

# Anwenderdoku Lua F3K Training – App V1.0.1 für DC\DS 14\16\2

Installation: .....	2
Konfiguration: .....	2
Taskfenster der App mit Key Funktionen beschrieben am Beispiel der Kleinen Leiter Task: .....	4
Telemetriefenster: .....	5
Beschreibung der Tasks: .....	6
<i>Task A: Letzter Flug</i> .....	6
<i>Task B: Vorletzter und letzter Flug</i> .....	7
<i>Task C: Gruppenstart längster Flug</i> .....	8
<i>Task D: Kleine Leiter</i> .....	9
<i>Task E: Poker</i> .....	10
<i>Task K: Große Leiter</i> .....	11
<i>Task FF: Freie Flüge</i> .....	12
Releasenotes .....	13
<i>V1.0.0</i> .....	13
<i>V1.0.1</i> .....	13
Anhang: .....	13
<i>Schalterempfehlung und Konfiguration für F3K</i> .....	13

Mit der Applikation werden Rahmen- Flug- und Leerlaufzeiten für verschiedene F3K Trainingstasks gezählt, angezeigt, teilweise akustisch ausgegeben sowie optional in einer Textdatei gespeichert.

In Release V1.0.1 sind folgende Trainingstasks umgesetzt

- A: Letzter Flug
- B: Vorletzter und letzter Flug
- C: Gruppenstart längster Flug
- D: Kleine Leiter
- E: Poker
- K: Große Leiter
- FF: Freie Flüge

Alle weiteren F3K Trainingstasks sind in Planung und werden im Folgestand V1.0.2 umgesetzt. Anzeige, Speicherung sowie akustische Ausgabe erfolgt dann analog der bereits implementierten Tasks.

## Installation:

Schritte in roter Schrift sind nur auszuführen, wenn die F3K App V1.0.0 bereits auf dem Sender installiert wurde.

- **Backup des Senders anlegen.**
- F3K\_V101.zip in ein temporäres Verzeichnis auf dem PC entpacken.
- Wer bereits die V1.0.0 installiert hat, F3K App aus allen Modellen löschen (Hauptmenü\Zusatzfunktionen\Benutzerapplikationen) F3K Training wählen und mit Key 4 ‚X‘ entfernen
- F3K Verzeichnis und F3K.lc aus Apps Verzeichnis des Senders löschen. (wenn bereits V1.0.0 installiert ist)
- Aus dem Audio Verzeichnis des Senders folgende Dateien löschen: F3K\_Fend.wav, F3K\_Frame.wav, R3K\_Tend.wav
- Inhalt des Apps Verzeichnisses (**F3K.lc und F3K Verzeichnis mit Unterverzeichnissen**) in das Apps Verzeichnis des Senders kopieren.
- Inhalt des Audio Verzeichnisses ins Audio- Verzeichnis des Sendes kopieren. **Hierbei unbedingt beachten, Inhalt von Audio\de nach Audio\de und Inhalt von Audio\en nach Audio\en auf dem Sender!!!**
- Unter Hauptmenü\Zusatzfunktionen\Benutzerapplikationen über Key3 (+) die App F3K Training auswählen und mit OK bestätigen
- Unter Hauptmenü\Stoppuhren/Sensoren\Telemetrieanzeige über Key3(+) die App F3K Training auswählen und mit OK bestätigen

*Hinweis: Die App startet erst 5 Sekunden nach Hochlauf des Senders mit allen Anzeigen. Gleiches gilt für Modellwechsel.*

## Konfiguration:

- Konfigurationsmenü öffnen über Hauptmenü\F3K Training\Key1 (Werkzeug Symbol)
- In der ersten Listbox wird die Trainingstask ausgewählt. Die gewählte Task erscheint dann auch als Fenstertitel. **Im Stand V1.0.1 wurden nur die Tasks A,B,C,D,E,K sowie FF umgesetzt. Wird eine nicht implementierte Task gewählt, ist die FF Freie Flüge Task default aktiviert.**

Tx	Standard	12:22:32	64%	Tx	Standard	12:22:50	64%
<b>Task D Kleine Leiter</b>				<b>Wählen die Option</b>			
<b>D )</b> <b>Kleine Leiter</b> ▾				Letzter Flug Vorletzter und letzter Flug Gruppenstart längster Flug <b>Kleine Leiter</b> Poker Drei Flüge aus Sechs Die fünf längsten Flüge			
Rahmenzeit count down	10	▾					
Startschalter Rahmenzeit	Sa	✗					
Startschalter Flugzeit	Sa	✓					
Stoppschalter Flugzeit	Sa	✗					
Ausgabe Rahmenzeit	Sb	✗					
Speichern und Reset	Sc	✓					
Ok				Esc			Ok

- **Rahmenzeit count down** definiert die Count Down Zeit vor Start der Rahmenzeit in Sekunden. In der kleinen Leiter von 5 – 15 Sekunden wählbar.
- Mit **Startschalter Rahmenzeit**, **Startschalter Flugzeit** sowie **Stoppschalter Flugzeit** legt man die Bedienelemente zum Start \ Stopp der Zeiten fest. Es können natürlich alle Funktionen auf einen Schalter konfiguriert werden. Z. Bsp. mit Taster betätigt = Start Rahmenzeit, Taster freigegeben Start Flugzeit, Taster betätigt Stopp Flugzeit. Damit werden dem Anwender alle Einstellmöglichkeiten offen gehalten.
- **Ausgabe Rahmenzeit** definiert den Schalter für die optionale akustische Ausgabe der verbleibenden Rahmenzeit. Bei Betätigung erfolgt Sprachausgabe:
  - „xx Minuten xx Sekunden Rahmenzeit“
- **Kombischalter Task beenden \ Speichern und Reset** definiert einen Schalter zum Beenden der Task, wenn Task aktiv und Leerlaufzeit läuft. Es erfolgt eine akustische Ausgabe, dass die Task manuell beendet wurde. Ein nochmaliges Betätigen des gleichen Schalters führt zu Abspeichern der Flugzeiten in eine Datei und in Folge Reset der Trainingstask. Die Funktion ist nur nach Abschluss des Trainings (alle Flüge durchgeführt oder manuell beendet bzw. Rahmenzeit abgelaufen) aktiv.
- **CountDown Flugende** ist nur für die Poker Task aktiv. Über diesen Schalter kann man den Flugzeit - Countdown auslösen, wenn die gemerkte Pokerzeit abgelaufen ist. Für alle Schalter können auch logische Schalter definiert werden. Zur Konfiguration die Poker Task aktivieren. **Zur Schalterzuordnung sei auf die Empfehlung im Anhang verwiesen.**

Tx	Init	12:22:20	64%
<b>Task E Poker</b>			
Rahmenzeit count down	10	▾	
Startschalter Rahmenzeit	Sa	✗	
Startschalter Flugzeit	Sa	✓	
Stoppschalter Flugzeit	Sa	✗	
Ausgabe Rahmenzeit	Sc	✗	
Speichern und Reset	Sc	✓	
<b>CountDown Flugende</b>	<b>Sb</b>	<b>✗</b>	
Ok			

## Taskfenster der App mit Key Funktionen beschrieben am Beispiel der Kleinen Leiter Task:



Das Taskfenster enthält folgende Komponenten:

- Fenstertitel entspricht der gewählten Task
- **RZ** entspricht der verbleibenden Rahmenzeit die im Countdown zählt. Nach Start Rahmenzeit wird der konfigurierte pre count down angezeigt und akustisch ausgegeben. Nach Ablauf des pre count downs startet automatisch die Rahmenzeit.
- **FZ** entspricht der verbleibenden Flugzeit. Akustisch ausgegeben wird Sollflugzeit bei Start, volle Minuten, 30 Sekunden, 25 Sekunden sowie von 20 – 1 jede Sekunde. Bei 0 wird mittels System- Beep das Soll Ende des Traininsfluges signalisiert.
- **TZ** entspricht der Summe aller gültigen Flüge
- Auf der rechten Seite werden in Spalte 1 die Sollflugzeiten, in Spalte 2 die Leerlaufzeiten zwischen Start Rahmenzeit bzw. Stopp Flugzeit - Start Flugzeit und in Spalte 3 die Flugzeiten angezeigt. Ist die Flugzeit ungültig, (Flugzeit < Sollzeit) wird der Flug mit aktueller Sollzeit wiederholt. Sonst geht es automatisch nach Flugzeit Stopp in die nächste Sollzeit. Alle gültigen Flüge werden invers dargestellt (schwarzer Hintergrund, weiße Schrift)
- Nach Abschluss des Trainings (alle Zeiten gültig geflogen oder Rahmenzeit abgelaufen) wird dies akustisch ausgegeben.
- **Key1** (Werkzeugsymbol) öffnet die Konfigurationsseite der App
- **Key2** (X) Setzt alle Zeiten zurück
- **Key3** (Dateisymbol) Speichert das Training in einer Textdatei. Die Textdatei ist unter Apps\F3K\F3Kddmmyy.txt gespeichert. dd entspricht aktuellem Tag, mm Monat yy Jahr. Alle Trainingstasks eines Tages sind chronologisch untereinander zusammengefasst. Die Datei kann mit jedem Texteditor, vorzugsweise Notepad++ geöffnet werden.

18:22:36	Task FF	Freie Flüge		
Modell:	Epsilon			
	Flug	Flugzeit	Leerlaufzeit	Summe gültige Flüge
	01	00:00:76	00:00:39	00:00
	02	00:00:50	00:00:20	00:01
	03	00:00:35	00:00:19	00:01
	04	00:00:35	00:00:15	00:01
	05	00:01:24	00:00:18	00:03
Summe gültige Flüge		: 00:03		

## Telemetriefenster:



Für die App ist ein Telemetriefenster verfügbar. Die Timeranzeige hier entspricht der App Anzeige. Steuerung ist hier nur über die konfigurierten Schalter möglich (Key – Funktionen wie im App – Fenster entfallen). Nach Trainingsende werden über Kombischalter [Speichern und Reset](#) die Ergebnisse im File gespeichert und alle Zähler zurückgesetzt. Start eines neuen Trainings erfolgt über Schalter [Start Rahmenzeit](#).

## Beschreibung der Tasks:

### Task A: Letzter Flug

Display bei aktivem Flug

Tx 	Standard	12:22:12	64%
Task A Letzter Flug			
RZ	04:30		
FZ	03:29	01:31:51	
SZ	00:11	SoZ	05:00
max: 71K act: 58K Powered by Geierwally - V1.0.1			
			Ok

Display Leerlaufzeit zwischen Flügen

Tx 	Standard	12:22:31	64%
Task A Letzter Flug			
RZ	02:18		
FZ	00:00	02:41:73	
SZ	02:41	VZ	02:18:26
max: 71K act: 58K Powered by Geierwally - V1.0.1			
			Ok

Gewertet wird nur der letzte Flug. Wird kürzer geflogen oder die Rahmenzeit läuft ab, geht die reine Flugzeit in die Wertung. Wird länger geflogen, geht die Sollzeit von 5 Minuten in die Wertung.

**RZ** entspricht der verbleibenden Rahmenzeit. Rahmenzeit kann 7 oder 10 Minuten konfiguriert werden.

**FZ** links zeigt die verbleibende Flugzeit zur Sollzeit und rechts die bereits geflogene Zeit.

**SZ** Ist die gewertete Summenzeit des letzten Fluges.

**SoZ** bei aktivem Flug rechts angezeigt entspricht der Sollzeit von fix 5 Minuten bei Task A

**VZ** im Leerlaufzeit Display entspricht der Differenz der Sollzeit zur geflogenen Zeit. Wird länger als Sollzeit geflogen, zählt nur die Sollzeit in der Wertung. (**SZ**)

Die Task kann in der Leerlaufzeit zwischen den Flügen über den konfigurierten

Kombischalter **Task beenden \ Speichern und Reset** beendet werden. Bei nochmaliger Betätigung des Schalters werden alle Daten des letzten Fluges im Logfile gespeichert.

Die verbleibende Flugzeit wird während des Fluges jede Minute bzw. ab 20 Sekunden jede Sekunde im Count down akustisch ausgegeben. Läuft die Rahmenzeit während des Fluges ab, wird dies auch akustisch im Count down ausgegeben. Ist die Rahmenzeit abgelaufen oder wurde die Sollzeit von 5 Minuten geflogen, beendet die Task automatisch und man kann mit Schalter **Speichern und Reset** die Daten im Logfile speichern.

Über Schalter **Ausgabe Rahmenzeit** wird unabhängig ob Flug oder Leerlauf die verbleibende Rahmenzeit angesagt.

## Task B: Vorletzter und letzter Flug



Gewertet wird nur der vorletzte und letzte Flug. Wird kürzer geflogen oder die Rahmenzeit läuft ab, geht die reine Flugzeit in die Wertung. Wird länger geflogen, geht die Sollzeit von 5 oder 3 Minuten in die Wertung (SZ).

RZ entspricht der verbleibenden Rahmenzeit. Rahmenzeit kann 7 oder 10 Minuten konfiguriert werden.

FZ links zeigt die verbleibende Flugzeit zur Sollzeit und rechts die bereits geflogene Zeit.




SZ Entspricht der gewerteten Summenzeit der letzten beiden Flüge.

SoZ Rechts angezeigt entspricht der Sollzeit von 5 oder 3 Minuten je nach konfigurierter Rahmenzeit.

Die Task kann in der Leerlaufzeit zwischen den Flügen über den konfigurierten Kombischalter [Task beenden \ Speichern und Reset](#) beendet werden. Bei nochmaliger Betätigung des Schalters werden alle Daten der letzten beiden Flüge im Logfile gespeichert. Die verbleibende Flugzeit wird während des Fluges jede Minute bzw. ab 20 Sekunden jede Sekunde im Count down akustisch ausgegeben. Läuft die Rahmenzeit während des Fluges ab, wird dies auch akustisch im Count down ausgegeben. Ist die Rahmenzeit abgelaufen oder wurde die Sollzeit von 5 bzw. 3 Minuten geflogen, beendet die Task automatisch und man kann mit Schalter [Speichern und Reset](#) die Daten im Logfile speichern.

Über Schalter [Ausgabe Rahmenzeit](#) wird unabhängig ob Flug oder Leerlauf die verbleibende Rahmenzeit angesagt.

## Task C: Gruppenstart längster Flug

Tx  Standard  12:22:15  64%

Task C Gruppenstart längster Flug

RZ 00:01

FZ 02:41

SZ 00:11

180s 00:08:06 02:51:92


180s 00:03:74 02:56:25


180s 00:19:86 00:00:00


180s


180s

max: 59K act: 59K Powered by Geierwally - V1.0.1









Ok

In dieser Task ist keine Rahmenzeitvorgabe. Es wird in Gruppe gestartet und 5 Flüge gehen in Wertung. Startzeitpunkt ist frei. Zum Startfenster zählt mit Startschalter Rahmenzeit der Countdown von 10 Sekunden. Dann folgt die akustische Ausgabe des 3 Sekunden Startfensters in Form eines abschwellenden Tones. Wird vor oder nach dem Fenster gestartet, ist der Flug ungültig. Sollzeit jedes Fluges ist 3 Minuten. Wird kürzer geflogen, zählt die reine Flugzeit, wird länger geflogen die Sollzeit von 3 Minuten.

**RZ** Hier wird der Count down von 10 Sekunden und dann das 3 Sekunden Startfenster angezeigt

**FZ** Zeigt die verbleibende Flugzeit.

**SZ** Entspricht der gewerteten Summenzeit der letzten Flüge.

Rechts werden alle 5 Flüge angezeigt mit Sollzeit, Flugzeit sowie Differenz aus Sollzeit und Flugzeit. Alle bereits gewerteten Flüge werden invers dargestellt. Nach 5 Flügen wird die Task automatisch beendet.

Die Task kann in der Leerlaufzeit zwischen den Flügen über den konfigurierten Kombischalter **Task beenden \ Speichern und Reset** beendet werden. Bei nochmaliger Betätigung des Schalters werden alle Daten der letzten Flüge im Logfile gespeichert. Die verbleibende Flugzeit wird während des Fluges jede Minute bzw. ab 20 Sekunden jede Sekunde im Count down akustisch ausgegeben.



## Task D: Kleine Leiter



Innerhalb einer Rahmenzeit von 10 Minuten sind 7 Flüge mit fester Zeitvorgabe zu erreichen. Wird kürzer als Sollzeit geflogen, ist der entsprechende Flug zu wiederholen. Wird länger geflogen, zählt die Sollzeit in die Wertung.

**RZ** Entspricht der verbleibenden Rahmenzeit.

**FZ** Zeigt die verbleibende Flugzeit

**SZ** Entspricht der gewerteten Summenzeit der letzten gültigen Flüge.

Rechts werden alle 7 Flüge angezeigt mit Sollzeit gefolgt von Leerlaufzeit sowie reiner Flugzeit.

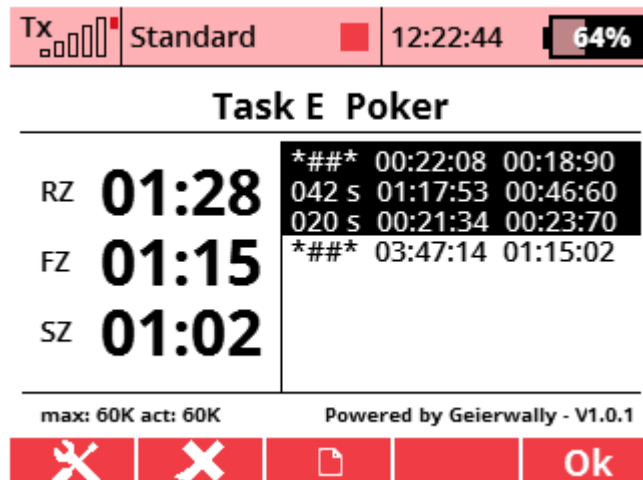
Alle bereits gewerteten Flüge werden invers dargestellt. Nach 7 Flügen bzw. Ablauf der Rahmenzeit wird die Task automatisch beendet.

Die verbleibende Flugzeit wird während des Fluges jede Minute bzw. ab 20 Sekunden jede Sekunde im Count down akustisch ausgegeben. Ablauf der Rahmenzeit wird ebenso akustisch im Count down ausgegeben. Reicht die Rahmenzeit nicht aus für weitere Flüge, wird dies akustisch ausgegeben und die Task beendet.

Über Schalter **Ausgabe Rahmenzeit** wird unabhängig ob Flug oder Leerlauf die verbleibende Rahmenzeit angesagt.

Nach beendeter Task werden mit Schalter **Speichern und Reset** die Daten im Logfile gespeichert und die Timer zurückgesetzt.

## Task E: Poker



Innerhalb einer Rahmenzeit von 10 Minuten sind vom Piloten selbst angesagte Flugzeiten zu erreichen. Da Spracheingabe der Sollzeit nicht möglich ist, wird die reine Flugzeit alle 10 Sekunden akustisch ausgegeben. Startzeitpunkt ist frei. Zum Einleiten des Flugendes ist der [CountDown Flugende](#) Schalter zu konfigurieren. Betätigung des Flugendeschalters definiert die Sollzeit. Ab da zählt akustisch der Countdown zum Beenden des Fluges. Die bestimmte Sollzeit wird nach beendetem Flug auf die Summenzeit addiert. Bei Ablauf der Rahmenzeit zählt ebenso der Countdown. Wird innerhalb des Flugzeit - Count downs gelandet, ist der Flug ungültig. Wird ohne Count down gelandet, ist der Flug ebenso ungültig. Anzahl der Flüge ist beliebig.

[RZ](#) Entspricht der verbleibenden Rahmenzeit.

[FZ](#) Zeigt die reine Flugzeit und nach Einleitung des Count down die verbleibende Flugzeit.

[SZ](#) Entspricht der gewerteten Summenzeit der letzten gültigen Flüge.

Rechts werden alle Flüge angezeigt mit Sollzeit gefolgt von Leerlaufzeit sowie reiner Flugzeit. Mit \*\*\* in der Sollzeit ist der Flug ungültig, bzw. entspricht es dem aktuellen Flug. Alle bereits gewerteten Flüge werden invers dargestellt. Nach Ablauf der Rahmenzeit wird die Task automatisch beendet. Stehen mehr als 8 Flüge rechts im Taskdisplay, ist es mittels Drehschalter möglich zu scrollen. Dies funktioniert jedoch nur im Task- und nicht im Telemetriedisplay.

Die reine Flugzeit wird während des Fluges alle 10 Sekunden akustisch ausgegeben, beim Count down jede Sekunde. Ablauf der Rahmenzeit wird ebenso akustisch im Count down ausgegeben.

Die Task kann in der Leerlaufzeit zwischen den Flügen über den konfigurierten Kombischalter [Task beenden \ Speichern und Reset](#) beendet werden. Bei nochmaliger Betätigung des Schalters werden alle Daten der letzten Flüge im Logfile gespeichert und die Timer zurückgesetzt.

## Task K: Große Leiter



In einer Rahmenzeit von 10 Minuten sind 5 fest vorgegebene Sollzeiten zu fliegen. Unterschied zur kleinen Leiter ist hier, dass alle Flüge gezählt werden. Ist die Flugzeit kürzer, geht die komplette Flugzeit in Wertung. Ist die Flugzeit länger, geht nur die Sollzeit in Wertung.

**RZ** Entspricht der verbleibenden Rahmenzeit.

**FZ** Zeigt die verbleibende Flugzeit

**SZ** Entspricht der gewerteten Summenzeit der letzten Flüge.

Rechts werden alle 7 Flüge angezeigt mit Sollzeit gefolgt von Leerlaufzeit sowie reiner Flugzeit.

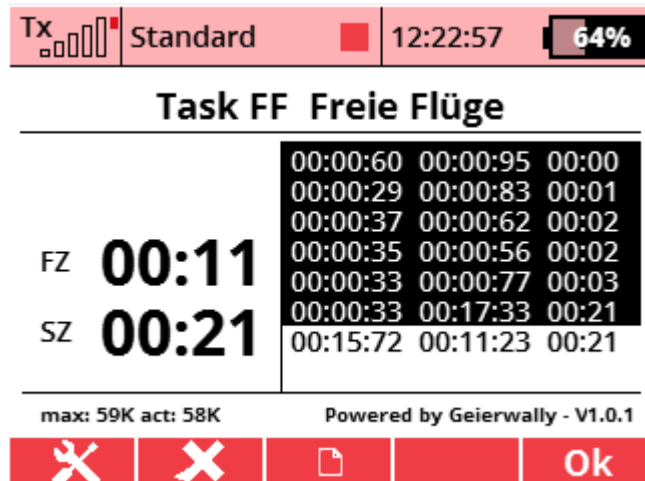
Alle bereits gewerteten Flüge werden invers dargestellt. Nach 5 Flügen bzw. Ablauf der Rahmenzeit wird die Task automatisch beendet.

Die verbleibende Flugzeit wird während des Fluges jede Minute bzw. ab 20 Sekunden jede Sekunde im Count down akustisch ausgegeben. Ablauf der Rahmenzeit wird ebenso akustisch im Count down ausgegeben.

Über Schalter **Ausgabe Rahmenzeit** wird unabhängig ob Flug oder Leerlauf die verbleibende Rahmenzeit angesagt.

Nach beendeter Task werden mit Schalter **Speichern und Reset** die Daten im Logfile gespeichert und die Timer zurückgesetzt.

## Task FF: Freie Flüge



Hier sind alle Flüge gültig. Es gibt keine Rahmen – oder Flugzeitvorgaben.

**FZ** zeigt die reine Flugzeit

**SZ** entspricht der gewerteten Summenzeit der letzten Flüge.

Rechts werden alle Flüge angezeigt mit Leerlaufzeit gefolgt von reiner Flugzeit sowie der Summenzeit nach beendetem Flug. Nach jedem beendeten Flug wird die Flugzeit akustisch ausgegeben.

Alle bereits gewerteten Flüge werden invers dargestellt. Nach 20 Flügen wird die Task automatisch beendet.

Stehen mehr als 8 Flüge rechts im Taskdisplay, ist es mittels Drehschalter möglich zu scrollen. Dies funktioniert jedoch nur im Task- und nicht im Telemetriedisplay.

Die Task kann in der Leerlaufzeit zwischen den Flügen über den konfigurierten Kombischalter **Task beenden \ Speichern und Reset** beendet werden. Bei nochmaliger Betätigung des Schalters werden alle Daten der letzten Flüge im Logfile gespeichert und die Timer zurückgesetzt.

## Releasenotes

### V1.0.0

- Realisierung aller Grundfunktionalitäten, Anzeige, Software Timer 100ms granular, Steuerelemente, Dateihandling für Logging.
- Umsetzung der Trainingstask „Kleinen Leiter“

### V1.0.1

- Bugfixing Speicherprobleme bei Hochlauf sowie Modell- und Taskwechsel auf DC\DS 14 und 16
- Umsetzung folgender Tasks:
  - A: Letzter Flug
  - B: Vorletzter und letzter Flug
  - C: Gruppenstart längster Flug
  - D: Kleine Leiter
  - E: Poker
  - K: Große Leiter
  - FF: Freie Flüge

## Anhang:

### ***Schalterempfehlung und Konfiguration für F3K***

Für DC:

<https://www.hacker-motor-shop.com/Funk-Fernsteuerungen/Jeti-Duplex-Sender-Zubehoer/Jeti-Senderzubehoer/Schalter-Bedienelemente/Tastschalter-DOWN-DC-Sender-DUPLEX-2-4EX.htm?SessionId=&a=article&ProdNr=80001611&p=8219>

oder

<https://www.hacker-motor-shop.com/Funk-Fernsteuerungen/Jeti-Duplex-Sender-Zubehoer/Jeti-Senderzubehoer/Schalter-Bedienelemente/Tastschalter-UP-DC-Sender-DUPLEX-2-4EX.htm?SessionId=&a=article&ProdNr=80001610&p=8219>

Für DS:

<https://www.hacker-motor-shop.com/Funk-Fernsteuerungen/Jeti-Duplex-Sender-Zubehoer/Jeti-Senderzubehoer/Schalter-Bedienelemente/Tastschalter-DOWN-DS-Sender-DUPLEX-2-4EX.htm?SessionId=&a=article&ProdNr=80001613&p=8219>

oder

<https://www.hacker-motor-shop.com/Funk-Fernsteuerungen/Jeti-Duplex-Sender-Zubehoer/Jeti-Senderzubehoer/Schalter-Bedienelemente/Tastschalter-UP-DS-Sender-DUPLEX-2-4EX.htm?SessionId=&a=article&ProdNr=80001612&p=8219>

Je nachdem auf welcher Seite man den Schalter verwenden möchte (Links- oder Rechtshänder beim Wurf des DLG-Modells)

Definition:

Nach oben ist Richtung Himmel, nach unten ist Richtung Boden. Nach vorne ist vom Piloten weg, nach hinten ist zum Piloten hin.

Schalter SB ist getauscht auf einen Tastschalter lt. den obigen Links. Nach oben gezogen wird getastet, Mittenstellung und nach unten ist gerastete Stellung.

Schalter SB schaltet bei mir gleichzeitig die Flugphasen!

Flugphasen:

Nach oben ist Turnphase (Drehung). Da hält man das Modell (somit darf keine Flugzeit laufen) in der Drehung und schaltet direkt nach dem Fangen des Modells in diese Flugphase. Mittenstellung ist Zoom (wenn man den Flieger loslässt und dieser gerade nach oben steigen soll). Hierbei fängt im Grunde (beim Loslassen des Tasters) die Flugzeit an, da das Modell die Hand des Piloten unmittelbar verlassen hat.

Nach unten geschaltet ist die Thermikphase – hier mischt man mit Schieber 5 die Verwölbung manuell zu von 0mm bis zu dem gewünschten Verwölbungswert. Wer fixe Thermikstellungen haben möchte, könnte den Schalter E (3-stufig – z.B. für Speed, Thermik 1 und Thermik 2) dafür verwenden.

Die Landeklappenstellung ist nur in der Flugphase Thermik über das Menü Butterfly (im Mode 1) auf Steuerhebel 1 („Gas“ rechts) programmiert. Hier wird in den ersten 10% noch kein Butterfly aktiviert.

Zugleich mit den Flugzuständen wird auch die Schalterbelegung für die F3K Tasks belegt:

Schalter SB nach oben ist Rahmenzeit START UND FLUGZEIT STOP

Schalter SB in der Mittelstellung ist FLUGZEIT START

Schalter SA nach oben wird die restliche Rahmenzeit angesagt

Schalter SD nach hinten wird in die Datei gespeichert bzw. die Task zurückgesetzt wenn diese fertig ist.

Für den Start des 20sek. Countdowns beim Poker verwende man einen Logischen Schalter aus Schalter B nach unten (Thermikphase) und Steuerhebel 1 (steht standardmäßig immer nach vorne) mit 5-8% Betätigung nach hinten (nur zum Aktivieren des Countdowns). Der Steuerhebel kann dann wieder in die Ausgangsposition gestellt werden (Butterfly wird dabei nicht aktiviert, da dieser erst bei 10% startet). Damit wird vermieden dass hier eine ungewollte Verwölbung ansteht.