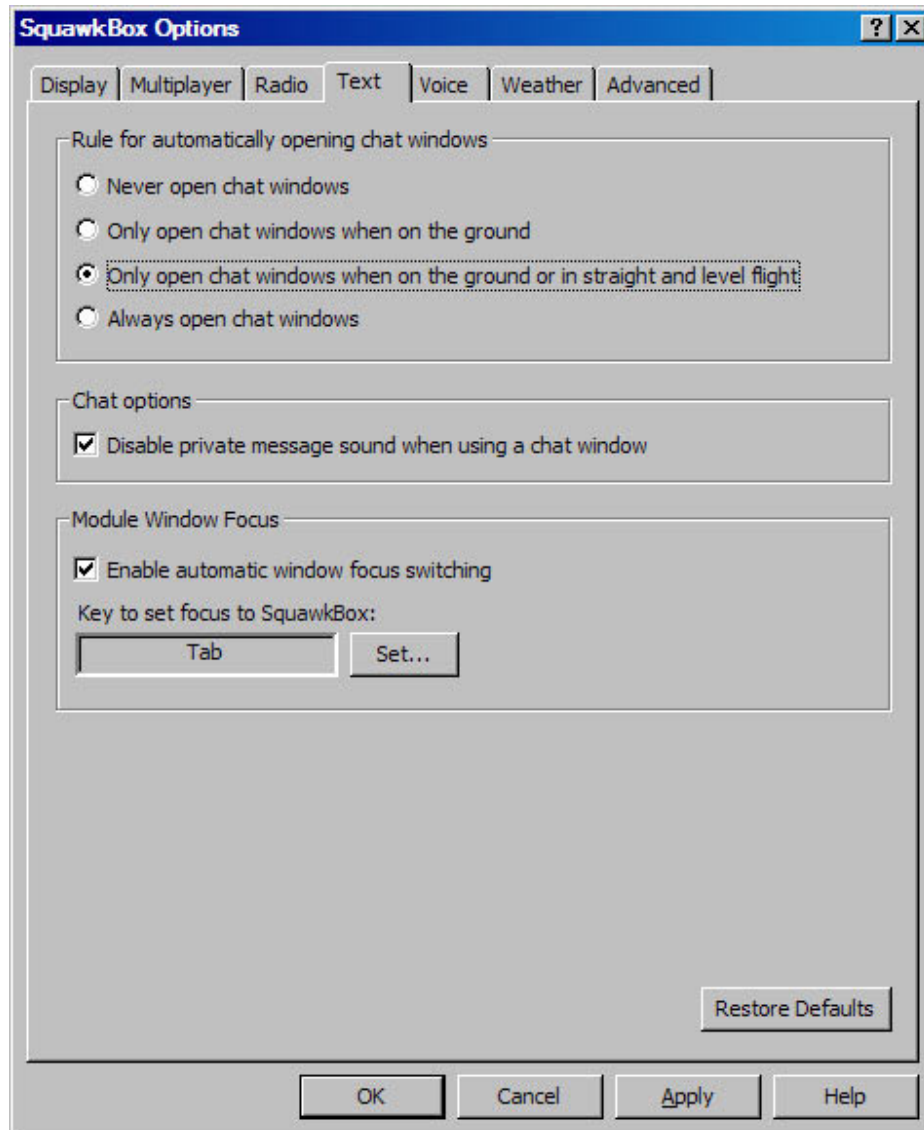


Opciones Para Radio

Cada controlador de tráfico aéreo puede transmitir información corta que los pilotos pueden encontrar ventajosa. Si usted elige la opción **Display controller information when tuning to an active frequency**, esta información será visualizada en la pantalla principal de SquawkBox cuando usted sintoniza su radio a la frecuencia activa del controlador.

La sección para deshabilitar los radios lo deja opcionalmente deshabilitar la radio COM1 o la COM2. Normalmente SquawkBox monitorea las frecuencias seleccionadas en el panel de radio del Simulador de Vuelo. Si usted deshabilita una u otra de las radios, SquawkBox simplemente no hace caso a cualquier frecuencia que este en esa radio, y actuara como si esa radio esta apagada. Quizas usted quiera hacer esto si usted esta usando una de sus radios en conjunto con alguna otra adición a su Simulador de Vuelo.

Opciones Para Texto



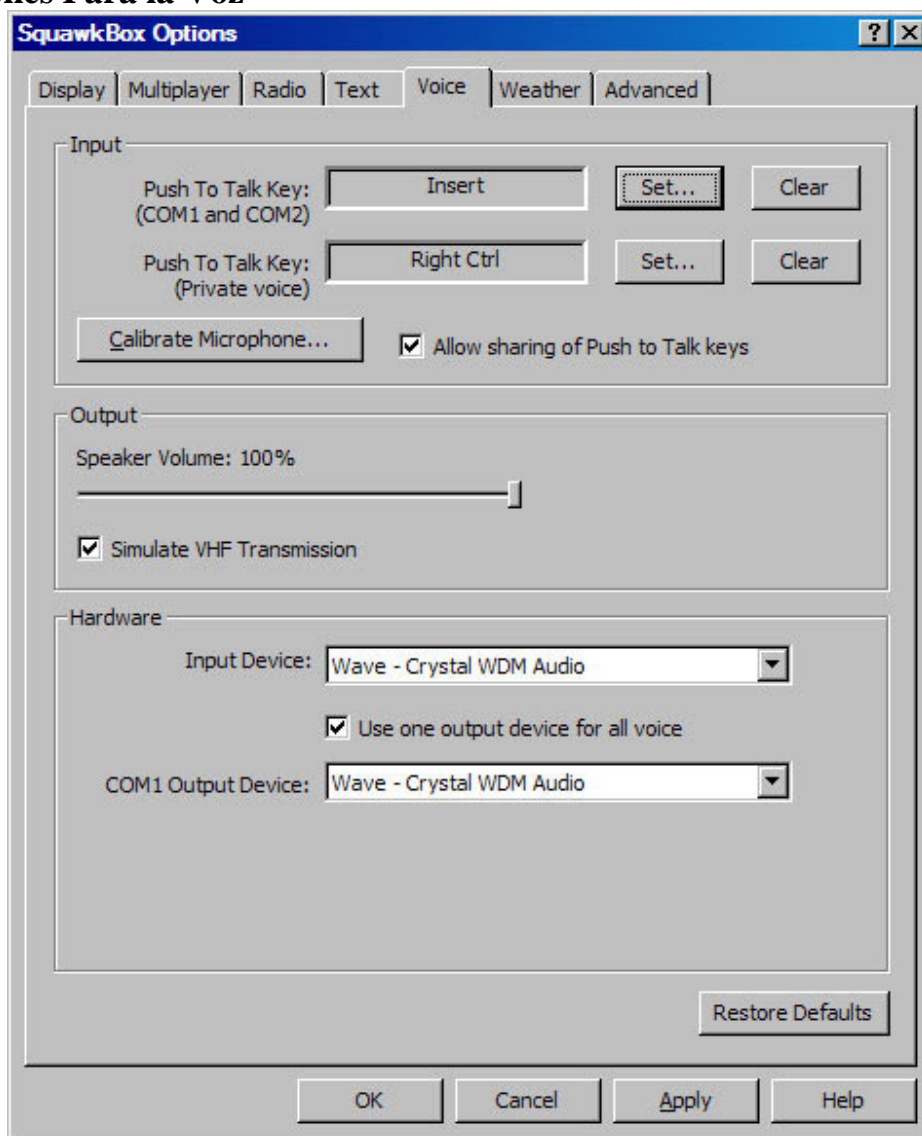
Opciones Para Texto

Chat windows es una manera conveniente para tener una conversación privada con otros individuos en la net. Pero sería una distracción si una ventana de charla aparece delante de usted cuando la aeronave está por tocar tierra. La sección Rule for automatically opening chat windows lo deja controlar las circunstancias cuando la ventana de charla se abre automáticamente. Simplemente escoja una de las cuatro opciones ofrecidas. Si este criterio no está presente cuando llega un mensaje de charla privado, este mensaje se visualiza en la pantalla principal del SquawkBox en vez de abrir una ventana de charla nueva.

La sección chat options lo deja controlar si se escucha el sonido asociado con un mensaje privado cuando llega un mensaje privado en una ventana de charla. Para comenzar la opción Disable private message sound when using a chat window esa habilidad. Si usted deshabilita esta opción, se escuchara el sonido asociado cuando llega un mensaje privado, ya sea en la ventana principal del SquawkBox o en la ventana de charla.

La sección de **Module Window Focus** solo es aplicable a la versión de módulo del SquawkBox. Cuando se habilita **Enable automatic window focus switching** la ventana principal del Simulador de Vuelo va a entrar en enfoque automáticamente después de que usted oprima la tecla de Regreso (return) cuando este escribiendo algo en el area de texto de la ventana principal de SquawkBox. Pare que el enfoque regrese a la ventana de SquawkBox, usted puede oprimir la tecla especificada para este acto descrita en **to set focus to SquawkBox**. De principio la tecla del Tabulador (Tab) es designada para esto. Para cambiarla, haga un click en el botón **Set....** Cuando haga esto usted debe estar seguro de que la tecla que ha seleccionado no está en conflicto con alguna otra tecla que ya ha sido definida para alguna acción en el Simulador de Vuelo. Usando esta novedad, reduce el chance de que usted pueda, sin querer, entrar algo en SquawkBox que comienza alguna otra operación en el Simulador de Vuelo, o vice-versa.

Opciones Para la Voz



Opciones Para la Voz

El Panel de opciones para la voz lo deja controlar todos los aspectos de la entrada y salida de voz.

La sección **Input** lo deja seleccionar las teclas que se va a usar con el COM1 o el COM2, y para voz privada. Teniendo teclas separadas para cada uno quiere decir que usted puede transmitir en la frecuencia activa de la radio, al mismo tiempo que en un canal de voz privado. Para cambiar esta tecla, haga un click en el botón **Set....** Para deshabilitar todas las transmisiones, usted puede presionar el botón **Clear** .

Cuando usted abre el programa de SquawkBox por primera vez, se le pedirá que haga una calibración de su micrófono antes de usar voz. Si usted quiere re-calibrar su micrófono, haga un click en el botón **Calibrate Microphone...** para repetir el mismo proceso de calibración.

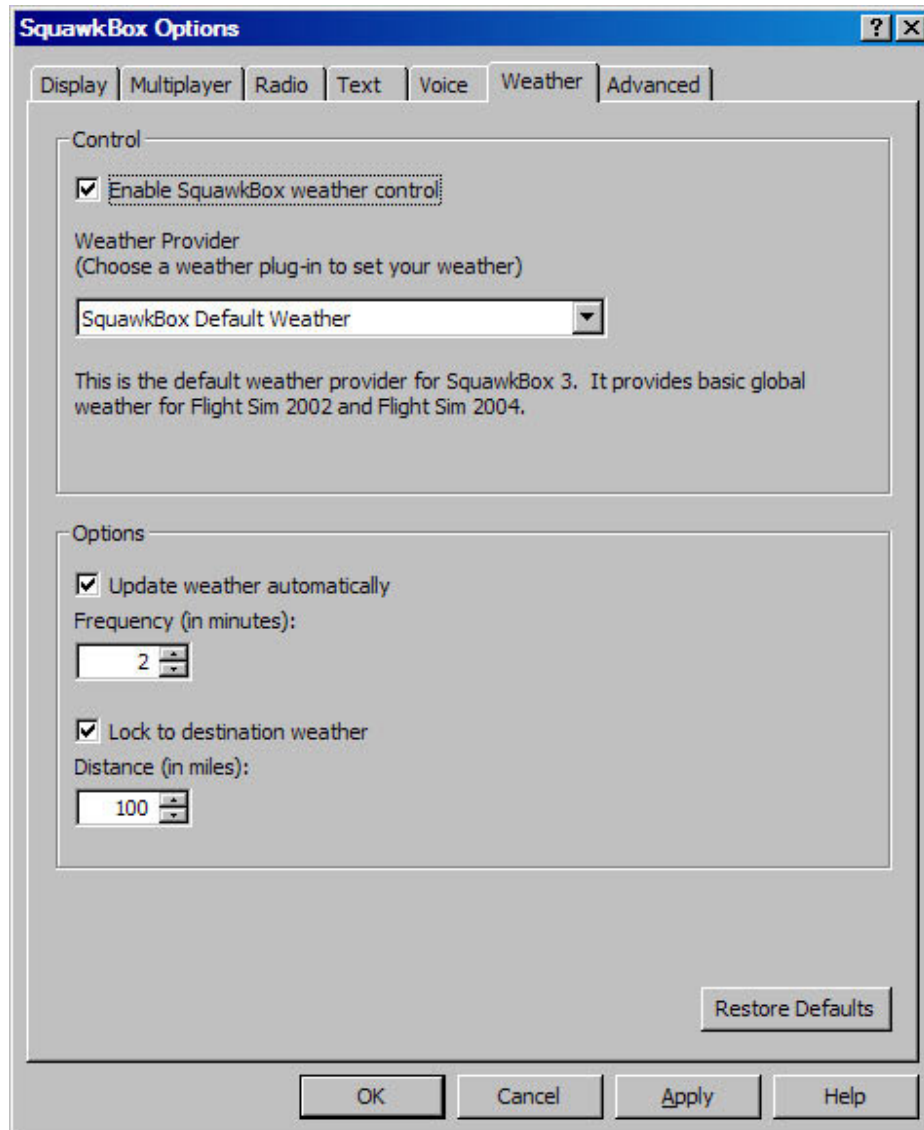
La opción **Allow sharing of Push to Talk keys** lo deja usar cualquier tecla que ha sido definida para transmitir, siempre y cuando solo un tipo de radio esté en uso. Por ejemplo, si esta opción a sido seleccionada y usted esta conectado a un cuarto de charla privado, pero no a un canal de voz debido a la sintonía que usted hizo en su COM1 o COM2, usted puede usar ya sea la tecla que se usa para la charla privada, o la tecla que se usa para transmitir en el COM1 o el COM2.

La sección **Output** lo deja ajustar el volumen de todos los canales de voz. Usted también puede usar la opción **Simulate VHF Transmission** para que el sonido de voz transmitido suene como una transmisión real de VHF.

La sección **Hardware** lo deja controlar que dispositivo de audio en Microsoft Windows es usado para la entrada o la salida. Simplemente escoja de la lista que se despliega para cambiar el dispositivo. Para los de uso avanzado, el SquawkBox lo deja elegir la salida del COM1, la salida del COM2, y la salida de una voz privada a dispositivos distintos. Para hacer esto, deshabilite la opción **Use one output device for all voice** . Entonces usted puede escoger un dispositivo diferente en cada una de las salidas de la lista.

Para mas información sobre la voz, lea [Communicating with Voice](#).

Opciones Para el Clima



Opciones Para el Clima

La funcionalidad del clima en SquawkBox es proveído mediante programas especiales. La pagina para las opciones del clima lo deja seleccionar cual de estos programas especiales se usa. El SquawkBox viene con uno de estos programas como base, pero si otros programas de clima son instalados, ellos pueden ser vistos en la lista de la sección **Control** bajo **Weather Provider**. Simplemente seleccione uno de estos programas en la lista para cambiar el proveedor. La sección **Control** también lo deja deshabilitar el clima en SquawkBox por completo. Para hacer esto, quite el "check" bajo la opción **Enable SquawkBox weather control**. Usted debería hacer esto si va a usar otro programa de clima para controlar el clima en el Simulador de Vuelo.

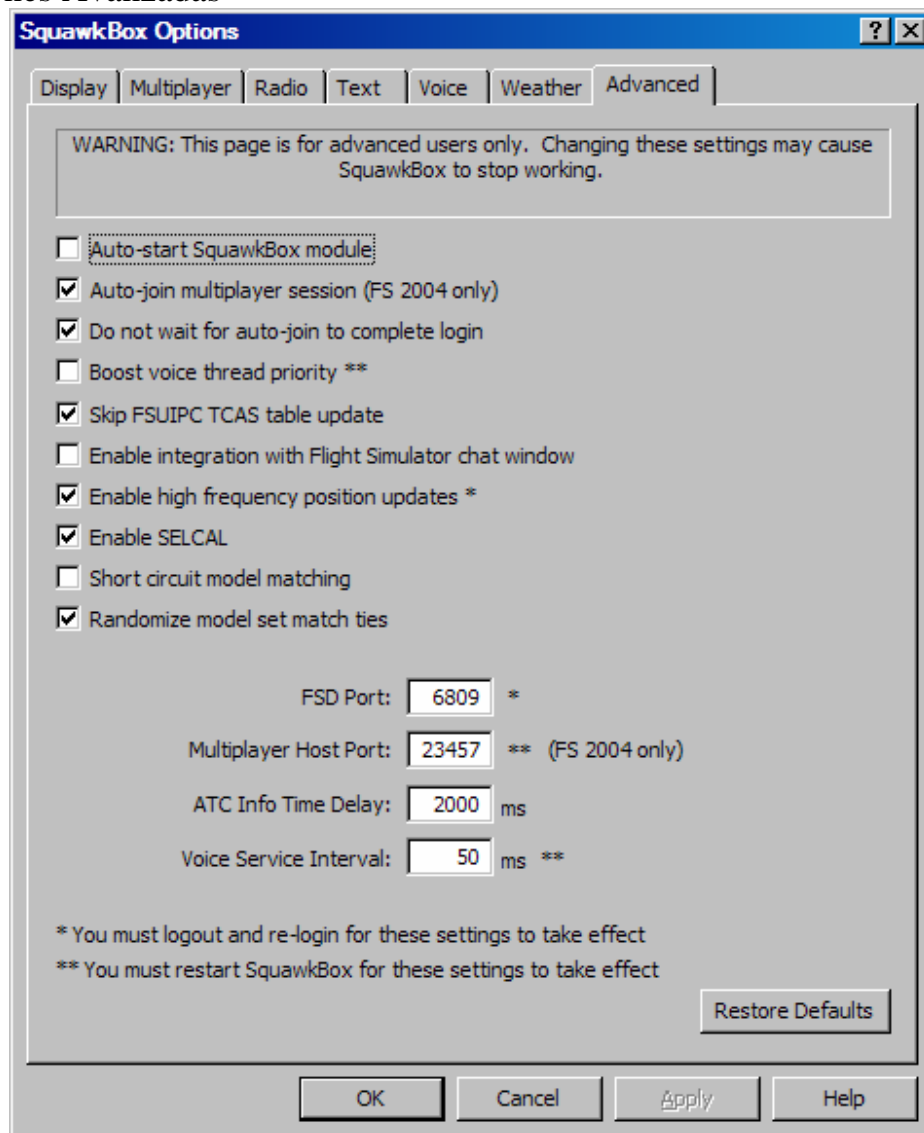
Si el clima en SquawkBox esta habilitado, hay varias opciones para escoger en la sección **Options**. Para que el clima se actualice automáticamente usando intervalos regulares, habilite la opción **Update weather automatically**. Usted puede seleccionar la frecuencia de esta actualización

automática usando el control **Frequency**. Cuando el clima se actualiza automáticamente, se usa la estación mas cercana a la posición de su aeronave para obtener estos datos.

Si usted habilita la opción **Lock to destination weather**, las actualizaciones automáticas van a ignorar la estación de clima mas cercana a su posición, cuando usted este a cierta distancia especifica del aeropuerto de destino. Esta situación ocurre si su aeronave esta físicamente mas cerca a un aeropuerto pequeño que queda cerca a su ruta de aproximación.

Para mas opciones sobre el uso del clima en SquawkBox, lea [Weather in SquawkBox](#).

Opciones Avanzadas



Opciones Avanzadas

Muchos de los usuarios no necesitarán cambiar nada en la pagina de Opciones Avanzadas. Ajustar estas opciones es solamente para usuarios avanzados. Cambiando algunas de estas

opciones puede causar que SquawkBox opere incorrectamente, o que no opere por completo. Proceda con cautela. Una descripción de cada uno de los temas sigue:

Auto-Start SquawkBox Module : Si está habilitado, esta opción comienza la versión modular del SquawkBox cuando usted arranque el Simulador de Vuelo. Esto elimina la necesidad de empezar el SquawkBox manualmente usando el menú de Módulos.

Auto-join multiplayer session : Esta opción solo se aplica al Simulador de Vuelo 2004. Si está habilitado, hace que el Simulador de Vuelo se adjunte a la sesión de multi-jugadores automáticamente cuando usted hace conexión con el servidor del control de tráfico aéreo.

Do not wait for auto-join to complete login : Cuando usted se conecta con el servidor para el control de tráfico aéreo, SquawkBox pasa por diferentes etapas para completar la conexión con éxito. Mientras estas etapas están en progreso, se ve un diálogo dando el estado de la conexión, el cual no se quita hasta que la conexión está completa. Cuando se habilita esta opción, el programa no presta atención a este diálogo antes de completar el programa para juntarse con los multi-jugadores. Si usted está usando el Simulador de Vuelo 2002, la opción **Auto-join multiplayer session** no está habilitada. Esta opción no tiene ningún efecto.

Boost voice thread priority : Seleccionando esta opción hace que Windows le otorgue al programa de voz una prioridad más alta. Si está teniendo problemas con su transmisión de voz, habilitando esta opción puede resolver el problema. Por otro sentido, esto puede tener un efecto negativo en la velocidad de operación del Simulador de Vuelo. Si usted hace un cambio en esta opción, usted tiene que apagar y comenzar el Simulador de Vuelo nuevamente para que el cambio tome efecto.

Skip FSUIPC TCAS table update : El SquawkBox provee información a las tablas de TCAS que residen en FSUIPC para que el software escrito por terceras entidades pueda tener información sobre las aeronaves en su vecindad. Si usted no está usando ningún programa que necesita esto, usted puede deshabilitar esta opción. Haciendo esto puede tener un pequeño impacto positivo en la operación de su computadora.

Enable Integration with Flight Simulator chat window : Cuando esta opción está habilitada, se pueden ver todas las entradas y salidas de texto en la ventana de multi-jugadores del Simulador de Vuelo. Usted puede usar esa ventana para ver mensajes de texto que llegan, como también para mandar mensajes y ordenes al SquawkBox.

Enable high frequency position updates : Esto controla si usted manda o recibe reportes de posición en la red, para aeronaves que están bien cerca a su localidad. Usando esto aumenta bastante el movimiento fluido de otras aeronaves. Pero si usted está usando una conexión de honda angosta (Ej.: un MODEM lento) usted va a necesitar deshabilitar esta opción cuando esté cerca a aeropuertos muy concurridos. En la mayoría de los casos, no se debe tocar esta opción.

Enable SELCAL : Cuando esta opción ha sido habilitada, SquawkBox responderá a los mensajes especiales del código SELCAL que son mandados mediante texto en su frecuencia activa. Para más información sobre como trabaja el SELCAL en SquawkBox, lea [Using SELCAL](#).

Shor circuit model matching : Para visualizar una aeronave en especial, normalmente se usa el modelo que más se parece a los modelos instalados. Si esta opción está habilitada se hará un chequeo de todos los modelos en el programa, usando la prioridad especificada en la opción de Multi-jugadores, y la primera aeronave que "razonablemente" se parece a lo que usted busca, será

usada; aunque haya otra nave en otro lugar del programa que tiene un mejor parecido. Usted puede seleccionar esta opción si usted tiene modelos de aeronaves que quiere usar, y quiere dar más prioridad a estos modelos que a otros.

Randomize model set match ties : Cuando SquawkBox escoge una aeronave para visualizar otra nave, pueden haber múltiples aeronaves del modelo dado que son tan buenas como la escogida. Si esta opción esta habilitada, SquawkBox escoje un modelo sin usar ningún orden en particular. Si no, usará el primero de dos modelos que sean iguales. Típicamente esto ocurre cuando la aerolínea deseada no existe entre los modelos, y tampoco hay una versión genética. Pero puede que haya versiones múltiples de esa clase de aeronave para otras aerolíneas. En este caso visualizando la aerolínea incorrecta no es ideal, pero es mejor que no mostrar nada. Cuando se habilita esta opción, la aerolínea que se usa es escogida al azar.

FSD Port : Este es el número del portal de conexión para conectar con el servidor para el control de trafico aéreo.

Multiplayer Host Port : Este es el portal que usa la sesión interna de multi-jugadores que ha sido creada por SquawkBox..

ATC Info Time Delay : Este es la cantidad de tiempo permitido automáticamente para recibir informes de ATC , con el propósito de que SquawkBox sepe a cual cuarto de voz se debe unir para una frecuencia en particular.

Voice Service Interval : Esta es la frecuencia con la cual SquawkBox hace servicio al sistema de voz. Números bajos le deben proveer mejor operación en el sistema de voz, pero esto tiene un costo en la velocidad de operación del Simulador de Vuelo.

Instrucciones de Dot en SquawkBox

Hay varias Instrucciones especiales (ordenes) que usted puede entrar en la ventana principal de SquawkBox. Estas instrucciones son llamadas instrucciones de "dot" por que todas comienzan con un punto ("."). En Ingles el punto se llama "dot". Lo que sigue es una lista de todas las Instrucciones de dot en SquawkBox.

.msg <llamado><mensaje>

Mandaré un mensaje privado a alguna persona. Mandaré el mensaje inicial al usuario indicado por el código (callsign) del <llamado>,y abre una ventana de charla.

.info <llamado>

Trae la información sobre el controlador que ha sido especificado en el llamado. Si esta información existe, se la puede ver en la ventana principal de SquawkBox.

.com1 <frecuencia>

.com2 <frecuencia>

Aplica la frecuencia en el equipo COM1 o COM2 del Simulador de Vuelo.

.com [1 | 2 | both]

Equivalente a presionar los botones COM1,COM2, o Both (ambos) en el panel de radio del Simulador de Vuelo. Esto controla cual radio se usa para la transmisión, y si la recepción esta activa en la radio que no esta transmitiendo.

.xpdr <código de squawk>

.x <código de squawk>

Aplica el código de transmisión (squawk) en el panel de radio del Simulador de Vuelo

.wx <aeropuerto>

Actualiza el clima en el Simulador de Vuelo usando datos del aeropuerto especificado.

.metar <aeropuerto>

Trae el METAR del aeropuerto especificado y lo muestra en la ventana principal de SquawkBox.

.join <cuarto>

Se adjunta el cuarto privado que se ha especificado. El cuarto debe ser especificado como "servidor/cuarto".

.leave

Deja el cuarto privado de voz.

.invite <llamado>

Invita al llamado indicado a que se una en su cuarto privado de voz.

.priv <llamado>

.inf <llamado>

Le da informe sobre un usuario privilegiado. El uso de esta instrucción puede ser restringido por el servidor del control de tráfico aéreo.

Desinstalar el SquawkBox

Para desinstalar el SquawkBox, seleccione **Uninstall SquawkBox** del menú de programas del SquawkBox. O puede usted abrir el Panel de Control del Simulador de Vuelo y seleccione la opción "Add/Remove Programs". Seleccione a SquawkBox de la lista presentada. Se le pedirá que confirme esta selección. Antes de proceder debe estar seguro que ni SquawkBox ni el Simulador de Vuelo están operando. El desinstalador va a operar y le indicará si ha ocurrido algún problema durante el proceso de desinstalar. Si todavía quedan algunas partes de la aplicación, apague y vuelva a arrancar su computadora para remover las ultimas partes de la aplicación.

Es muy importante que usted se dé cuenta que el desinstalador va a remover directorios que fueron creados cuando el SquawkBox fué instalado en la computadora. Asi que si usted a instalado alguna carpeta o ficha en alguno de estos directorios, usted debe removerlos a otro lugar antes de comenzar la desinstalación. Por ejemplo si usted a puesto varias rutas de vuelo en el subdirectorio **C:\Programs Files\SquawkBox3** estas van a ser borradas.