

Guide Sailaway

Dernière modification : 10 juin 2026

Table des matières

Table des matières

Introduction

Notions de base

Le premier mille

Touches

Carte

Navigation à la voile

Navigation automatique

Mode de navigation automatique

Disposition du clavier

Disposition de la manette de jeu

Contrôle de la caméra

Mode vue souris

Mode contrôle interface

Basculer entre les modes

Se déplacer à bord

Déplacement horizontal

Déplacement vertical

Utiliser le drone

Menu principal

Menus contextuels

Fenêtres

Fenêtre simple

Fenêtre modale

Barre latérale

Fenêtre plein écran

Manette de jeu

Bulles

Connexion

Reconnexion

Comptes multiples

Mes bateaux

Sélectionner un bateau

Bateau d'équipe / bateau de club

Ajouter un nouveau bateau

Supprimer un bateau

Sélectionner un modèle de bateau

Acheter un modèle de bateau

Créer un modèle de bateau

Personnaliser un bateau

Voilerie

Livrées

Plans de pont

Navigation à la voile

Barre le bateau

Ardeur au vent

Naviguer à reculons

Modes de navigation automatique

Hisser et affaler les voiles

Prise de ris et enroulement

Écoutes et réglages du bateau

Utiliser la souris

Utiliser le clavier

Désélectionner

Journal de bord

Provisions

Navigation au moteur

Manette des gaz

Barre

Naviguer ensemble

Mouillage

Ancre

Ancre flottante

Lever l'ancre

Amarrage

Amarrer

Larguer les amarres

Échouage

Échoué

Se déséchouer

Courant

Instruments

Tableau de bord

Cap, CMG et relèvement

Cap vrai (HDG)

Déclinaison

Déviaton

Cap magnétique (HDG)

Route sur le fond (CMG)

Relèvement

Sextant

Jumelles

Créer des instruments

Ajouter un nouvel instrument

Affichages

Définitions de valeurs

Ordre de dessin

Polices, taille et alignement

Calculs

Ligne horizontale ou verticale

Affichage sur le tableau de bord et/ou sur le bateau

Vitesse du bateau

En ligne : Physique

Hors ligne : Polaires

Améliorer la polaire du modèle de bateau

Améliorer votre propre polaire

Conditions d'enregistrement des données de vitesse

Carte

[Utiliser la carte](#)

[Menu contextuel](#)

[Superposition d'image satellite](#)

[Superposition d'image personnalisée](#)

[Routes](#)

[Bouées et amers](#)

[Différence entre la carte et le site web](#)

[Navigation hors ligne](#)

[Abandonné](#)

[À court de nourriture ou d'eau](#)

[En dérive](#)

[Échoué](#)

[Plus de waypoint](#)

[Mouiller l'ancre](#)

[Courant de marée](#)

[Vitesse du bateau](#)

[Tutoriels](#)

[Suivre un tutoriel](#)

[Créer un tutoriel](#)

[Communauté de marins](#)

[Compte utilisateur](#)

[Clubs de voile](#)

[Nouvelles du club](#)

[Équipes](#)

[Nouvelles de l'équipe](#)

[Captures d'écran](#)

[Suggestions des navigateurs](#)

[Discord](#)

[Chat](#)

[Annonces](#)

[Messages persistants](#)

[Pages web et coordonnées](#)

[Invitations](#)

[Raccourcis](#)

Sécurité

Grossièretés et abus

Organiser des événements

Nouvel événement de voile

Types d'événements

Modifier un événement

Image de présentation

Rapport d'événement

Participer aux événements

Rejoindre un événement de voile

Courses d'entraînement

Modifier le parcours de course

Classements

Points de classement

Diminution des points dans le temps

Plusieurs personnes à bord

Le classement peut changer en cours de course

Classements d'équipe et de club

Défis

Paramètres

Clavier et souris

Paramètres vidéo

Statistiques de performance

Système

Connexion web

Connexion multijoueur

Fret maritime

Navires de fret

Routes maritimes

Navires utilisés pour une route

Points de passage pour route maritime

Importer des points de passage

Calendrier de route maritime

Destination atteinte

Voyage retour

Concepteur de bateaux

Éditeur de monde

Introduction

Bienvenue dans Sailaway, le meilleur simulateur de voile disponible.

Ce document a pour but de vous aider à démarrer avec Sailaway et de vous permettre de vous y retrouver plus facilement. Il est en cours d'élaboration : les chapitres peuvent évoluer et de nouvelles informations seront ajoutées au fil du temps.

Certains liront l'intégralité du contenu avant de prendre la mer, mais mon conseil est de lire les bases, de suivre quelques tutoriels et de simplement expérimenter. Si quelque chose n'est pas clair, essayez de le chercher dans ce guide. Si c'est toujours flou, demandez à un autre navigateur. Vous pouvez le faire dans le chat du jeu ou sur Discord. Et vous pouvez bien sûr toujours envoyer un e-mail à support@sailaway.world

J'espère que vous passerez d'excellents moments sur les eaux virtuelles et que vous naviguerez de nombreux milles. Qui sait, peut-être même ferez-vous le tour du globe plusieurs fois.

Notions de base

Le premier mille

Non, pas un mille ordinaire, un mille nautique.

Touches

Sailaway s'ouvre avec une courte introduction qui explique comment barrer et régler les voiles.

- Afficher le pointeur de souris avec Alt
- Barrer avec Z/X
- Sélectionner une écoute avec Q/E
- Border/choquer une écoute avec F/R

Mais que faire si vous avez un clavier AZERTY ou QWERTZ au lieu du QWERTY ? Avant de changer ces réglages de touches, allez dans le menu principal (touche Échap), puis « Paramètres », puis « Clavier, Souris ». Vous pouvez y sélectionner un autre type de clavier.

Il existe bien d'autres touches. Par exemple M pour la Carte. Lorsque vous déplacez le pointeur de souris (vous devrez peut-être appuyer d'abord sur Alt) vers le coin inférieur droit de l'écran, une icône de touche avec un point d'interrogation (?) apparaît. En cliquant dessus, la liste de toutes les touches s'affiche. Vous pouvez aussi consulter le chapitre suivant où figure un schéma de la disposition du clavier.

Carte

Appuyez sur la touche M pour afficher la carte. Vous pouvez la faire glisser et zoomer pour naviguer dedans. Un menu contextuel apparaît lorsque vous cliquez dans la carte. Cliquez sur « Aller à ma position » pour afficher votre bateau sur la carte et éventuellement dézoomer pour voir où vous êtes.

Si vous souhaitez rejoindre vos eaux habituelles, déplacez/zoomez la carte vers la zone souhaitée, cliquez dedans et sélectionnez « Se téléporter ici ». Le bateau sera instantanément déplacé au nouvel emplacement.

Notez qu'il peut y faire nuit. Si l'heure est réglée pour suivre l'heure locale, vous risquez de vous retrouver dans l'obscurité. Pour changer l'heure : cliquez dans le ciel, sélectionnez « Ajuster les conditions », puis décochez « Utiliser la date et l'heure système » et changez l'heure.

Navigation à la voile

Vous avez besoin de vent pour naviguer et devez régler vos voiles en fonction de ce vent.

Il y a environ 5 directions. Regardez la girouette sur votre écran. La flèche pointe toujours vers l'origine du vent. Pas dans la direction que suit le vent, mais d'où il vient.

Vent de face. Appelé « dans l'oeil du vent » (en irons) — impossible de naviguer ainsi. Les voiles faseyent bruyamment.

Vent de 45 degrés. Appelé « navigation au près ». Les voiles sont bordées à bloc, le bateau gîte et tape dans les vagues. Naviguez ainsi sur bâbord un moment, puis sur tribord, et vous verrez que le bateau remonte lentement contre le vent.

Vent de côté (90 degrés). Appelé « travers ». Les voiles sont choquées jusqu'à presque faseyer. Le bateau navigue un peu plus vite et gîte un peu moins.

Vent de derrière à 45 degrés (135 degrés). Appelé « grand largue ». Les voiles sont choquées un peu plus. Le bateau est vraiment rapide et gîte moins. C'est un régal sur un bateau rapide.

Vent de derrière (180 degrés). Appelé « navigation vent arrière ». Les voiles sont complètement étarquées. Le bateau est lent, le vent semble calme. Une façon un peu ennuyeuse d'avancer.

Vous pouvez maintenant vérifier la direction du vent et régler les voiles avec les écoute.

- Vérifiez la direction du vent
- Sélectionnez la grande écoute avec Q ou E
- Appuyez sur F pour border ou R pour choquer l'écoute.

L'angle idéal de la voile est légèrement plus bordé que le moment où elle commence à faseyer.

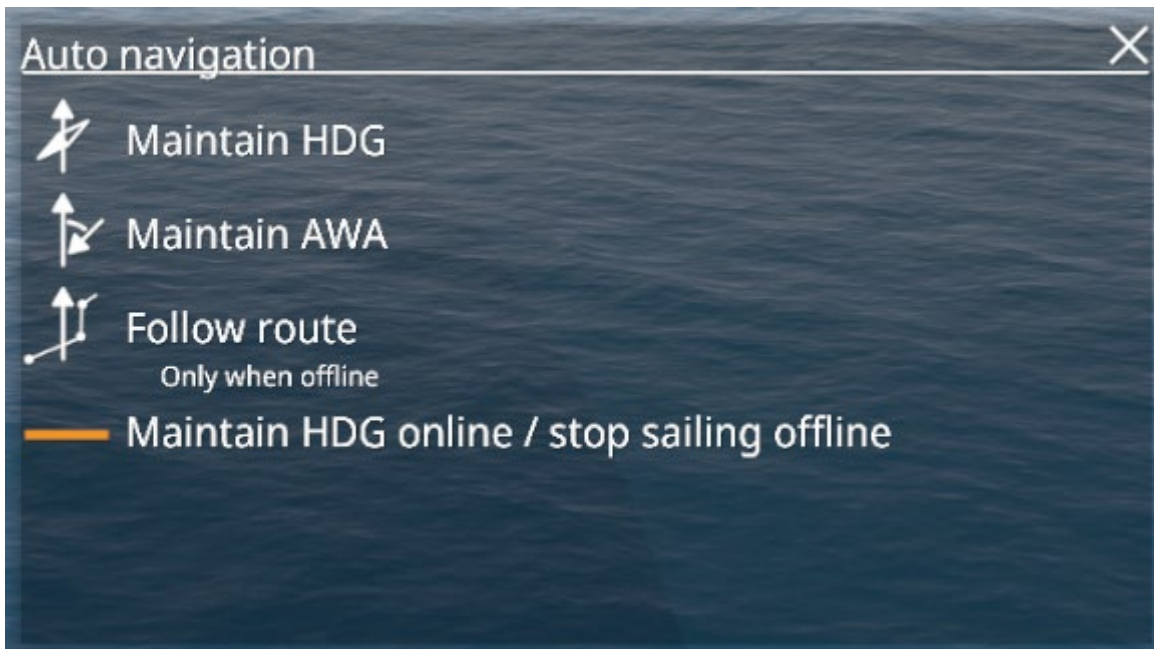
Faites de même pour le génois ou le foc (la voile à l'avant du bateau).

Et voilà.

Dès que vous barrez, l'angle de vent changera et vous devrez régler les voiles en conséquence.

Navigation automatique

Si vous cliquez sur le bateau, un menu contextuel apparaît. Sélectionnez « Navigation automatique ».



La 1ère option fait naviguer le bateau en maintenant le même cap qu'il suit actuellement.

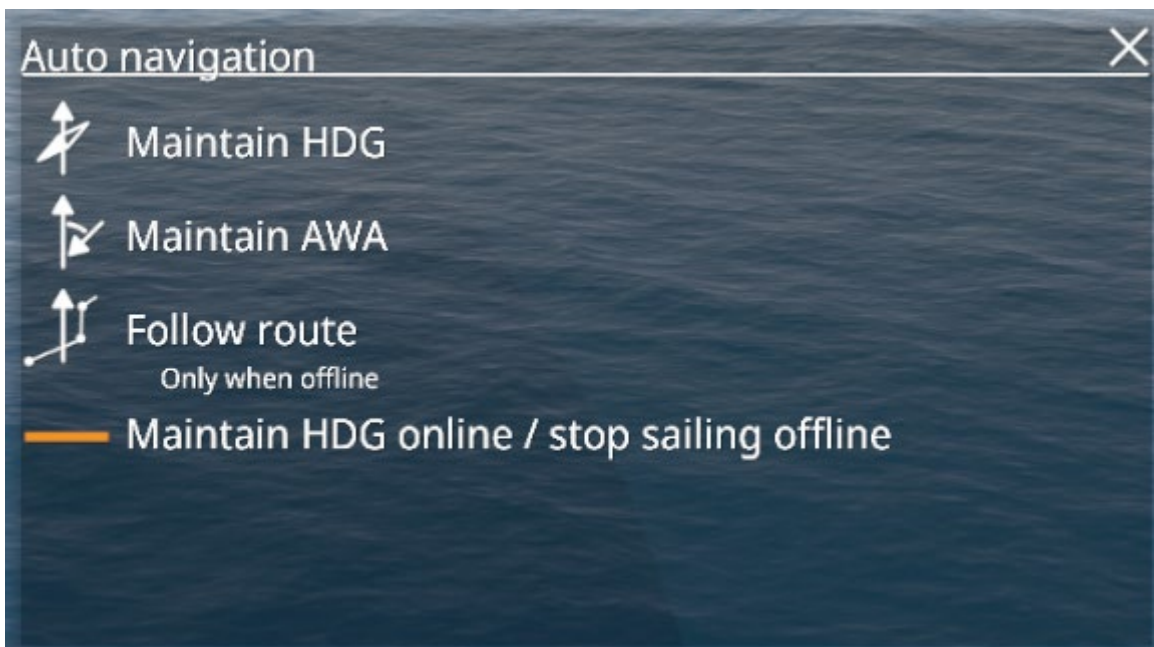
La 2ème option fait naviguer le bateau en maintenant un angle constant par rapport au vent. Quand le vent change, le bateau change de cap.

La 3ème option est pour plus tard, quand vous aurez défini une route pour votre voyage.

Vous pouvez fermer la fenêtre une fois terminé.

Mode de navigation automatique

Cliquez à nouveau sur le bateau et choisissez « Mode de voile ».



Les options s'expliquent d'elles-mêmes. Si vous débutez en voile, restez sur « Sans se fatiguer » ou « Bain de soleil ».

Combien de milles avez-vous parcourus pendant cette lecture ? Je parie que votre premier mille est déjà derrière vous. Ou avez-vous utilisé la téléportation ? C'est de la triche.

Disposition du clavier !

Sailaway III - Default keyboard layout															
~ 1	1st / 3rd person 2	Boat popup menu 3	Sea popup menu 4	Sky popup menu 5	Ease all sheets 6	^ 7	& 8	* 9	Head light 0	Toggle avatars -	+ =	Backspace			
Tab ←	Select control or line left Q	Move forward W	Select control or line right E	Ease line or control R	Show sail view T	Toggle air flow Y	Toggle user interface U	Toggle instruments I	Move up O	Take picture P	{ [	}	]	 \	
Caps Lock ↑	Move left A	Move back S	Move right D	Pull line or control F	Engine + G	Engine + H	Engine + J	Toggle AR K	Move down L	:	" '	Enter			
Shift ↑	Steer to port Z	Steer to starboard X	C	V	Engine - B	Engine - N	Toggle audio M	Show map <	>	?	/	Shift ↑			
Ctrl	Win Key	Toggle UI control mode A	Show chat								Alt	Win Key	Menu	Ctrl	

Esc: Show menu or exit full screen function (sail view, my boats, etc)
Shift-Esc: Toggle full screen mode
Numpad +/- zoom in/out

Disposition de la manette de jeu



Contrôle de la caméra

Il est important de comprendre qu'il existe 2 modes de contrôle dans Sailaway. La souris se comporte très différemment selon le mode.

Mode vue souris

Dans le mode vue souris, la caméra tourne immédiatement lorsque la souris bouge. Comme si votre tête était directement contrôlée par le mouvement de la souris.

Le curseur n'est pas visible et lorsque la souris bouge, un petit réticule au centre de l'écran indique où se trouve le point d'action. Lorsque vous cliquez, c'est là que vous cliquez. Ce mode est conçu pour le contrôle direct pendant la navigation.

Mode contrôle interface

Dans le mode contrôle interface, la caméra ne tourne que lorsque vous cliquez et faites glisser la souris dans un espace vide de l'écran. Le curseur est toujours visible. Ce mode est nécessaire pour contrôler l'interface utilisateur (UI). Sans ce mode, il devient assez difficile de sélectionner du texte dans un champ de saisie ou de régler un curseur, par exemple.

Basculer entre les modes

Vous basculez entre les deux modes en appuyant sur la touche Alt ou Option.

Lorsqu'une fenêtre ou un menu est ouvert à l'écran, Sailaway active automatiquement le mode contrôle interface. Lorsque la fenêtre ou le menu est fermé, il revient au mode que vous utilisiez auparavant.

Se déplacer à bord

Déplacement horizontal

Il n'est pas possible de descendre sous le pont dans Sailaway. Vous ne pouvez vous déplacer que sur le pont du bateau. Il est également impossible de dépasser la zone du pont, car les humains ne marchent pas sur l'eau (à une exception peut-être près). Enfin, il est impossible de voler ou de flotter au-dessus de votre bateau, car les humains ne peuvent pas voler. Les humains peuvent nager, mais ce n'est pas implémenté dans Sailaway. Vous êtes donc coincé sur les quelques mètres carrés sur lesquels vous naviguez au milieu d'un vaste océan. Tout comme sur un vrai bateau.

Le déplacement s'effectue avec les touches WASD ou les touches fléchées. W-avant, A-gauche, S-arrière, D-droite. Lorsque vous approchez du bord du bateau, le mouvement ralentit et lorsque vous allez trop loin au-delà de la zone du pont, le mouvement s'arrête complètement.

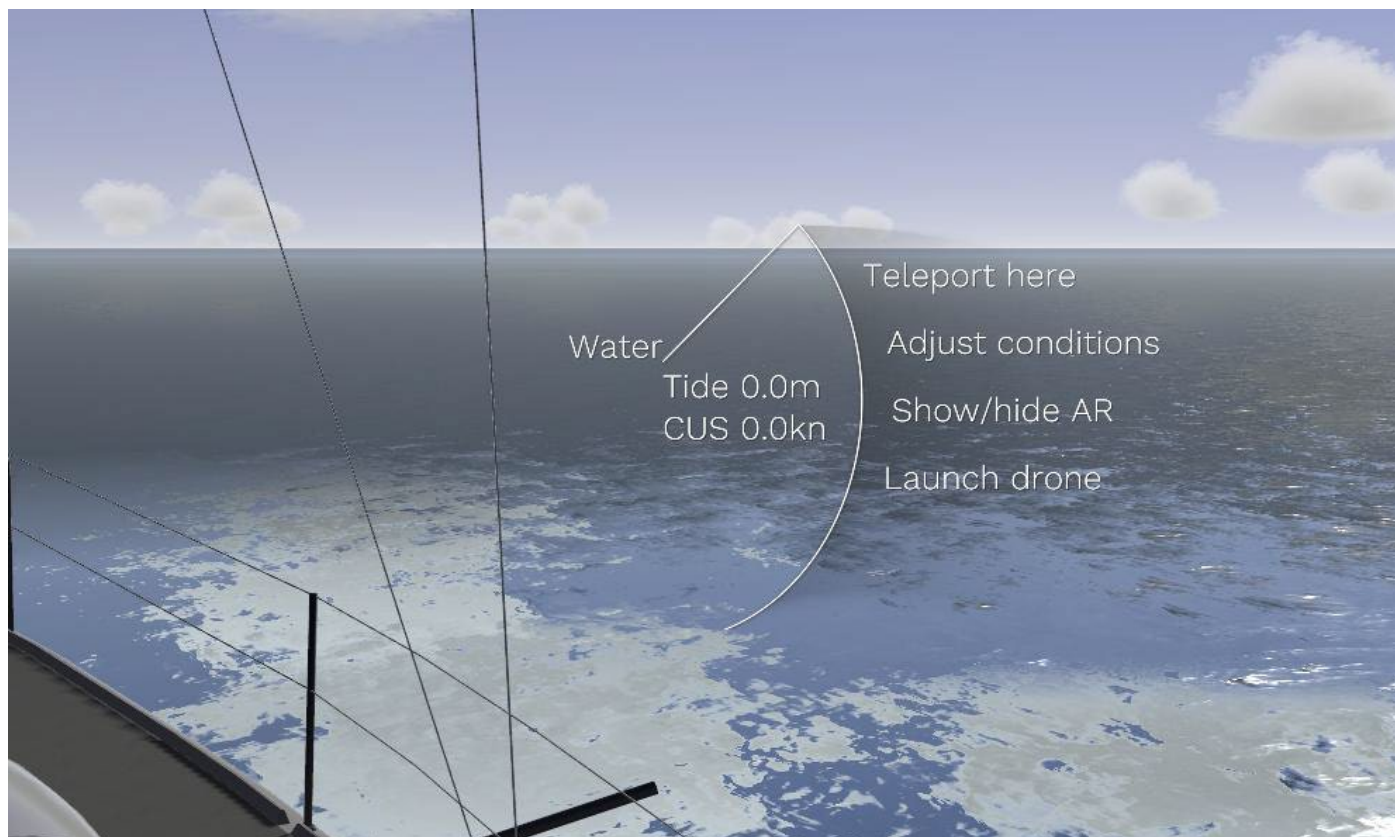
La portée de la zone de pont et la présence de trampolines ou de filets dans la zone de marche sont déterminées lors de la phase de conception du bateau. C'est aussi à cette étape qu'on détermine si vous marchez sous un abri solaire ou si vous l'enjambez.

Déplacement vertical

Ne vous attendez pas à grand chose de ce côté-là. La simulation vous permet de monter la caméra (votre tête) du niveau couché jusqu'à debout. Cela se fait avec les touches PgUp/PgDn ou les touches O et L.

Utiliser le drone

Les humains ne peuvent pas voler, mais les drones si. Et chaque bateau en a un à bord. Pour lancer le drone, cliquez n'importe où sur l'écran. Un menu contextuel apparaît et vous sélectionnez « Lancer le drone ».



Le drone se contrôle de la même manière que le déplacement à bord. Soit en mode vue souris, soit en mode contrôle interface. Vous faites pivoter en déplaçant la souris ou en cliquant-glissant. Vous vous déplacez horizontalement avec W, A, S, D ou les touches fléchées, et verticalement avec O, L ou PgUp, PgDn.

Le drone suivra automatiquement le bateau.

Il est impossible de piloter le drone et de barrer/contrôler le bateau en même temps.

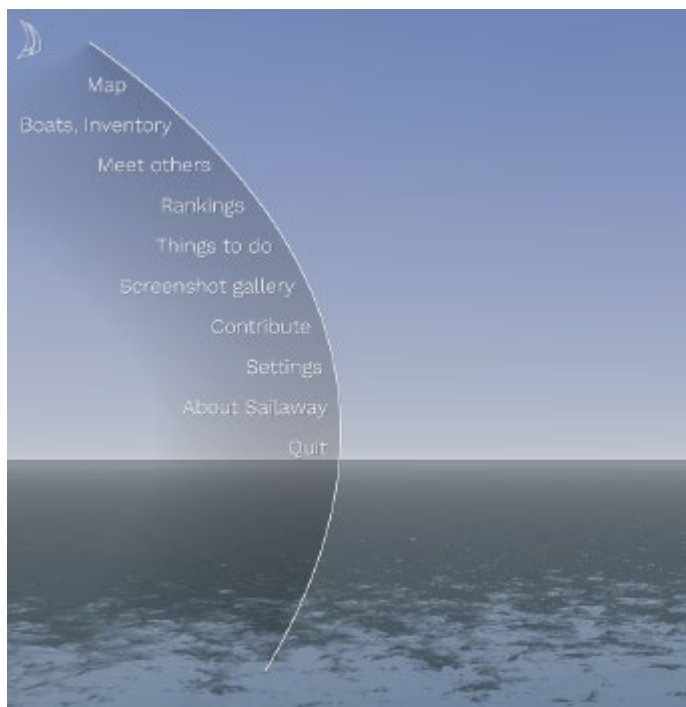
Pour récupérer le drone, cliquez à nouveau sur l'écran, un menu contextuel apparaît, et sélectionnez « Récupérer le drone ». Le drone revient vers vous et tous les contrôles reviennent à la normale.



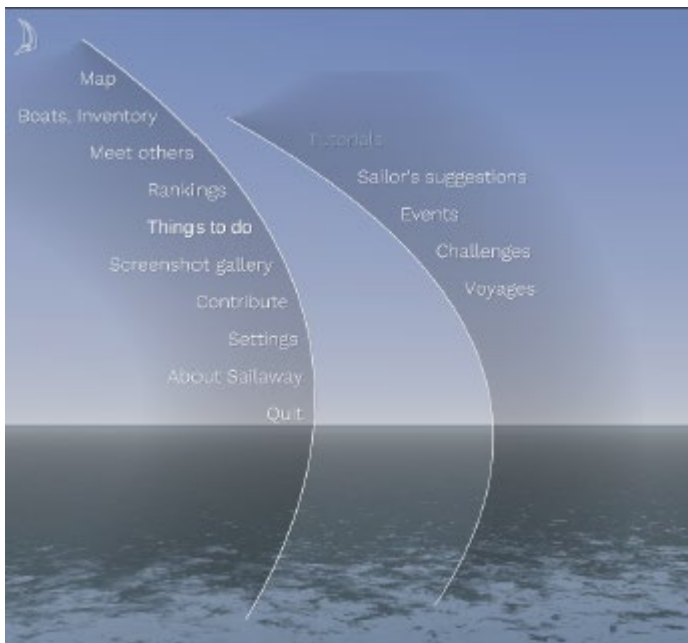
Menu principal

Dans le coin supérieur gauche de l'écran, un petit logo Sailaway est visible en mode contrôle interface. Cliquer dessus ouvrira le menu principal.

L'alternative est d'appuyer sur la touche Échap. Cela fonctionne dans n'importe quel mode de contrôle.



Certains éléments du menu ouvriront une fenêtre et d'autres ouvriront un sous-menu.



Menus contextuels

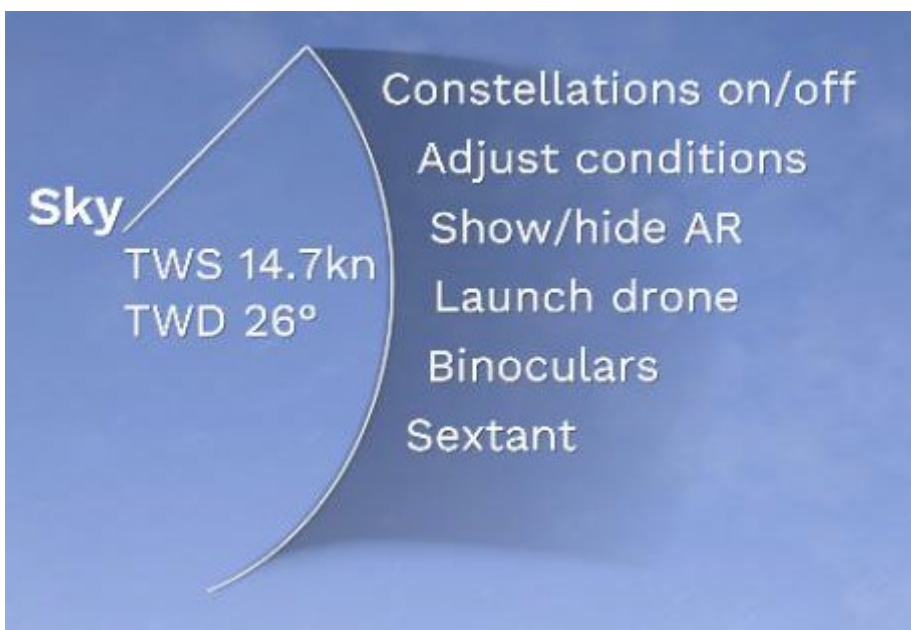
En cliquant sur l'écran, vous pouvez invoquer un menu contextuel. Mais l'endroit où vous cliquez compte. Lorsque vous cliquez sur le bateau, un menu contextuel avec les fonctions disponibles liées au bateau apparaît.

Lorsque vous cliquez sur la carte, un menu contextuel avec les fonctions liées à la carte apparaît. Et les options affichées dépendent de l'endroit où vous cliquez sur la carte.

Lorsque vous cliquez sur la mer, un menu contextuel avec les fonctions disponibles liées à l'eau apparaît.

Lorsque vous cliquez sur le ciel, un menu contextuel avec les fonctions disponibles liées au ciel apparaît.

Lorsque vous cliquez sur la terre, un menu contextuel avec les fonctions disponibles liées à la terre apparaît.

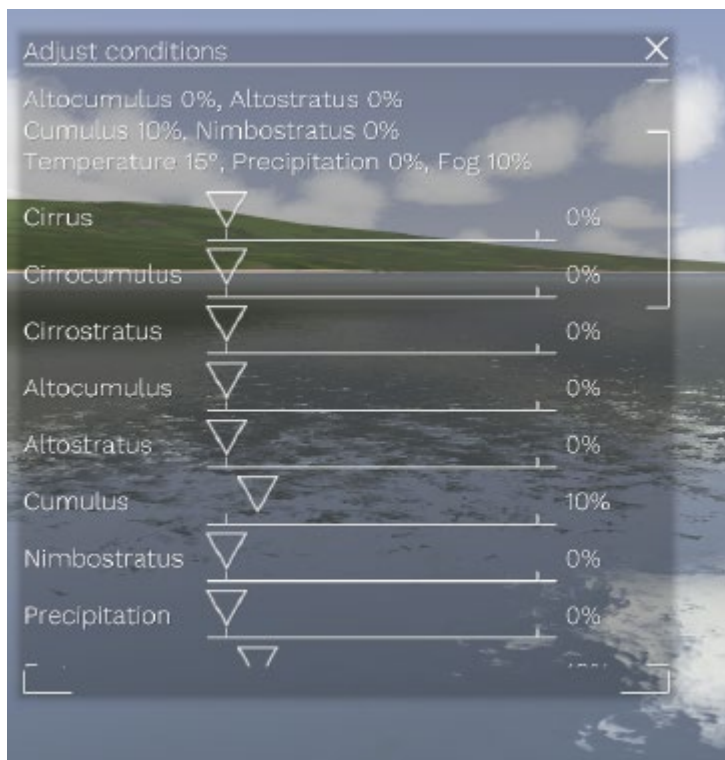


Fenêtres

Il existe plusieurs types de fenêtres :

Fenêtre simple

Ce type de fenêtre est conçu pour être le moins intrusif possible. Elle est entièrement transparente et vous permet de continuer à naviguer, bien qu'en mode contrôle interface.



Elle peut être déplacée sur l'écran en saisissant la barre de titre avec la souris. La taille peut être ajustée en faisant glisser les 2 petits coins en bas.

Lorsque le contenu ne rentre pas dans la fenêtre, une barre de défilement apparaît sur le côté droit. Vous pouvez faire défiler le contenu en faisant glisser cette barre, en faisant glisser le contenu de la fenêtre lui-même ou en utilisant la molette de la souris.

Lorsqu'il y a plusieurs fenêtres à l'écran, vous pouvez placer une fenêtre au premier plan en cliquant dessus.

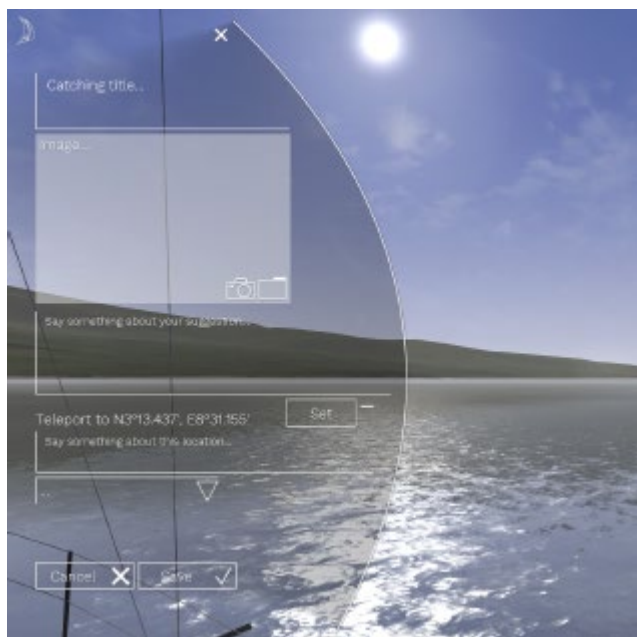
Fenêtre modale



Ce type de fenêtre a un fond noir. Elles sont non transparentes et sont utilisées lorsqu'il est important de faire ce qui est nécessaire dans la fenêtre avant de continuer. Par exemple un message de dialogue disant « Êtes-vous sûr de vouloir supprimer votre bateau ? ». Je répondrais non. Ne supprimez jamais un bateau. Chaque bateau mérite une seconde chance.

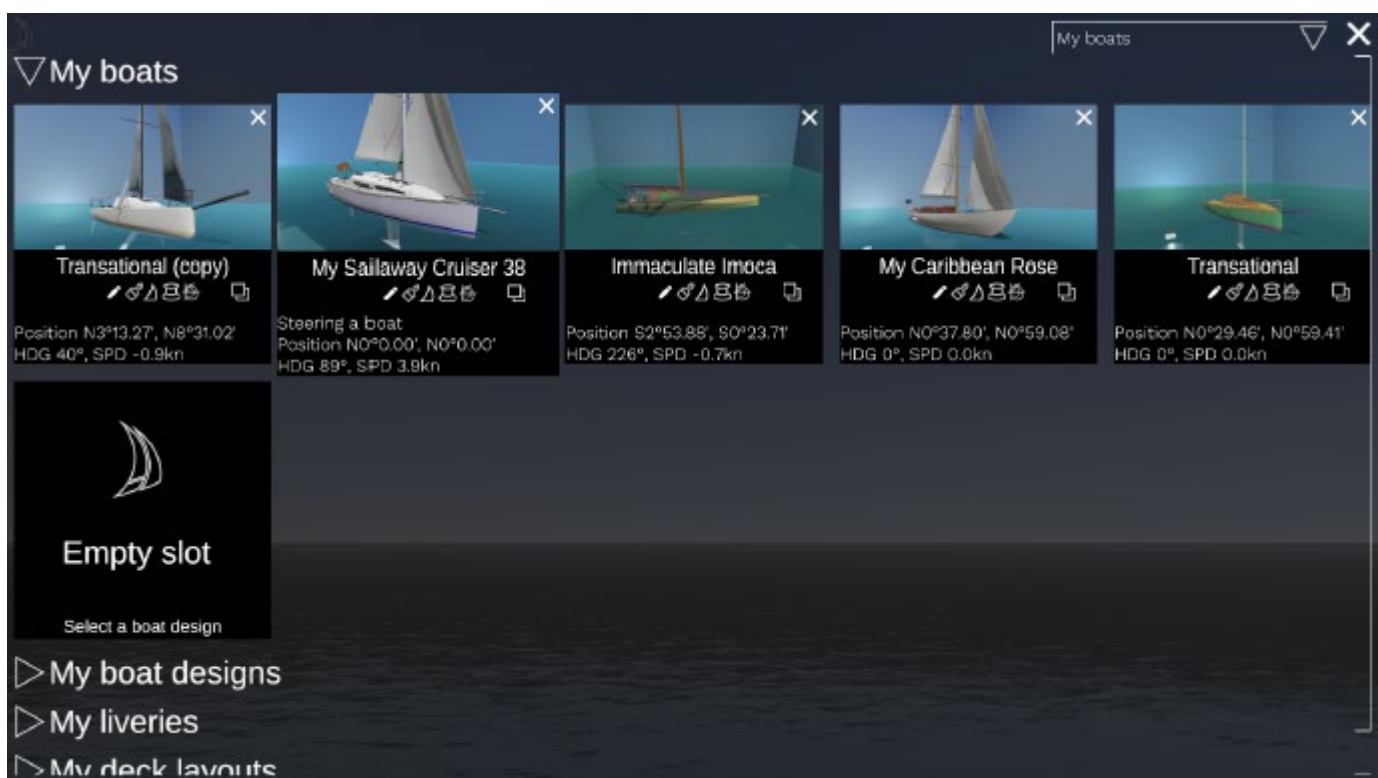
En général, vous pouvez toujours vous déplacer sur le bateau et regarder autour de vous, mais la fenêtre modale restera toujours au premier plan.

Barre latérale



Certaines fonctions d'édition n'utilisent pas une fenêtre simple avec des champs de saisie et des curseurs, mais s'affichent sous forme de barre latérale. C'est généralement parce que ces fonctions nécessitent d'interagir avec l'écran.

Fenêtre plein écran



Lorsque l'écran entier est couvert, il n'est plus possible d'interagir avec le bateau ou la caméra. Ces fenêtres sont principalement utilisées pour des écrans de sélection complexes.

Manette de jeu

Lorsque vous avez une manette de jeu connectée, vérifiez la disposition de la manette de jeu par défaut.

Vous pouvez la modifier si vous le souhaitez dans les Paramètres.

Bien qu'il soit possible de survoler une ligne de réglage, le volant ou la barre, il n'est pas possible de les sélectionner ou de les contrôler. Pour contrôler une ligne de réglage, le safran, le ballast liquide, etc., vous devez utiliser le menu Q/E qui est invoqué avec le D-Pad par défaut.

Le comportement de la manette change lorsque le mode contrôle interface devient actif.

Vous pourrez déplacer le curseur avec l'un des 2 sticks et cliquer en appuyant sur l'un des sticks ou en utilisant les boutons de gâchette ou de bumper. Mais cela ne fonctionne pas très commodément. Il peut être préférable d'utiliser la souris lorsque le jeu est passé en mode contrôle interface.

Le comportement change également lorsque vous appelez le menu ou un menu contextuel. Avec les boutons Nord/Sud ou D-Pad, vous pouvez sélectionner les options du menu. Cliquez en appuyant sur l'un des sticks ou en utilisant les boutons de gâchette ou de bumper.

Bulles

Les bulles sont la monnaie interne de Sailaway. Vous pouvez les utiliser pour acheter un bateau ou une belle livrée. Certains clubs ou équipes peuvent exiger une cotisation ou des frais d'adhésion. Et certains événements peuvent également avoir des frais d'inscription.

Mais au lieu de dépenser des bulles, il est aussi possible d'en gagner. Par exemple en remportant une course avec un prix en argent. Ou en vendant un modèle de bateau, un plan de pont ou une livrée.

Vous pouvez acheter et vendre des bulles sur le site web à l'adresse <https://sailaway.world/bubbles>

Lorsque vous cliquez sur quelque chose que vous souhaitez acheter, une fenêtre s'affiche avec les détails de l'article.



Elle vous indiquera également votre solde actuel et un bouton pour consulter l'historique des transactions. Le solde et l'historique des transactions se trouvent également sur le site web.

Transaction history			
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat slot	-10
31/12/2022	23:45	Boat design 45' Ketch by Richard Knøle	-1
31/12/2022	23:45	Boat design 45' Ketch by Richard Knøle	1

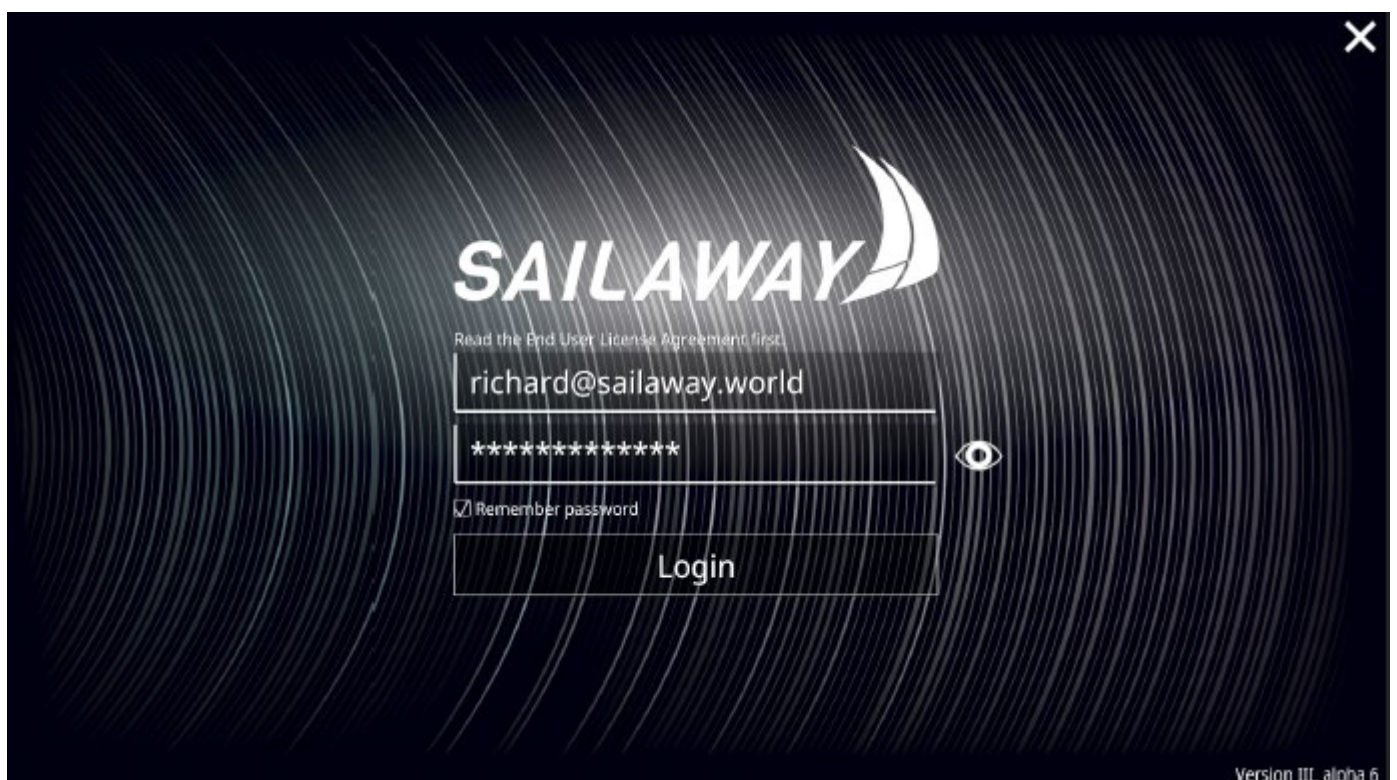
of bubbles (80)

Older... ?

Ok, let's

Balance 80

Connexion



The login screen features the 'SAILAWAY' logo with a sailboat icon. Below the logo, it says 'Read the End User License Agreement first.' The email field contains 'richard@sailaway.world'. The password field is masked with asterisks. To the right of the password field is an eye icon for toggling visibility. Below the password field is a checkbox labeled 'Remember password' which is checked. A 'Login' button is at the bottom. The version 'Version III, alpha 6' is in the bottom right corner.

Read the End User License Agreement first.

richard@sailaway.world

☒ Remember password

Login

Version III, alpha 6

Saisissez l'adresse e-mail que vous avez utilisée pour enregistrer votre compte. Les majuscules ou minuscules ne font aucune différence.

Saisissez votre mot de passe. Cette fois, les majuscules et les minuscules font une grande différence, veuillez donc à ne pas avoir la touche Verr. Maj activée. Pour vérifier le mot de passe que vous venez de saisir, cliquez sur l'icône en forme d'oeil à côté du mot de passe. (Notez que cela ne fonctionne que pour les mots de passe qui viennent d'être saisis, pas pour le mot de passe enregistré.)

Si le bouton « Mémoriser le mot de passe » est activé, le mot de passe sera chiffré et enregistré sur votre ordinateur local pour la prochaine connexion.

Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton « Connexion » pour vous connecter et commencer votre aventure en mer.

Le bouton « X » dans le coin supérieur droit vous permet de fermer Sailaway.

Reconnexion

Lorsque vous vous reconnectez immédiatement après avoir fermé le jeu, il est probable que le jeu ne puisse pas se connecter au serveur multijoueur. Cela est dû au fait que la connexion précédente n'a pas encore expiré. En cas d'échec de connexion, Sailaway réessaiera après quelques secondes. La connexion est généralement rétablie lors de la tentative suivante.

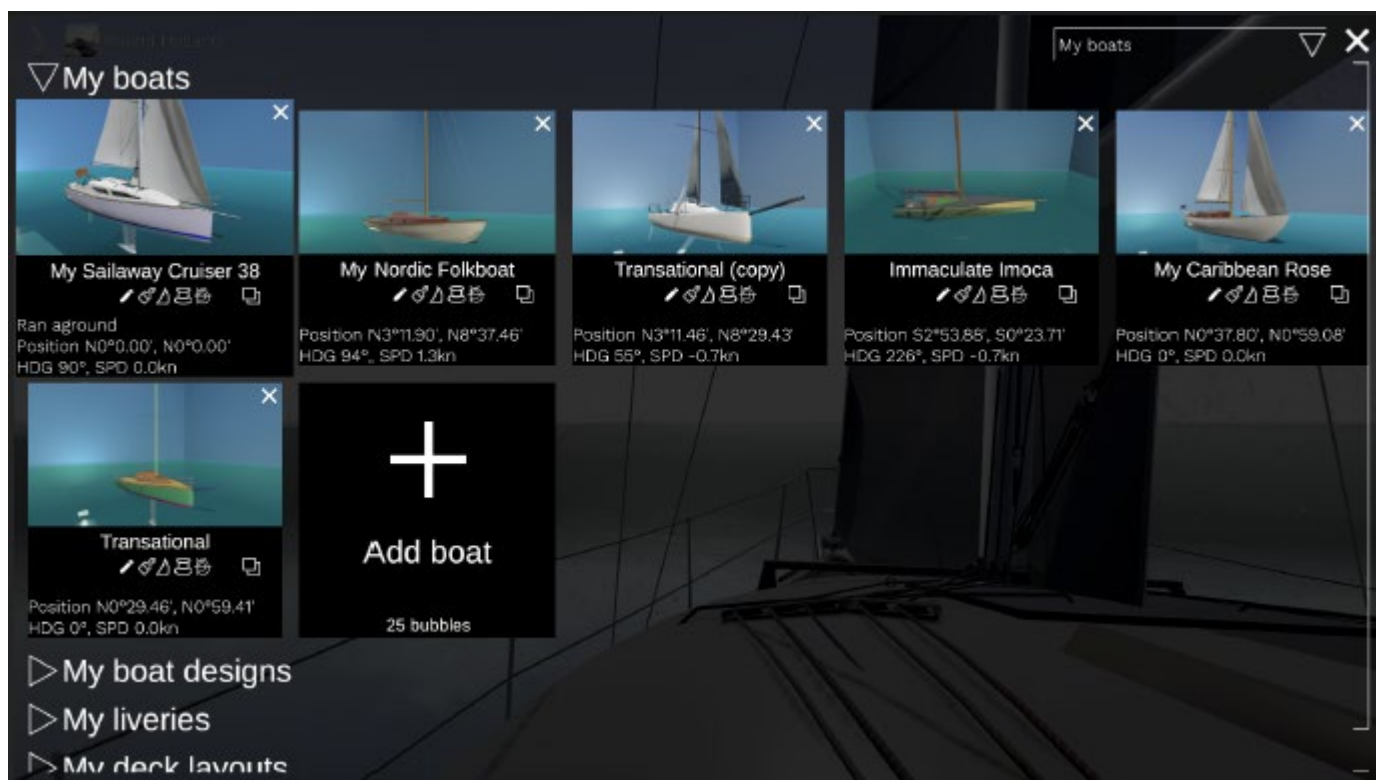
Comptes multiples

Si vous lancez Sailaway depuis Steam ou même si le client Steam est actif, Sailaway détectera le client Steam et se connectera automatiquement avec votre identifiant Steam au lieu d'afficher le panneau de connexion où vous pouvez saisir votre adresse e-mail et votre mot de passe. Si vous avez plusieurs comptes Sailaway, cela peut être gênant, car vous n'avez jamais l'occasion de sélectionner le compte que vous souhaitez utiliser. Pour désactiver la connexion via l'identifiant Steam et toujours afficher le panneau de connexion, vous pouvez ajouter un argument en ligne de commande. Tapez « Sailaway.exe nosteam » à l'invite de commande ou configurez votre raccourci bureau pour inclure cet argument supplémentaire.

Mes bateaux

Sélectionner un bateau

Allez dans le menu principal et cliquez sur « Bateaux, inventaire ».



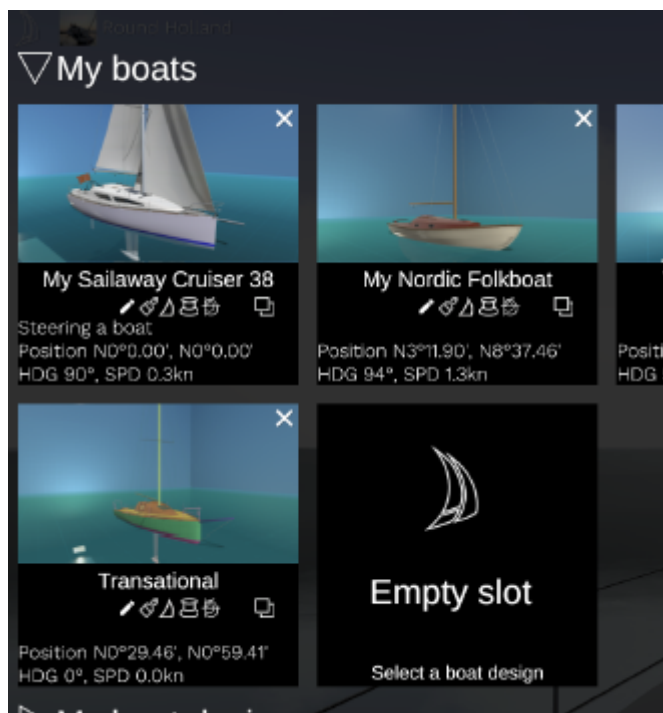
Vous pouvez passer à l'un des bateaux affichés en cliquant sur son image.

Bateau d'équipe / bateau de club

Si vous souhaitez passer à un bateau d'équipe (si vous êtes membre d'une équipe et autorisé à le naviguer) ou à un bateau de club (si vous êtes membre d'un club et autorisé à naviguer au nom de ce club), vous devez ouvrir la liste déroulante en haut à droite qui indique « Mes bateaux » par défaut. En l'ouvrant, une liste d'équipes et de clubs s'affiche. En passant à l'équipe ou au club, les bateaux appartenant à cette équipe ou à ce club apparaissent.

Ajouter un nouveau bateau

Pour ajouter un nouveau bateau à la liste, vous avez besoin d'un emplacement vide pour le stocker. Cliquez sur la vignette intitulée « Ajouter un bateau ». L'écran d'achat s'affiche et lorsque vous décidez d'acheter et finalisez la transaction, une nouvelle vignette intitulée « Emplacement vide » apparaît.

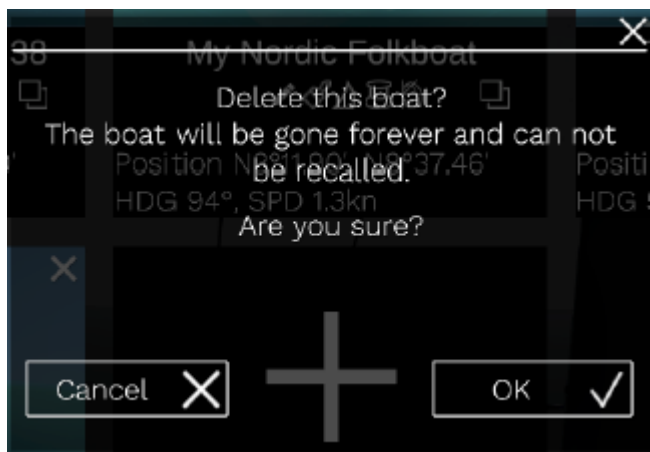


Vous pouvez maintenant remplir cet emplacement avec un vrai bateau. Il peut s'agir d'une copie d'un bateau existant que vous possédez (en cliquant sur l'icône de copie

sur la vignette du bateau à copier). Ou d'un nouveau bateau à partir d'un modèle de bateau que vous possédez.

Supprimer un bateau

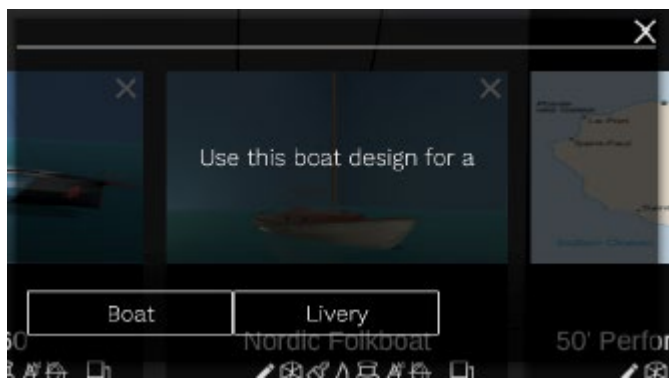
Vous pouvez également supprimer un bateau existant pour libérer un emplacement. Cet emplacement peut alors être réutilisé pour le nouveau bateau. Pour supprimer un bateau, cliquez sur le X dans le coin supérieur droit de la vignette du bateau.



Attention, la suppression d'un bateau est une action irréversible.

Sélectionner un modèle de bateau

Cliquez sur la flèche à côté de l'onglet « Mes modèles de bateaux » pour afficher les modèles de bateaux que vous possédez. Pour remplir l'emplacement vide, cliquez sur le modèle de votre choix. Un panneau peut apparaître vous demandant si vous souhaitez créer une livrée ou un plan de pont pour ce modèle de bateau (selon si vous avez des emplacements libres pour ceux-ci) ou si vous souhaitez ajouter un bateau. Cliquez sur « Bateau ».



Acheter un modèle de bateau

Lorsque l'onglet « Mes modèles de bateaux » est ouvert, vous verrez la liste des modèles en votre possession. Vous y verrez également une vignette vide intitulée « Acheter un modèle de bateau ». En cliquant dessus, l'écran du marché des bateaux Sailaway s'ouvre. Faites défiler les rangées pour trouver le bateau que vous recherchez. Vous pouvez aussi saisir (une partie de) son nom dans le champ de recherche en haut à droite.

Après avoir fait votre choix et finalisé la transaction, le modèle de bateau apparaîtra dans votre liste. En cliquant sur le modèle, vous pouvez ajouter un vrai bateau, à condition d'avoir un emplacement de bateau vide disponible. Un modèle de bateau peut être utilisé pour créer autant de bateaux que vous le souhaitez.

Créer un modèle de bateau

Il est également possible de construire votre propre modèle de bateau. Pour cela, vous avez besoin d'un emplacement de modèle de bateau vide. Cliquez sur « Créer un modèle de bateau » et finalisez la transaction si vous n'avez pas d'emplacement vide. Consultez le Manuel du Concepteur de bateaux Sailaway pour savoir comment construire votre modèle de bateau.

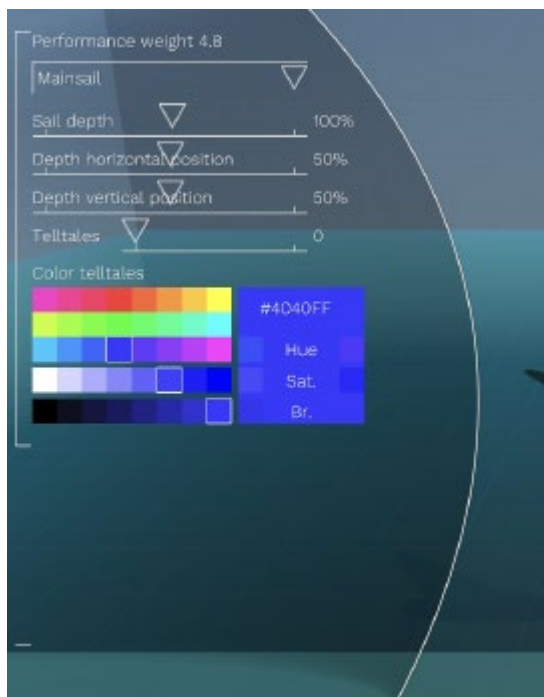
Personnaliser un bateau

Pour personnaliser les couleurs et les textures d'un bateau, cliquez sur l'icône de pinceau

sur la vignette de votre bateau. Consultez le chapitre Matériaux et textures du Manuel du Concepteur de bateaux Sailaway pour apprendre à peindre votre bateau. Pour personnaliser les équipements et les lignes de réglage, cliquez sur l'icône de winch sur la vignette de votre bateau.

Voilerie

Cliquez sur l'icône de voile sur la vignette de votre bateau. Cela ouvrira le concepteur de bateaux. Lorsque vous sélectionnez une voile, vous pouvez modifier sa forme dans les limites du modèle de bateau. Comme lorsque vous allez chez le voilier et demandez une voile avec un peu plus de creux en bas.

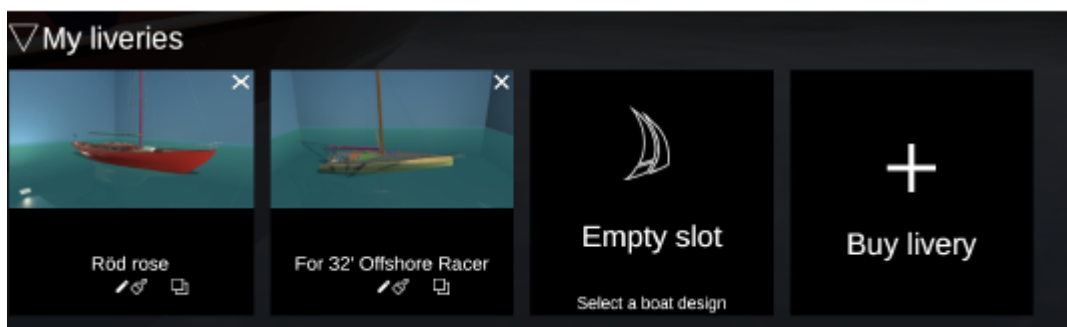


Les réglages auront un effet sur le comportement et la vitesse de votre bateau. Vous pouvez les modifier aussi souvent que vous le souhaitez pour expérimenter, mais il n'est pas possible de les changer après avoir démarré une course, un voyage ou une route.

Livrées

Cliquez sur la flèche à côté de l'onglet « Mes livrées » sur l'écran Mes bateaux.

Vous pouvez acheter des livrées auprès d'autres navigateurs, ou si vous êtes devenu expert dans la personnalisation de vos bateaux, vous pouvez partager vos créations avec d'autres navigateurs en créant une livrée.



Pour obtenir une livrée d'un autre navigateur, cliquez sur « Acheter une livrée » et sélectionnez la livrée de votre choix. Mais attention, le marché Sailaway affiche toutes les livrées pour tous les modèles de bateaux. Si vous ne possédez pas encore un bateau de ce modèle spécifique, la livrée peut vous être inutile, car les livrées ne s'appliquent qu'à un seul modèle de bateau. Vous pouvez bien sûr acquérir le bateau ultérieurement.

Une fois la livrée dans votre inventaire, cliquez sur l'icône de pinceau

sur la vignette du bateau auquel vous souhaitez appliquer la livrée. Le concepteur de bateaux s'affiche. Cliquez maintenant sur le bouton « Appliquer la livrée au bateau... » et sélectionnez votre livrée dans la liste affichée.

Pour créer votre propre livrée, assurez-vous d'abord d'avoir un emplacement vide. Vous pouvez acheter un emplacement vide en cliquant sur la vignette intitulée « Créer une livrée » et en finalisant la transaction. Cliquez

ensuite sur un modèle de bateau dans la section « Mes modèles de bateaux ». Il vous sera demandé si vous souhaitez utiliser le modèle de bateau pour un bateau ou une livrée. Cliquez sur « Livrée ».

Vous pouvez maintenant personnaliser l'apparence dans le Concepteur de bateaux. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez choisir de le vendre et de le rendre disponible sur le marché. Voir le Manuel du Concepteur de bateaux Sailaway

Il peut être plus pratique de personnaliser votre propre bateau et de le tester minutieusement. Puis, lorsque tout vous convient, allez sur l'écran Mes bateaux et cliquez sur l'icône de copie de la vignette de votre bateau. Si vous avez un emplacement de livrée disponible, il vous sera demandé si vous souhaitez copier le bateau en nouveau bateau, livrée ou plan de pont. Cliquez sur Livrée.

Plans de pont

Cliquez sur la flèche à côté de l'onglet « Mes plans de pont » sur l'écran Mes bateaux.

Vous pouvez acheter des plans de pont auprès d'autres navigateurs, ou si vous êtes devenu expert dans la personnalisation de vos bateaux, vous pouvez partager vos créations avec d'autres navigateurs en créant un plan de pont.

Pour obtenir un plan de pont d'un autre navigateur, cliquez sur « Acheter un plan de pont » et sélectionnez le plan de pont de votre choix. Mais attention, le marché Sailaway affiche tous les plans de pont pour tous les modèles de bateaux. Si vous ne possédez pas encore un bateau de ce modèle spécifique, le plan de pont peut vous être inutile, car les plans de pont ne s'appliquent qu'à un seul modèle de bateau. Vous pouvez bien sûr acquérir le bateau ultérieurement.

Une fois le plan de pont dans votre inventaire, cliquez sur l'icône de winch sur la vignette du bateau auquel vous souhaitez l'appliquer. Le concepteur de bateaux s'affiche. Cliquez maintenant sur le bouton « Appliquer le plan de pont au bateau... » et sélectionnez votre plan de pont dans la liste affichée.

Pour créer votre propre plan de pont, assurez-vous d'abord d'avoir un emplacement vide. Vous pouvez acheter un emplacement vide en cliquant sur la vignette intitulée « Créer un plan de pont » et en finalisant la transaction. Cliquez ensuite sur un modèle de bateau dans la section « Mes modèles de bateaux ». Il vous sera demandé si vous souhaitez utiliser le modèle de bateau pour un bateau ou un plan de pont. Cliquez sur « Plan de pont ».

Vous pouvez maintenant personnaliser les lignes de réglage et les équipements dans le Concepteur de bateaux. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez choisir de le vendre et de le rendre disponible sur le marché. Voir le Manuel du Concepteur de bateaux Sailaway

Il peut être plus pratique de personnaliser votre propre bateau et de le tester minutieusement. Puis, lorsque tout fonctionne comme vous le souhaitez, allez sur l'écran Mes bateaux et cliquez sur l'icône de copie de la vignette de votre bateau. Si vous avez un emplacement de plan de pont disponible, il vous sera demandé si vous souhaitez copier le bateau en nouveau bateau, livrée ou plan de pont. Cliquez sur Plan de pont.

Navigation à la voile

Barre le bateau

Chaque bateau possède au moins un volant, une barre franche ou une extension de barre pour gouverner. Vous pouvez y pointer la souris ou le réticule et il s'illumine. En cliquant dessus, il est sélectionné. Et lorsqu'il est sélectionné, vous pouvez le contrôler. Cela peut se faire en faisant glisser la souris, avec la molette de la souris ou avec les touches F/R.

Une autre façon de barrer est d'utiliser les touches Z/X. Indépendamment de votre position sur le bateau et que le volant ou la barre soit sélectionné ou non, le bateau virera à bâbord lorsque la touche Z est enfoncée et à tribord lorsque la touche X est enfoncée.

Ardeur au vent

Lorsque le point de poussée vélique (le centre des voiles) et le point de résistance latérale (le centre de la carène sous l'eau) ne sont pas alignés, le bateau essaie de tourner. Cela se produit généralement lorsque le bateau gîte fortement. La voile pousse le bateau vers la direction du vent. C'est un effet auto-correcteur : le bateau gîte trop et en louvoyant vers le vent, la pression dans les voiles diminue.

Cet effet fonctionne un peu différemment dans Sailaway. Le bateau ne gouverne pas automatiquement à cause de l'ardeur au vent. Sinon vous deviendriez fou, car vous devriez constamment corriger le safran pour maintenir le cap. Le bateau contre cet effet automatiquement en ajustant le safran pour vous. Lorsque vous essayez de gouverner, tourner le safran contre l'ardeur est plus difficile que gouverner dans le sens de l'ardeur.

Un effet secondaire de cette correction automatique est que le safran traîne dans l'eau et ralentit le bateau. Vous devez donc en être conscient. Essayez d'équilibrer les voiles. En cas d'ardeur trop forte, prenez un ris dans la grand-voile et/ou établissez une plus grande voile d'avant. Et essayez bien sûr de garder le bateau droit en vous asseyant au vent.

Naviguer à reculons

Le safran fonctionne en sens inverse lorsque le bateau navigue à reculons. Vous pouvez vous retrouver dans une situation délicate où le bateau continue de lofer et où il est difficile de s'en sortir. C'est parce qu'à chaque fois que le bateau navigue à reculons, l'effet du safran s'inverse.

Pour s'en sortir :

Regardez la vitesse du bateau dans l'eau. S'il recule, tournez le safran dans l'autre sens.

Observez comment le bateau abat progressivement.

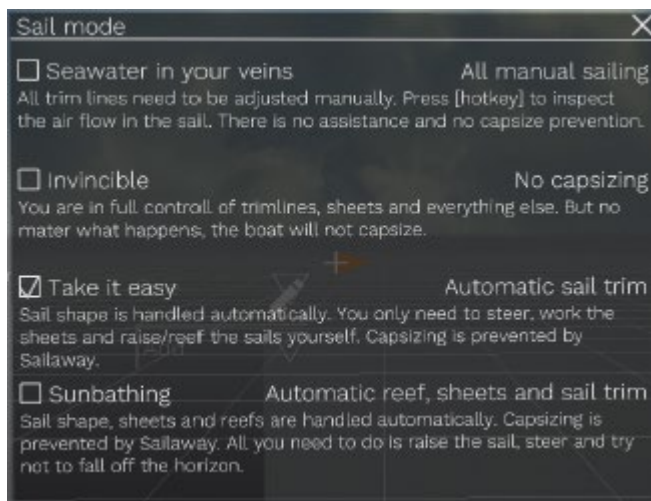
Surveillez la vitesse dans l'eau et dès que le bateau commence à avancer à nouveau, retournez le safran complètement dans l'autre sens.

Modes de navigation automatique

Pour changer de mode de voile, cliquez sur le bateau pour appeler le menu contextuel et sélectionnez « Mode de voile ».



Une fenêtre modale apparaîtra pour vous permettre de changer le mode.



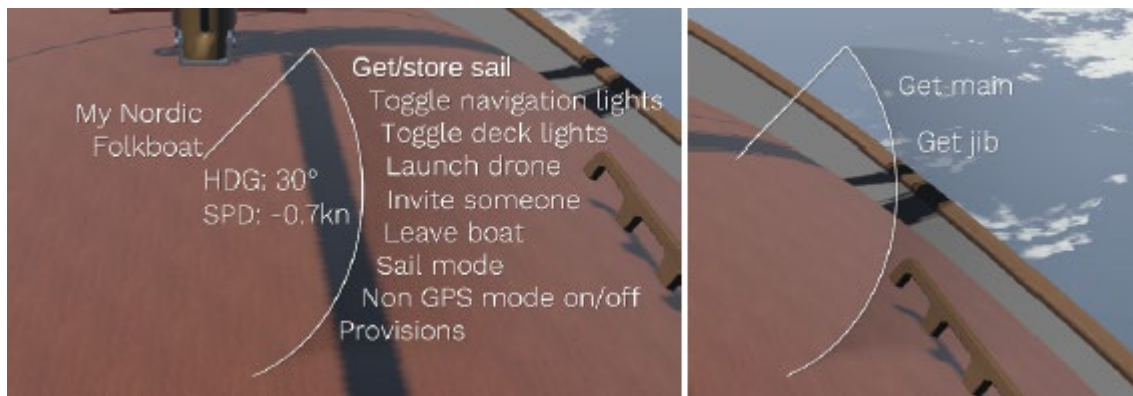
L'action manuelle est maximale avec l'option du haut et minimale avec l'option du bas.

Il est possible que certaines options n'aient pas d'effet. C'est parce que lorsque vous participez à un événement, celui-ci peut avoir défini une limite sur le mode de voile. Si l'événement est réglé sur « Invincible - Pas de chavirage », les options « Sans se fatiguer - Réglage automatique des voiles » et « Bain de soleil - Ris, écoutes et réglage automatiques » ne sont pas accessibles ou n'auront pas d'effet au-delà du mode « Invincible - Pas de chavirage ». Mais vous avez toujours la possibilité de choisir « De l'eau de mer dans les veines - Navigation entièrement manuelle ».

Hisser et affaler les voiles

Les voiles sont rangées sous le pont lorsque le bateau n'est pas utilisé. La première étape consiste donc à amener la voile sur le pont et à la fixer au mât ou aux étais, à la drisse, etc.

Pour cela, cliquez sur le bateau pour activer le menu contextuel. Sélectionnez « Prendre/ranger la voile ». Un nouveau menu contextuel apparaîtra avec les voiles disponibles.



Amener la voile est aussi simple que de cliquer sur « Prendre grand-voile » ou « Prendre foc ».

L'étape suivante consiste à la hisser avec la drisse. Vous devez sélectionner cette drisse en :

- pointant dessus jusqu'à ce qu'elle s'illumine puis en cliquant.

utilisant les touches Q/E pour la sélectionner dans le menu en bas de l'écran

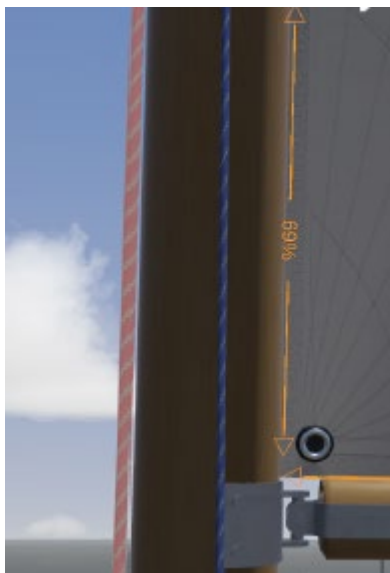


Une fois la drisse sélectionnée, vous pouvez la border en :

- maintenant et faisant glisser la souris dans la direction de la drisse. Une flèche rouge indique la force/vitesse de bordage. Ou en la déplaçant dans la direction opposée, une flèche verte indique la vitesse de choquage.
- utilisant la molette de la souris
- maintenant la touche F pour border et la touche R pour choquer.

Il y a une chose à garder à l'esprit : vous ne pouvez pas hisser ou affaler une grand-voile lorsque le bateau n'est pas dans l'axe du vent (c'est-à-dire que l'étrave pointe vers le vent).

Lorsque la voile est complètement hissée et que vous continuez à border, vous pouvez mettre une tension supplémentaire. Le niveau de tension va de 0 à 100 %. Il est indiqué sur le côté de la chute de la voile.



Lorsque vous souhaitez ranger la voile sous le pont, vous devez suivre la procédure en sens inverse. Abaissez la grand-voile, puis cliquez sur la coque, sélectionnez « Prendre/ranger la voile » et sélectionnez « Ranger la grand-voile ».

Lors des courses, il peut être tentant de laisser toutes les voiles sur le pont, prêtes à être hissées si nécessaire, car cela fait gagner du temps. Cependant, sachez qu'une voile sur le pont crée de la résistance aérodynamique et ralentira le bateau.

Prise de ris et enroulement

Prendre un ris dans la grand-voile nécessiterait normalement plusieurs manoeuvres. Cela dépend du système utilisé, mais cela implique généralement de préparer les garcettes de ris, de choquer la drisse, de border les garcettes, de rehisser la drisse, etc. C'est un peu trop compliqué et peu pratique à simuler de manière exacte.

À la place, il y a un seul contrôle pour prendre un ris. Les touches Q et E (ou A et E sur un clavier Azerty) affichent une liste horizontale de tous les contrôles disponibles en bas de l'écran. Le contrôle actuellement sélectionné est mis en surbrillance dans cette liste. En appuyant à nouveau sur Q ou E, vous pouvez faire défiler la liste et trouver le ris ou l'enrouleur que vous souhaitez ajuster.

Il est également possible de déplacer la souris sur la liste pour le sélectionner.

Réglez maintenant la valeur cible pour le ris ou l'enrouleur avec les touches F et R ou la molette de la souris.

Écoutes et réglages du bateau

Lors de la navigation, vous devrez fréquemment régler les écoutes et les bras, mais aussi les parties réglables du bateau. Pensez à un quillard à quille basculante, des hydrofoils qui peuvent être abaissés et relevés, le ballast liquide, un safran relevable. Ces éléments ont également un effet sur le comportement du bateau. D'autres parties réglables comme un toit coulissant n'auront pas d'effet sur la navigation.

Il existe deux façons de base de régler l'un de ces éléments.

- avec la souris ou la manette de jeu
- avec le clavier

Ou une combinaison des deux.

Notez que certaines parties du bateau ne peuvent pas être réglées avec la souris, car vous ne pouvez tout simplement pas les atteindre. Comme une quille basculante ou le ballast liquide.

Utiliser la souris

Déplacez la caméra vers le taquet, le winch ou la partie du bateau de telle sorte que la drisse ou la partie soit visible et pas trop éloignée.

Lorsque vous pointez la souris dessus, la drisse ou la partie du bateau s'illumine.

Cliquez dessus.

La ligne de réglage s'illumine en rouge et une étiquette contextuelle apparaît indiquant l'état actuel de la ligne de réglage ou de la partie du bateau.

Vous pouvez cliquer et maintenir pour faire glisser la souris vers ou depuis le taquet ou le winch pour choquer ou border la drisse. La flèche vous indique la direction dans laquelle déplacer la souris. Ne cliquez pas sans faire glisser, car cela désélectionnera la ligne de réglage.

Comme alternative, vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour régler la drisse.

Une autre alternative est d'appuyer sur F pour border ou R pour choquer.

Lorsque vous avez cliqué sur une partie du bateau, cliquez et maintenez pour faire glisser le foil vers le bas/haut, faire glisser le toit fermé/ouvert, lever ou abaisser le safran ou le dériveur.

Ce faisant, vous définissez une nouvelle valeur cible. La partie du bateau sur laquelle vous avez cliqué s'ajustera alors à cette nouvelle valeur cible à sa propre vitesse.

Comme alternative au glissement, vous pouvez également définir la nouvelle valeur cible en utilisant la molette de la souris.

Utiliser le clavier

Les touches Q et E (ou A et E sur un clavier Azerty) affichent une liste horizontale de tous les contrôles disponibles en bas de l'écran. Le contrôle actuellement sélectionné est mis en surbrillance dans cette liste. En appuyant à nouveau sur Q ou E, vous pouvez faire défiler la liste et trouver la ligne de réglage ou la partie du bateau que vous souhaitez ajuster.

Il est également possible de déplacer la souris sur la liste pour sélectionner un élément différent.

Une étiquette contextuelle affiche l'état actuel du contrôle sélectionné.

Avec les touches F et R, vous pouvez choquer/border/lever/abaisser/fermer/ouvrir la ligne de réglage ou la partie du bateau. Vous pouvez également le faire avec la molette de la souris.

Désélectionner

Attention, la ligne de réglage restera sélectionnée pendant un moment. Lorsque vous cliquez et faites glisser avec la souris, vous risquez de régler la ligne de façon non désirée. Pour éviter cela, faites un clic droit avec la souris lorsque vous avez terminé. Cela désélectionnera la ligne de réglage.

Journal de bord

Des entrées de journal de bord sont faites automatiquement dans les situations suivantes :

- le statut change entre l'une des valeurs suivantes : navigation, dérive, échoué, chaviré, à court de nourriture/eau, mouillé, amarré
- une nouvelle route est sélectionnée dans la fenêtre « Mes routes »
- vous avez abandonné un événement de voile
- 12 heures après l'entrée précédente du journal de bord lorsque le bateau a le statut navigation
- le cap change de plus de 20 degrés et le bateau a le statut navigation, participe à un événement de voile et l'entrée précédente du journal de bord date d'au moins 30 minutes

- un waypoint est franchi
- une bouée de course est franchie
- le bateau est téléporté
- un journal de bord est ouvert ou fermé
- une entrée manuelle est ajoutée au journal de bord

Un nouveau journal de bord est démarré à chaque fois qu'une route est définie comme nouvelle route à suivre ou qu'un événement de voile est démarré.

Provisions

Sailaway offre un système de gestion des provisions. La nourriture, l'eau et le carburant ou la capacité de la batterie sont comptabilisés. Le poids de ces provisions s'ajoute au poids total du bateau et affecte donc le déplacement et la vitesse.

Les provisions seront « consommées » chaque jour jusqu'à épuisement des stocks de nourriture ou d'eau. Alors le bateau arrêtera de naviguer et dérivera au gré du courant et du vent.

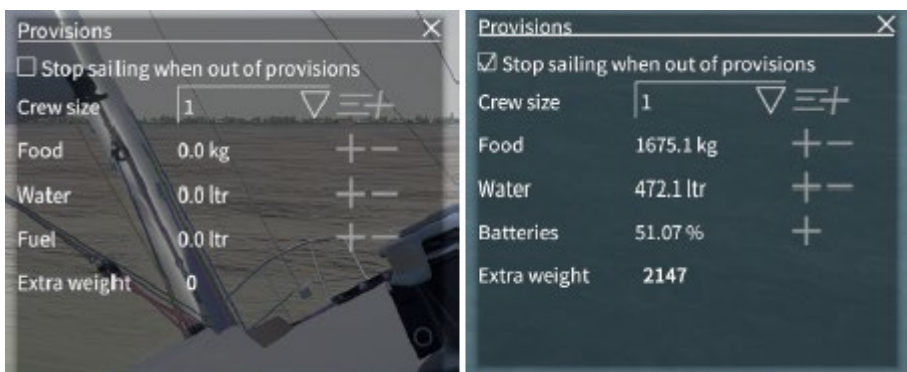
Le carburant ou la capacité de la batterie est consommé lorsque le moteur est utilisé. S'il s'agit d'un moteur électrique et que le bateau est équipé de panneaux solaires, d'un générateur éolien ou d'un hydrogénérateur, la batterie est automatiquement chargée en fonction du soleil/nuages, du vent et de la vitesse dans l'eau.

Le processus de consommation des provisions et de charge des batteries se poursuit également lorsque le bateau navigue hors ligne.

Pour activer ce système, cliquez sur le bateau et sélectionnez « Provisions ».



La fenêtre Provisions s'ouvrira.



Assurez-vous d'activer la case à cocher.

Définissez ensuite la taille de l'équipage.

Pour charger de la nourriture, de l'eau et du carburant, le bateau doit être amarré ou mouillé près de la côte.

Appuyez sur le bouton + pour charger. Le chargement se fait à une vitesse légèrement accélérée, mais toujours réaliste. De ce fait, le chargement prend beaucoup de temps. Vous pouvez accélérer les choses en appuyant sur le signe + derrière la liste de la taille de l'équipage, qui fonctionne comme un bouton turbo. Mais cela ne fonctionnera pas si vous êtes en course.

Pour la course, le défi est de trouver la quantité optimale de provisions, en utilisant un poids minimal et en planifiant ou non des escales de ravitaillement.

Le serveur se chargera de diminuer les stocks comme suit :

L'eau est réduite de :

Taille de l'équipage \ 1,5 litres par jour à une température de 15 degrés Celsius ou en dessous,
jusqu'à

Taille de l'équipage \ 3 litres par jour à une température journalière de 30 degrés Celsius ou au-dessus.

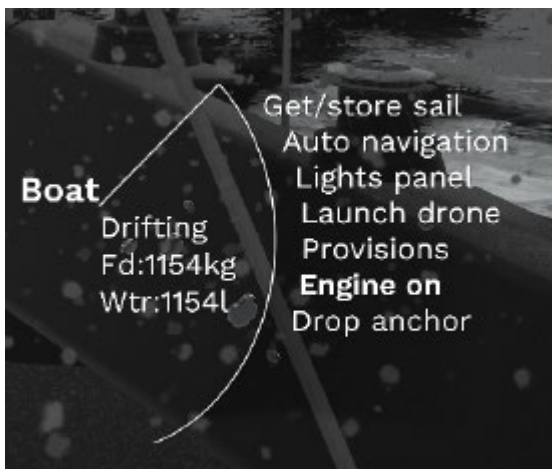
La nourriture est réduite de :

Taille de l'équipage \ 1 kg par jour.

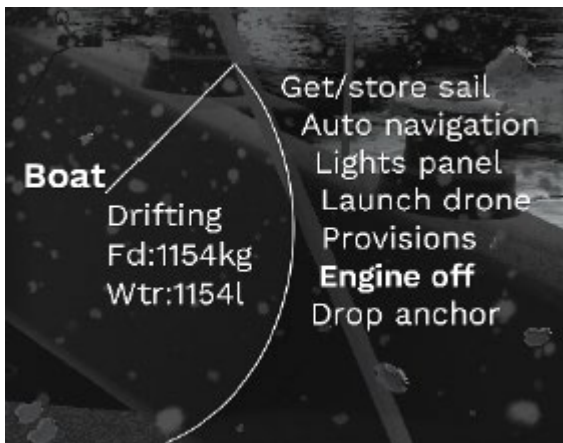
Le taux de consommation du carburant est fixé dans la conception du bateau et dépend des gaz.

Navigation au moteur

Si le bateau a un moteur, vous pouvez l'utiliser en cliquant sur le bateau et en sélectionnant « Moteur en marche » dans le menu contextuel.



Pour arrêter d'utiliser les moteurs, cliquez à nouveau sur le bateau et sélectionnez « Moteur à l'arrêt ».



Le moteur continuera à fonctionner lorsque le bateau navigue hors ligne.

Manette des gaz

Les bateaux avec 2 ou 4 moteurs peuvent contrôler les moteurs bâbord et tribord séparément.

Pour augmenter les gaz, appuyez sur les touches G (moteur bâbord) et H (moteur tribord).

Pour réduire les gaz ou passer en marche arrière, appuyez sur les touches V (moteur bâbord) et B (moteur tribord).

Pour les bateaux avec 1 ou 3 moteurs, peu importe si vous appuyez sur G ou H, les deux touches augmentent les gaz. Idem pour V et B, les touches ont la même fonction.

Lorsque les gaz sont à zéro, le bateau peut soit aller en marche arrière (en appuyant sur V/B), soit aller en avant (G/H).

Lorsque les gaz sont > zéro, le bateau avancera et appuyer sur V/B pour réduire les gaz les ramènera au neutre. Pas en marche arrière.

Relâchez les touches V/B et appuyez à nouveau pour passer en marche arrière.

Lorsque les gaz sont < zéro, le bateau reculera et appuyer sur G/H pour augmenter les gaz diminuera la puissance du moteur jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau le neutre. Il ne passera pas en marche avant.

Relâchez les touches G/H et appuyez à nouveau pour passer en marche avant.

Sans instrument, il n'est pas facile de savoir à quelle vitesse tourne le moteur. Surtout pas avec un moteur électrique qui fait très peu de bruit.

Barre

Le safran n'aura aucun effet lorsque le bateau est à vitesse nulle, sauf si les gaz sont poussés en avant.

Le safran fonctionnera dans le sens opposé lorsque le bateau recule.

Lorsque le bateau est à vitesse nulle et que le moteur est mis en marche arrière, le bateau aura tendance à tourner en raison de la rotation de l'hélice. Essayer de compenser cela avec le safran n'aura aucun effet tant que le bateau n'a pas pris un peu de vitesse. Les bateaux avec des moteurs jumelés n'auront pas cet effet lorsque les deux moteurs sont mis en marche arrière ensemble, car leurs hélices tournent dans des sens opposés.

Les bateaux avec 2 ou 4 moteurs peuvent contrôler les moteurs bâbord et tribord séparément. Ils peuvent l'utiliser pour faciliter les manoeuvres. En passant un côté en marche arrière et l'autre en marche avant, le bateau peut pivoter sur lui-même.

Naviguer ensemble

Vous pouvez inviter quelqu'un à bord en lui envoyant une invitation par message privé (voir Invitations).

Pour vous débarrasser de quelqu'un qui est à bord, vous pouvez cliquer sur l'avatar et sélectionner « Retirer du bateau ». Mais sachez que c'est un moyen radical. Il serait peut-être préférable de suggérer qu'il est temps de retourner à son propre bateau ou de demander poliment s'il souhaitait partir.

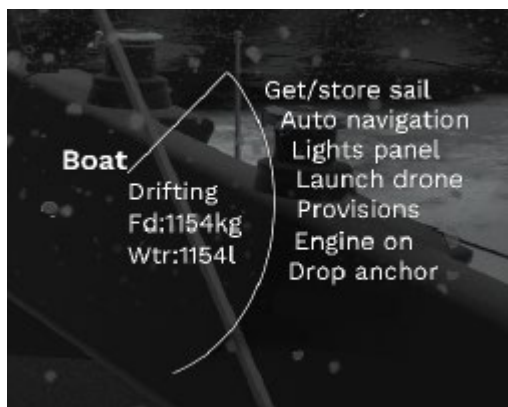
Mouillage

La fonctionnalité de mouillage n'est actuellement disponible que dans une implémentation simplifiée. Elle sera rendue plus réaliste dans une future version.

Vous devrez d'abord affaler les voiles. Assurez-vous que le bateau est dans l'axe du vent (l'étrave pointe vers le vent) lorsque vous essayez d'affaler la grand-voile ou la voile d'artimon.

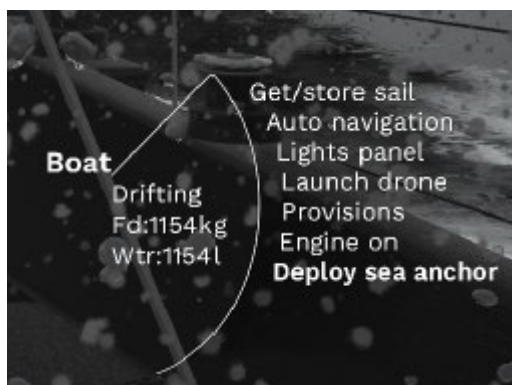
Cliquez sur le bateau pour activer le menu contextuel.

Ancre



Lorsque les voiles sont complètement abaissées ou rangées et que la profondeur de l'eau ne dépasse pas 50 mètres, le menu affichera l'option « Mouiller l'ancre ». Cliquer sur cette option changera le statut du bateau à « Mouillé ». Le bateau restera alors en place, quoi qu'il arrive. Dans une future implémentation, cela sera un peu plus réaliste, mais pour l'instant, le bateau ne bougera pas même si le vent change ou si la marée tourne. L'ancre est infaillible. Le menu contextuel du bateau indiquera que le statut actuel du bateau est « Mouillé ».

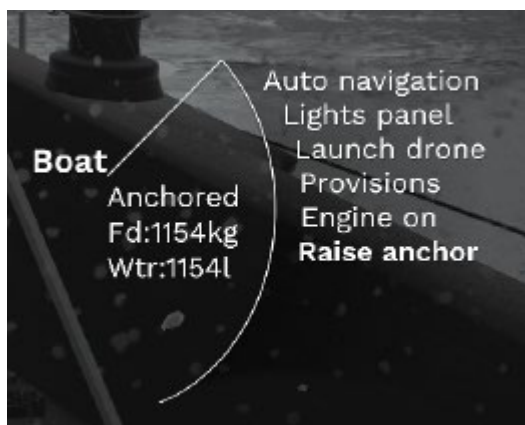
Ancre flottante



Lorsque les voiles sont complètement abaissées ou rangées et que la profondeur de l'eau dépasse 50 mètres, le menu affichera l'option « Déployer l'ancre flottante ». Une ancre flottante est un parachute dans l'eau utilisé pour éviter que le vent ne pousse trop le bateau. Elle est souvent utilisée par gros temps pour maintenir l'étrave face aux vagues. Cliquer sur cette option changera le statut du bateau à « Mouillé ». Le bateau se tournera contre le vent et se déplacera avec le courant. Il n'y a pas d'ancre flottante visible pour l'instant. Le menu contextuel du bateau indiquera que le statut actuel du bateau est « Ancre flottante ».

Lever l'ancre

Pour reprendre la navigation et hisser les voiles, vous devez d'abord lever l'ancre / ranger l'ancre flottante. Cliquez sur le bateau pour obtenir le menu contextuel et sélectionnez « Lever l'ancre ».



Amarrage

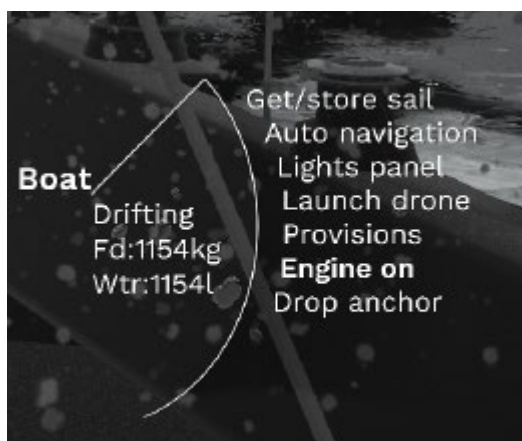
La fonctionnalité d'amarrage n'est actuellement disponible que dans une implémentation simplifiée. Elle sera rendue plus réaliste dans une future version.

Pour amarrer le bateau, vous devez d'abord affaler toutes les voiles. Assurez-vous que le bateau est dans l'axe du vent (l'étrave pointe vers le vent) lorsque vous essayez d'affaler la grand-voile ou la voile d'artimon.

Amarrer

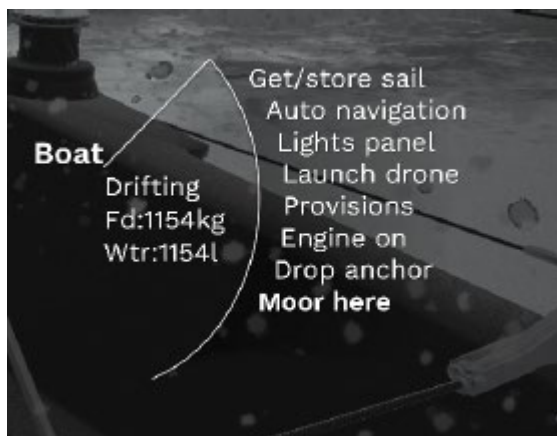
Si votre bateau a un moteur :

Cliquez sur le bateau pour activer le menu contextuel.



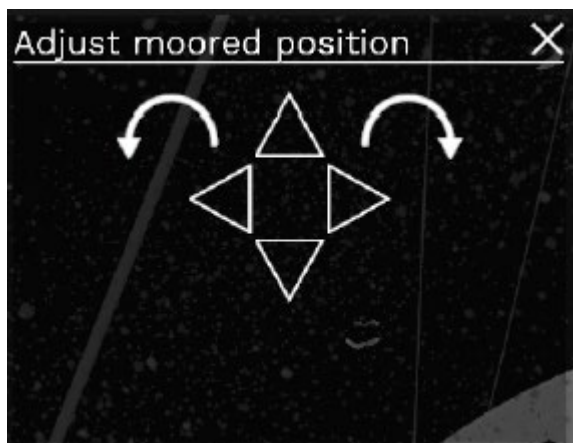
Sélectionnez « Moteur en marche ». Utilisez les touches G/H et V/B pour contrôler les gaz du moteur. Manoeuvrez le bateau près de l'endroit où vous souhaitez amarrer.

Cliquez sur le bateau pour activer le menu contextuel.



Lorsque toutes les voiles sont abaissées ou rangées et que le bateau se trouve à moins de 6 mètres d'une terre ou d'une construction, le menu affichera l'option « Amarrer ici ».

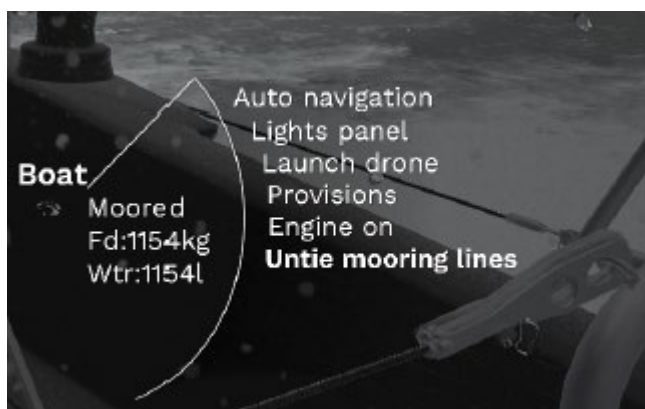
Cliquer sur cette option changera le statut du bateau à Amarré et ouvrira une fenêtre en haut de l'écran pour ajuster la position d'amarrage de votre bateau.



Avec ces 6 boutons, vous pouvez aligner votre bateau avec le quai ou la jetée. Dans une future version, cela sera plus réaliste avec des amarres. Mais pour l'instant, le bateau restera simplement en place.

Larguer les amarres

Pour reprendre la navigation et hisser les voiles, vous devez d'abord lever l'ancre / ranger l'ancre flottante. Cliquez sur le bateau pour obtenir le menu contextuel et sélectionnez « Larguer les amarres ».



Le statut du bateau passera à Dérive. Vous pouvez utiliser le moteur (si disponible) pour manoeuvrer vers un espace dégagé, tourner le bateau contre le vent et hisser la grand-voile.

Échouage

Lorsque le bateau navigue en eaux peu profondes, le statut interne changera à un moment donné en « Échoué ». Cela apparaîtra comme un message en haut de l'écran. Cela peut également se produire lorsque votre bateau navigue hors ligne.

Lorsque le statut change, le bateau se comporte différemment. La vitesse chute considérablement, la dérive latérale diminue, la quille heurte le fond marin à chaque fois que les vagues font redescendre le bateau.

Échoué

Lorsque le bateau se trouve dans une eau trop peu profonde d'au moins 1 mètre, Sailaway le traite comme s'il est solidement échoué. Le bateau ne bouge plus du tout et est traité comme enterré solidement dans le sol.

Se déséchouer

Si le bateau est solidement échoué :

1. Relevez le dériveur (évidemment...)
2. Abaissez les voiles et attendez tranquillement que la marée monte
3. Téléportez-vous ailleurs. Cela vous disqualifiera si vous participez à une course.

Si le bateau s'est échoué :

1. Relevez le dériveur
2. Essayez de naviguer librement. Il peut sembler que le bateau ne bouge pas, mais ne vous y trompez pas. Le bateau avance à seulement quelques centimètres par seconde, mais il avance quand même. Barre le bateau (ce qui va aussi très lentement) vers des eaux plus profondes, établissez les voiles, déplacez votre poids pour incliner la quille, et attendez qu'il se désengage lentement. Veillez à ne pas naviguer vers des eaux encore plus peu profondes, car à un moment donné, le bateau sera traité comme « solidement échoué » et il n'y aura plus moyen de naviguer librement. Et oui, vous pouvez même naviguer à travers la roche solide.
3. Attendez la marée
4. Téléportez-vous ailleurs. Cela vous disqualifiera si vous participez à une course.

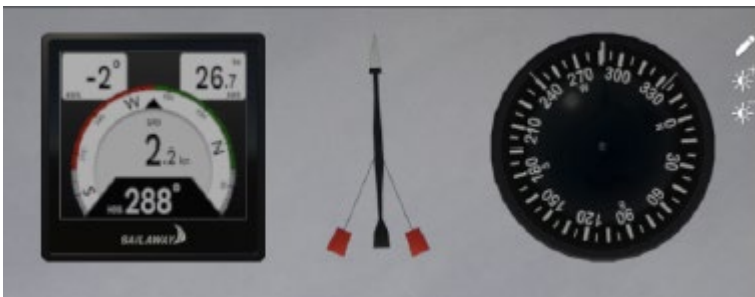
Courant

Pour votre commodité, le courant n'est pas appliqué lorsque vous vous échouez. Car il serait très difficile de se déséchouer si ce courant était la raison pour laquelle vous vous êtes échoué. Mais dès que le bateau navigue librement, le courant reprend. Soyez-en conscient.

Instruments

Tableau de bord

Les contrôles du tableau de bord se trouvent dans le coin supérieur droit de l'écran. Il y a 3 petits boutons pour éditer, augmenter la luminosité et diminuer la luminosité.



Lorsque vous appuyez sur le bouton d'édition, vous pouvez modifier la taille et la position des instruments déjà affichés, ou en ajouter un nouveau.



La modification de la taille et de la position fonctionne de la même manière que pour n'importe quelle autre fenêtre. Vous pouvez faire glisser l'instrument en saisissant la barre supérieure. Modifiez la taille en saisissant l'un des coins inférieurs.

Le x supprimera l'instrument du tableau de bord.

Ajoutez un instrument avec la liste déroulante. Elle affichera la liste de tous les instruments que vous possédez actuellement.

L'icône en forme d'oeil peut être activée ou désactivée pour afficher/masquer l'instrument sur l'affichage à l'écran.

Cette dernière option peut être utilisée pour afficher un instrument sur votre bateau, mais pas sur votre écran.

Les instruments à bord ont un affichage vide par défaut. Cet affichage est rempli par ce que vous placez sur votre écran, dans l'ordre de haut en bas, de gauche à droite. Seuls les instruments marqués comme « Afficher à bord » dans leurs paramètres peuvent être affichés sur le bateau. Dans l'exemple de capture d'écran, seul l'instrument le plus à gauche est adapté et sera affiché sur le bateau.

L'ordre des affichages des instruments sur votre bateau est défini par les coordonnées à bord dans l'ordre avant-arrière, gauche-droite.



Les instruments dans la version actuelle de Sailaway III sont temporaires. Ils seront remplacés dans la prochaine version.

Lorsque vous cliquez sur la petite icône de crayon à côté des instruments, vous pouvez modifier la taille globale, ajouter des panneaux d'instruments et faire glisser les panneaux existants vers un autre

emplacement. Tout fonctionne un peu maladroitement dans la version alpha 3, mais toutes les informations dont vous avez besoin pour naviguer sont là.

Cap, CMG et relèvement

Il existe plusieurs termes pour indiquer la direction dans laquelle le bateau navigue. Ils sont tous légèrement différents et il est important de comprendre cette différence.

Un compas magnétique pointe vers le nord magnétique, qui est différent du nord vrai.

Sailaway a un compas interne qui indique toujours le cap exact du bateau par rapport au nord exact de la Terre.

Cap vrai (HDG)

La direction d'une ligne virtuelle entre le centre de la poupe et l'étrave du bateau.

Lorsque le bateau navigue avec le mode GPS activé, le cap (HDG) sur les instruments est le cap vrai.

Mode GPS -> HDG = cap vrai

Déclinaison

C'est la différence entre le nord magnétique de la Terre et le nord vrai. Elle varie selon les endroits. Le modèle utilisé par Sailaway est celui de la NOAA. Plus d'informations ici

<http://www.ngdc.noaa.gov/geomag/WMM/DoDWMM.shtml>

Déviation

C'est l'effet des parties métalliques du bateau qui interfèrent avec un compas magnétique. Elle varie selon les bateaux tant que le compas reste en place et est toujours de quelques degrés en plus ou en moins. La valeur peut être différente selon les caps.

Dans Sailaway, cela est implémenté comme une valeur fixe unique par bateau indépendamment du cap du bateau. C'est une valeur invisible que vous devrez découvrir par vous-même.

Cap magnétique (HDG)

La formule pour passer du cap magnétique au cap vrai est :

Cap magnétique (HDG) + Déclinaison + Déviation = Cap vrai (HDG)

Puisque Sailaway est un programme informatique et non une personne avec un compas magnétique en main, il effectue le calcul à l'envers :

Cap vrai (HDG) - Déclinaison - Déviation = Cap magnétique (HDG)

Lorsque le bateau est en mode non-GPS, c'est le HDG affiché sur les instruments.

Mode non-GPS -> HDG = cap magnétique

Route sur le fond (CMG)

Malheureusement sur un voilier, le cap (HDG) dans lequel pointe le bateau n'est pas toujours le même que la direction dans laquelle le bateau se déplace réellement.

Plusieurs effets poussent le bateau dans une direction différente.

Le premier est le courant. L'eau d'un lac est immobile, mais les eaux ouvertes sont généralement en mouvement. Cela signifie que le bateau se déplace avec elles. Sailaway a implémenté 2 types de courant :

- courant océanique (effets à long terme comme El Niño)
- courant de marée (effet à court terme avec un cycle d'environ 12 heures, dû à l'attraction de la lune et du soleil sur l'eau)

Le second est la dérive. Le vent pousse le bateau en avant, mais selon la direction du vent, il pousse aussi le bateau latéralement.

Cap vrai (HDG) + courant océanique + courant de marée + dérive = Route sur le fond (CMG)

Cela n'est visible que lorsque le bateau est en mode GPS.

Relèvement

C'est la direction d'un objet dans le monde. À ne pas confondre avec le cap du bateau. On ne peut pas dire « Mon relèvement est de xxx degrés », mais toujours « Le relèvement de... (par exemple un phare) est de xxx degrés ».

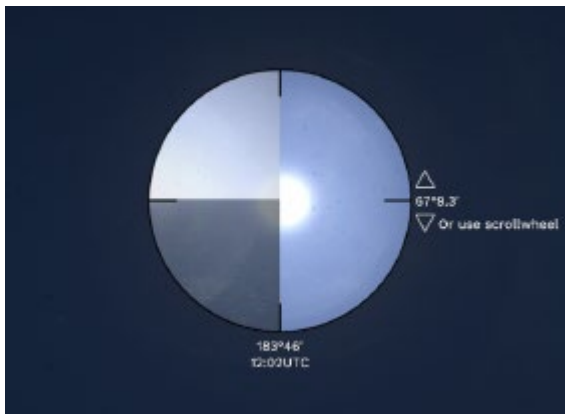
En mode GPS, vous pouvez rendre visible le relèvement vrai des objets en activant la vue RA (réalité augmentée).

En mode non-GPS, vous pouvez rendre visible le relèvement magnétique des étoiles et des planètes en cliquant dans le Ciel et en sélectionnant « Altitude, azimuth activer/désactiver ». Pour un corps céleste, le relèvement est appelé azimuth. En fait, l'azimut est l'angle entre le nord et une ligne verticale partant du corps céleste vers l'horizon.

Sextant

Cliquez n'importe où dans le ciel pour obtenir le menu contextuel du ciel et cliquez sur « Sextant ».

Cela vous permettra de regarder à travers le sextant.



Changez la direction du regard comme vous le faites normalement pour placer le soleil ou un autre corps céleste au centre. Modifiez maintenant l'angle d'altitude avec les 2 boutons fléchés ou avec la molette de la souris jusqu'à ce que l'horizon soit visible dans la moitié gauche du sextant.

L'azimut et l'altitude peuvent être lus sur l'écran. Notez que l'azimut utilise un compas magnétique.

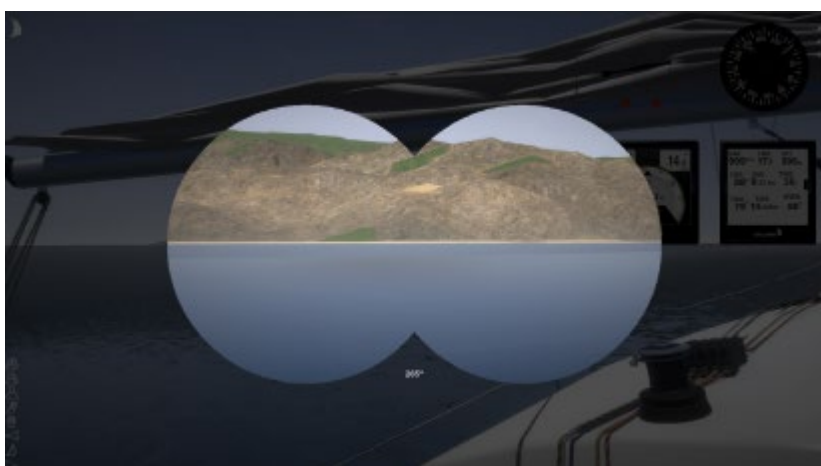
Pour arrêter de regarder à travers le sextant, appuyez sur la touche Échap.

Jumelles

Cliquez n'importe où dans le ciel pour obtenir le menu contextuel du ciel et cliquez sur « Jumelles ».



Cela vous permettra de regarder à travers les jumelles.



Changez la direction du regard comme vous le faites normalement pour placer l'objet que vous souhaitez voir au centre. Notez que les voiliers éloignés peuvent sembler un peu grossiers, car des modèles LOD sont utilisés pour des raisons de performance.

Notez que le relèvement affiché en dessous utilise un compas magnétique.

Pour arrêter de regarder à travers les jumelles, appuyez sur la touche Échap.

Créer des instruments

Ajouter un nouvel instrument

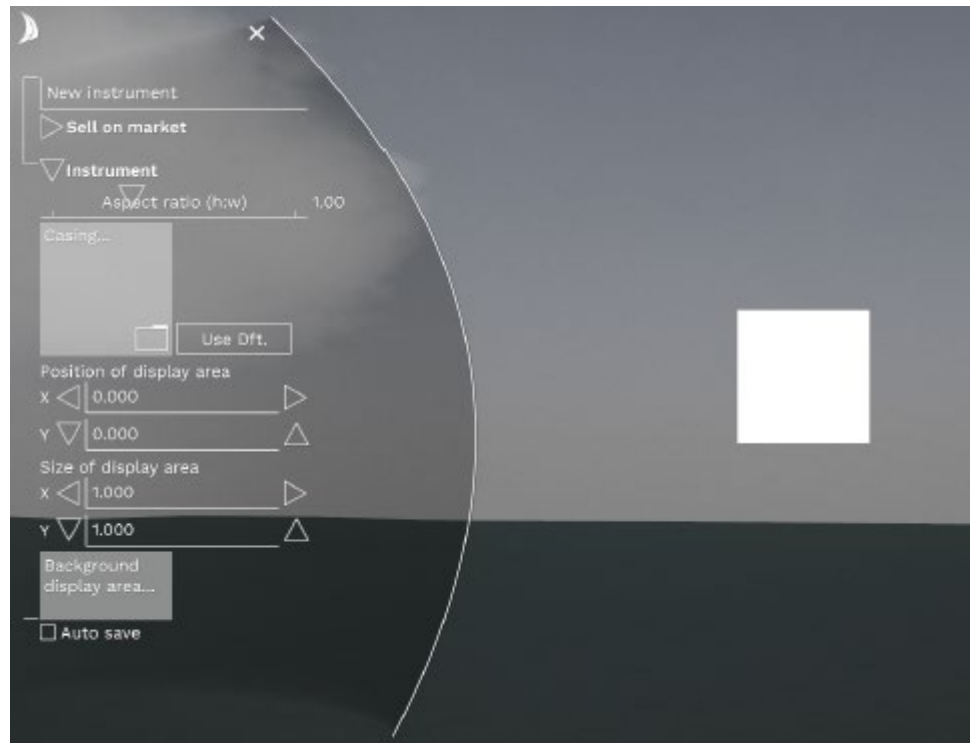
Allez dans Mes bateaux, inventaire dans le menu principal et cliquez sur l'onglet « Mes instruments ».



Vous pouvez soit acheter un instrument créé par quelqu'un d'autre, soit créer votre propre instrument.

Dans cette capture d'écran, « Créer un instrument » a été cliqué et un nouvel instrument vide a été ajouté.

Cliquez sur l'icône de crayon pour éditer l'instrument.



Dans cet exemple, une girouette de type windex est créée.

Changez le nom de l'instrument en « Windex ».

Dans ce cas il n'y a pas de boîtier, mais sinon vous pouvez ajouter une texture transparente là où l'affichage sera et non transparente ailleurs. Comme ceci :



La zone blanche au centre n'est en fait pas blanche, mais transparente. Si le centre de votre texture n'est pas transparent, tout ce que vous souhaitez afficher dans la section d'affichage sera couvert par le boîtier. Le boîtier de l'instrument par défaut de la bibliothèque de matériel Sailaway devrait déjà se trouver dans la liste de vos textures, mais vous pouvez également créer votre propre texture.

Si vous souhaitez un fond derrière les données (par exemple un affichage LCD gris/vert), celui-ci doit être défini comme une texture séparée.



Lorsque vous ouvrez la section « Vendre sur le marché », vous pouvez définir le prix, le texte et les images pour convaincre d'autres navigateurs d'acheter cet instrument.

Affichages

Un instrument peut avoir 1 ou plusieurs affichages. Lors de la navigation, vous pouvez basculer entre les affichages en cliquant sur l'instrument.

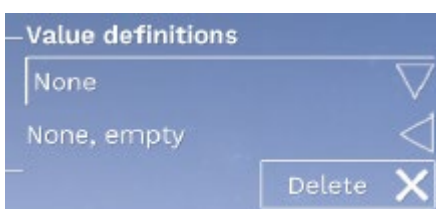
Ici dans l'éditeur, il y a une liste déroulante pour ajouter ou sélectionner un affichage.

Il est déjà réglé sur le premier affichage. Vous pouvez changer le nom si vous le souhaitez.

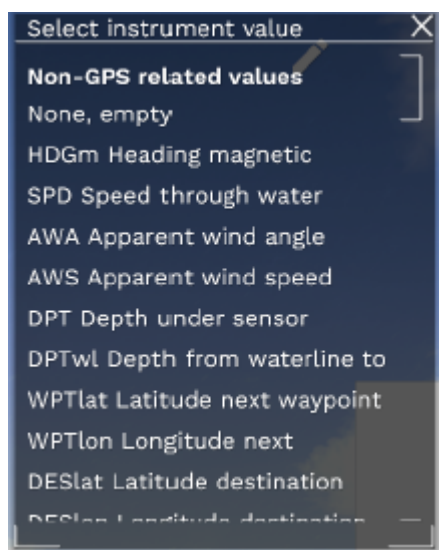
Définitions de valeurs

Un affichage se compose d'une ou plusieurs définitions de valeurs. Chaque définition de valeur peut afficher une valeur différente. Comme le cap HDG, la vitesse apparente du vent AWS, etc.

Lorsque vous ajoutez une nouvelle définition de valeur avec la liste déroulante, elle est réglée pour afficher « Aucun, vide ». Vous pouvez changer cela en cliquant sur la flèche pointant vers la gauche à côté du texte.



Une liste de toutes les valeurs disponibles s'affiche et vous pouvez choisir celle que vous souhaitez. Notez que les « Valeurs liées au GPS » ne seront visibles que lors de la navigation en mode GPS. En mode non-GPS, elles seront désactivées.



Notez qu'il y a un HDGm et un HDGt. Le premier est le cap selon un compas magnétique et le second est le cap vrai.

Pour SPD, SOG, AWA, AWD, AWS, TWA, TWD, TWS, 2 valeurs supplémentaires sont disponibles. Elles sont suffixées par « a » (pour moyenne) et « d » (pour delta). Les valeurs moyennes sont une moyenne calculée lentement dans le temps. Ce n'est pas une vraie valeur moyenne, mais la moyenne est constamment ajustée vers la valeur actuelle par une fraction. De cette façon, elle est amortie pour les petites fluctuations. Les valeurs delta contiennent la différence entre la valeur actuelle et la valeur moyenne. Elles sont pratiques si vous souhaitez par exemple afficher un indicateur de l'augmentation ou de la diminution de vitesse due au réglage des voiles. La valeur SPDd contient une valeur positive ou négative pour l'augmentation de vitesse. Vous pourriez l'utiliser pour afficher une barre verte ou rouge qui glisse vers l'intérieur ou l'extérieur.

La distance et le relèvement vers le début et la destination de votre voyage ne représentent pas la distance parcourue le long des waypoints, mais la distance/relèvement en ligne droite tracée sur la surface sphérique de la Terre.

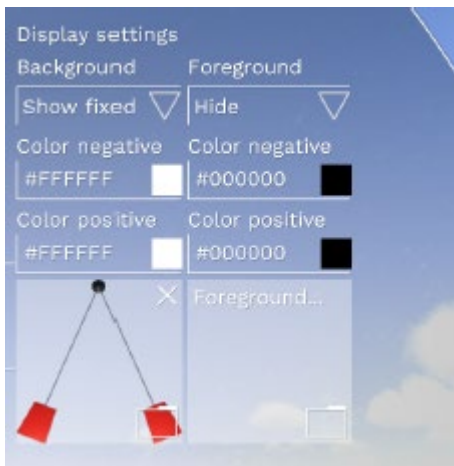
Dans le cas de l'exemple windex, la première définition de valeur utilisera la valeur initiale « Aucun, vide ». C'est parce qu'un affichage fixe est nécessaire sans aucune valeur pour la base fixe du windex.

Réglez la position de la valeur sur 0, 0 et la taille sur 1, 1 pour couvrir l'ensemble de l'instrument.



Faites défiler jusqu'aux paramètres d'affichage de cette définition de valeur et réglez le fond sur fixe, les couleurs de fond sur \#FFFFFF (blanc) et sélectionnez votre texture. Voir

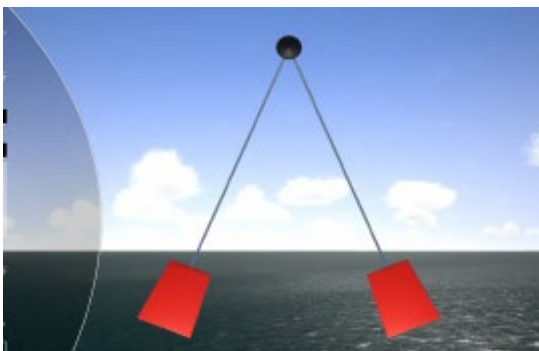
https://en.wikipedia.org/wiki/Web_colors pour plus d'informations sur les codes de couleur hexadécimaux.



Faites défiler jusqu'aux tailles de police pour le titre, la valeur et l'unité. Réglez-les tous sur 0. Une taille de police nulle désactivera l'affichage de tout texte.



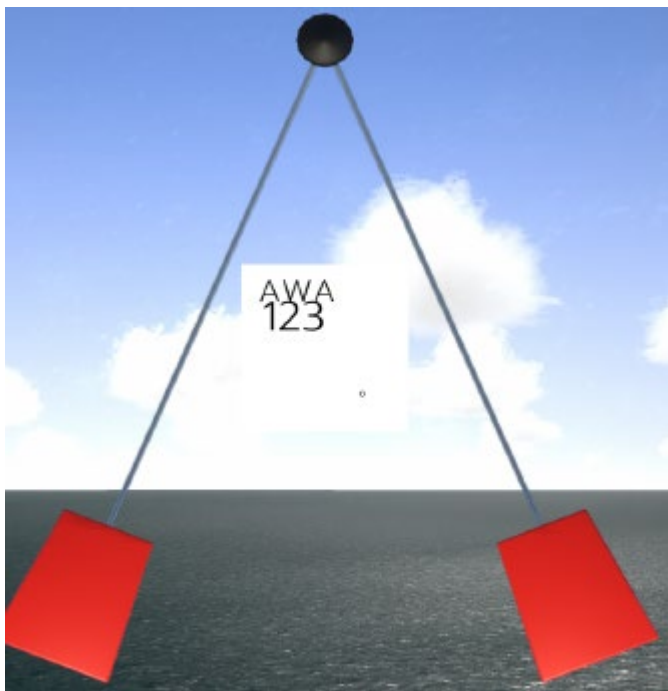
La base du windex est maintenant affichée à l'écran.



Enregistrez vos modifications et remontez à la liste déroulante des définitions de valeurs. Sélectionnez « Ajouter une définition de valeur ».

Cette fois, la valeur est réglée sur AWA - angle de vent apparent.

La nouvelle valeur est affichée à l'écran sous forme de chiffres.



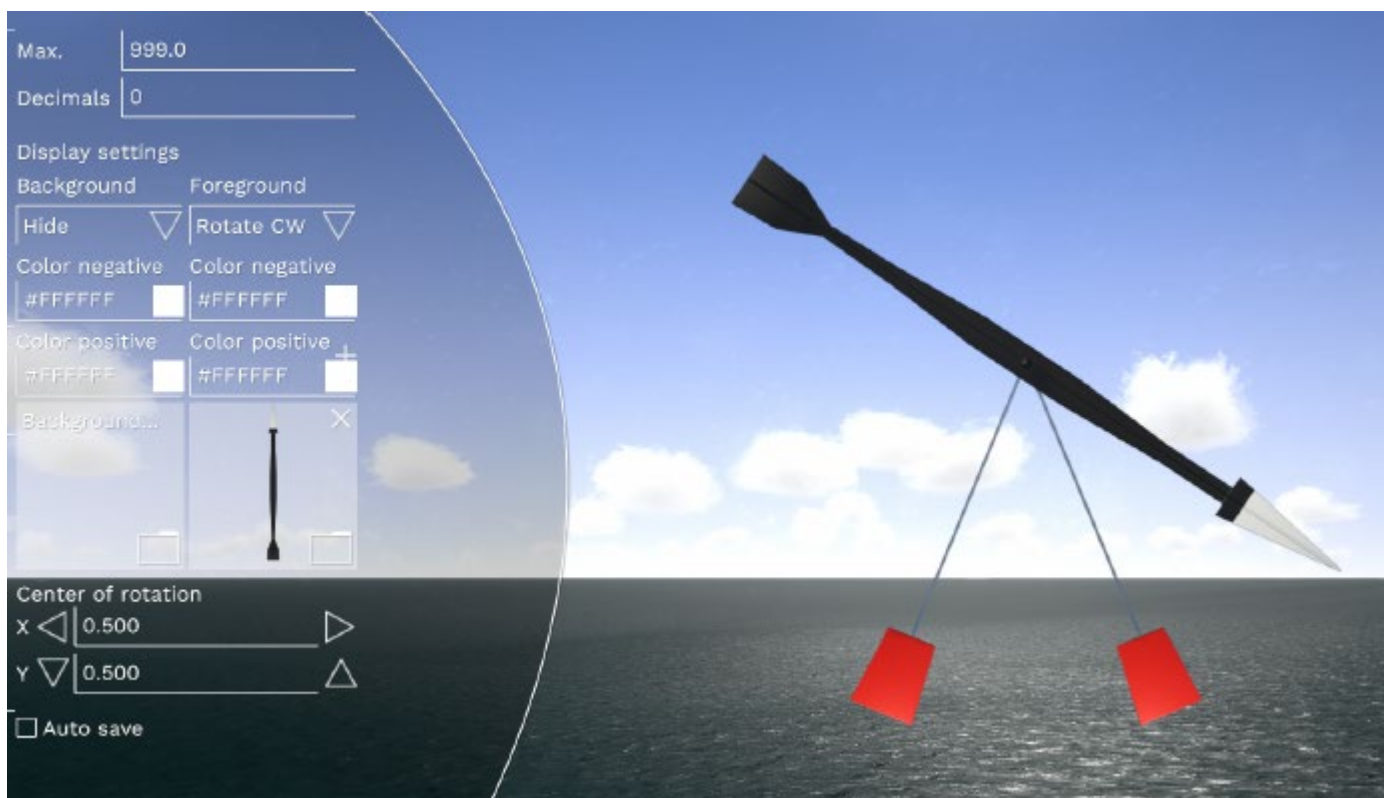
Changez la position sur 0,0 et la taille sur 1,1 pour couvrir toute la zone.

Faites défiler jusqu'aux paramètres d'affichage de la définition de valeur et réglez le fond sur « Masquer » et le premier plan sur « Rotation horaire » (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Sélectionnez la texture de l'aiguille du windex et réglez les couleurs sur \#FFFFFF (blanc).

Faites maintenant défiler vers le bas et réglez toutes les tailles de police sur zéro.

Voici le résultat final.



Ordre de dessin

Les images et les valeurs textuelles sont dessinées les unes sur les autres. Lorsqu'une couche dessinée ultérieurement couvre tout ou partie des couches dessinées précédemment, celles-ci ne seront plus visibles.

L'ordre de dessin est le suivant :

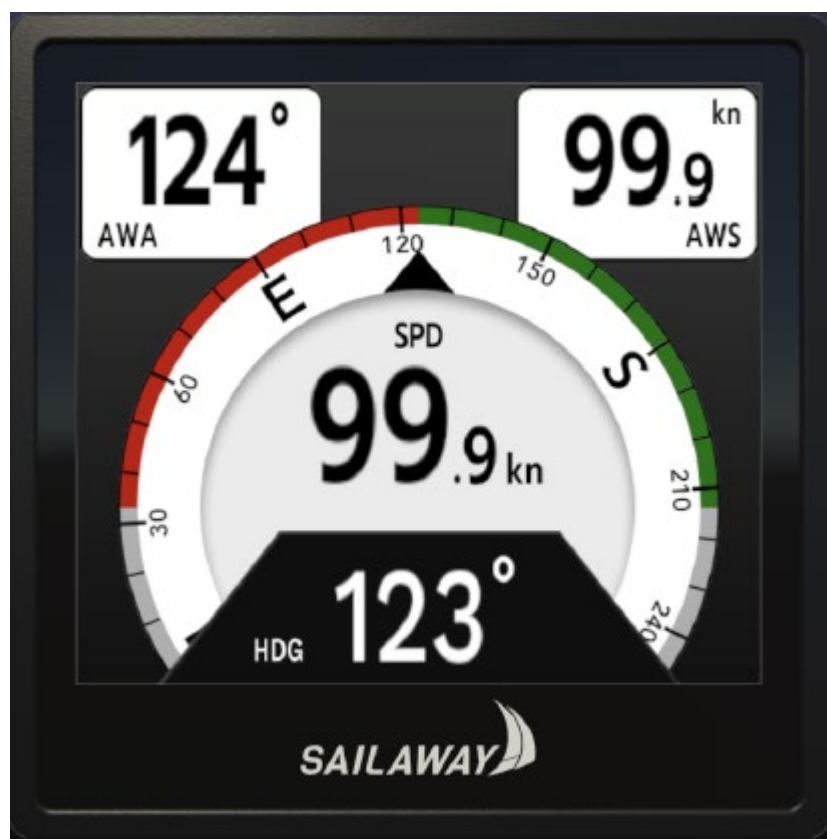
- Texture de fond de l'instrument au niveau supérieur
- Valeurs d'affichage dans le même ordre que dans la liste des définitions de valeurs

Par définition d'affichage :

- Texture de fond
- Texte du titre
- Texte de la valeur
- Texte de l'unité
- Texture de premier plan
- Texture du boîtier de l'instrument au niveau supérieur
- Texture de premier plan de l'instrument au niveau supérieur

Vous pouvez modifier l'ordre des définitions de valeurs avec les touches flèche haut et bas à côté du champ de titre de la définition de valeur.

Cet affichage d'instrument est un exemple de différentes couches dessinées les unes sur les autres :



Le fond est une texture grise foncée s'estompant vers le noir.

L'affichage AWA et AWS utilise une image de fond avec un rectangle arrondi.

L'anneau rouge/vert et les ombres du cercle central sont une texture fixe dans une définition de valeur « Aucun, vide ».

Les degrés et le texte N, E, S, O pivotent dans le sens des aiguilles d'une montre avec l'angle de vent apparent.

La valeur de vitesse n'a pas de fond, juste du texte.

La section de cap a une texture de fond noire partiellement transparente.

La texture du boîtier avec le logo Sailaway couvre les parties qui dépassent de la zone d'affichage.

Polices, taille et alignement

Le type de police est défini par définition de valeur et s'applique au titre, à la valeur et à l'unité.

Vous pouvez comprimer la police horizontalement pour obtenir une lecture plus compacte. La police dans cet affichage est comprimée de 40 %. Elle s'applique au titre, à la valeur et à l'unité.



Pour le titre, la valeur, les décimales et l'unité, vous pouvez définir différentes tailles de police.

Le titre est toujours aligné dans le coin inférieur gauche.

La valeur est toujours alignée par rapport à la virgule décimale. Même s'il n'y a pas de décimales. Cela signifie que la partie entière de la valeur est alignée dans le coin inférieur droit et les décimales sont alignées dans le coin inférieur gauche.

L'unité est alignée dans le coin inférieur gauche.

Cela ne peut pas être modifié, mais vous pouvez déplacer le texte en changeant la position, bien que cela soit fixe et ne change pas avec le nombre de chiffres ou de caractères affichés.

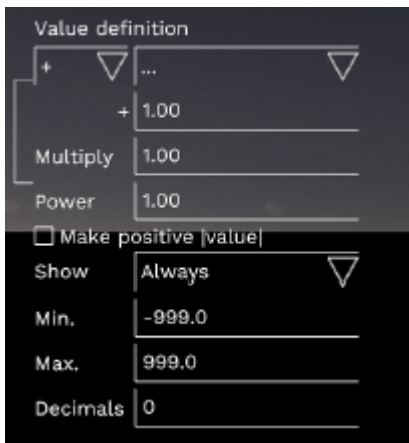
Calculs

Par défaut, la valeur que vous sélectionnez (AWA, HDG, SD, CMG, etc.) est utilisée directement à partir des valeurs de navigation internes.

Mais il peut être souhaitable d'y appliquer des calculs mathématiques.

Avec la liste déroulante en haut à gauche dans la section « Définition de valeur », vous pouvez ajouter ou soustraire quelque chose à la valeur brute.

À côté de la liste déroulante d'addition/soustraction, vous pouvez sélectionner une autre valeur de navigation à utiliser dans votre formule. Par exemple : Ajouter HDG à AWA donnera AWD. Vous pourriez penser : « AWD est déjà dans la liste des valeurs brutes ». Oui, mais cette valeur n'est disponible qu'en mode GPS car elle retourne la direction vraie non-magnétique du vent apparent.



Value definition

+ ...

+ 1.00

Multiply 1.00

Power 1.00

☐ Make positive [value]

Show Always

Min. -999.0

Max. 999.0

Decimals 0

Si vous sélectionnez « Aucun », le champ de saisie ci-dessous vous permet de saisir une valeur fixe à ajouter ou soustraire.

Avec le champ de saisie suivant, vous pouvez multiplier votre valeur et celui en dessous peut être utilisé pour appliquer une puissance (Racine carrée = 0,5, Carré = 2). Cela peut être utile pour un affichage montrant de petits changements de vitesse. Et contrairement aux mathématiques réelles, vous pouvez prendre la racine carrée d'une valeur négative. Donc -9 à la puissance 0,5 donnera -3.

Cocher la case peut prendre la valeur absolue (les valeurs négatives deviendront positives) du résultat.

La valeur peut être masquée si elle est négative ou positive. Cela peut être utile pour un affichage d'augmentation/diminution de vitesse. Vous ajoutez 2 définitions de valeurs. 1 avec une barre verte glissant vers le haut qui n'est affichée que lorsque la valeur est positive, et une avec une barre rouge glissant vers le bas qui n'est affichée que lorsque la valeur est négative.

Enfin, vous pouvez limiter la valeur entre un minimum et un maximum. Ces limites sont également utilisées pour déterminer le 0 et le 1 pour faire glisser une texture ou la mettre à l'échelle en direction X ou Y.

Les opérations sont appliquées dans l'ordre :

- addition / soustraction
- multiplication
- puissance
- valeur absolue
- décider d'afficher ou non
- limitation

Ligne horizontale ou verticale

Pour créer une ligne horizontale ou verticale, vous ajoutez une définition de valeur de type « Aucun ».

Pour une ligne horizontale :

Réglez la taille sur $x = 1$, $y = 0,005$ (ajustez pour l'épaisseur de votre ligne)

Réglez la position sur $x = 0$, $y = 0,5$ (ajustez pour la position y de votre ligne)

Pour une ligne verticale :

Réglez la taille sur $x = 0,005$, $y = 1$ (ajustez pour l'épaisseur de votre ligne)

Réglez la position sur $x = 0,5$, $y = 0$ (ajustez pour la position x de votre ligne)

Réglez le fond sur « Toujours afficher » et la couleur de fond sur la couleur souhaitée de votre ligne. Réglez tous les curseurs de taille de police sur 0. Cela désactivera l'affichage de tout texte.

Affichage sur le tableau de bord et/ou sur le bateau

Les instruments dont la case « Afficher à bord » est cochée peuvent être affichés sur le bateau lui-même. Pour afficher l'instrument sur un affichage d'instrument à bord ainsi que sur le tableau de bord de votre écran, vous devez :

- appliquer une texture de boîtier à la définition de l'instrument
- donner à l'instrument une position sur le tableau de bord
- avoir un affichage d'instrument libre sur le bateau.

L'ordre des instruments sur votre tableau de bord à l'écran détermine si et où l'affichage est montré sur le bateau. L'ordre des affichages des instruments sur votre bateau est défini par les coordonnées à bord et la position sur l'écran.

D'abord, les instruments sont ordonnés par leur position à l'écran. La position à l'écran est arrondie à des unités de 20 pixels pour éviter des effets étranges dus à de très petites différences. L'ordre est d'abord de haut en bas, puis de gauche à droite. Notez que c'est le coin inférieur gauche de l'instrument qui est utilisé pour déterminer sa position à l'écran.

Ensuite, les instruments à bord sont ordonnés par leur position. La position à bord est arrondie à des unités de 0,1 mètre pour éviter des effets étranges dus à de petites différences. L'ordre est d'abord de l'étrave vers la poupe, puis de haut en bas, et enfin de bâbord à tribord. Notez à nouveau que c'est la position inférieure gauche de l'affichage qui compte. Pas le centre ni le haut.

Il n'est pas possible d'afficher un instrument uniquement à bord sans le placer sur le tableau de bord de votre écran. Cependant, vous pouvez rendre l'instrument invisible sur votre tableau de bord en cliquant sur l'icône en forme d'oeil dans le coin supérieur gauche en mode édition du tableau de bord.

Vitesse du bateau

En ligne : Physique

La vitesse du bateau est le résultat d'un mélange complexe de forces qui agissent sur les voiles et la coque. Parmi ces forces :

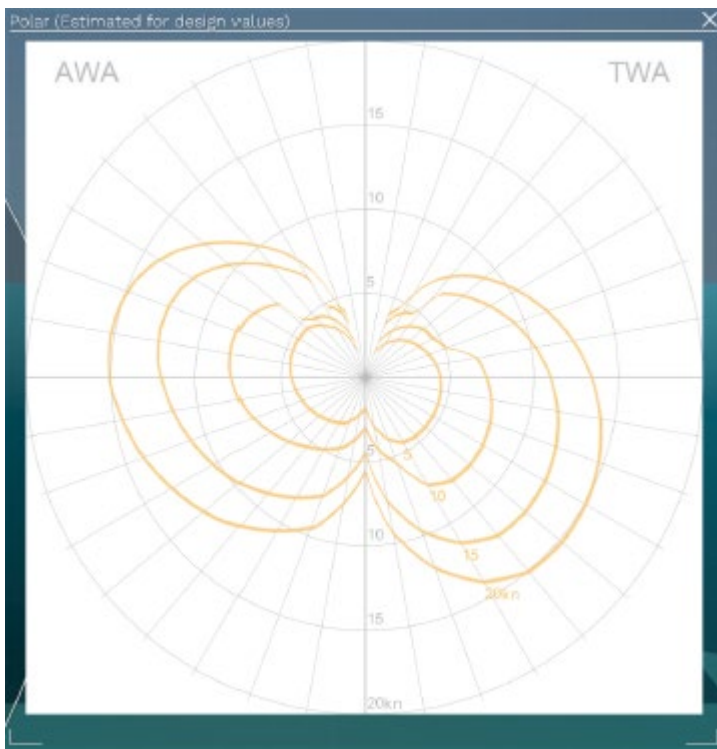
- pression vélique et point d'application latéral de cette force (le point latéral se déplace selon le réglage des voiles et la courbure du mât)
- résistance aérodynamique des voiles (selon le matériau de la voile et la vitesse du flux d'air)
- résistance aérodynamique du mât et des gréements
- résistance aérodynamique de la cabine
- résistance aérodynamique de la coque
- frottement de l'eau sur la coque (varie avec la quantité de salissures sous-marines)
- traînée hydrodynamique de la coque (basée sur la vitesse, la forme de la coque, le poids, planant vs déplacement)

- poids (bateau, gréement, provisions, équipage, ballast liquide) et répartition de ce poids (seules la position de l'équipage et le ballast liquide peuvent être modifiés)
- traînée hydrodynamique de la quille, des dérives, des hydrofoils et des safrans
- forces de portance et de direction des hydrofoils et des safrans
- forces des vagues et position dans l'eau

En additionnant tout cela, on obtient une accélération vers l'avant, latéralement, vers le haut et trois accélérations de rotation. Mais même si cela peut sembler assez précis, c'est encore une tentative modeste de simuler la nature. Le résultat peut correspondre exactement à ce que vous attendriez d'un bateau comme le vôtre, mais il peut aussi être trop rapide, trop lent, trop instable, etc. Si c'est le cas, contactez support@sailaway.world et ensemble nous verrons où ça ne va pas et ce que nous pouvons faire pour rendre le comportement plus réaliste.

Hors ligne : Polaires

Comme expliqué dans le chapitre précédent, les polaires ne sont pas utilisées pour la navigation normale en ligne. Tous les calculs de vitesse, de gîte et de dérive sont effectués en temps réel avec les forces qui agissent sur la coque et les voiles. Mais lorsque le navigateur se déconnecte et que le bateau continue à naviguer hors ligne, ces calculs ne sont plus effectués et la polaire est utilisée à la place.



Vous voyez TWA (Angle de Vent Vrai) sur la moitié droite. La lecture du diagramme est la suivante :

- trouvez l'angle de vent, par exemple 90 degrés. L'angle va de 0 degré en haut du diagramme à 90 degrés sur l'axe horizontal à 180 degrés sur l'axe vertical du bas.
- sélectionnez la courbe orange qui correspond le mieux à la TWS (Vitesse de Vent Vrai). La VVV est indiquée juste à côté des lignes oranges.
- lisez la vitesse attendue du bateau en regardant les cercles gris. La vitesse en noeuds pour chaque cercle est écrite le long de l'axe vertical.

Plus la ligne orange est éloignée du centre, plus le bateau naviguera vite.

Une chose utile à apprendre de ces polaires est l'angle optimal de navigation au près et au portant. Il se trouve en traçant une ligne horizontale imaginaire qui touche juste la courbe orange. L'angle auquel elle touche la ligne orange est l'angle optimal.

Sailaway a 3 niveaux de polaires.

1. La prédiction faite par Sailaway basée sur la conception du bateau
2. La polaire réelle pour tous les bateaux de ce modèle de bateau
3. La polaire réelle pour un bateau spécifique

Sailaway essaiera toujours d'utiliser la polaire la plus spécifique disponible pour votre bateau lors de la navigation hors ligne. Indépendamment des voiles établies ou de l'optimisation du réglage. Le passage entre les niveaux de polaires ne se fait pas par activation/désactivation mais par dépassement progressif du niveau précédent. Plus les données collectées sont nombreuses, moins le niveau précédent a d'importance.

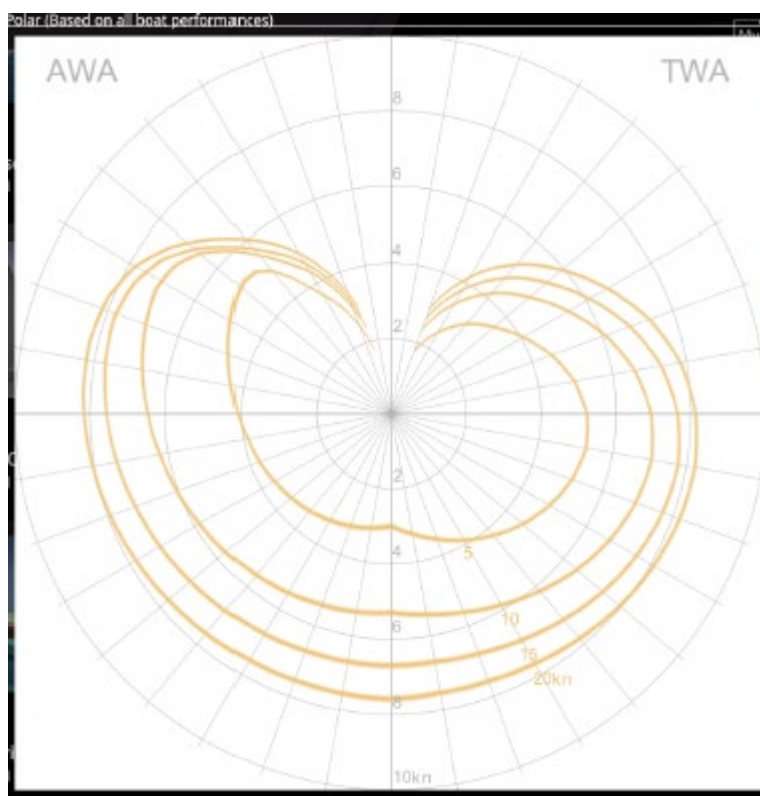
Lorsque vous allez dans l'option « Mes bateaux » du menu principal, vous pouvez voir les polaires.

Vous pouvez voir la polaire combinée niveau 0 + niveau 1 + niveau 2 en cliquant sur la petite icône de polaire sous votre bateau.

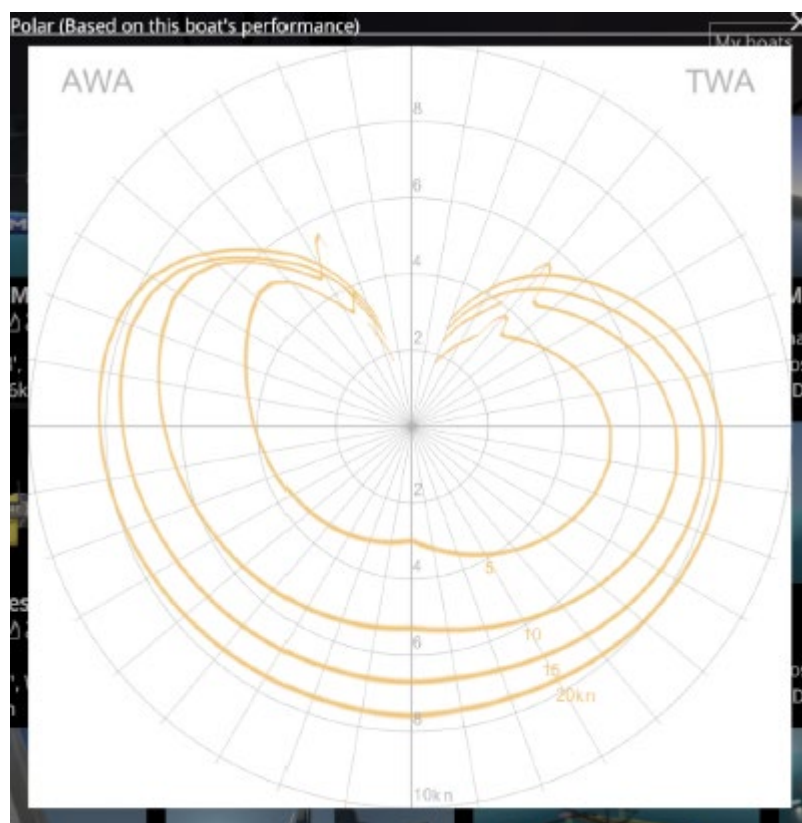
Vous pouvez voir la polaire combinée niveau 0 + niveau 1 en cliquant sur la petite icône de polaire sous le modèle de bateau.

Voici un exemple du croiseur 38'.

Ci-dessous la polaire niveau 1 du modèle de bateau, encore identique à la polaire niveau 0 générée initialement, car rien n'a encore été enregistré. Elle sera également utilisée pour chaque bateau jusqu'à ce que les bateaux commencent à collecter des données de vitesse.



Le graphique ci-dessous montre la polaire niveau 2 de mon bateau après qu'il a enregistré des vitesses beaucoup plus rapides pendant un moment à un AWW de 40 degrés et une VVV de 7,5 noeuds. (pas une vitesse très réaliste, mais cela illustre l'effet). Vous pouvez voir que la ligne pour une VVV de 5 noeuds et la ligne pour 10 noeuds ont toutes deux été affectées.



Et le graphique ci-dessous montre ce qui s'est passé avec la polaire niveau 1 du modèle de bateau en raison des enregistrements. Une augmentation similaire, mais inférieure au graphique niveau 2 ci-dessus.



Améliorer la polaire du modèle de bateau

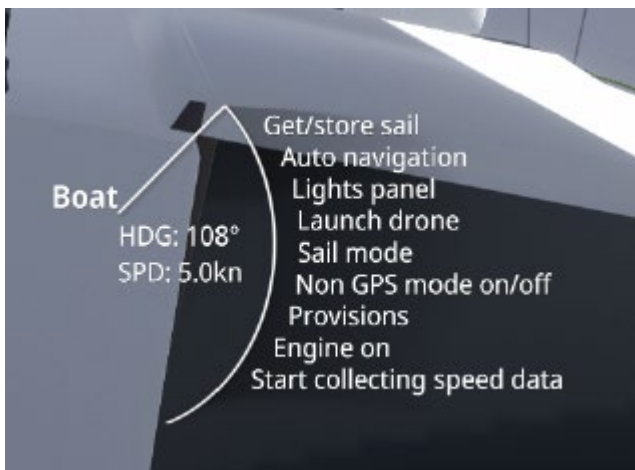
La polaire niveau 1 pour le modèle de bateau est automatiquement ajustée aux vitesses réelles des bateaux naviguant en ligne. Cela se passe en arrière-plan (environ une fois par minute) à chaque fois qu'un bateau est navigué en ligne à plus de 50 % de la vitesse polaire niveau 1 actuelle et que les conditions d'enregistrement des données de vitesse sont remplies.

Chaque mise à jour ajustera la polaire niveau 1 avec un poids de 0,003 si plus rapide que la polaire actuelle et 0,0015 si plus lent. Il faudra donc 300+ minutes pour ajuster complètement une valeur de polaire pour une combinaison AWV/VVV. Il s'agit d'un effort collectif et l'ajustement est également lissé sur les AWV voisins dans le graphique de polaire. Le résultat final sera une valeur de vitesse de polaire à 67 % sur la courbe médiane entre les vitesses lentes et rapides des bateaux.

Améliorer votre propre polaire

Un bateau nouvellement créé utilisera toujours le niveau 1 ou le niveau 0 selon la quantité de données recueillies par d'autres bateaux du même modèle, car aucune donnée polaire de niveau 2 n'est encore disponible.

Vous pouvez collecter des données pour la polaire niveau 2 de votre bateau en laissant Sailaway enregistrer les données de vitesse. Pour cela, vous devez cliquer sur le bateau et sélectionner « Commencer à collecter les données de vitesse » dans le menu contextuel. Cela ne fonctionnera que lorsque les conditions de collecte des données de vitesse sont remplies. Plus votre bateau navigue vite en ligne, plus il naviguera vite hors ligne.



Les données sont également collectées automatiquement lorsque vous participez à une course ou à un défi et que les conditions de collecte des données de vitesse sont remplies. Il n'est pas possible de désactiver cela.

Il est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran lorsque le bateau collecte des données de vitesse pour ajuster la polaire.

La collecte de données est effectuée environ toutes les minutes et chaque mise à jour ajustera la polaire niveau 2 de votre bateau avec un poids de 0,01 si plus rapide que la polaire actuelle et 0,025 si plus lent. Il faudra donc 100+ minutes pour ajuster complètement une valeur de polaire pour une combinaison AWV/VVV. La valeur mise à jour est lissée sur les AWV voisins dans le graphique de polaire de votre

bateau. Le résultat final sera une valeur à 80 % sur la courbe médiane entre les vitesses lentes et rapides que vous avez accomplies.

Conditions d'enregistrement des données de vitesse

Voici les conditions pour enregistrer effectivement des données pour les polaires niveau 1 et 2 :

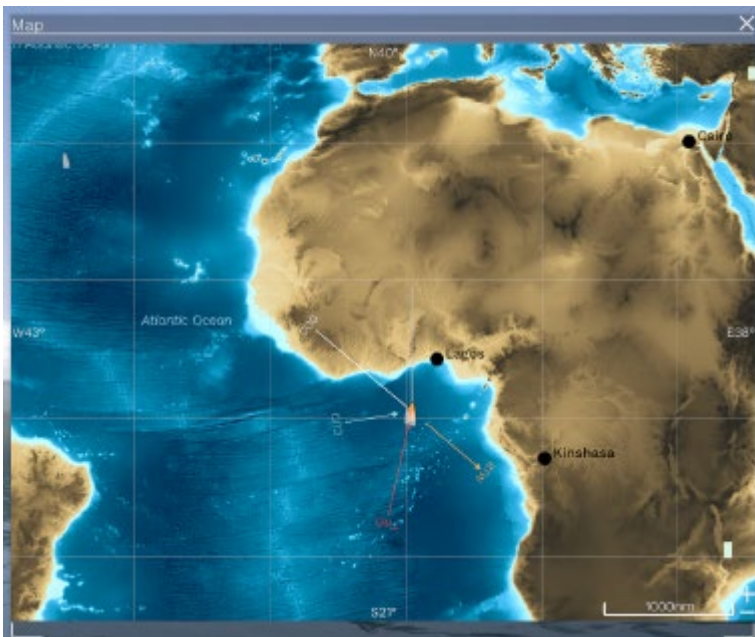
- le mode de voile automatique est réglé sur « De l'eau de mer dans les veines - Navigation entièrement manuelle »
- la hauteur des vagues n'a pas été modifiée manuellement

- la profondeur de l'eau est d'au moins 100 mètres
- le bateau ne navigue pas trop près de la côte ou dans une zone relativement peu profonde
- la vitesse de vent vrai est de 3 noeuds ou plus
- le courant représente moins de 25 % de la VVV
- une voile est établie
- le moteur est éteint
- pour les polaires niveau 1 uniquement : la vitesse doit être d'au moins 50 % de la vitesse polaire
- pour les polaires niveau 2 uniquement : le bateau doit être navigué par son propriétaire (ne s'applique pas aux bateaux d'équipe et de club)

La vitesse et la direction du vent sont corrigées pour le courant. La vitesse du bateau et la dérive sont mesurées par rapport à la surface de l'eau. La vitesse enregistrée est la moyenne depuis les valeurs précédemment enregistrées (environ toutes les 60 secondes).

Utiliser la carte

Vous pouvez afficher/fermer la fenêtre de carte avec la touche M ou en ouvrant le menu principal et en cliquant sur « Carte ». La fenêtre de carte est un peu différente des autres fenêtres. Elle n'active pas automatiquement le mode contrôle interface. Donc si vous souhaitez faire autre chose que simplement la surveiller, vous devrez passer en mode contrôle interface vous-même en appuyant sur la touche Alt.



Lorsque vous cliquez quelque part dans la carte, un menu contextuel s'ouvre avec des fonctions supplémentaires et les coordonnées de la position cliquée sont automatiquement copiées dans le presse-papiers. Elles peuvent être utilisées dans n'importe quel autre programme ou dans le chat Sailaway en appuyant sur Ctrl-V (ou Cmd-V sur Mac).

Menu contextuel

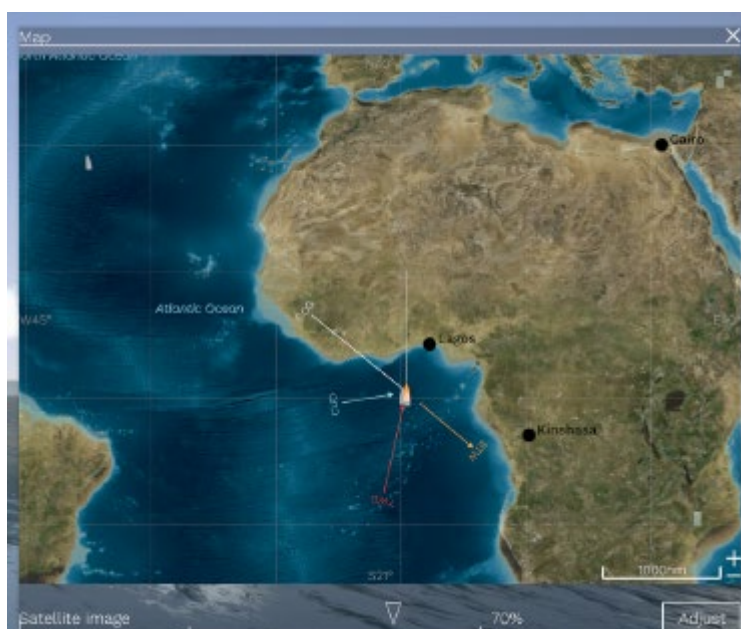
Comme la plupart des éléments dans Sailaway, la carte a son propre menu contextuel. Vous pouvez l'activer en cliquant quelque part dans la carte.



La première option est de téléporter votre bateau à l'emplacement sur lequel vous avez cliqué. Cela ne fonctionnera bien sûr que si vous ne participez pas à une course ou à un autre événement.

Superposition d'image satellite

Avec « Image satellite », vous pouvez placer une superposition sur la carte avec l'imagerie satellite de la région affichée. En bas de la carte, l'opacité de cette superposition peut être ajustée avec le curseur. Si l'image ne correspond pas exactement à la géographie sous-jacente, vous pouvez cliquer sur « Ajuster » et faire glisser les coins de l'image satellite pour la faire correspondre à la carte sous-jacente. Réglez d'abord l'opacité sur moins de 50 % pour pouvoir voir à la fois la carte et l'image satellite.



Ouvrir à nouveau le menu contextuel de la carte et cliquer à nouveau sur « Image satellite » désactivera la superposition d'image et reviendra à la carte par défaut.

Superposition d'image personnalisée

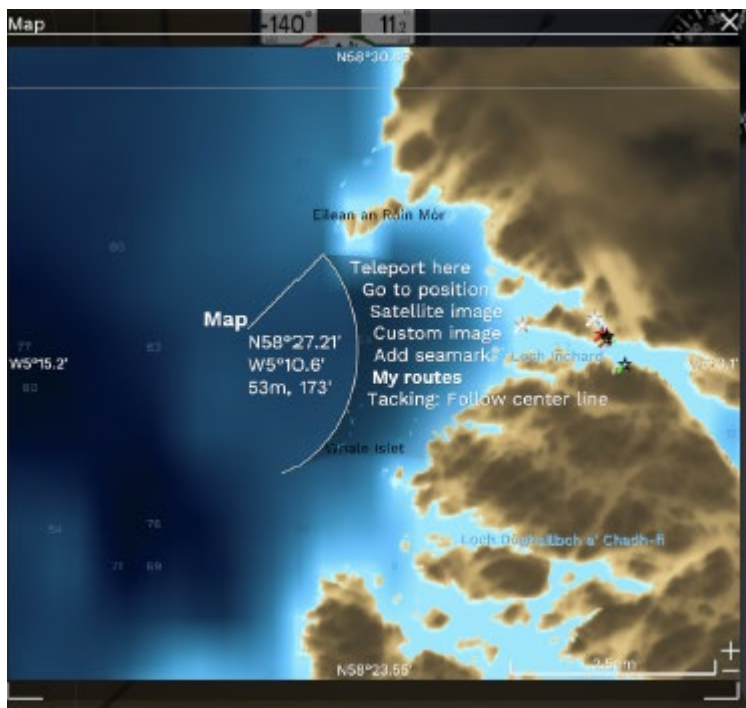
Avec « Image personnalisée », vous pouvez placer n'importe quelle image sur la carte. C'est utile lorsque vous avez un scan d'une carte nautique et souhaitez le placer sur la carte. Après avoir sélectionné l'image (.PNG ou .JPG), les contrôles sont les mêmes que pour la fonction « Image satellite ».

Routes

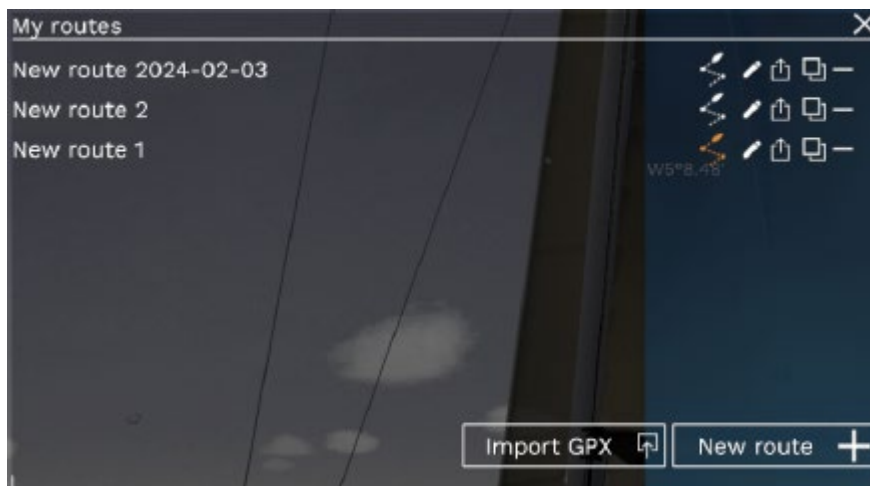
Les routes sont composées d'un waypoint de départ (point de départ), d'un waypoint d'arrivée (destination) et de zéro ou plusieurs waypoints intermédiaires qui dirigent la route à suivre.

Les routes sont stockées sur le serveur Sailaway mais peuvent également être exportées vers un fichier GPX ou importées depuis un fichier GPX.

Ouvrez d'abord la fenêtre « Mes routes » depuis la carte. Faites cela en cliquant à l'intérieur de la carte et en sélectionnant l'option « Mes routes ».



« Mes routes » affichera une liste des routes que vous avez créées précédemment.



Lorsque vous cliquez sur une ligne, la route sera affichée dans la carte.

Notez qu'il y a une ligne avec une icône de route orange. C'est la route que votre bateau suit actuellement. Cliquer sur l'icône de route sur l'une des autres lignes changera la route à suivre pour votre bateau vers celle représentée par cette ligne.

Les noms des routes dans cet exemple ne sont pas très informatifs, mais en cliquant sur la petite icône de crayon, vous pouvez modifier le nom.

Pour exporter les waypoints d'une route sous forme de fichier GPX, cliquez sur le petit bouton de partage (3ème en partant de la droite) sur l'une des lignes affichées.

En cliquant sur l'icône de copie (2ème en partant de la droite), vous pouvez ajouter une nouvelle ligne à la liste avec exactement les mêmes waypoints que l'original.

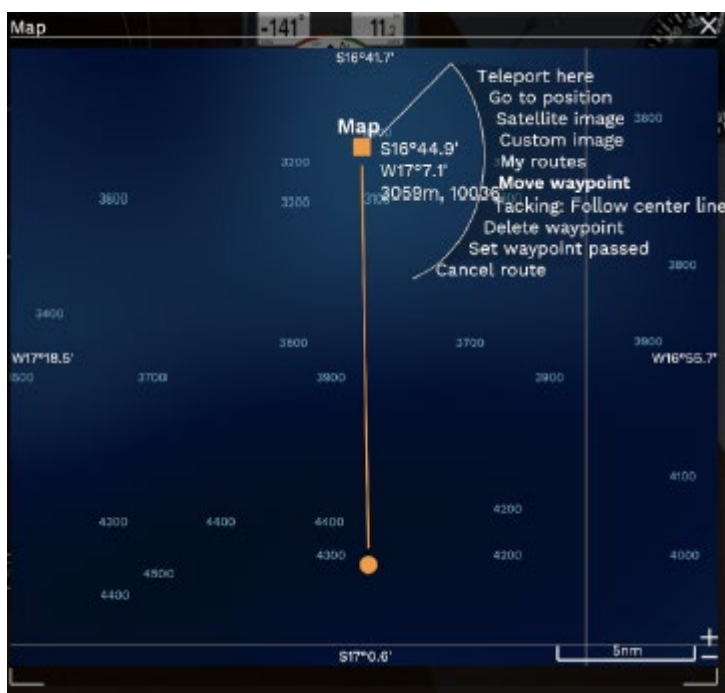
Le signe moins vous permettra de supprimer une route.

Vous pouvez importer une route depuis un fichier GPX avec le bouton « Importer GPX » en bas de la fenêtre Mes routes.

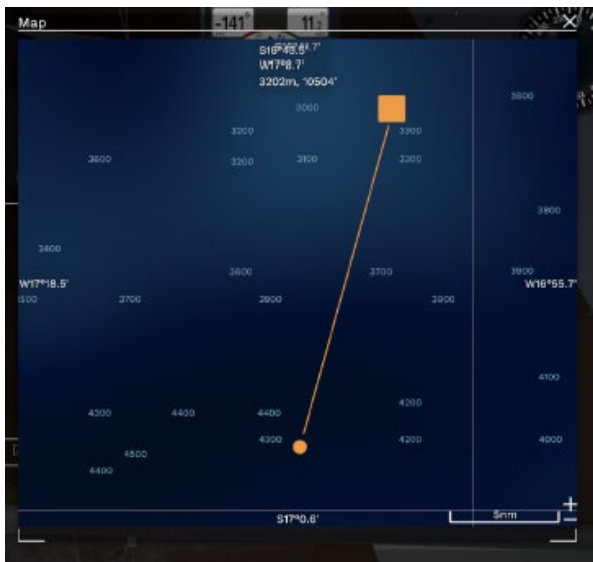
En cliquant sur le bouton « Nouvelle route » dans le coin inférieur droit, vous pouvez ajouter une nouvelle route vide à la liste. Elle sera affichée dans la carte et c'est là que vous pourrez modifier ses waypoints.



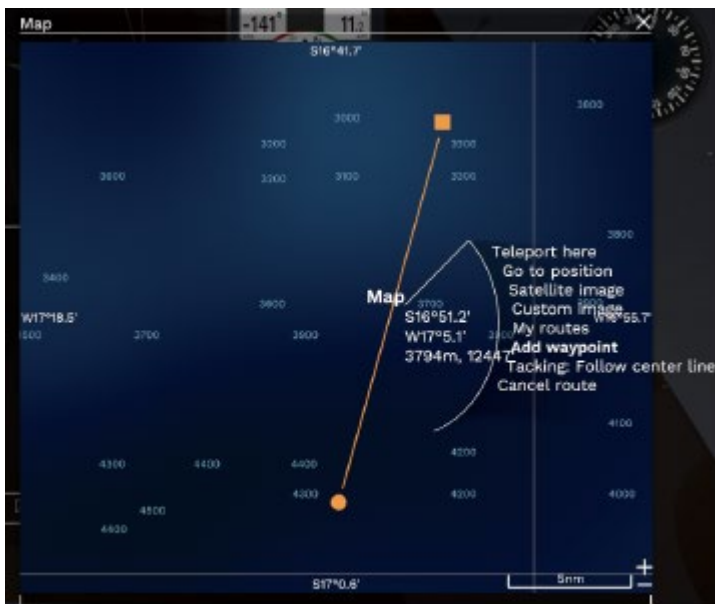
La nouvelle route n'a qu'un point rond au début (point de départ) et un carré à la fin de la route (destination). Vous pouvez déplacer l'un ou l'autre en cliquant sur le point ou le carré et en sélectionnant « Déplacer le waypoint » dans le menu contextuel.



Le waypoint sera maintenant plus grand qu'avant et vous pouvez cliquer et le faire glisser n'importe où. Zoomez en avant ou en arrière avec la molette si nécessaire.



Cliquez quelque part à mi-chemin de la ligne orange de votre route et sélectionnez « Ajouter un waypoint » dans le menu contextuel pour ajouter un waypoint.



Cliquer sur l'option « Virement de bord : Suivre la ligne centrale » changera le comportement hors ligne du bateau sur cette section de la route. La ligne deviendra une double ligne et une option supplémentaire « Virement de bord : Utiliser le chemin optimal » sera ajoutée au menu contextuel.



En mode « Suivre la ligne centrale », le bateau s'en tiendra autant que possible à la ligne centrale de votre route. Ceci est particulièrement utile s'il y a des zones peu profondes à côté de la ligne de route. Le système n'évite pas automatiquement les eaux peu profondes ou les terres lors de la navigation hors ligne. Le bateau est autorisé à naviguer à maximum 5 % de la distance entre les 2 waypoints en dehors de la route orthodromique.

En mode « Utiliser le chemin optimal », le bateau est autorisé à s'écarter davantage de la ligne et à anticiper le courant de marée ou à naviguer plus longtemps sur la même amure lors des virements de bord au près. Le bateau est autorisé à naviguer à maximum 15 % de la distance entre les 2 waypoints en dehors de la route orthodromique.

Pour ceux qui se soucient des statistiques, il y a un champ « kilométrage » dans votre compte utilisateur et pour chaque bateau. Ce champ n'est mis à jour que lorsque vous spécifiez une route. La navigation aléatoire ne compte pas. Il est mis à jour lors de la fermeture de la route, pour être précis.

Bouées et amers

Cliquer sur la carte à l'emplacement d'une bouée ou d'un autre amer affichera des options supplémentaires si vous êtes autorisé à éditer le monde.



Les propriétés de l'amer peuvent être modifiées, l'amer peut être supprimé ou un nouvel amer peut être ajouté.



Différence entre la carte et le site web

Les bateaux sur la carte dans Sailaway peuvent avoir des positions différentes de celles sur les cartes du site web. Cela est dû à la façon dont les positions de ces bateaux sont mises à jour.

Voici d'abord une explication sur la façon dont les données de position des bateaux sont mises à jour.

Lorsque les bateaux naviguent en ligne :

- la position est mise à jour à chaque frame sur votre propre ordinateur, sinon votre bateau ne bougerait pas.
- chaque fois que cette position a bougé d'une distance significative ou lorsque le bateau change de cap, la position (et beaucoup d'autres données) est transmise aux autres ordinateurs à proximité via le serveur multijoueur. Cela vous permet de voir les autres bateaux se déplacer à côté de vous.
- toutes les x minutes ou si nécessaire, la position est également envoyée au serveur de base de données pour un stockage persistant.

Lorsque les bateaux naviguent hors ligne :

- 4 minutes après la dernière mise à jour de votre bateau, la routine de navigation hors ligne prend le relais.
- toutes les minutes (selon l'activité du serveur), la position, la vitesse, etc. des bateaux sont mises à jour.

Il y a donc essentiellement 3 positions allant de précise à moins précise :

1. La position réelle de votre bateau sur votre écran (très précise)
2. Les mises à jour de position via le serveur multijoueur (moins précises)
3. La position du bateau dans le stockage persistant sur le serveur de base de données (la précision dépend du temps depuis la dernière mise à jour)

La carte Sailaway :

La carte récupère la dernière position connue, la vitesse et l'heure de la dernière mise à jour depuis le stockage persistant sur le serveur de base de données. La position sur la carte est extrapolée comme dernière position connue + (temps \ vitesse \ cap). Chaque fois que votre ordinateur reçoit une mise à jour d'un autre bateau via le serveur multijoueur, la carte mettra à jour la position du bateau en conséquence.

Le site web Sailaway :

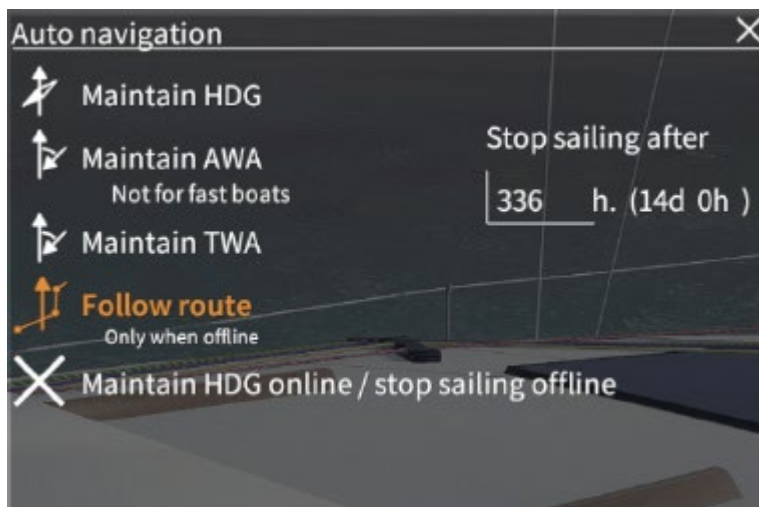
Le site web n'a pas toute cette logique. Il récupère la dernière position connue de la base de données et l'affiche sur la carte lorsque vous ouvrez la page web ou la rafraîchissez manuellement. Il n'y a pas de mise à jour automatique ni d'extrapolation.

Navigation hors ligne

Le bateau continuera à naviguer ou à dériver lorsque vous êtes hors ligne si la navigation automatique est réglée sur l'un des modes suivants :

- maintenir le cap
- maintenir l'angle de vent apparent
- maintenir l'angle de vent vrai
- suivre la route

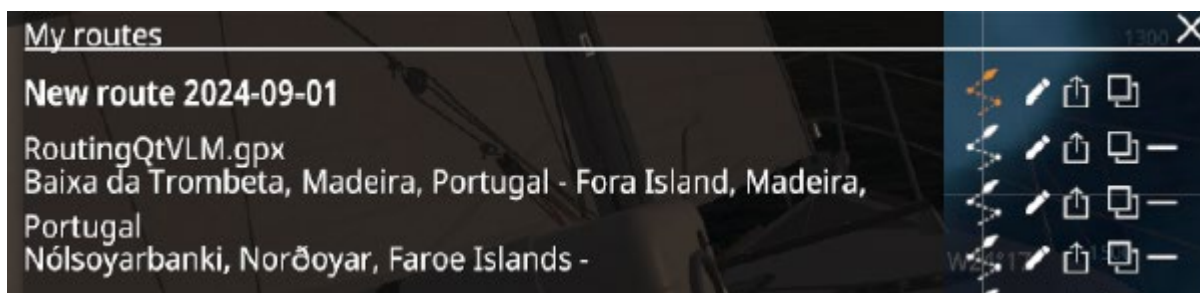
Si la navigation automatique est désactivée, rien ne se passera lorsque vous êtes hors ligne. Le bateau attendra simplement votre retour en ligne.



En option, vous pouvez modifier le nombre maximum d'heures pendant lesquelles votre bateau continuera à naviguer. Cela peut être utile lorsque vous utilisez l'une des options « Maintenir HDG/VVV/AVV ». Cela empêchera le bateau de s'écraser sur la côte si vous ne pouvez pas vous connecter à temps pour ajuster le cap. La valeur par défaut et maximale est de 14 jours ou 336 heures.

Lorsque la limite de temps est atteinte, les voiles seront abaissées et le statut du bateau passe à « Dérive ». Il flottera alors au gré du courant et du vent, jusqu'à un maximum de 28 jours. Après cela, le serveur considérera votre bateau comme abandonné et sans importance, et toutes les mises à jour s'arrêteront pour économiser la capacité du serveur.

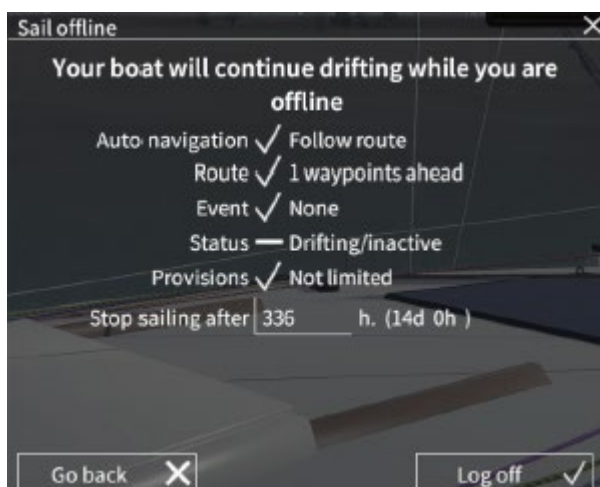
La meilleure pratique pour la navigation hors ligne est de définir une route avec des waypoints. Vous pouvez le faire dans la Carte (touche M). Cliquez sur la carte, choisissez « Mes routes » et sélectionnez une route ou créez-en une nouvelle. N'oubliez pas d'activer la route en cliquant sur l'icône de voile croisée. Elle devient orange lorsqu'une route est activée.



Ensuite, si vous naviguez dans une course ou un autre type d'événement, il est possible que la navigation hors ligne ne soit pas autorisée pour cet événement. Cela empêchera votre bateau de naviguer hors ligne. Mais la plupart des événements l'autoriseront. Et si vous ne participez pas à un événement, ce ne sera pas un problème non plus.

Enfin, l'ancre doit être levée, le bateau ne doit pas être amarré, il ne doit pas s'être échoué et les voiles doivent être hissées.

Tout cela est vérifié pour vous avant que vous vous déconnectiez et est affiché dans cette fenêtre :



C'est-à-dire : si vous vous déconnectez de la bonne manière. Ouvrez le Menu principal (touche Échap), sélectionnez Quitter, la fenêtre s'ouvrira, sélectionnez « Se déconnecter » lorsque vous voyez 4 coches.

Abandonner

Une autre raison pour laquelle un bateau ne navigue pas hors ligne est qu'il est considéré comme abandonné. Cela se produit lorsque vous n'avez pas été en ligne et n'avez pas vérifié votre bateau depuis 28 jours. Sailaway ignorera complètement le bateau dans ce cas. Pour résoudre ce problème, vous devez naviguer à nouveau en ligne pendant une courte période.

À court de nourriture ou d'eau

Si le bateau est configuré pour avoir des provisions limitées, le programme réduira progressivement la quantité restante de nourriture et d'eau jusqu'à épuisement. Lorsque cela se produit, l'équipage est considéré comme mort ou incapable de naviguer et le statut du bateau passe à « Dérive » et toutes les voiles sont abaissées. Le bateau consomme 1 kg de nourriture par personne par jour et 1,5 à 3 litres d'eau par personne par jour. Cela dépend de la température.

Il peut être tentant de simplement stocker une énorme quantité de nourriture et d'eau, mais n'oubliez pas que cela alourdit le bateau. Cela affectera la vitesse de votre bateau.

En dérive

Si la navigation automatique est activée, mais que le bateau n'a pas de voiles hissées, il dérivera au gré du courant et du vent. Le cap sera toujours face au vent, indépendamment des vagues ou d'autres influences environnementales.

Échoué

Lorsque votre bateau s'échoue, il arrêtera de naviguer (évidemment), toutes les voiles seront abaissées, et il restera en place et ne sera plus mis à jour jusqu'à ce que vous vous connectiez et résolviez le problème. Même si le bateau s'est échoué à marée basse et que la marée est montée entre-temps, il restera là où il était.

Plus de waypoint

Si la navigation automatique est réglée sur « Suivre la route » et que la destination est atteinte (il n'y a plus de waypoint à atteindre), le bateau mouillera l'ancre et abaissera toutes les voiles.

Mouiller l'ancre

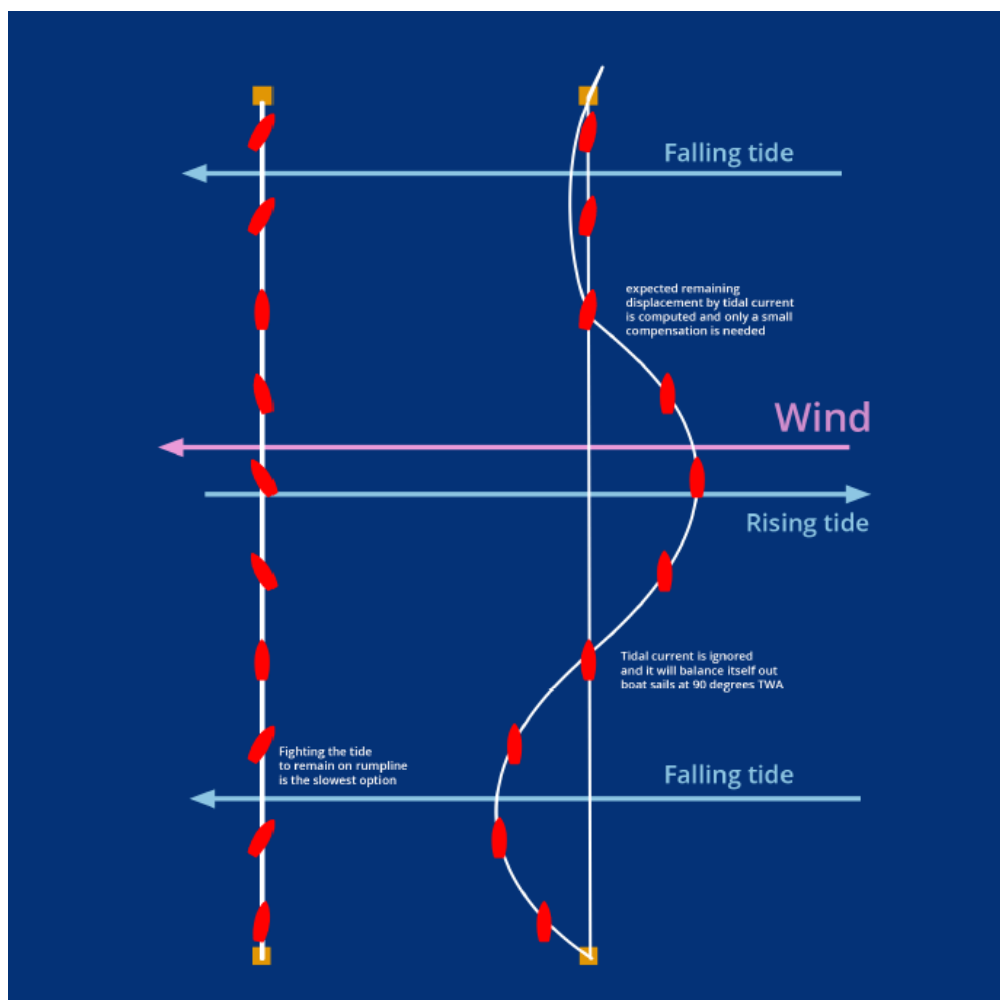
Lorsque l'ancre est mouillée, elle est considérée comme une ancre ordinaire si la profondeur de l'eau est inférieure à 50 mètres. Si l'eau est plus profonde, l'ancre est considérée comme un parachute flottant dans l'eau.

Une vraie ancre maintient le bateau en place. Quoi qu'il arrive. Si le vent change de direction, on s'attendrait à ce que le bateau tourne autour de l'ancre. Mais il tournera autour de son propre axe à la place. S'il y a une tempête ou si le courant est très fort, on s'attendrait à ce que l'ancre chasse. Mais elle restera solidement en place. Peut-être dans une future version.

Une ancre flottante c'est une autre histoire. Le bateau dérivera lentement avec le courant océanique, le courant de marée et le vent. Tandis que le cap reste face au vent. Vous ne pouvez pas attacher l'ancre flottante à la poupe. Ou du moins vous ne pouvez pas le spécifier.

Courant de marée

Il n'est généralement pas judicieux d'essayer de lutter contre le courant de marée si le waypoint que vous essayez d'atteindre est loin. Laisser votre bateau dériver avec le courant et le laisser dériver en sens inverse lorsque la marée tourne est beaucoup plus rapide. Sailaway s'en chargera pour vous si vous réglez la navigation automatique sur « Suivre la route ». Ce n'est que lorsque le temps estimé jusqu'au waypoint est inférieur à 12 heures (un cycle de marée complet) qu'il calculera la dérive de marée attendue et essaiera d'ajuster le cap pour la compenser.



Dans ce schéma, vous pouvez voir que le bateau à gauche essaie de lutter contre le courant pour rester sur la route. Mais ce bateau arrivera beaucoup plus tard au prochain waypoint que le bateau à droite. Ce dernier laisse le courant faire son travail et fait confiance au retour de la marée. À un moment donné, la routine de navigation hors ligne calculera le temps restant jusqu'au waypoint et calculera le déplacement total attendu dans ce temps. L'écart que cela génère est alors compensé en ajustant légèrement le cap. Dans le schéma, ce point se produit à 6 heures avant d'atteindre le waypoint, pour mieux illustrer le processus. Dans la routine de navigation hors ligne, ce point est à 12 heures avant d'atteindre le waypoint. Le cap optimal vers le waypoint devrait rester le même si les calculs sont parfaits, mais il sera constamment recalculé pour s'assurer que le bateau finisse exactement au waypoint.

La marée n'est pas toujours une courbe sinusoïdale parfaite. Par conséquent, le cycle complet de 12 heures que vous voyez dans le schéma peut ne pas ramener le bateau exactement sur la route orthodromique. Mais après 24 heures, la différence devrait être bien moindre et finalement, 12 heures avant d'atteindre le waypoint, la routine hors ligne compensera le déplacement existant à ce moment-là et celui attendu pendant le temps de navigation restant.

Lorsque vous avez défini la route, vous avez anticipé une marge de 15 % de la distance totale. Mais sachez que lorsqu'il y a un courant de marée, ce maximum est augmenté pour permettre au courant de marée de faire son travail.

Une exception à cela est lorsque vous avez réglé la section de votre route sur le mode « Suivre la ligne centrale ». La distance maximale par rapport à la route orthodromique est de 5 % dans ce cas, ce qui laisse très peu de marge pour compenser le courant de marée.

Vitesse du bateau

La vitesse du bateau hors ligne est tirée de la polaire de votre bateau. Indépendamment de tout réglage et même indépendamment de la quantité de voile que le bateau porte. Cela changera à l'avenir, mais pour l'instant, le bateau naviguera à vitesse optimale par vent léger alors que la grand-voile a un double

ris et que le bateau porte un tourmentin. Le bateau n'aura également aucun problème à naviguer au près dans une tempête déchaînée avec un gennaker établi. Cela causera sans aucun doute des situations folles dès que vous vous connecterez. Méfiez-vous.

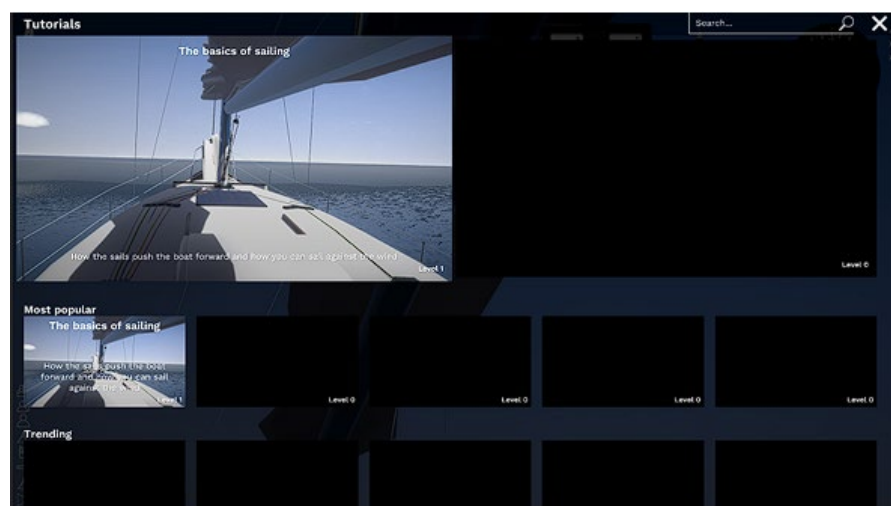
Tutoriels

Suivre un tutoriel

Allez dans le menu principal (touche Échap ou cliquez sur l'icône de voile dans le coin supérieur gauche de l'écran).

Allez dans « À faire » puis « Tutoriels ».

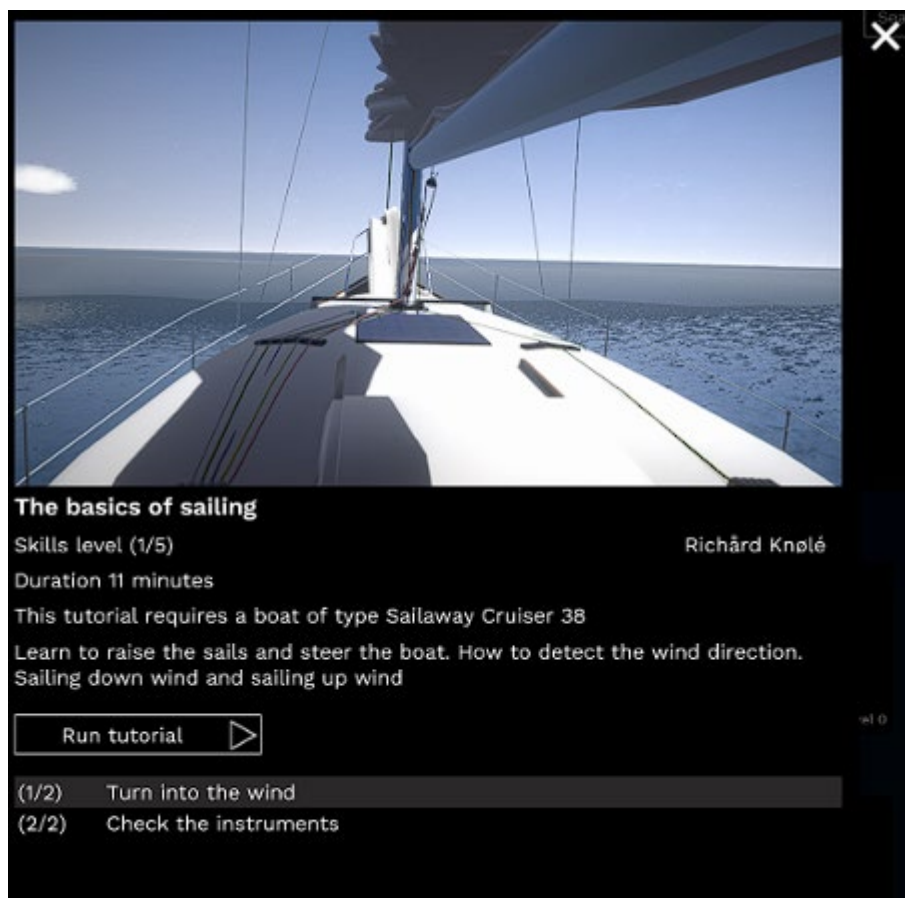
Un écran affichant tous les tutoriels disponibles apparaîtra.



Les tutoriels sont affichés par catégories. Vous pouvez faire défiler les catégories verticalement et les tutoriels par catégorie horizontalement. Cliquez et faites simplement glisser avec la souris pour ce faire.

Dans le coin supérieur gauche se trouve un champ de recherche où vous pouvez saisir une partie du titre du tutoriel que vous recherchez. Il effectue également une recherche dans le champ de description des tutoriels. Donc si vous cherchez un tutoriel sur la navigation astronomique, recherchez « céleste » ou « étoile ».

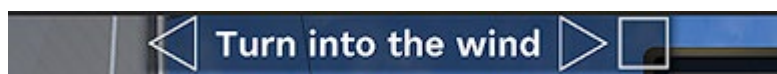
Lorsque vous cliquez sur l'un des tutoriels, une nouvelle fenêtre s'ouvre avec la description complète du tutoriel, le niveau de compétence requis, la durée d'exécution et la liste de toutes les étapes que le tutoriel vous guidera à travers.



Cliquez sur le bouton « Lancer le tutoriel » pour démarrer le tutoriel.

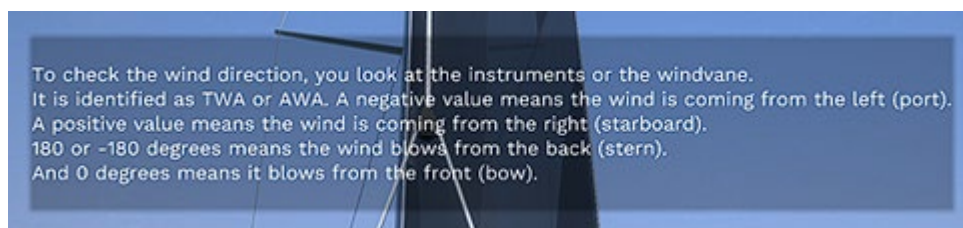
Certains tutoriels sont conçus pour un modèle ou une classe de bateau spécifique. Si vous ne naviguez pas actuellement sur un bateau de ce modèle ou de cette classe, il vous demandera de changer. Si vous ne possédez pas un bateau du modèle ou de la classe requis, vous ne pouvez pas exécuter le tutoriel.

Les tutoriels sont composés d'une ou plusieurs étapes. Le titre de l'étape actuelle est affiché en haut ou en bas de l'écran.



Avec les boutons fléchés à côté du titre, vous pouvez passer à l'étape suivante ou revenir d'une étape. Vous pouvez terminer le tutoriel en appuyant sur le bouton d'arrêt carré.

Chaque étape affichera un texte d'explication et/ou d'instruction et/ou une image pour expliquer un concept.

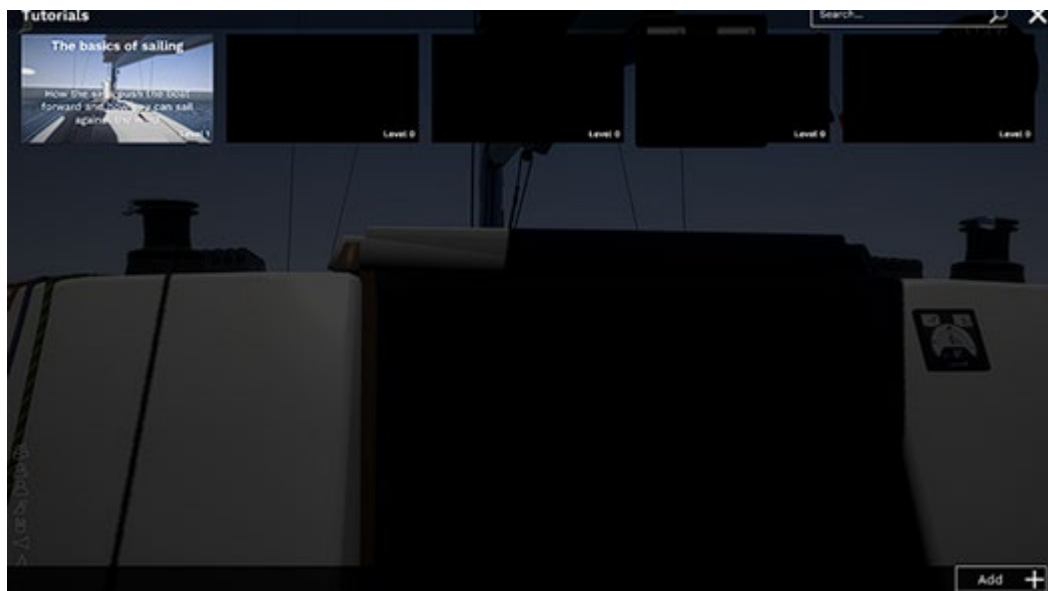


Lorsque vous avez atteint la fin du tutoriel, il vous demandera si vous souhaitez terminer le tutoriel ou recommencer depuis le début.

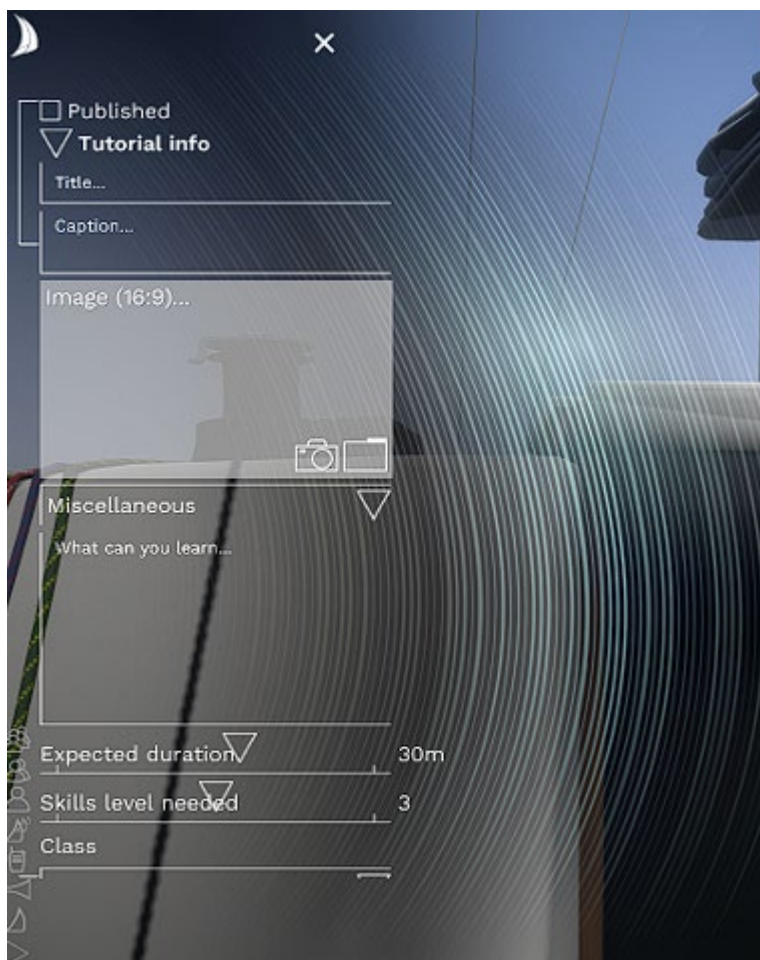
Lorsque vous choisissez de terminer, l'écran de sélection des tutoriels réapparaîtra. Vous pouvez le fermer en appuyant sur le bouton de fermeture X dans le coin supérieur droit.

Créer un tutoriel

Allez dans le menu principal et cliquez sur « Contribuer » puis « Créer un tutoriel ». Le même écran de sélection de tutoriels apparaîtra comme indiqué dans Suivre un tutoriel mais cette fois seuls les tutoriels que vous avez créés sont affichés et dans le coin inférieur droit se trouve un bouton « Ajouter ».



Cliquer sur le bouton « Ajouter » créera un nouveau tutoriel vide.



Informations de base du tutoriel

La première chose à faire est de définir le titre du tutoriel.

La légende est une courte description qui sera affichée sur l'écran de sélection des tutoriels avec l'image et le titre.

Tous les tutoriels sont classés dans l'une des catégories :

Bases de la navigation à la voile

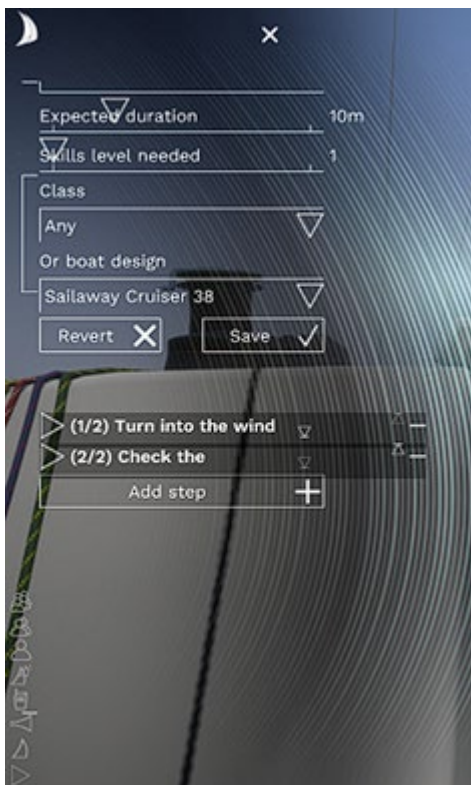
Réglage optimal des voiles

Navigation

Divers

Si votre tutoriel appartient à plus d'une catégorie, vous devrez choisir celle qui convient le mieux.

La durée estimée et le niveau de compétence requis donneront au navigateur une idée de ce qui l'attend.



En sélectionnant une classe ou un modèle de bateau, vous obligez le navigateur à n'utiliser qu'un bateau de ce modèle ou de cette classe pour exécuter le tutoriel. Si vous créez un tutoriel destiné aux nouveaux navigateurs, utilisez de préférence le « Croiseur Sailaway 38' » pour votre tutoriel. C'est le bateau avec lequel chaque nouveau navigateur commencera lorsqu'il aura installé Sailaway et se connectera pour la première fois.

Cliquez sur Enregistrer pour sauvegarder vos modifications.

Lorsque l'ensemble du tutoriel avec toutes les étapes est prêt et testé, vous pouvez cocher la case « Publié » pour le rendre disponible pour tous les navigateurs.

Étapes du tutoriel

Chaque tutoriel est composé d'une ou plusieurs étapes.

Pour instruire le navigateur, chaque étape peut :

- afficher un titre
- afficher une description, une explication ou une instruction

- afficher une image

Et pour imposer les conditions de l'instruction, chaque étape peut :

- définir l'heure
- définir la météo, le courant, les conditions de mer
- positionner le bateau
- définir le mode de voile
- définir le mode de navigation automatique
- hisser/affaler les voiles
- ouvrir/fermer la carte
- positionner l'avatar

La première étape doit toujours définir les conditions météorologiques et téléporter le bateau vers un emplacement spécifique. Sans cela, le bateau pourrait être dans une tempête violente, s'échouer dans une nuit noire. Bien que ce pourrait être un scénario pour un tutoriel de niveau 5, il est plus probable que vous souhaitiez positionner le bateau dans un bel endroit, pendant la journée. Il peut être utile que cette position soit quelque part près d'une côte sans danger immédiat d'échouage. La côte peut aider à l'orientation.

Planifier

Avant de commencer à créer des étapes de tutoriel, notez l'histoire de votre tutoriel. Par exemple :

- expliquer pourquoi un bateau doit pointer vers le vent lorsque la grand-voile est hissée
- expliquer comment savoir d'où vient le vent
- laisser le navigateur tourner le bateau contre le vent
- expliquer ce qu'est une drisse
- laisser le navigateur hisser la grand-voile
- laisser le navigateur barrer vers 60 degrés
- expliquer comment fonctionnent les voiles
- tourner le bateau à 180 degrés
- tourner le bateau à 90 degrés
- tourner le bateau à 45 degrés
- virer de bord à -45 degrés
- virer de bord à nouveau à 45 degrés
- expliquer comment un bateau peut naviguer contre le vent
- tourner le bateau à 170 degrés
- tourner le bateau à -170 degrés

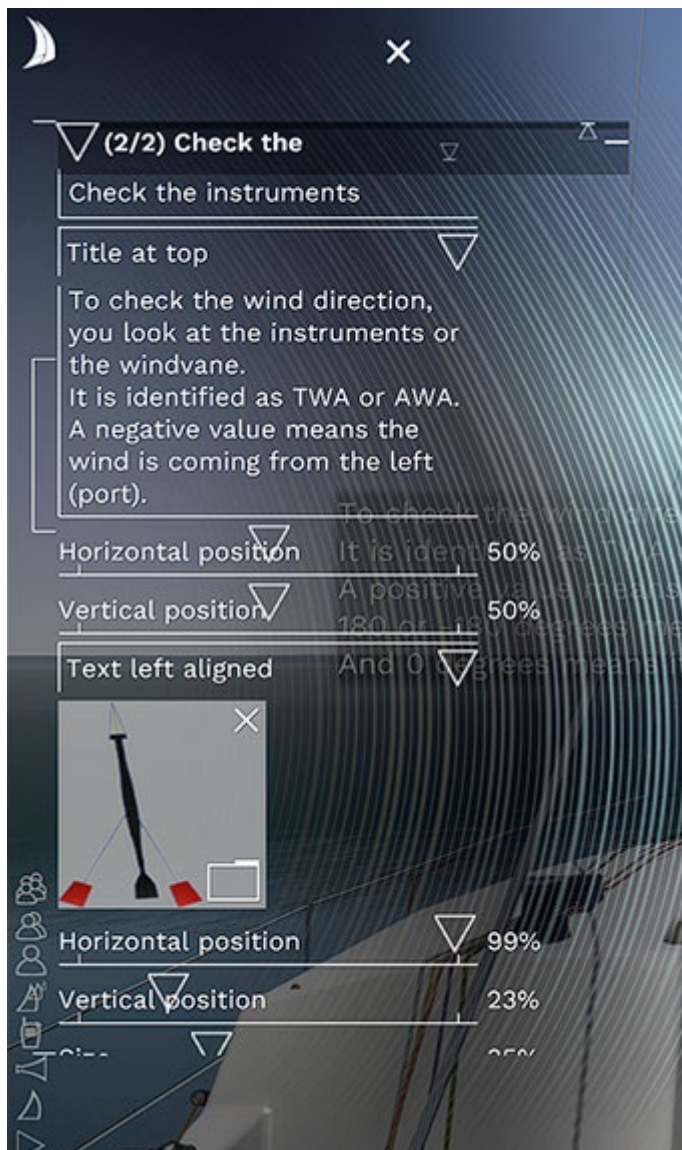
- expliquer la différence entre un empannage et un virement de bord
- tourner le bateau à 45 degrés
- hisser le génois
- fin

Certaines de ces étapes peuvent nécessiter plusieurs étapes dans le tutoriel, car tout ne peut pas être expliqué clairement avec une seule image et un seul texte. Il peut être conseillé de créer à l'avance les images d'arrière-plan que vous souhaitez afficher. Si vous utilisez le format PNG pour vos images, elles peuvent avoir de la transparence afin de ne pas couvrir une trop grande partie de l'écran et de n'afficher que ce que vous souhaitez montrer.

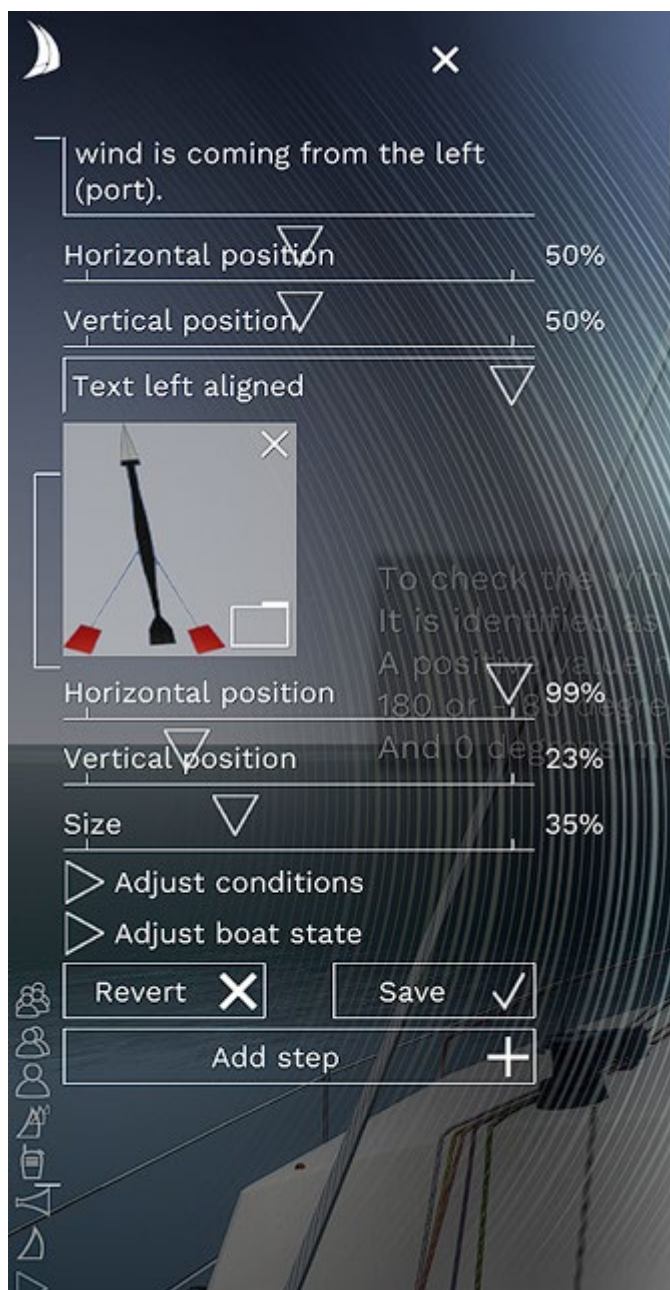
Champs de données des étapes du tutoriel

Chaque étape a un titre qui s'affiche en haut ou en bas de l'écran de l'utilisateur. Le titre est obligatoire et sert de guide tout au long du tutoriel. Le titre est accompagné d'un bouton pour revenir d'une étape, d'un bouton pour passer à l'étape suivante et d'un bouton d'arrêt.

L'étape peut avoir une instruction ou une explication sous forme de texte qui sera affiché sur l'écran de l'utilisateur. La position du texte peut être modifiée en faisant glisser les deux curseurs de position horizontale et verticale. L'alignement du texte peut également être modifié.



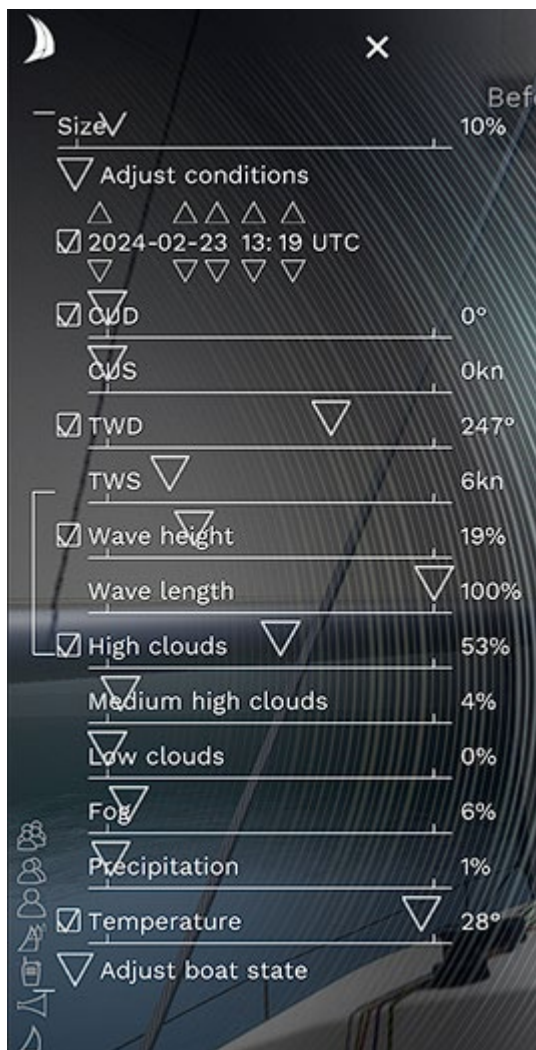
L'étape peut également avoir une image d'arrière-plan qui peut être placée n'importe où sur l'écran de l'utilisateur en faisant glisser les curseurs de position et de taille.



Cliquez sur Enregistrer pour sauvegarder vos modifications.

Définir les conditions

Pour définir l'heure et les conditions, cliquez sur le bouton Triangle devant « Ajuster les conditions ». Une liste de paramètres apparaîtra et le triangle pointera maintenant vers le bas.



Devant chaque paramètre se trouve une petite case à cocher. Si la case est cochée, le paramètre sera appliqué lorsque cette étape est active sur l'écran de l'utilisateur. Lorsqu'elle n'est pas cochée, le paramètre sera ignoré et la condition qui était valide avant restera active. Il est important de définir toutes les conditions dans la première étape de votre tutoriel.

Dans cet exemple, la date et l'heure sont réglées au 23 février 2024 13:19 UTC.

Le courant est de 0 noeuds depuis 0 degrés.

Le vent est de 6 noeuds depuis 247 degrés.

La hauteur des vagues est de 19 % de la hauteur maximale des vagues (le max est le maximum absolu pour la pire météo possible) et la longueur d'onde est de 100 % de la longueur d'onde maximale (le max est la longueur d'onde pour une profondeur océanique maximale).

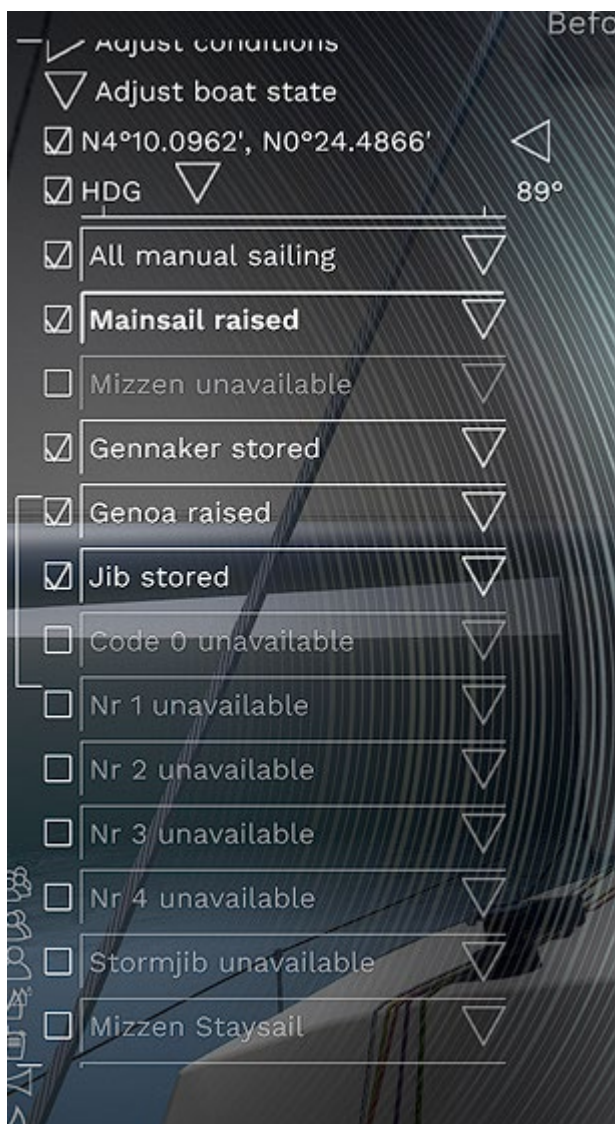
Les nuages, le brouillard, les précipitations et la température sont réglés à des valeurs agréables. La température affecte le type de précipitations.

Définir l'état du bateau

En cliquant sur le bouton triangle devant « Ajuster l'état du bateau », vous pouvez définir les coordonnées, le cap et d'autres valeurs pour contrôler l'état actuel du bateau, de l'avatar et de la carte.

Vous pouvez par exemple demander au navigateur de barrer vers un angle de vent de 45 degrés, et à l'étape suivante vous pouvez vous assurer que le bateau navigue effectivement à cet angle en imposant un cap spécifique.

Encore une fois, il est important de définir tous les champs dans la 1ère étape de votre tutoriel, pour éviter tout effet indésirable.



Les coordonnées peuvent être sélectionnées depuis la carte lorsque vous cliquez sur la flèche/triangle qui pointe vers la gauche. Un bon emplacement pour votre tutoriel peut être près d'une côte reconnaissable ou d'une plateforme pétrolière. Ainsi le navigateur a un point de repère. Tant qu'il n'y a pas de danger immédiat d'échouage. Mais sachez que certaines côtes peuvent prendre du temps à charger ou avoir une influence négative sur le taux de frames.

Le cap du bateau peut être défini avec le curseur.

Le mode de voile peut être imposé avec la liste déroulante. Il est réglé sur « Navigation entièrement manuelle » dans cet exemple.

Chaque voile possible a sa propre liste déroulante où la voile peut être réglée sur « Rangée », « Abaissée » ou « Hissée ». Comme tous les bateaux n'ont pas toutes les voiles disponibles, il est important de définir le modèle de bateau dans les paramètres principaux de votre tutoriel.



Le flux d'air peut être rendu visible ou masqué sur n'importe laquelle des voiles.

Dans cet exemple, le mode de voile a été réglé sur « Navigation entièrement manuelle ». Pour éviter que les voiles ne fassent bruyamment dans le vent, la case « Optimiser le réglage » est cochée. Cela ajustera les écoutes, les lignes de réglage, l'angle de quille (si applicable), étendra ou rétractera les foils, et remplira ou videra les ballasts liquides.

Le mode RA dans lequel les étiquettes sont affichées pour les directions, les waypoints, les villes, etc. peut être activé ou désactivé.

La carte peut être affichée ou masquée.

La carte peut être instruite de se centrer sur la position actuelle du bateau.

Et le niveau de zoom de la carte peut être défini. Il s'agit du nombre de degrés verticaux que la carte affichera.

Pour contrôler l'avatar, vous pouvez le déplacer latéralement et vers l'avant/arrière avec les 2 curseurs. La direction du regard peut également être définie pour s'assurer que l'avatar regarde l'objet sur lequel vous expliquez quelque chose.

Le curseur assis/debout ajuste la hauteur verticale.

Il n'est actuellement pas possible de faire regarder l'avatar vers le haut ou vers le bas.

N'oubliez pas de cliquer sur le bouton « Enregistrer ».

Tester votre tutoriel

Pour tester votre tutoriel, il suffit d'aller dans « À faire », « Tutoriels » ou dans « Contribuer », « Créer un tutoriel » et de l'exécuter. Vos propres tutoriels seront toujours visibles pour vous même si vous ne les avez pas publiés. Lorsque

tout fonctionne comme vous l'aviez prévu et que vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez cocher la case « Publié » dans les Informations de base du tutoriel.

Communauté de marins

Compte utilisateur

Clubs de voile

Chaque club a sa propre page web sur le site Sailaway. L'URL est <https://sailaway.world/sailing-clubs/nom-de-votre-club>

Sur cette page web se trouve un lien vers les dernières nouvelles.

Nouvelles du club

Voir Nouvelles de l'équipe

Équipes

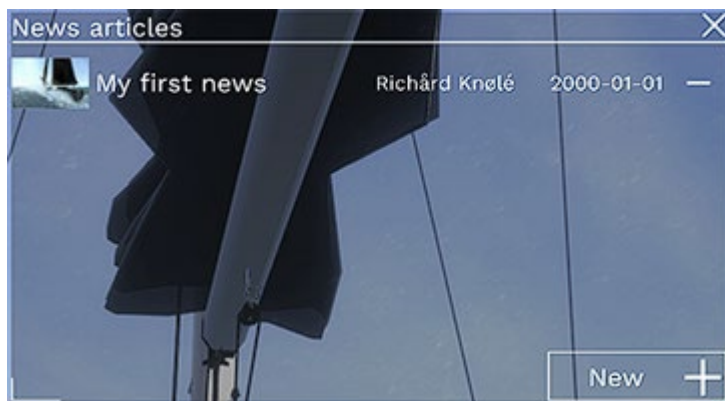
Nouvelles de l'équipe

Pour informer les membres et les membres potentiels de ce qui se passe dans votre équipe de voile (ou votre club), vous pouvez publier des articles de news. Le dernier article de news est référencé sur la page d'accueil de votre équipe de voile (ou de votre club). Vous pouvez également créer un lien direct vers n'importe quel article de news en utilisant l'URL <https://sailaway.world/news/titre-de-l-article>

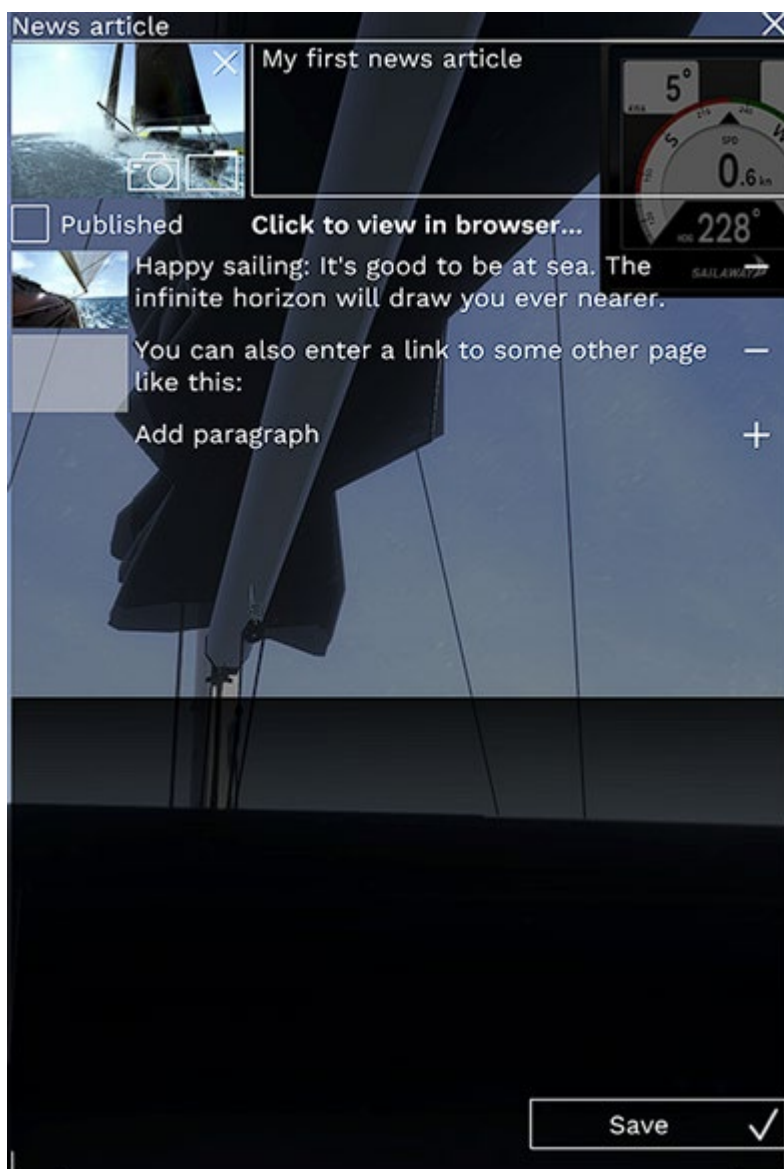
Pour créer, éditer ou publier un article de news, allez dans votre club via le Menu principal -> Rencontrer d'autres -> Équipes (ou Clubs de voile). Cliquez sur votre équipe. Les détails de votre équipe sont maintenant affichés.



Lorsque vous cliquez sur « Nouvelles de l'équipe », une fenêtre avec tous les articles de news s'affiche. Ce bouton n'est affiché que si vous êtes un membre avec le rôle de « Commodore » ou « Organisateur ».

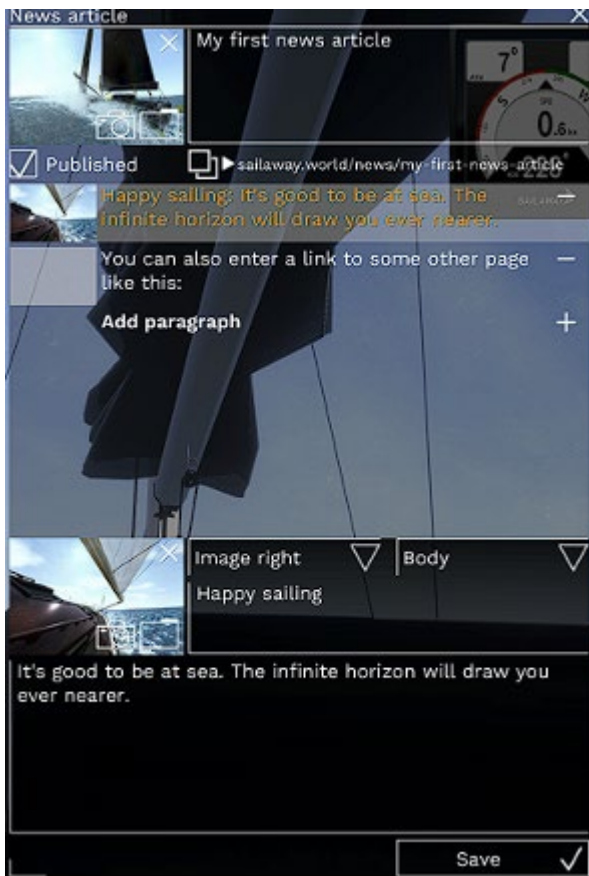


Vous pouvez ajouter, supprimer ou éditer n'importe quel article depuis ici. Cliquer sur une ligne affichera l'article dans la fenêtre d'édition.



La section supérieure contient le titre et l'image principale de l'article. Cette image sera affichée en pleine largeur sur la page web de cet article.

En dessous de cette section se trouvent les différents paragraphes de l'article. En cliquant sur une ligne, la section d'édition en bas de la fenêtre s'ouvre.



Chaque paragraphe peut avoir un texte, un titre optionnel et une image optionnelle.

L'image optionnelle peut être placée à gauche ou à droite du texte.

Il y a 3 types de paragraphes :

l'introduction - affiche un résumé de l'article et indique aux gens ce qu'ils peuvent s'attendre.

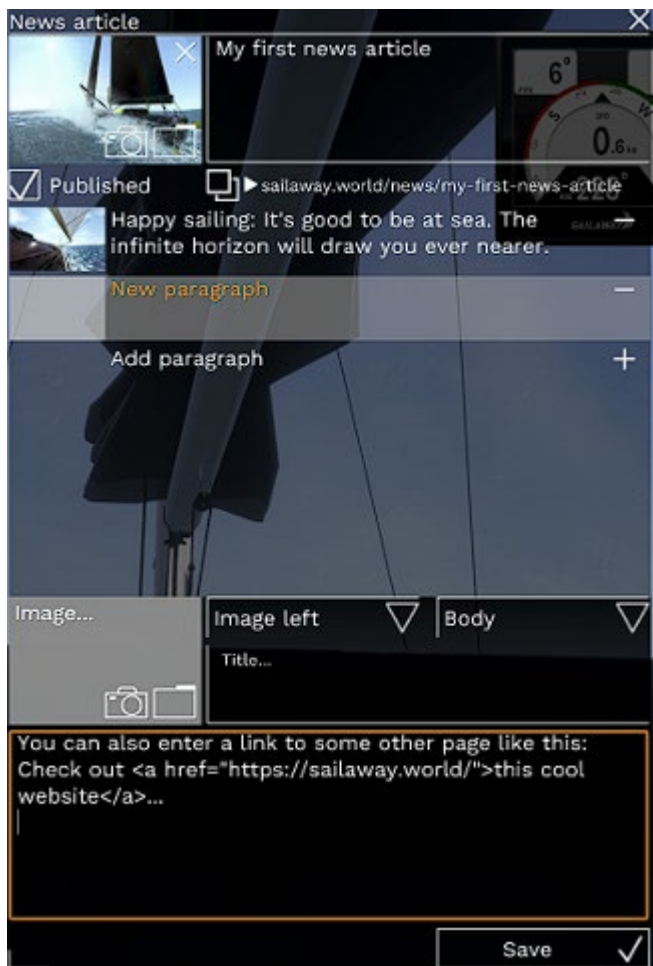
le corps - contient l'article lui-même.

la conclusion - informations supplémentaires telles que des liens ou des références.

L'introduction, le corps et la conclusion sont affichés dans des tailles de police différentes.

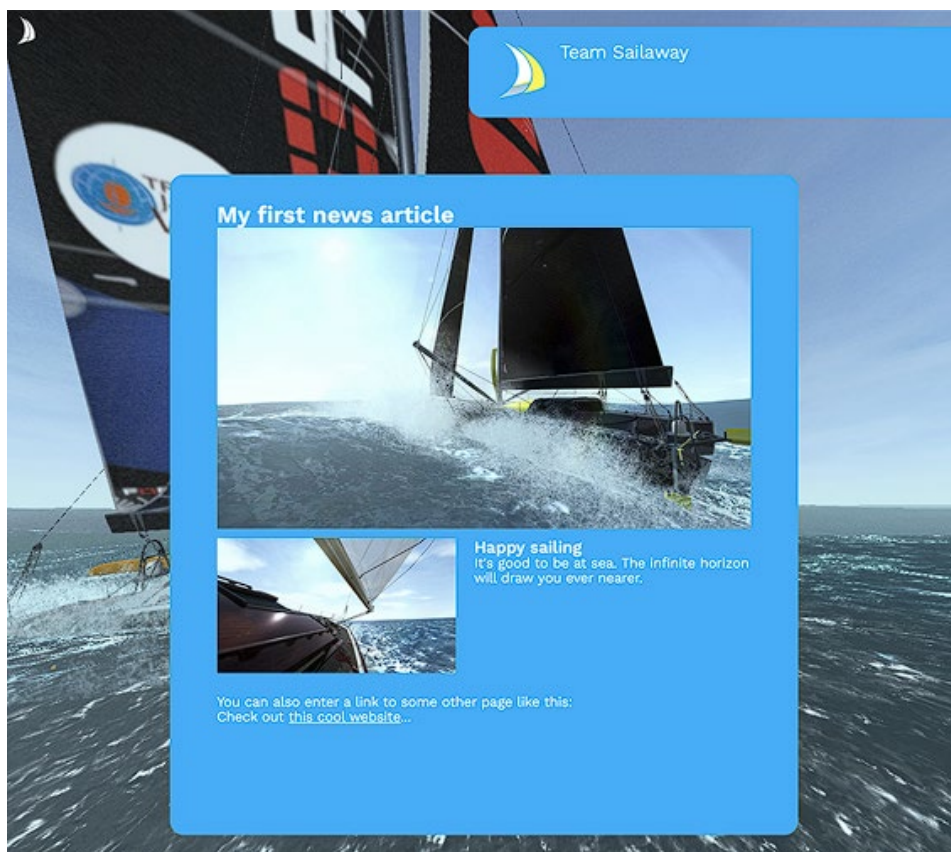
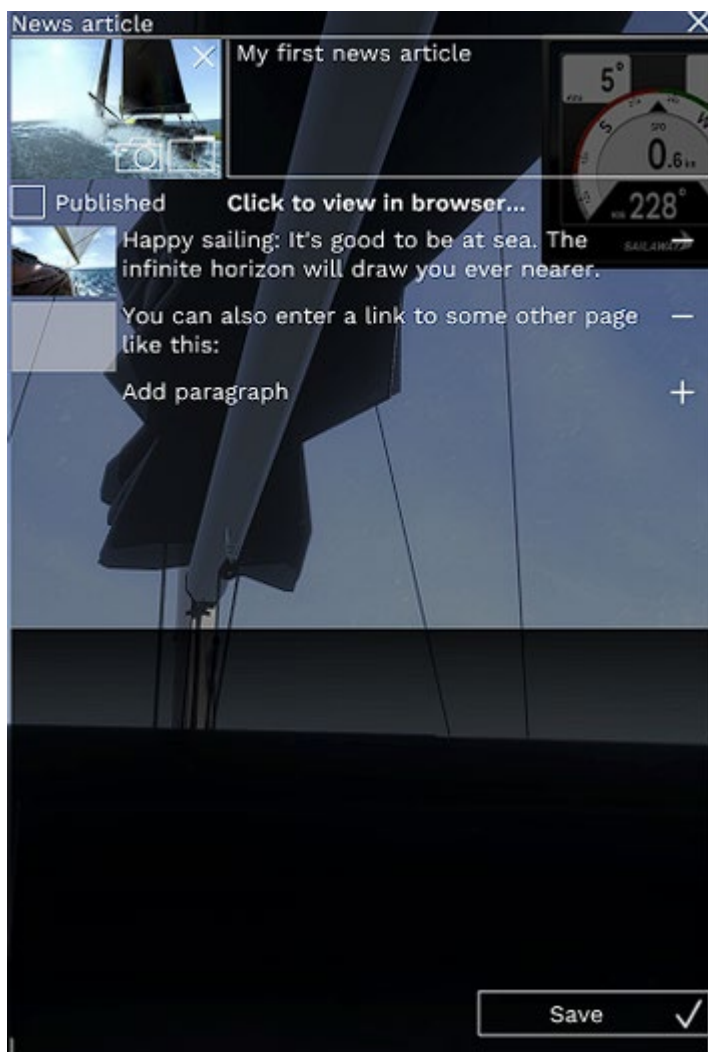
Le titre qui se trouve à côté de l'image dans cette fenêtre d'édition est optionnel.

Le texte sera tout affiché dans la même police. Il n'est pas possible d'ajouter des balises HTML ici, sauf pour la balise `<a href="quelqueurl">lien vers une autre page web</a>`.

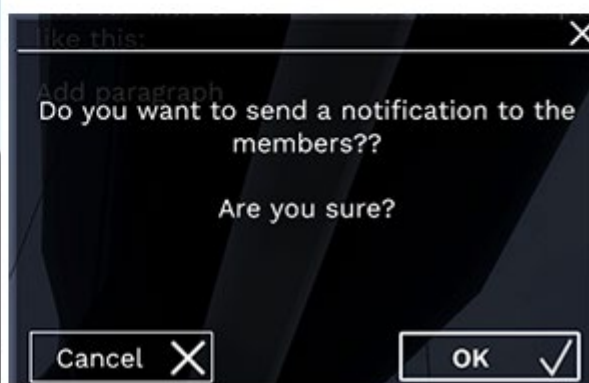
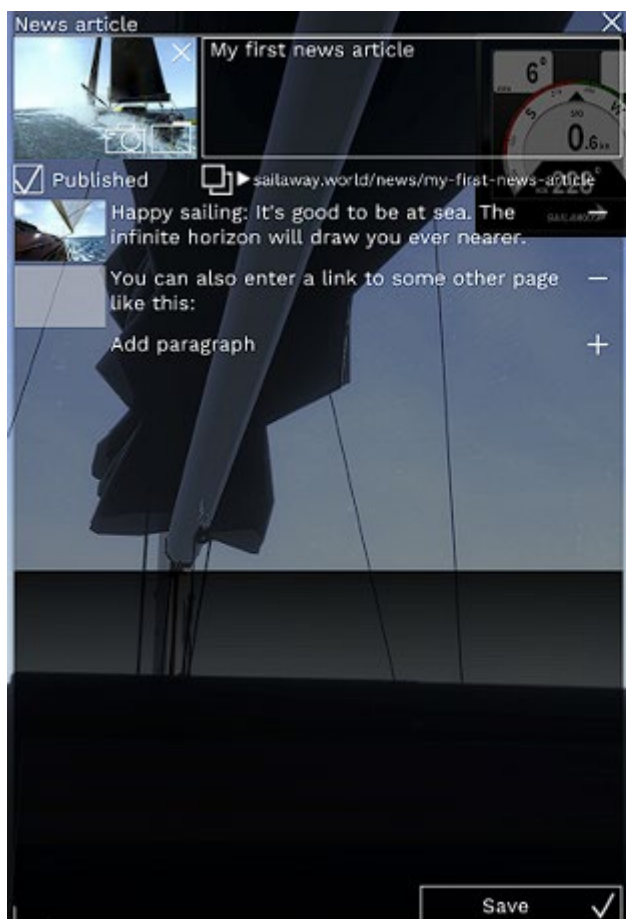


Lorsque vous avez terminé d'éditer le paragraphe ou le titre principal, vous pouvez appuyer sur le bouton d'enregistrement.

Pour vérifier l'article avant de le publier, vous pouvez l'ouvrir dans le navigateur web en cliquant sur « Cliquer pour afficher dans le navigateur web... » Cela ne sera visible que pour vous.



Lorsque vous êtes satisfait, vous pouvez cliquer sur « Publié ». Une coche s'affichera et l'URL publique sera affichée à côté. L'URL publique ressemblera à « <https://sailaway.world/news/titre-de-votre-article> »



Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser Sailaway envoyer un message d'annonce à tous les membres de votre club ou équipe.

L'article de news est maintenant visible pour toute personne qui visite la page web de votre équipe ou de votre club. En dessous de l'article se trouvera un bouton « Plus ancien » / « Plus récent » pour parcourir les articles précédents.

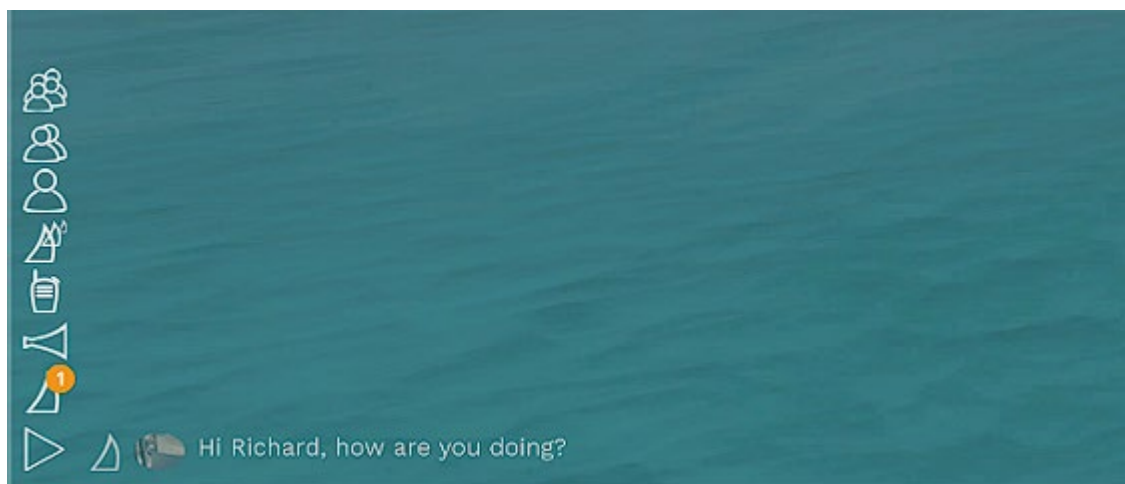
Captures d'écran

Suggestions des navigateurs

Discord

Chat

Toutes les fonctions de chat en jeu sont concentrées dans le coin inférieur gauche de l'écran.



La colonne de gauche affiche les différents canaux. Ce sont :

Messages du club - Messages partagés avec tous les membres d'un club de voile

Messages de l'équipe - Messages partagés avec tous les membres d'une équipe

Messages privés - Messages entre vous et quelqu'un d'autre, invisibles pour les autres navigateurs

Messages de l'événement - Messages partagés avec tous les concurrents/navigateurs à bord d'un bateau participant actuellement à une course, un défi, un voyage ou une croisière

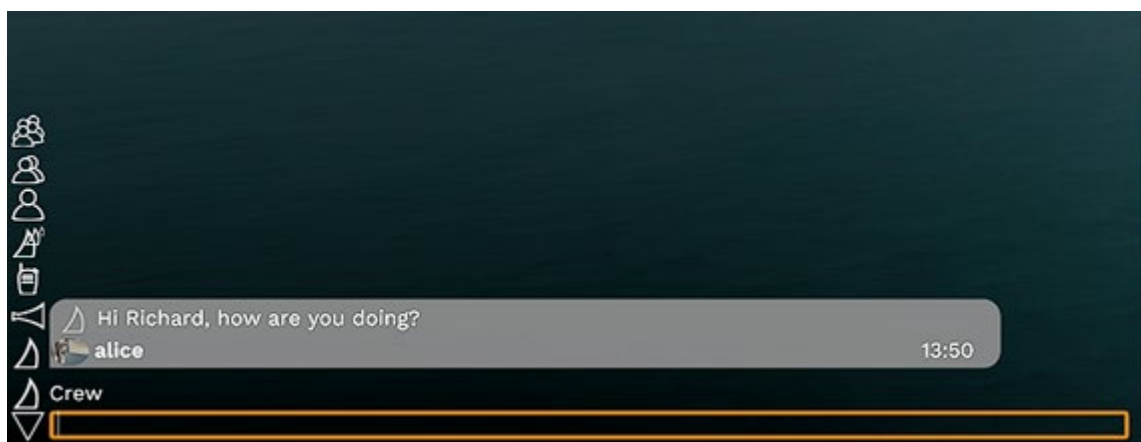
VHF - Messages partagés avec tout le monde dans un rayon de 20 milles (ou 50 nm si la longue portée est sélectionnée)

Crier - Messages envoyés à tout le monde dans un rayon de 100 m

Équipage - Messages partagés avec tout le monde à bord

Le petit 1 à l'intérieur du cercle orange indique qu'il y a 1 message non lu dans ce canal.

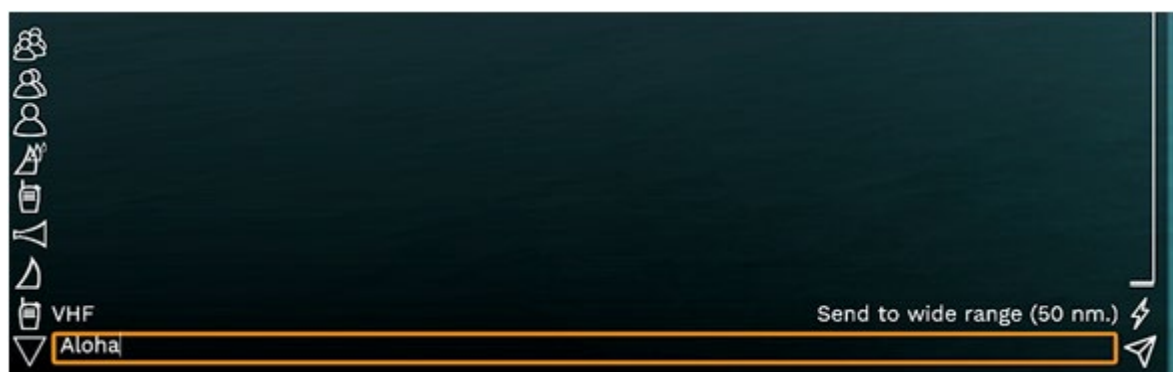
En cliquant sur l'un des canaux, la vue de chat détaillée s'ouvre. Dans cet exemple, j'ai cliqué sur le canal de l'équipage pour lire le message complet.



La vue de chat détaillée est également affichée lorsque vous appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le petit triangle dans l'extrême coin inférieur gauche.

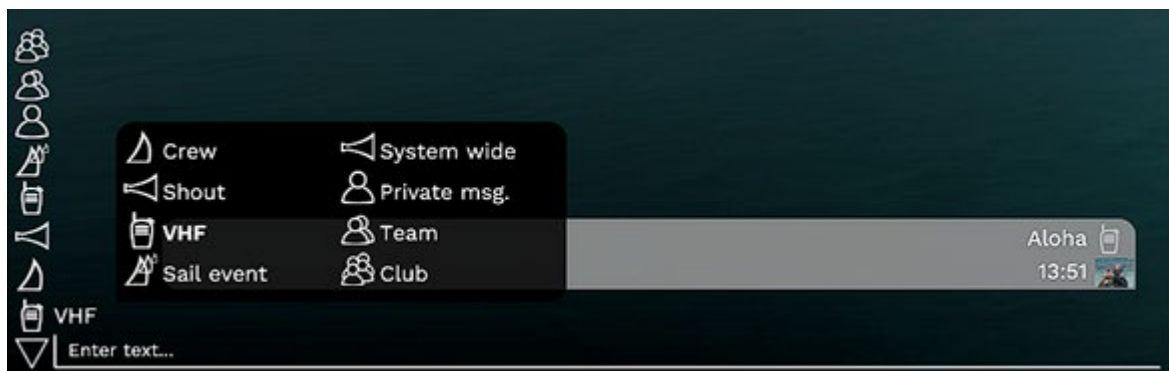
Pour envoyer un message, saisissez quelque chose dans le champ de saisie et cliquez sur le bouton Envoyer à droite du champ de saisie. Vous pouvez également appuyer sur Maj-Entrée ou Alt-Entrée au lieu de cliquer sur le bouton pour envoyer le message.

Le canal auquel le message sera envoyé est indiqué directement au-dessus du message. Dans ce cas, le canal VHF. Soyez toujours conscient que vous envoyez vos messages au bon canal, car c'est une erreur facile à faire.

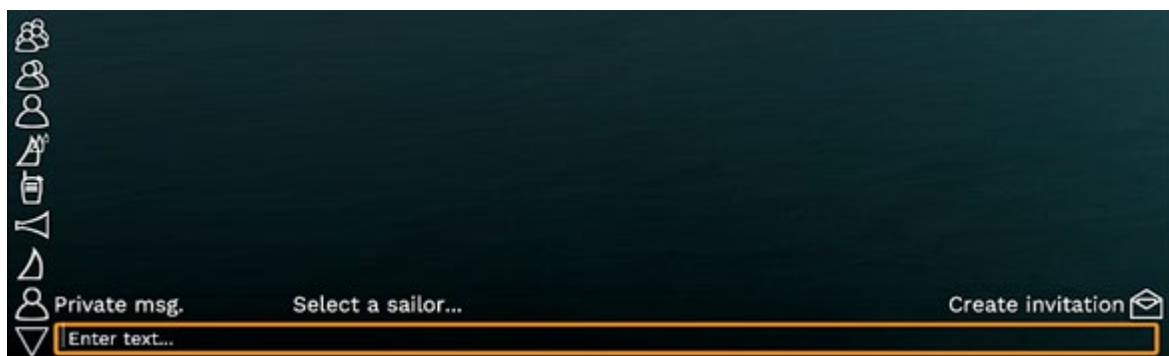


Pour certains canaux, un 2ème bouton Entrée est affiché. Dans ce cas, il offre la possibilité d'envoyer le message à des bateaux dans un rayon de 50 nm au lieu de la portée VHF par défaut de 20 nm.

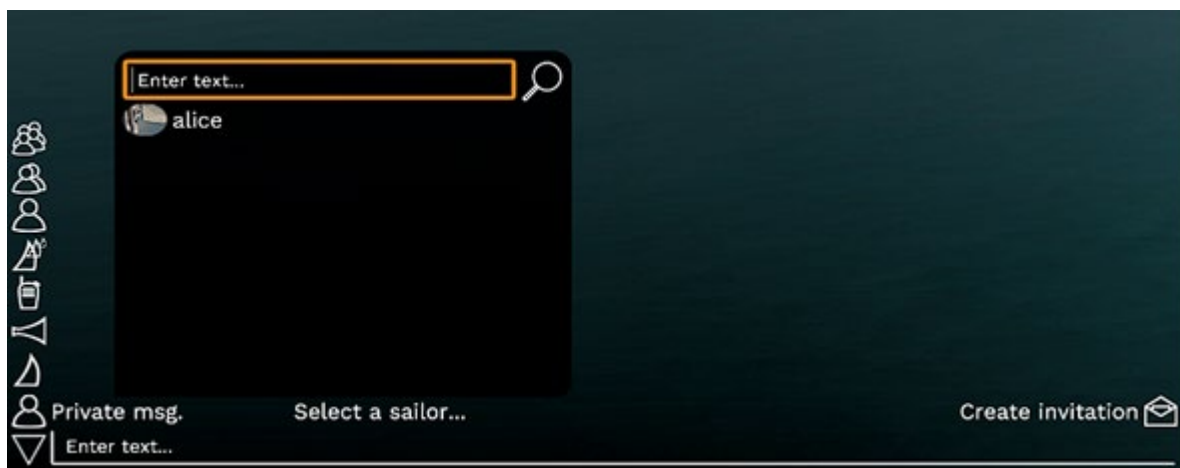
Pour envoyer un message à un navigateur spécifique indépendamment de l'endroit où il se trouve, cliquez sur le canal « Message privé ». Ou cliquez sur le canal actuel et sélectionnez « Msg. privé. » dans la liste de sélection.



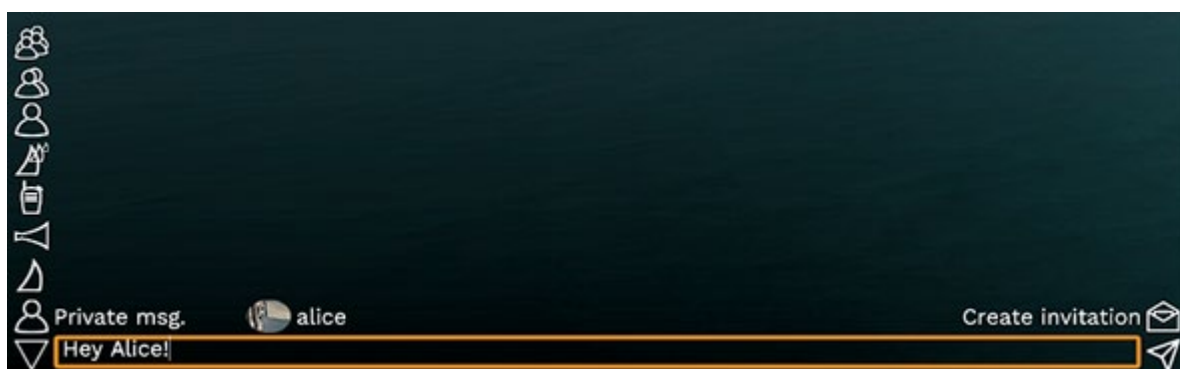
Comme ceci :



Maintenant vous devez sélectionner le navigateur en cliquant sur « Sélectionner un navigateur... »



Je veux envoyer un message à Alice, donc je tape « alice » dans le champ de recherche et clique sur la loupe. Ensuite je clique sur la ligne qui dit « alice » et je tape mon message.



La longueur maximale est de 512 caractères par message. Lorsque vous dépassez cela, il n'est plus possible de saisir. Bien sûr vous pouvez toujours envoyer le reste dans votre prochain message.

Si le destinataire n'est pas en ligne, cela sera affiché sous le message. Il/elle recevra le message privé la prochaine fois qu'il/elle se connectera.

Lorsque vous envoyez un message via Crier ou VHF et qu'il n'y a pas d'utilisateurs dans le rayon, cela sera affiché sous le message.

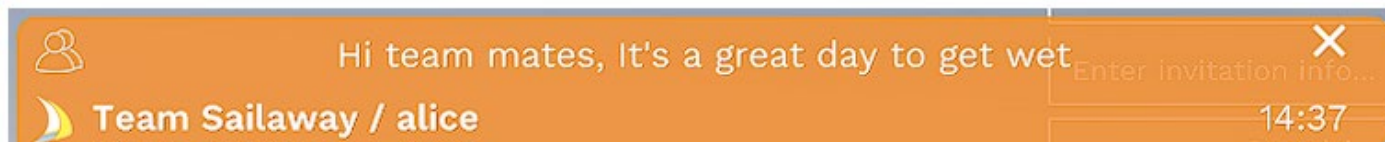
Lorsque vous envoyez un message à une Équipe, un Club ou à tous les participants d'un événement de voile et qu'il n'y a pas d'utilisateurs en ligne, cela sera affiché sous le message. Sauf si vous avez envoyé le message comme annonce, auquel cas ils le recevront la prochaine fois qu'ils se connecteront.

Annonces

Si vous avez le rôle d'Organisateur ou de Commodore pour un club, ou le rôle de Manager ou de Skipper d'une Équipe, vous pouvez envoyer vos messages comme annonce. Cela se fait avec le bouton « Envoyer comme annonce ! » juste au-dessus du bouton d'envoi normal.

Tous les membres de l'Équipe ou du Club la recevront et s'ils ne sont pas en ligne, ils la recevront lorsqu'ils se connecteront. Vous pouvez également envoyer une annonce à tous les concurrents d'un Événement de Voile organisé par votre club.

Une annonce se démarquera dans la file des messages entrants car elle est affichée dans une boîte orange et apparaîtra également au milieu de l'écran. Vous ne pouvez pas la rater.



Il peut être tentant d'utiliser cela souvent, car vous pouvez être sûr que tout le monde verra votre message. Mais ce n'est pas une bonne idée. Essayez de l'utiliser uniquement pour de vraies annonces. Comme : « Le 25 février, un événement spécial se tiendra en mer du Nord. N'oubliez pas de vous inscrire. »

Messages persistants

Tous les messages sont envoyés aux utilisateurs en ligne. Si quelqu'un n'est pas en ligne, il/elle ne recevra rien. Pas même si le navigateur se connecte une fraction de seconde après l'envoi du message.

Les exceptions à cela sont les Messages privés et les Annonces. Ceux-ci sont stockés sur le serveur pendant 30 jours et lorsqu'un navigateur se connecte dans ces 30 jours, il/elle recevra le message ou l'annonce envoyé précédemment. Ils ont le même aspect que les messages privés ou les annonces envoyés en direct, et ne peuvent être reconnus que par la date/heure dans le coin inférieur droit.

Il n'y a pas d'autre logique derrière ces annonces. Par exemple : L'exemple d'annonce ci-dessus « Le 25 février, un événement spécial se tiendra en mer du Nord. N'oubliez pas de vous inscrire. » sera encore reçu par quelqu'un qui se connecte le 26 février alors que la date de l'événement est déjà passée.

Pages web et coordonnées

Si vous entrez une adresse web dans le message qui commence par http:// ou https://, le destinataire verra une petite icône de lien dans le coin inférieur droit du message. Cliquer sur cette icône de lien ouvrira le navigateur web et affichera la page web. La même chose s'applique à l'ajout de coordonnées au message, soit manuellement soit en

utilisant le raccourci \\pos. Une petite icône de carte sera affichée dans le coin inférieur droit du message. Cliquer sur cette icône ouvrira la carte et ira à la

position. De plus, l'adresse web ou l'ensemble de coordonnées est copié dans le presse-papiers et peut être récupéré dans n'importe quelle autre application avec Ctrl-V (ou Cmd-V sur Mac). S'il y a plusieurs coordonnées ou plusieurs adresses web dans le message, seule la première sera attachée à l'icône.

Invitations

Lorsque vous allez dans le canal « messages privés » et sélectionnez un navigateur dans la liste, vous pouvez lui envoyer un message privé, mais vous pouvez également envoyer une Invitation. Pour cela, cliquez sur le texte « Créer une invitation » ou l'enveloppe.



Une liste déroulante de sélection s'affiche avec 5 options

- Proposer l'amitié
- Téléporter ici
- Inviter à bord
- Devenir membre d'un club
- Devenir membre d'une équipe



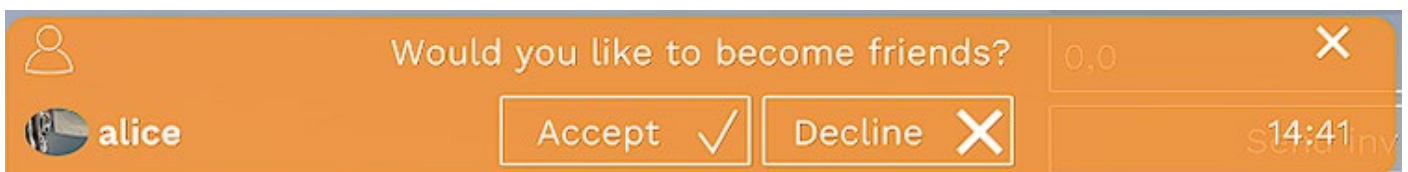
Pour les options « Devenir membre d'un club » et « Devenir membre d'une équipe », vous devrez sélectionner un club ou une équipe dans la liste qui apparaîtra. Cependant, seuls les clubs qui sont publics ou où vous avez le rôle de « Commodore » apparaîtront dans la liste. Si vous n'êtes pas commodore et que le club n'est pas public, vous ne pouvez inviter personne. De même, seules les équipes où vous avez le rôle de « Manager » apparaîtront.

Dans cet exemple, l'amitié est proposée à l'utilisateur « alice ». Le message est automatiquement rédigé pour vous. Notez que la petite icône « Envoyer » a changé en enveloppe. C'est parce que le message n'est plus un message de chat ordinaire, mais est devenu une invitation.

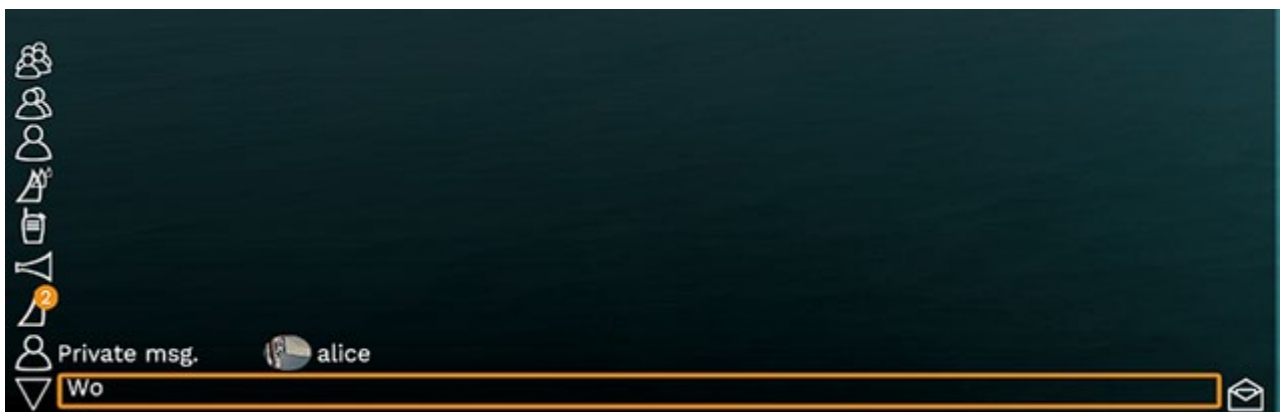


Le texte du message peut être changé en n'importe quoi d'autre, mais il y a un piège ici. Regardez l'icône d'enveloppe derrière le message qui indique qu'il s'agit d'une invitation.

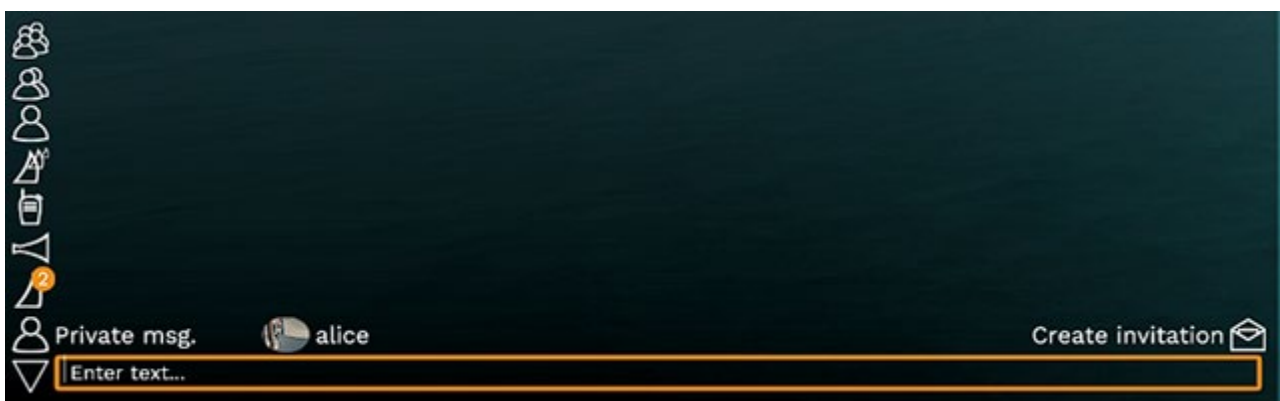
Le destinataire verra cette boîte apparaître sur son écran et peut cliquer sur Accepter ou Refuser. Lorsque le bouton Accepter est cliqué, l'expéditeur reçoit automatiquement un message disant « Alice a accepté votre invitation ». Lorsque le bouton Refuser est appuyé, il n'y a pas de message de retour pour l'expéditeur original.



Le texte du message généré automatiquement peut être modifié avant l'envoi. Mais méfiez-vous de l'icône d'enveloppe.



Si le champ de texte est laissé vide, l'icône d'enveloppe redevient l'icône d'envoi par défaut et le texte « Créer une invitation » réapparaît. C'est parce que le message est redevenu un message de chat ordinaire.



Cela peut avoir des effets étranges si vous n'êtes pas familier avec son fonctionnement. Voici ce qui se passe :

Lors de la sélection de « Proposer l'amitié » dans la liste déroulante, le champ de message est rempli avec un message standard et en arrière-plan, les données nécessaires sont stockées. Ces données consistent en l'info « Faire

d'Alice une amie de Richard Knol ». Si j'avais sélectionné « Devenir membre d'une équipe » et sélectionné « Équipe Sailaway », le message aurait été « Voulez-vous devenir membre de l'Équipe Sailaway ? » et les données d'arrière-plan auraient été « Faire d'Alice un membre de l'Équipe Sailaway ».

Ces données d'arrière-plan restent attachées au message jusqu'à ce qu'il soit envoyé ou que le champ de message soit supprimé.

Voici maintenant un exemple :

J'ai créé une invitation pour Alice pour qu'elle devienne membre de l'Équipe Sailaway. Le champ dit : « Voulez-vous devenir membre de l'Équipe Sailaway ? ». Je le change en « Hé Alice, voulez-vous rejoindre notre équipe ? », mais juste avant de cliquer sur le bouton d'enveloppe, je change d'avis et pense qu'il serait peut-être préférable de devenir amis d'abord. Je change le message en : « Hé Alice, voulez-vous devenir amis ? » et appuie sur le bouton d'enveloppe.

Alice reçoit une invitation qui dit : « Hé Alice, voulez-vous devenir amis ? » et appuie sur le bouton « Accepter ». Mais nous ne sommes pas devenus amis du tout. Elle est maintenant membre de l'Équipe Sailaway. C'est parce que les données d'arrière-plan attachées au message original n'ont jamais changé. Seul le texte a été changé manuellement.

Raccourcis

Lorsque vous rédigez votre message, vous pouvez utiliser des raccourcis spéciaux qui seront remplacés par une valeur spécifique pendant que vous tapez. Les raccourcis sont tous en minuscules et sont précédés d'un antislash.

Les raccourcis possibles sont :

\\me Votre nom

\\bt ou \\boat Nom du bateau sur lequel vous naviguez

\\pos Coordonnées de votre position actuelle (uniquement en mode GPS)

\\spd Vitesse dans l'eau

\\sog Vitesse sur le fond (uniquement en mode GPS)

\\hdg Cap au compas

\\cog Route sur le fond (uniquement en mode GPS)

\\awd Direction de vent apparent

\\awa Angle de vent apparent

\\aws Vitesse de vent apparent

\\twd Direction de vent vrai (uniquement en mode GPS)

\\twa Angle de vent vrai (uniquement en mode GPS)

\\twv Vitesse de vent vrai (uniquement en mode GPS)

\\wnd ou \\wind Combinaison de direction et vitesse de vent vrai (uniquement en mode GPS)

\\sts ou \\status En mode GPS : Statut actuel de navigation (Navigation, échoué, etc.)

plus la position, le cap et la vitesse

En mode non-GPS : Statut actuel de navigation (Navigation, échoué, etc.)

Maj-Entrée ou Alt-Entrée vous permettra d'envoyer un message sans cliquer sur le bouton Envoyer.

Sécurité

Les messages sont envoyés non chiffrés. Cela signifie que toute personne sur le même Wifi ou réseau local disposant d'un logiciel spécial installé peut lire vos messages.

Grossièretés et abus

Il n'y a pas de filtres automatiques. Tout ce que vous envoyez sera reçu par les destinataires exactement comme vous l'avez tapé. Cela ne devrait pas être un problème, car les navigateurs sont des personnes respectueuses. Mais lorsque quelqu'un franchit la limite de la décence commune, devient abusif, raciste ou autrement perturbateur :

Faites une capture d'écran.

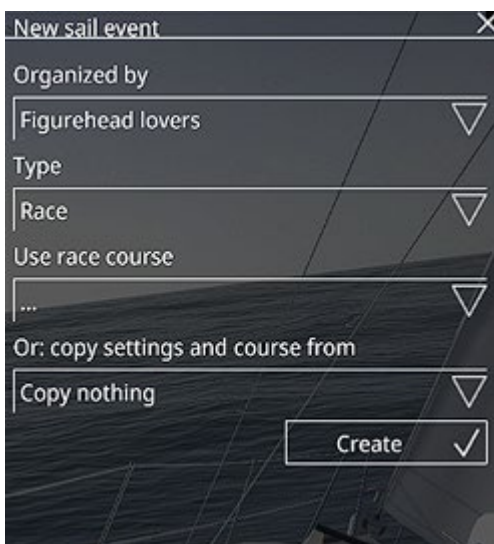
Envoyez un e-mail à support@sailaway.world

Organiser des événements

Nouvel événement de voile

Les événements de voile ne peuvent être organisés que par des clubs de voile. Les clubs peuvent désigner plusieurs membres comme « Organisateur » et ceux-ci peuvent s'occuper des courses et autres événements pour ce club. S'il y a plusieurs organisateurs dans un club de voile, il est plus facile de contacter l'un d'eux si nécessaire.

Si vous êtes désigné comme « Organisateur » pour un ou plusieurs clubs de voile, vous pouvez aller dans « contribuer » -> « Organiser des événements » dans le menu principal. Dans l'écran suivant, vous pouvez sélectionner le club de voile et cliquer sur le bouton « Ajouter » dans le coin inférieur droit. Une fenêtre contextuelle apparaîtra.



La première liste déroulante demande le type d'événement (voir ci-dessous).

Il y a quelques parcours de course par défaut à utiliser, mais vous pouvez modifier le parcours plus tard. Il est également possible de tout copier, y compris le parcours de course, depuis un autre événement que vous avez organisé précédemment. Lorsque vous cliquez sur « Créer », l'événement est créé et l'écran « Modifier l'événement » s'ouvre.

Types d'événements

Une Course est un type d'événement bien connu, mais il y en a d'autres. Une course normale a une date et une heure de départ fixes et une procédure de départ normale pour tous les bateaux ensemble. Mais cette heure de départ fixe peut être un problème pour les personnes dans un fuseau horaire différent. Pour cette raison, il existe également la Course Flex. Une course avec une fenêtre de départ au lieu d'une heure fixe. La fenêtre peut même s'étendre sur plusieurs jours. Chaque navigateur démarre à l'heure la plus pratique et le temps de navigation est utilisé pour les résultats de course plutôt que la priorité à l'arrivée.

Pour tenter un record, vous pouvez créer un Défi. Il s'agit essentiellement d'un parcours défini qui doit être navigué le plus vite possible. Une tentative peut être commencée à tout moment et il n'y a pas de limite au nombre de tentatives.

Pour les navigateurs qui aiment l'aspect social de naviguer ensemble, mais ne se soucient pas tellement d'être les plus rapides, il existe un nouveau type appelé Croisière en Flotte. Il y a un parcours défini et une heure de départ, mais pas de classement. L'objectif est de naviguer ensemble, parfois même d'attendre les uns les autres et de profiter de l'expérience.

Enfin, il y a le Voyage. Un parcours défini sans heure de départ fixe. Les navigateurs peuvent naviguer le parcours seuls ou ensemble et profiter de l'expérience. Un exemple de beau Voyage serait le parcours Hurtigruten le long de la côte norvégienne ou un voyage le long des plus belles îles de Grèce et de Turquie.

Comme alternative encore moins stricte, vous pourriez partager une piste de waypoints comme Suggestion du navigateur, mais cela sort du cadre de l'organisation d'événements.

Modifier un événement

L'écran « Modifier l'événement » peut être ouvert en cliquant sur un événement dans l'écran de sélection qui s'affiche derrière la fonction du menu principal « Contribuer » -> « Organiser des événements ». D'abord la fenêtre des détails de l'événement de voile s'affiche, mais si vous êtes autorisé, vous verrez le bouton « Modifier » à droite.



L'écran « Modifier l'événement » est maintenant ouvert.

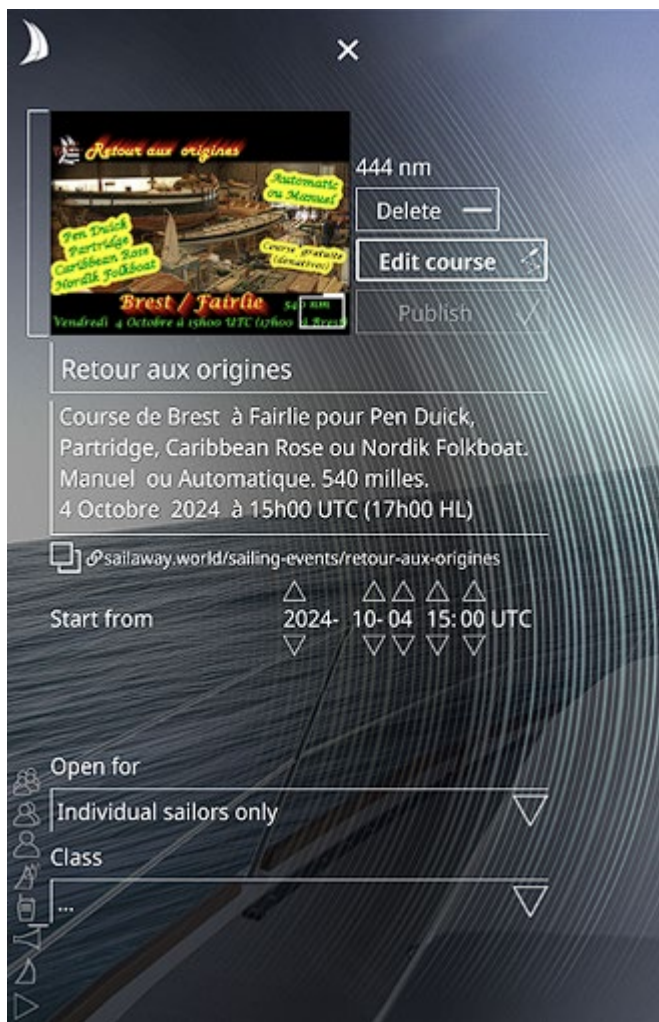


Image de présentation

L'image de présentation de votre événement est un moyen important d'attirer des navigateurs. L'image de présentation de l'événement doit avoir un rapport d'aspect de 4:3 et il est préférable de ne pas y avoir trop ou pas de texte. Il est tentant d'écrire le nom de l'événement et la date dessus, mais sachez que le nom de l'événement est déjà affiché. Ce texte sera dans certains endroits positionné sur votre image et perturbera l'impression que vous souhaitez donner. La meilleure chose est de ne pas avoir de texte dans votre image de présentation. Tout ce que vous souhaitez dire peut être défini dans l'écran d'édition de l'événement et sera rendu visible sous forme de texte sur les différents écrans où l'événement sera visible.

Sur l'écran de sélection :



Dans la fenêtre des détails de l'événement :



Sur le site web :



Retour aux origines
Fri 2024-10-04 15:00 UTC

Race for
by Brest Yacht Club
for individual sailors only

Course de Brest à Fairlie pour Pen Duick, Partridge, Caribbean Rose ou Nordik Folkboat.
Manuel ou Automatique. 540 milles.
4 Octobre 2024 à 15h00 UTC (17h00 HL)

Sail mode: Any

Awarded badge



5 contestants, 0 finished

Open for

Individual sailors and teams

Min. sailors

1

Max. sailors

99

Sail mode

All manual sailing

☒ Sail when offline
 ☐ Allow GPS
 ☒ Allow AR view
 ☐ Take food and water into account

Restrict to class

No restrictions

Plus boat designs:

Sailaway Cruiser 38

Max. subscriptions

9999

Subscription fee

0

1st prize

0

2nd prize

0

3rd prize

0

Vous pouvez spécifier si votre événement est ouvert à divers types de navigateurs. L'option « Navigateurs individuels » est évidente. Mais vous pouvez également organiser une course pour des équipes uniquement. Ou pour des bateaux de club uniquement. Cette dernière nécessite un peu plus de contexte. L'idée est que seuls les clubs peuvent participer à un tel événement. Chaque club a un bateau équipé par ses meilleurs navigateurs. Pour déterminer qui sont les meilleurs navigateurs, un club pourrait par exemple organiser des courses de qualification ouvertes uniquement aux membres du club.

Le nombre minimum et maximum de navigateurs spécifie combien de navigateurs peuvent être à bord. Permettre des navigateurs supplémentaires peut faciliter le maintien du bateau droit ou donner un avantage lorsque chaque navigateur a sa propre tâche à bord. D'un autre côté, les navigateurs supplémentaires apporteront plus de poids et ralentiront ainsi le bateau. Les navigateurs supplémentaires nécessiteront également plus de nourriture et d'eau.

Même si le nombre minimum de navigateurs est défini à une valeur supérieure à 1, le bateau peut toujours être navigué en solo. Si le nombre réel de navigateurs à bord est inférieur au minimum, un poids supplémentaire est ajouté pour les navigateurs manquants.

Si le nombre réel de navigateurs a atteint le maximum, il n'est plus possible d'inviter quelqu'un à bord.

Le nombre de navigateurs à bord utilisé pour diminuer les stocks de nourriture et d'eau est calculé comme la valeur la plus grande entre le nombre réel de navigateurs et le nombre minimum de navigateurs.

Pour avoir une course équitable, vous pouvez spécifier la classe autorisée à participer ou un seul modèle de bateau autorisé. Une classe est un ensemble de règles auxquelles les modèles de bateaux doivent se

conformer pour appartenir à cette classe. Donc si vous spécifiez une classe, il peut y avoir plusieurs modèles de bateaux différents en compétition, mais ils se conforment tous aux mêmes règles de jauge.

Le mode de voile (De l'eau de mer dans les veines, Invincible, etc.) peut être défini. Si par exemple il est réglé sur réglage automatique, les bateaux peuvent toujours utiliser l'option entièrement manuelle « De l'eau de mer dans les veines », mais pas passer au mode entièrement automatique « Bain de soleil ».

Avec la case à cocher « Naviguer hors ligne », il est possible de forcer les bateaux à rester en ligne pendant toute la course. S'ils se déconnectent, ils ne sont pas disqualifiés, mais perdent des mètres.

L'utilisation du GPS et la visibilité des autres bateaux sur la carte peuvent être désactivées. Dans ce cas, tous les bateaux doivent naviguer grâce au soleil et aux étoiles.

Si la vue RA est désactivée, les bateaux ne peuvent plus visualiser le flux d'air dans la voile et ne peuvent plus visualiser la ligne de départ sous forme de ligne pointillée.

Si « Prendre en compte la nourriture et l'eau » est activé, les bateaux doivent faire le plein de provisions avant le départ. L'enjeu est de trouver l'équilibre entre porter le poids supplémentaire et risquer de manquer de nourriture ou d'eau. Si cela se produit, le bateau ne naviguera plus et sera « en dérive » au gré du vent et du courant.

Vous pouvez limiter les inscriptions en entrant un nombre.

Des événements plus commerciaux peuvent être organisés en définissant des frais d'inscription et des prix en argent. Cela peut être un bon moyen de s'assurer que tous les participants sont vraiment motivés.

Enfin, vous pouvez définir une image pour un badge. Les concurrents ou participants recevront ce badge lorsqu'ils franchiront la ligne d'arrivée. L'image du badge doit avoir un rapport d'aspect de 4:5.

Sail mode

Any

☒ Sail when offline

☒ Allow GPS

☒ Allow AR view

☐ Take food and water into account

Max. subscriptions 9999

Subscription fee 0

1st prize 0

2nd prize 0

3rd prize 0

Badge upon completion

Subscriptions

Rapport d'événement

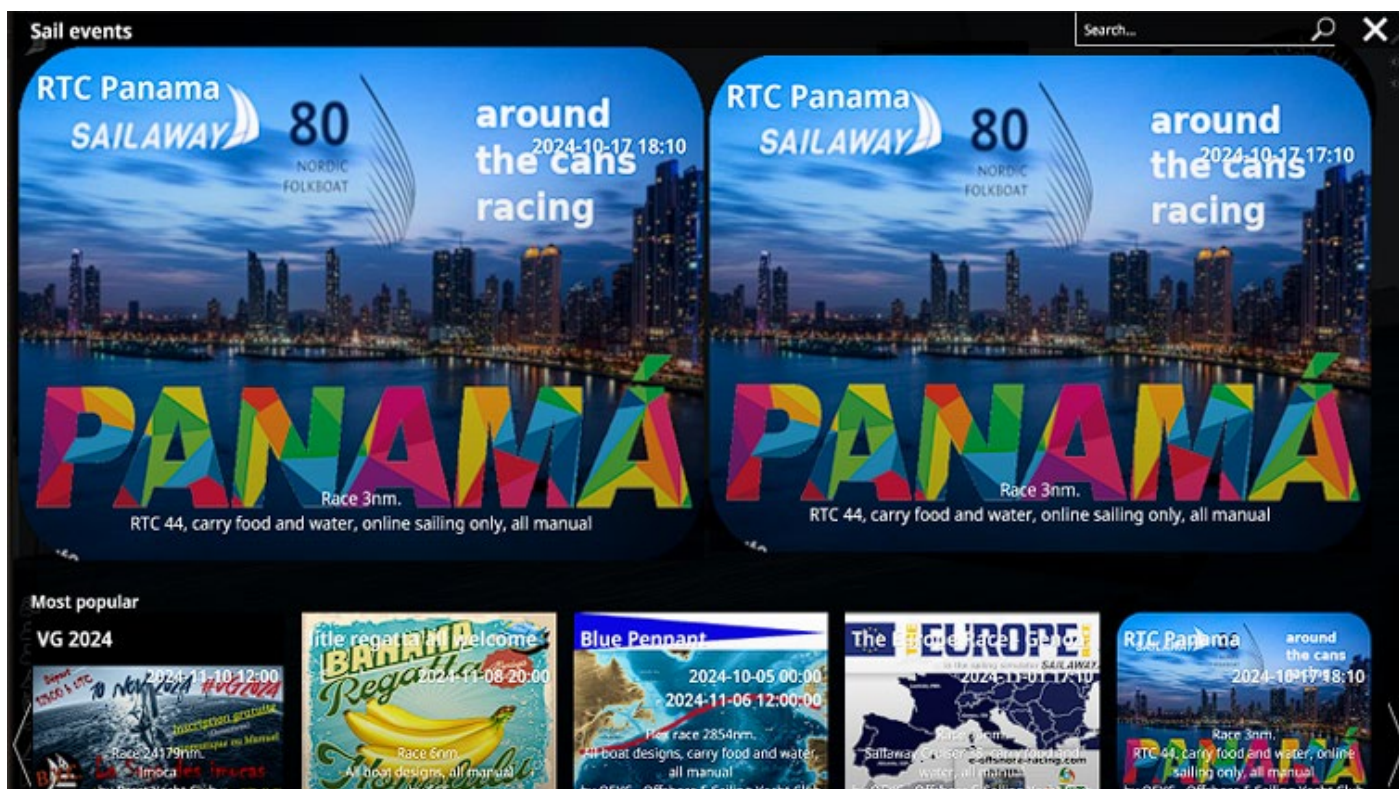
Avant, pendant ou après l'événement de voile, l'organisateur peut rédiger un rapport pour le site web. Il/elle peut l'illustrer avec des photos et la liste des résultats (s'il s'agissait d'une course) est automatiquement affichée sous le rapport. Chaque événement de voile a au maximum 1 rapport. Vous pouvez y accéder depuis la page de détails de l'événement de voile.

Voir Nouvelles de l'équipe pour une description de la façon de rédiger le rapport.

Participer aux événements

Rejoindre un événement de voile

Allez dans l'option du menu principal « À faire » et cliquez sur « Événements ». Dans l'écran suivant, vous pouvez sélectionner l'événement qui vous intéresse. Les petites barres peuvent être défilées de gauche à droite.



Lorsque vous cliquez sur l'une des vignettes, les détails de l'événement s'affichent.



Vous devez d'abord vous inscrire. Cela peut être fait à partir du moment où l'événement est publié jusqu'à 5 minutes après le départ.

Lorsque le jour est venu, vous pouvez vous enregistrer pour l'événement. C'est possible de 12 heures avant le départ jusqu'à 12 heures après le départ. Pour vous enregistrer, vous devez d'abord passer au bateau que vous souhaitez utiliser. Bien sûr, la classe ou le modèle de bateau doit être autorisé dans les paramètres de l'événement. Si l'événement a spécifié que les provisions seront vérifiées, vous devez vous assurer d'avoir suffisamment de nourriture et d'eau. Vous pouvez ensuite cliquer sur le bouton « Enregistrement / Départ ».



Cela enregistrera votre bateau dans le classement, affichera le nom de l'événement dans le coin supérieur gauche de votre écran, affichera les marques de course sur la carte et téléportera le bateau vers la ligne de départ.

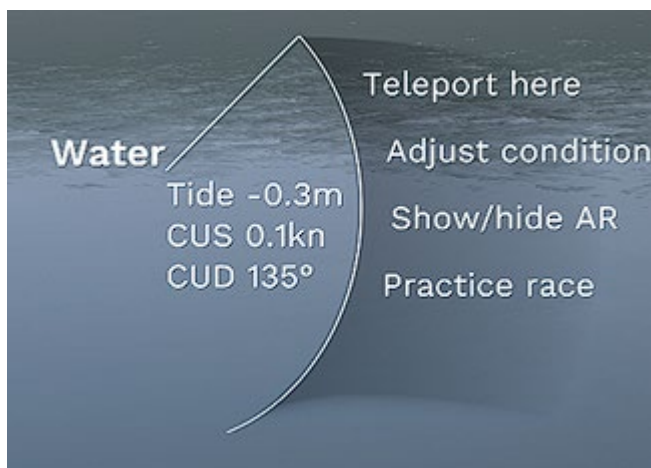
Les autres bateaux s'afficheront en vert sur la carte (sauf si le GPS a été désactivé).

Le bateau de départ indiquera la séquence de départ avec des pavillons et en soufflant dans le klaxon à 10, 5, 4, 1 minutes avant le départ et au départ lui-même.

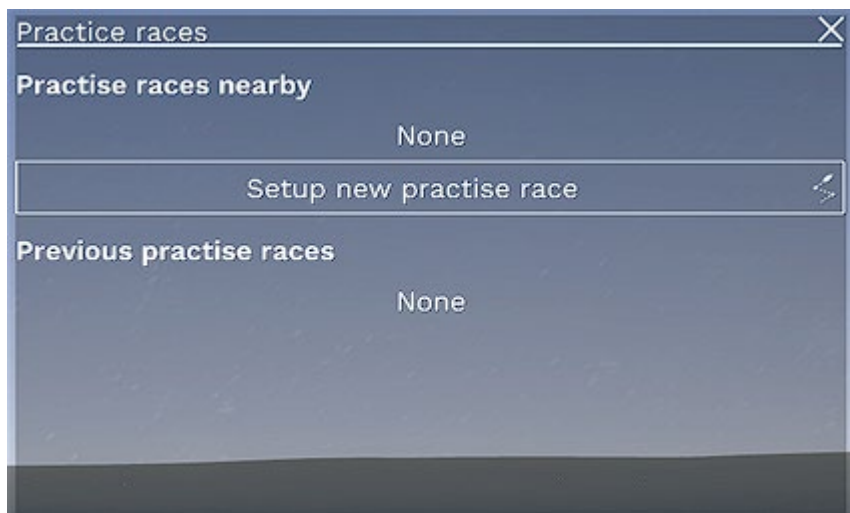
Courses d'entraînement

Pour organiser ou participer à une course d'entraînement, assurez-vous que votre bateau est téléporté vers un endroit où la course d'entraînement devrait avoir lieu. Cela peut être n'importe où dans le monde où les conditions sont adaptées à l'objectif de votre entraînement. Invitez ensuite d'autres navigateurs à vous rejoindre à cet endroit pour vous entraîner ensemble.

Maintenant cliquez n'importe où dans la mer pour ouvrir le menu contextuel de la mer. Et cliquez sur « Course d'entraînement ».



Une fenêtre s'ouvre qui affiche une liste de toutes les courses d'entraînement à proximité, qui est probablement vide. L'un d'entre vous doit configurer la course et cliquer sur le bouton. L'autre garde cette fenêtre ouverte et attend.



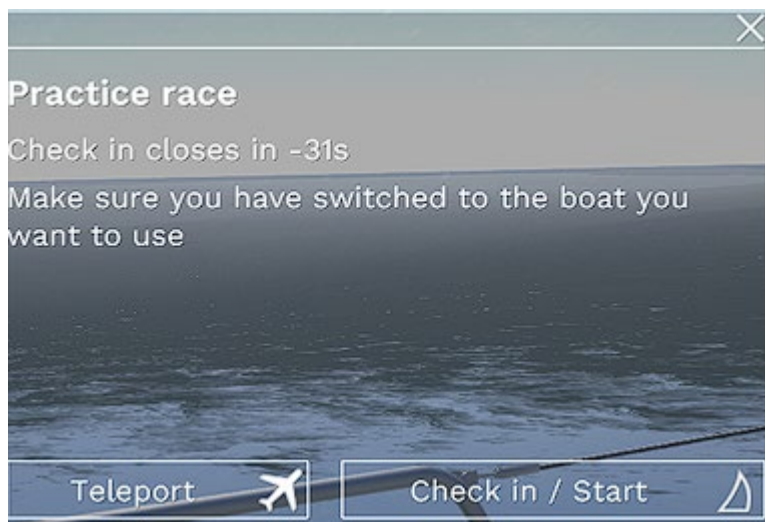
Pour configurer une nouvelle course d'entraînement, cliquez sur le bouton « Configurer une nouvelle course d'entraînement ». Une nouvelle fenêtre s'ouvre.



Vous pouvez définir le mode de voile autorisé maximum et utiliser l'un des parcours de course prédéfinis. La longueur du premier bord est toujours de 1 nm pour chacun de ces parcours. Pour ajuster la taille ou la disposition, vous pouvez appuyer sur le bouton « Éditer le parcours », ce qui ouvrira la carte et vous permettra d'éditer les marques de course. Voir Modifier le parcours de course.

Lorsque tout est réglé, vous pouvez appuyer sur l'un des 3 boutons de départ en bas de la fenêtre. Ils vous donnent (et aux autres navigateurs) de 1 à 5 minutes avant que le signal de départ ne soit donné.

La fenêtre d'enregistrement s'ouvrira. Ici vous pouvez vous téléporter plus près de la ligne de départ si nécessaire et enregistrer votre bateau pour cette course d'entraînement.



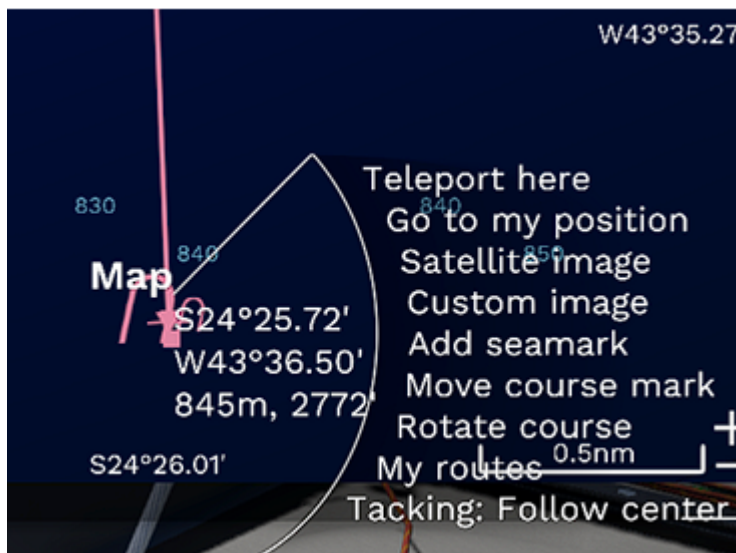
Maintenant que vous vous êtes enregistré, les autres navigateurs verront également votre nouvelle course d'entraînement apparaître dans la fenêtre « Courses d'entraînement » qu'ils ont ouverte au début. Lorsqu'ils cliquent sur la course, ils obtiendront la même fenêtre d'enregistrement pour s'inscrire et se téléporter plus près de la ligne de départ si nécessaire.

Modifier le parcours de course

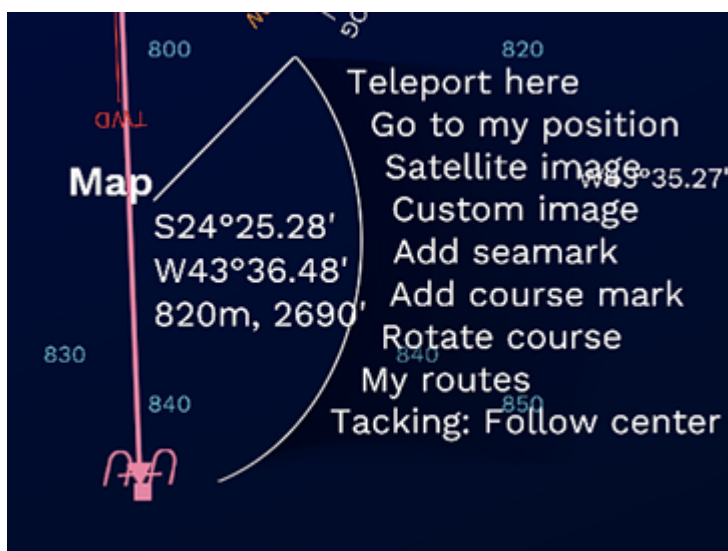
La carte affichera la marque et les lignes orthodromiques du parcours de course en rose. Pour certains parcours, les lignes orthodromiques peuvent se superposer et sembler un peu désordonnées, mais c'est inévitable lorsque les marques sont utilisées plus d'une fois.



Pour déplacer une marque de course, cliquez sur la marque et sélectionnez « Déplacer la marque de course » dans le menu contextuel.



Vous pouvez maintenant cliquer et faire glisser la marque n'importe où.



Pour ajouter une marque de course, cliquez sur la ligne orthodromique rose et sélectionnez « Ajouter une marque de course » dans le menu contextuel. Il vous sera demandé le type de marque de course à ajouter.



Ensuite vous pouvez déplacer la marque en cliquant dessus et en sélectionnant à nouveau « Déplacer la marque de course ».



Pour la supprimer, cliquez sur la marque et sélectionnez « Supprimer la marque de course ».

Il est également possible de faire pivoter l'ensemble du parcours. Par exemple lorsque la direction du vent a changé. Cliquez sur une ligne orthodromique ou une marque de course et sélectionnez « Faire pivoter le parcours ».



Maintenant cliquez n'importe où dans la carte et déplacez le pointeur latéralement. Le déplacer vers le haut ou tourner ne fonctionne pas, seul le mouvement horizontal de la souris est utilisé pour faire pivoter le parcours.

Classements

Tous les navigateurs, équipes et clubs peuvent collecter des points en participant aux courses. Ces points sont utilisés pour suivre les classements. Plus de points, un classement plus élevé. Il y aura 2 classements de base :

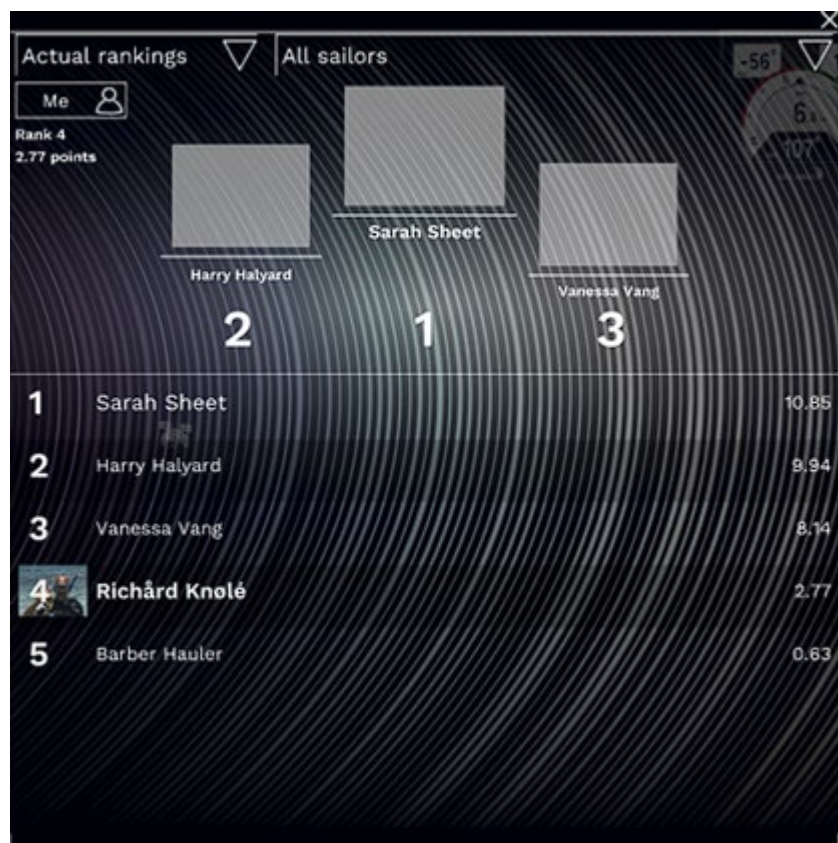
- classement général
- classement trimestriel

Il n'y aura pas de classements mensuels, car les courses longue distance prennent souvent plus d'un mois à compléter.

Les classements sont également calculés par classe de bateau et par modèle de bateau, mais il n'y a pas de classements trimestriels ici.

Pour le classement trimestriel, la différence entre le classement au début du trimestre et à la fin du trimestre est utilisée. Cette différence peut également être nulle ou négative, auquel cas le navigateur/équipe/club est omis du classement trimestriel.

Pour voir les classements actuels, allez dans le menu principal (touche Échap) et sélectionnez « Classements ».



Un écran s'ouvre qui affiche les classements actuels. Avec la liste déroulante de gauche en haut, vous pouvez choisir de n'afficher que les classements du dernier trimestre (ou de n'importe quel autre trimestre) ou d'afficher les classements agrégés jusqu'à ce jour.

Avec la liste déroulante de droite, vous pouvez basculer entre Navigateurs, Équipes et Clubs ou sélectionner les classements d'une classe ou d'un modèle de bateau spécifique.

Le bouton intitulé « Moi » fera défiler la liste vers le bas ou vers le haut jusqu'à votre place dans les classements si elle est présente.

En dessous de ce bouton se trouvent votre classement actuel et le nombre de points que vous avez collectés jusqu'à présent.

Points de classement

Pour collecter des points de classement, vous devez participer à des courses. Mais toutes les courses ne vous rapporteront pas des points et toutes les courses ne vous rapporteront pas le même nombre de points.

Les courses qui rapportent des points sont :

Courses pour 1 classe de bateau

Courses pour 1 modèle de bateau

Courses Flex pour 1 classe de bateau

Courses Flex pour 1 modèle de bateau

Le nombre de points à collecter dépend de la compétition et est calculé comme suit :

$x \setminus \text{meilleur navigateur battu} + x \setminus \text{moyenne des points des autres navigateurs battus.}$

Le vainqueur reçoit également $0,1 \setminus \text{nombre total de concurrents}$

Le 2ème reçoit également $0,05 \setminus \text{nombre total de concurrents}$

Le 3ème reçoit également $0,025 \setminus \text{nombre total de concurrents}$

Tous les autres finalistes reçoivent également $0,01 \setminus \text{nombre total de concurrents}$

où x varie entre 0,1 et 0,3 selon la longueur du parcours de course.

$x = 0,1 + (0,2 \setminus \text{longueur du parcours de course} / 2\,500 \text{ nm})$ limité entre 0,1 et 0,3

Tout le monde commence avec 0 points, mais si quelqu'un a moins de 1 point, le calcul le traitera comme ayant 1 point.

Les courses et courses Flex avec un seul concurrent ne comptent pas comme une course. Les concurrents sont comptés comme le nombre de bateaux appartenant à différents navigateurs/équipes/clubs. Si 2 bateaux en compétition appartiennent au même navigateur/équipe ou club, ils comptent comme 1 concurrent. Par conséquent, les courses où tous les bateaux en compétition appartiennent au même navigateur ne comptent pas comme une course.

Il n'y a pas de points pour les défis, croisières ou voyages.

Imaginons une course avec 4 concurrents :

Sarah Écoute 12 points

Harry Drisse 11 points

Vanessa Vang 9 points

Barber Hauler 0,7 points

Chacun de ces 4 démarre la course et termine.

Les résultats :

1. Harry Drisse
2. Barber Hauler
3. Sarah Écoute
4. Vanessa Vang

Donc Harry reçoit :

$0,1 \setminus 12$ (il a battu Sarah avec 12 points)

+ $0,1 \setminus 5$ (la moyenne de Vanessa et Barber, où Barber est compté pour 1 point, qui est le minimum $((9 + 1) / 2)$)

+ $0,1 \setminus 4$ concurrents

= $1,2 + 0,5 + 0,4 = 2,1$ points

Barber reçoit :

$0,1 \setminus 12$ (il a battu Sarah avec 12 points)

+ $0,1 \setminus 9$ (il a battu Vanessa avec 9 points)

+ 0,05 \ 4 concurrents

= 1,2 + 0,9 + 0,2 = 2,3 points

Sarah reçoit :

0,1 \ 9 (a battu Vanessa)

+ 0,025 \ 4 concurrents

= 0,9 + 0,1 = 1 point

Vanessa reçoit :

0,01 \ 4 concurrents = 0,04 points

Mais comment le n°2 peut-il recevoir plus de points que le n°1 ? Eh bien, l'exploit de Barber mérite un peu de reconnaissance ici. Harry a battu quelqu'un de presque égale qualité, tandis que Barber a réussi à faire mieux que quelqu'un qui a un bien meilleur palmarès que lui.

Les points sont attribués lorsqu'un bateau franchit la ligne d'arrivée. Peu importe si d'autres bateaux ont déjà terminé, car leurs résultats n'influencent pas les points du bateau qui finit. Cependant, c'est différent pour les courses Flex avec une période de départ au lieu d'une heure de départ. Lorsqu'un bateau qui a démarré tôt dans la période finit en 3ème place, il peut encore être dépassé par un bateau qui a démarré plus tard dans la période. Par conséquent, les points pour les courses flex sont attribués lorsque la durée de la période de départ a passé depuis le moment où un bateau a terminé. Comme il n'y a pas de déclencheur interne pour cela, les points sont distribués quelque part entre ce moment et 1 jour maximum après.

DNS (n'a pas pris le départ)

Les navigateurs qui ne prennent pas le départ ne sont pas comptés lors de l'attribution des 0,1 \ nombre de concurrents aux navigateurs qui ont terminé. Ils ne reçoivent pas non plus de points eux-mêmes.

DNF (n'a pas terminé)

Abandonner une course entraîne une pénalité. Il vaut mieux finir dernier que d'abandonner. Pour finir dernier, vous obtenez 0,1 \ nombre de concurrents. Mais pour un DNF, vous obtenez toujours -1 points. Peu importe la raison. Il n'y a aucun moyen pour le directeur de course d'intervenir dans cela. Les bateaux qui DNF comptent toujours comme concurrents lors de l'attribution des points aux autres. Cela peut sembler un peu sévère, mais il peut être très frustrant si vous avez navigué pendant des jours ou des semaines, pour découvrir que les bateaux derrière vous ont simplement abandonné parce qu'ils ont perdu intérêt ou décidé qu'ils ne pouvaient plus gagner.

DSQ (disqualifié)

Un DSQ ne peut être attribué que par le directeur de course. Il résultera des mêmes -1 points. Les bateaux disqualifiés comptent toujours comme concurrents lors de l'attribution des points aux autres. Une DSQ doit être un dernier recours pour les directeurs de course. Lorsque par exemple un bateau manque une marque, il est préférable de téléporter le bateau en arrière plutôt que de le disqualifier.

Diminution des points dans le temps

Le système décrit ci-dessus résulterait en des points toujours croissants, rendant presque impossible pour un nouveau navigateur d'atteindre le sommet des classements.

Par conséquent, tous les points accumulés diminueront de 2 % par jour.

Plusieurs personnes à bord

Pendant la course, le temps que les navigateurs passent à bord est suivi. Lorsqu'un bateau franchit la ligne d'arrivée, les temps en ligne de tous les navigateurs qui ont été à bord depuis le départ sont additionnés et utilisés pour attribuer des points aux navigateurs individuels.

Reprenons l'exemple précédent. Mais cette fois Barber Hauler n'est pas seul. Il navigue avec Willy Winch qui a 10 points.

Dans l'exemple précédent, Barber a reçu 2,3 points.

Il a été en ligne et à bord pendant 100 minutes et Willy a été en ligne à bord pendant 200 minutes lorsque Harry finit en première place.

Le navigateur qui a navigué le plus longtemps en ligne et à bord pendant la course reçoit les points complets et chacun avec moins de minutes recevra une portion linéaire de cela.

Willy Winch reçoit 2,3 points

Barber Hauler reçoit $2,3 \times 100 / 200 = 2,3 \times 0,5 = 1,15$ points

Ce même calcul est également utilisé pour distribuer les points négatifs pour DNF ou DSQ avec plusieurs personnes sur 1 bateau.

Le classement peut changer en cours de course

Supposons maintenant que Sarah participait également à une autre course en même temps et a terminé cette course pendant que celle-ci était encore en cours. Elle a collecté 1,45 points dans cette course, atteignant 13,45 points au lieu de 12.

Où si la course prend plus d'1 jour ? Chaque jour, tous les points diminuent de 2 %.

Où si quelqu'un rejoint ou quitte l'équipage d'un bateau pendant que la course est en cours ?

Pour maintenir le système de classement aussi équitable que possible sans modifier constamment les points attribués, les points par bateau sont calculés lorsque le premier bateau franchit la ligne d'arrivée. Même si ce bateau a pris un raccourci et a ensuite été disqualifié, les points qui définissent la force du peloton restent inchangés à partir de ce moment. Il serait plus juste de calculer les points après que le dernier bateau ait terminé, mais cela signifierait que le numéro un pourrait devoir attendre des jours ou des semaines avant que des points ne soient attribués.

Classements d'équipe et de club

Les équipes et clubs ont également un classement tout comme les individus, mais ont leurs propres classements. Il y a un Classement Général des Clubs, un Classement Trimestriel des Clubs, un Classement Général des Équipes et un Classement Trimestriel des Équipes.

Le mécanisme de calcul est identique à celui utilisé pour les navigateurs individuels. Les navigateurs d'un bateau d'Équipe ou de Club sont récompensés de la même manière que les bateaux ordinaires avec plusieurs personnes à bord. Que le bateau participe à une course ouverte aux navigateurs individuels et aux bateaux d'équipe/club ou à des courses pour équipes/clubs uniquement.

Contrairement aux bateaux appartenant à des utilisateurs ordinaires, les Équipes elles-mêmes et les Clubs eux-mêmes peuvent également gagner des points. Mais les Équipes et les Clubs ne peuvent collecter des points que lorsqu'ils participent à des courses pour équipes uniquement ou à des courses pour clubs uniquement. Ils ne peuvent pas collecter de points en naviguant contre des navigateurs individuels. Les équipes ne peuvent pas non plus collecter de points en naviguant contre des clubs et vice

versa. Les équipes, clubs et individus sont des types d'identités différents et comparer les points entre eux est inutile.

Lorsqu'un bateau d'Équipe navigue dans une course pour équipes uniquement, il collecte des points pour l'Équipe en fonction de la taille du peloton, de la force des autres bateaux d'Équipe et du résultat.

La même chose s'applique à un bateau de Club qui participe à une course pour bateaux de club uniquement. Le Club reçoit les points pour le bateau de Club en fonction de la taille du peloton, de la force des autres bateaux de club et du résultat.

La force d'un bateau de club ou d'équipe est calculée en fonction des forces individuelles de ses navigateurs, pas en fonction de la force de l'Équipe ou du Club. Tout comme les courses pour individus avec Plusieurs personnes à bord.

Si plusieurs bateaux d'un Club ou d'une Équipe participent à la même course, un seul est compté et seul le premier à terminer reçoit des points pour l'Équipe ou le Club.

Si 3 bateaux de la même équipe ou club s'affrontent dans une course d'entraînement avec seulement 3 bateaux, cela ne compte pas comme une course. Au moins 1 bateau d'une autre équipe ou club doit également participer.

En résumé :

Le meilleur bateau d'équipe en compétition contre d'autres équipes dans une course pour équipes uniquement collectera des points pour l'équipe.

Les bateaux d'équipe participant à une course ouverte à autre chose que des équipes sont traités comme des bateaux ordinaires avec plusieurs membres d'équipage et ne collectent pas de points pour l'équipe.

Les membres d'équipage des bateaux d'équipe collectent toujours des points.

Le meilleur bateau de club en compétition contre d'autres clubs dans une course pour clubs uniquement collectera des points pour le club.

Les bateaux de club participant à une course ouverte à autre chose que des clubs sont traités comme des bateaux ordinaires avec plusieurs membres d'équipage et ne collectent pas de points pour le club.

Les membres d'équipage des bateaux de club collectent toujours des points.

Pour tout ce qui précède, il s'applique toujours :

Les courses nécessitent plus d'1 participant

Les courses doivent être limitées à 1 modèle de bateau ou 1 classe de bateau uniquement

Défis

Un défi est essentiellement un parcours défini qui peut être navigué le plus vite possible. Il peut être ouvert à un type de bateau ou à tous les bateaux.

Il n'y a pas de points de classement à gagner, seulement l'honneur d'être le bateau, la personne, l'équipe, le club le plus rapide à terminer le parcours.

Le temps entre le départ et l'arrivée compte, indépendamment du type de bateau ou des conditions de vent.

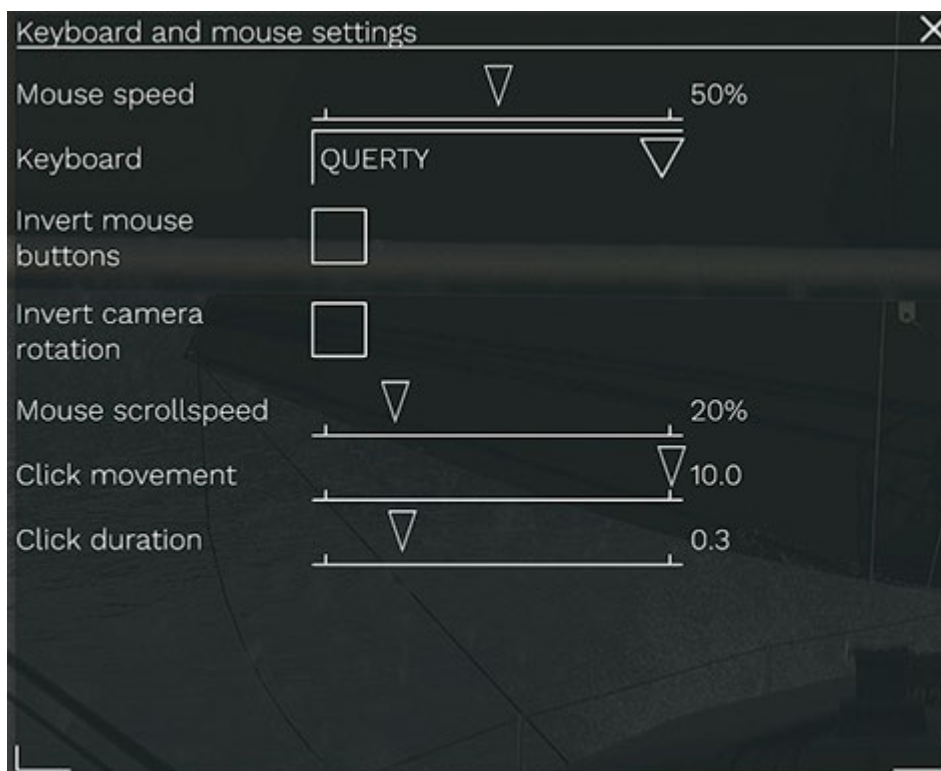
Les temps les plus rapides sont affichés dans un classement avec le nom du bateau, les noms des navigateurs et le nom de l'équipe ou du club si le bateau n'appartient pas à un individu.

Lorsque plusieurs personnes ont été à bord pendant le défi, le temps que les navigateurs ont passé à bord et en ligne est suivi. Lorsqu'un bateau franchit la ligne d'arrivée, les temps en ligne de tous les navigateurs qui ont été à bord depuis le départ sont additionnés et utilisés pour afficher les navigateurs dans l'ordre du plus grand temps navigué en ligne sur le bateau. Seuls les 3 premiers navigateurs seront affichés.

Paramètres

Clavier et souris

Allez dans le menu principal et choisissez « Paramètres » puis « Clavier et souris » pour ouvrir ce panneau :



Le curseur de vitesse de la souris peut être utilisé pour que la caméra réagisse plus lentement ou plus rapidement à vos mouvements de souris. Le résultat de déplacer le curseur vers la gauche est que vous

devez faire glisser la souris plus loin pour la même rotation de caméra. Le déplacer vers la droite rendra la souris plus sensible.

Le clavier peut être passé en AZERTY ou QWERTY. Cela maintiendra tous les paramètres de touches par défaut en place. Mais vous pouvez également changer les touches vous-même.

Les navigateurs gauchers peuvent inverser les boutons de la souris.

Et si vous le souhaitez, vous pouvez inverser la rotation de la caméra.

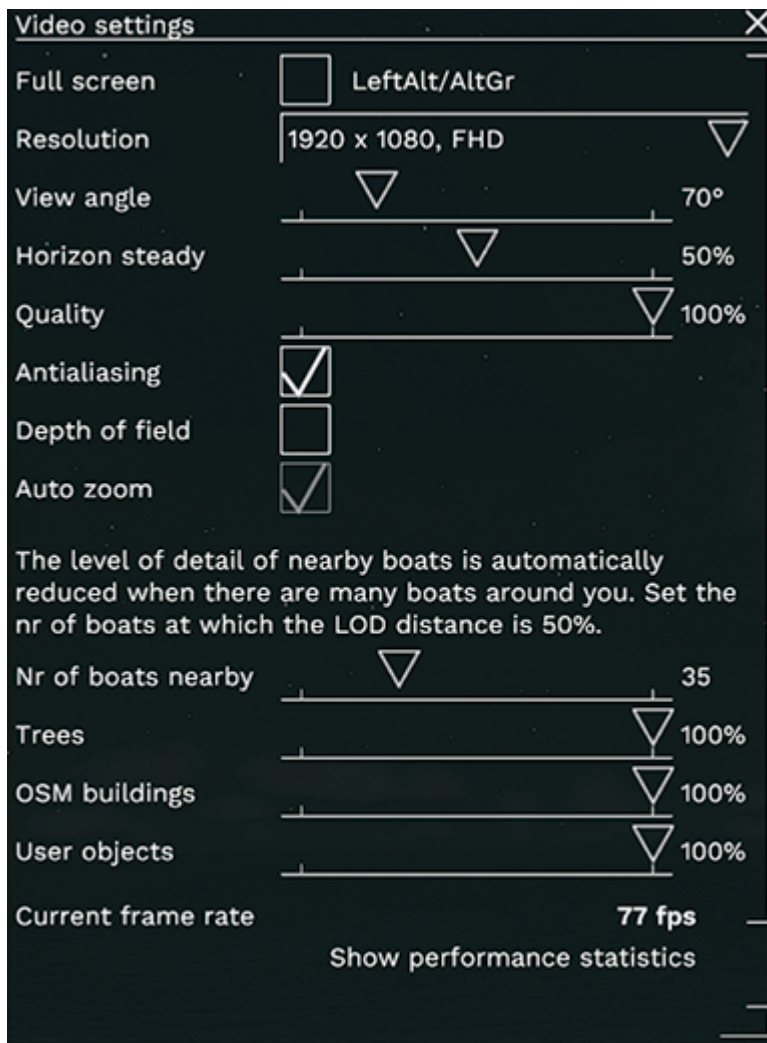
La vitesse de défilement de la souris peut être modifiée pour augmenter ou réduire la vitesse de zoom dans la carte, de zoom dans la vue des voiles ou de récupération/lâcher des écouteurs avec la molette de défilement. Lorsque vous utilisez un pavé tactile au lieu d'une molette de défilement, vous voudrez probablement régler cette valeur un peu plus basse.

Les curseurs de mouvement de clic et de durée de clic peuvent être utilisés pour modifier la tolérance de ce qui compte comme un clic. Les navigateurs avec des réflexes plus lents ou moins de coordination manuelle pourraient vouloir les régler un peu plus haut. La valeur de mouvement de clic indique au système que la souris est autorisée à se déplacer de x] pixels de chaque côté entre l'appui et le relâchement du bouton de la souris. Sur un écran avec une résolution plus élevée (plus de pixels), cette valeur doit être plus élevée que sur un écran à faible résolution.

La durée de clic est le temps maximum entre l'appui sur le bouton de la souris et son relâchement.

Paramètres vidéo

Allez dans le menu principal et choisissez « Paramètres » puis « Vidéo » pour ouvrir ce panneau :



La fréquence d'images est mesurée en nombre d'images par seconde (fps) et est affichée dans le coin inférieur droit. C'est une indication de la capacité de votre ordinateur à suivre ce que vous lui demandez. Dans cet exemple, le nombre d'images par seconde est de 190. C'est assez rapide et bien supérieur à ce que vos yeux ou probablement même votre écran peut reconnaître. Un bon taux de frames est d'au moins 25 fps. Un taux de frames plus élevé rendra le jeu plus fluide et plus réactif.

Le taux de frames réel de votre ordinateur varie. Il dépend des capacités de votre ordinateur évidemment, mais aussi de ce qui est visible sur votre écran. Les terres, les bâtiments, les arbres et les bateaux à proximité consommeront beaucoup de puissance informatique. L'affichage de textures haute résolution sur les voiles n'aide pas non plus.

Pour augmenter votre taux de frames, vous pouvez réduire les paramètres. Mais ils n'ont pas tous le même impact. Le plus grand impact sur votre taux de frames sera la résolution de l'écran. Ici elle est réglée à 1920 pixels de large et 1080 pixels de haut. Plus ces nombres sont petits, plus votre taux de frames sera élevé.

Avec la case à cocher « Plein écran », vous pouvez exécuter le jeu en mode plein écran ou en mode fenêtré. La touche Alt gauche fera la même chose. Même si vous exécutez Sailaway en mode plein écran et que votre écran a une résolution 4K, le jeu calculera toujours tout pour la résolution que vous avez définie ici. Les pixels sont simplement mis à l'échelle et cela ne coûte pas de puissance informatique supplémentaire.

Une erreur courante est d'exécuter un jeu à une haute résolution sur une carte graphique avec une petite quantité de mémoire graphique dédiée. Si la carte graphique manque de mémoire (en raison d'une grande résolution d'écran et/ou de l'affichage de textures haute résolution), elle doit partager la mémoire avec la RAM principale de votre ordinateur. Chaque frame, cette mémoire est échangée entre votre RAM et la carte graphique. Et cela ralentit les choses énormément. Ne réglez pas la résolution vidéo trop haut, même si les spécifications de votre ordinateur disent qu'il peut gérer un écran 4K.

L'angle de vue est réglé à 70 degrés. L'oeil humain peut voir presque 180 degrés autour de lui, mais les côtés sont flous. Une vue sur un écran d'ordinateur se distordra le long des bords de la vue. C'est particulièrement visible à des angles de vue plus élevés. Tenez également compte du fait qu'un angle de vue plus large signifie que davantage d'objets doivent être rendus en même temps. Vous trouverez que 70 degrés est un bon compromis.

La qualité vidéo est réglée à 100 %. Lorsque vous la réduisez, de plus en plus de fonctionnalités sont progressivement réduites en qualité ou désactivées complètement. Cela augmentera également le taux de frames, mais pas autant que la résolution de l'écran.

L'anticrénelage est activé ici. Il éliminera ces bords en dents de scie que vous voyez parfois. L'impact sur les performances est relativement faible.

La profondeur de champ est l'effet selon lequel vos yeux doivent se concentrer soit sur quelque chose de proche, soit sur quelque chose de loin. Vous ne pouvez pas voir les deux en focus net en même temps. Surtout pas par temps nuageux. Cela est simulé dans Sailaway en mesurant constamment la profondeur des divers objets visibles à l'écran et en ajustant la mise au point. Regardez le winch sur votre bateau et l'horizon devient flou. Regardez l'horizon et le winch devient flou. L'impact sur les performances est faible. Bien que cet effet donne une sensation plus naturelle, tout le monde ne l'appréciera pas. N'hésitez pas à l'activer ou le désactiver.

Le zoom automatique n'est pas utilisé pour le moment.

S'il y a d'autres bateaux à proximité, la quantité de détails dans lesquels ils sont affichés varie avec la distance. Plus le bateau est éloigné, plus il est petit sur votre écran et moins il est détaillé. C'est ce qu'on appelle le Niveau de Détail ou LOD. Sailaway utilise 5 niveaux LOD différents qui sont activés à des distances différentes.

À mesure que le nombre de bateaux augmente, la puissance de calcul et de rendu nécessaire augmente également. À un moment donné, cela peut être trop pour votre ordinateur et le taux de frames chute ou il se bloque complètement.

Pour éviter cela, Sailaway réduira automatiquement la distance pour passer du niveau LOD 1 au niveau LOD 2, ou de 2 à 3, 3 à 4, 4 à 5. Ces distances sont réduites de 50 % lorsque le nombre de bateaux est égal à la valeur du curseur derrière « Nombre de bateaux à proximité ».

Un exemple :

Lorsqu'il n'y a pas de bateaux autour, la distance pour passer du LOD 2 au LOD 3 est de 250 mètres. C'est une valeur fixe que le système utilise, vous ne pouvez pas la changer.

Vous réglez le curseur à 40 bateaux.

Lorsqu'il y a 40 bateaux à proximité, tous les bateaux en dehors d'un rayon de $250 \setminus 50 \% = 125$ mètres utiliseront au moins LOD 2.

Lorsqu'il y a 20 bateaux à proximité, tous les bateaux en dehors d'un rayon de $250 \setminus 75 \% = 187,5$ mètres utiliseront au moins LOD 2.

Lorsqu'il y a 80 bateaux à proximité, vous pourriez penser que le rayon deviendrait $250 \setminus 0 \% = 0$ mètres, mais ce n'est pas vrai. Le minimum est de 10 % ou 25 mètres pour LOD2.

Arbres

Ce curseur définira le nombre maximum d'arbres qui seront affichés. Comme les arbres sont partiellement transparents, ils ont un grand impact sur les performances lorsque vous êtes près de la côte. Notez que changer le curseur n'affectera pas immédiatement les arbres affichés. Cela ne s'applique qu'au chargement des arbres et ceux sur votre écran sont déjà chargés. Vous devrez soit vous téléporter ailleurs et revenir, soit vous déconnecter et vous reconnecter pour voir l'effet.

Bâtiments OSM

Ce curseur affectera la plage dans laquelle les bâtiments OpenStreetmap seront chargés. Notez que changer le curseur n'affectera pas immédiatement les bâtiments affichés. Cela ne s'applique qu'au chargement des bâtiments OSM et ceux sur votre écran sont déjà chargés. Vous devrez soit vous téléporter ailleurs et revenir, soit vous déconnecter et vous reconnecter pour voir l'effet.

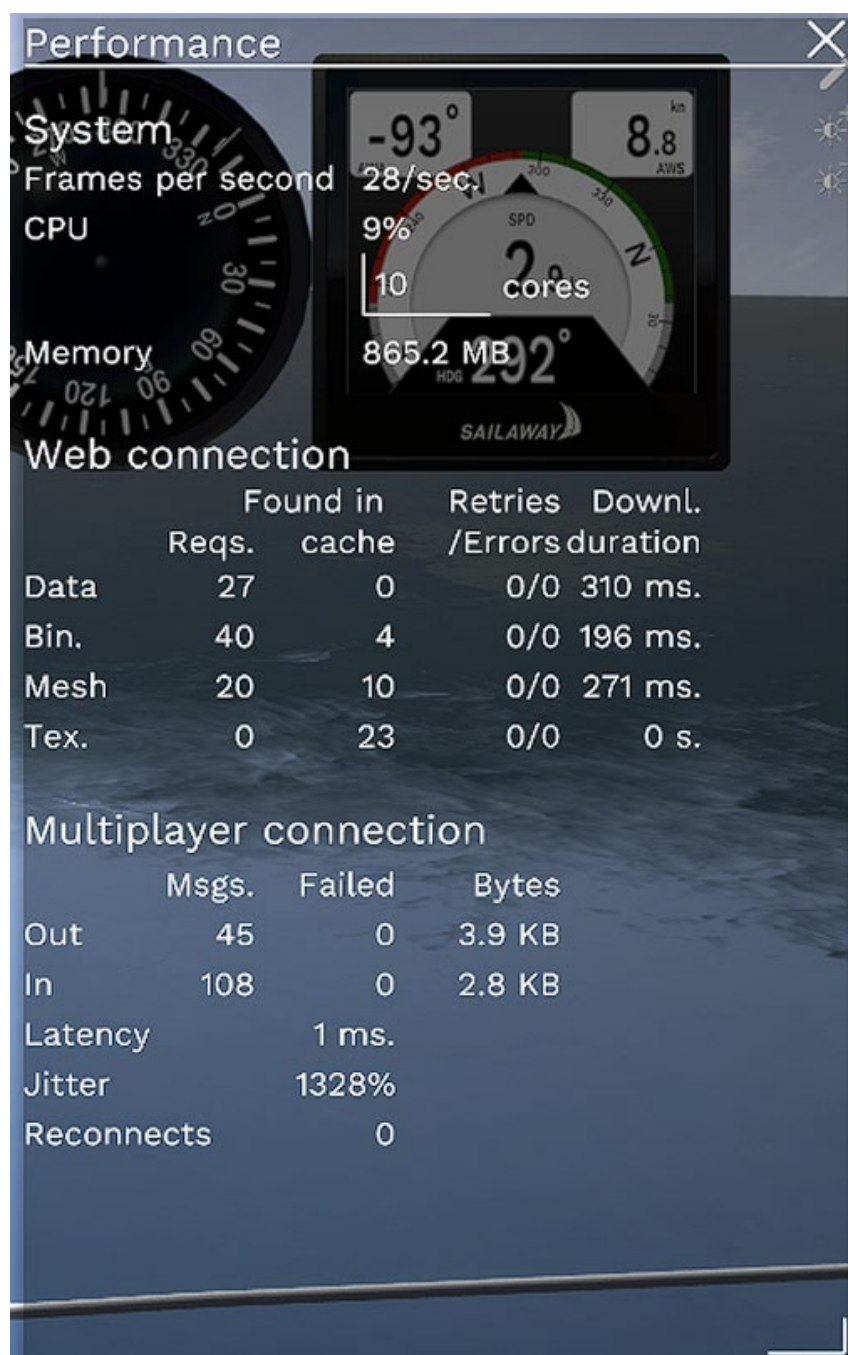
Objets utilisateurs

Ce curseur affectera le nombre maximum de vertices pour les objets créés par les utilisateurs comme les bâtiments, les quais, etc. Notez que changer le curseur n'affectera pas immédiatement les objets affichés. Cela ne s'applique qu'au chargement des objets créés par les utilisateurs et ceux sur votre écran sont déjà chargés. Vous devrez soit vous téléporter ailleurs et revenir, soit vous déconnecter et vous reconnecter pour voir l'effet.

Vous pouvez examiner de plus près le taux de frames et d'autres données de performance en cliquant sur la ligne « Afficher les statistiques de performance ».

Statistiques de performance

Cette fenêtre peut être ouverte depuis le menu principal sous « Paramètres » - « Statistiques de performance » et il y a également un lien sur la fenêtre « Paramètres vidéo ».



Système

Images par seconde, ou FPS ou taux de frames est le nombre de fois que l'écran est redessiné par seconde. Plus ce nombre est élevé, plus le jeu tourne fluidement. Un film a normalement 25 images par seconde. Un jeu qui tourne fluidement a un taux de frames d'environ 50. Il est recommandé d'essayer d'ajuster les paramètres vidéo pour que cette valeur soit supérieure à 25.

CPU affiche l'utilisation totale du processeur principal de votre ordinateur. Cette valeur inclut toutes les autres applications que vous avez en cours d'exécution et également tous les processus en arrière-plan qui sont actifs sur votre ordinateur.

Juste en dessous de l'utilisation du CPU se trouve un champ de saisie qui affiche le nombre de coeurs. Un processeur d'ordinateur peut avoir plusieurs coeurs. Sailaway a essayé de récupérer ce nombre de coeurs de votre système, mais sur certains ordinateurs ce nombre peut être incorrect. Cela peut entraîner une utilisation du CPU plus élevée ou plus basse qu'elle ne devrait être. C'est pourquoi vous pouvez modifier vous-même le nombre de coeurs. Ce que vous tapez ici n'a aucun effet sur le fonctionnement de votre ordinateur. Cela n'affecte que la valeur d'affichage de l'utilisation du CPU. Pas l'utilisation réelle du CPU.

La valeur affichée à Mémoire est la quantité totale de mémoire gérée utilisée par Sailaway. Cela peut être supérieur à la quantité réelle de mémoire RAM dans votre ordinateur. C'est parce que la quantité totale de RAM plus la mémoire virtuelle est affichée ici. Il n'y a pas de contrôles dans Sailaway que vous pouvez utiliser pour optimiser cela. Sauf en utilisant des textures plus petites et des modèles 3D pour vos bateaux et bâtiments.

Connexion web

Sailaway récupère beaucoup d'informations du serveur Sailaway. Pensez aux cartes, terrains, modèles de bateaux, textures, positions des autres bateaux, etc.

Dans l'autre sens, il envoie des mises à jour de la position de votre bateau, la longueur réelle des lignes de réglage, la forme de vos voiles. Mais aussi toute mise à jour faite à un modèle de bateau, une livrée, un port, la profondeur de l'eau, des textures, des waypoints, etc.

Le tableau a 4 lignes :

Données : affiche les valeurs des mises à jour de position et de toutes les données que vous entrez et qui sont stockées sur le serveur pour une utilisation ultérieure. Inclut les requêtes faites à OpenStreetmap.

Bin. : Affiche les téléchargements de fichiers binaires. Principalement des cartes de hauteur.

Maillage : Affiche les téléchargements de modèles 3D pour les bateaux et les bâtiments.

Tex. : Les téléchargements de textures et d'images.

Chaque ligne a 4 colonnes :

Req. : Nombre total de requêtes envoyées au serveur.

Trouvé dans le cache : Nombre total de requêtes trouvées dans le stockage local sur votre ordinateur ou téléchargées précédemment et sauvegardées pour une utilisation ultérieure. Ces requêtes n'ont pas été envoyées au serveur car ce n'était pas nécessaire.

Tentatives/erreurs : S'il y a une erreur lors de l'envoi d'une requête au serveur ou lors de la récupération du résultat, Sailaway réessaiera la requête max. 3 fois (la première valeur est augmentée). Après 3 tentatives, la requête est considérée comme échouée (la 2ème valeur est augmentée).

Durée de téléchargement : La durée moyenne en millisecondes entre l'envoi des requêtes au serveur et la réception des données ou de la valeur de retour. La durée moyenne peut être calculée comme (Durée de téléchargement) / (Req. - Trouvé dans le cache).

Connexion multijoueur

Tous les ordinateurs sont connectés au Serveur Multijoueur Sailaway. Ils envoient constamment des messages à ce serveur qui sont redirigés vers d'autres ordinateurs. Et ils reçoivent constamment des messages d'autres ordinateurs. Ce sont des messages comme « Hé, mon bateau est maintenant ici », « Hé, mon bateau a changé de cap », mais dans un format plus efficace.

Sailaway utilise le protocole UDP pour cela. Cela fonctionne un peu comme la radio. Un côté diffuse un message et espère que l'autre côté le recevra. Il n'y a aucune garantie qu'un message arrivera. Il peut y avoir des perturbations ou des problèmes n'importe où dans la route entre votre ordinateur et le serveur. Cela peut sembler peu fiable, mais puisque envoyer « Hé mon bateau est maintenant ici » est

déjà dépassé une seconde plus tard, ce n'est pas un gros problème. Ce protocole a le moins de surcharge, les meilleures performances et est utilisé par la plupart des jeux multijoueur.

Msg. sortants : nombre total de messages envoyés depuis cet ordinateur vers le serveur.

Échecs sortants : nombre total de messages envoyés depuis cet ordinateur qui n'ont pas réussi à atteindre le serveur. Notez qu'il n'y a pas de mécanisme de retour pour cela. Dans la plupart des cas, l'ordinateur ne saura jamais si le message a atteint le serveur ou non.

Octets sortants : Nombre total d'octets envoyés au serveur.

Msg. entrants : nombre total de messages reçus du serveur.

Échecs entrants : nombre total de messages reçus du serveur qui étaient dans le désordre ou retardés de plus de 10 s. ou résultant en une autre erreur.

Octets entrants : Nombre total d'octets reçus du serveur.

Latence : La moitié de la durée d'envoi d'un message au serveur et d'attente d'une réponse. Cette valeur est une valeur moyenne amortie. Plus votre ordinateur est loin du serveur, plus cette valeur de latence est élevée. Cela est dû à la vitesse de la lumière. Aussi, plus il y a de points de connexion entre votre ordinateur et le serveur, plus la valeur de latence est élevée. Cela est dû aux temps de réponse des points de connexion (hubs). Habituellement, la latence est entre 20 et 500 millisecondes.

(BTW l'image montre 1ms, ce qui est incroyablement rapide. C'est parce qu'au moment de la capture d'écran, Sailaway était connecté à un serveur qui était installé sur le même ordinateur à des fins de test.)

Gigue : Cela montre la fluctuation (plus longue ou plus courte) des latences réellement mesurées par rapport à la latence moyenne amortie. C'est une indication de la fiabilité de la connexion avec le Serveur Multijoueur Sailaway.

Supposons qu'un bateau rapide navigue à 20 noeuds, soit 10 mètres par seconde. Si la latence est de 500ms, cela signifie que lorsque votre ordinateur reçoit une mise à jour d'un autre bateau, ce bateau aura déjà parcouru 5 mètres. Pas très fiable si vous franchissez tous les deux la ligne d'arrivée en même temps. Pour compenser cela, la latence est appliquée à la position du bateau. Votre ordinateur anticipera que l'autre bateau aura parcouru 5 mètres de plus lorsque le message atteint votre ordinateur. Cela fonctionne assez bien, à moins que la gigue ne devienne trop élevée en raison d'une connexion internet peu fiable. Supposons que la gigue est de 200 %. Les 500 ms peuvent être 205 ms, mais peuvent aussi être 1 seconde. C'est une incertitude de -2,5 mètres et +5 mètres. Sailaway essaiera de prédire les positions un peu plus avancées que décrit ici, mais vous avez l'idée. C'est aussi pourquoi le serveur décidera qui a gagné une course et non votre ordinateur. Cependant, cette méthode n'est toujours pas fiable à 100 %. Heureusement, c'est une simulation de voile et non un jeu de Formule 1.

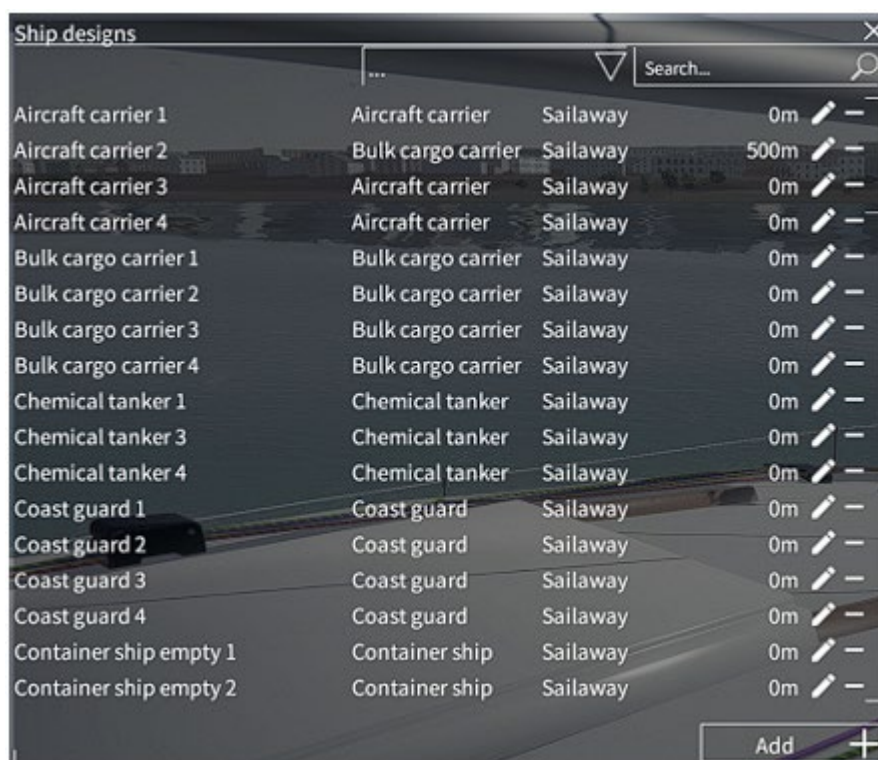
Fret maritime

La simulation de navires de fret dans Sailaway se fait en configurant des routes maritimes, en définissant des horaires et en leur affectant des navires.

Les fonctions pour configurer le fret maritime se trouvent dans le menu principal sous Contribuer -> Fret maritime.

Navires de fret

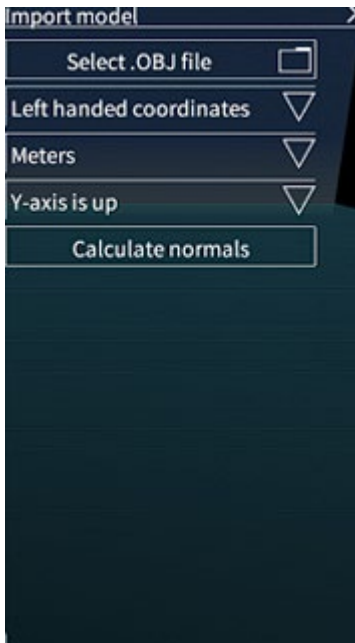
Vous pouvez ajouter des modèles de navires en cliquant sur le bouton Ajouter dans cette fenêtre.



Cela ouvrira la fenêtre d'édition.



Chaque navire est composé d'une seule partie avec un seul modèle 3D qui n'a qu'un seul maillage avec un seul matériau. Le modèle doit faire moins de 64K vertices et doit être converti en fichier .OBJ pour être téléchargé. Le fichier de matériau n'est pas importé.



Vous constaterez que 64K vertices n'est pas beaucoup, mais au lieu de modéliser une rambarde ou une grue composée de dizaines de barres d'acier, vous pouvez également modéliser une surface simple et utiliser la transparence de texture pour simuler le même résultat. Rappelez-vous que les navires sont généralement vus de loin.

La taille du modèle est affichée dans la fenêtre d'édition. Si l'échelle n'est pas correcte, changez simplement la valeur de LOA, ce qui ajustera l'échelle de votre modèle pour correspondre à la valeur. Assurez-vous que l'orientation de votre modèle est correcte et que la proue pointe dans la bonne direction.

Un navire chargé s'enfoncera plus profondément dans l'eau. On peut ajuster de combien et le simuler pour vérifier si la valeur entrée est correcte.

Chaque modèle nécessite une texture principale qui sera appliquée à l'ensemble du modèle.

La nuit, la plupart des navires ont un certain nombre de lumières de pont, de feux de navigation, etc. Pour simuler cet effet, une deuxième texture peut être téléchargée (optionnelle). Cette texture utilisera un shader émissif et sera appliquée par-dessus la texture originale.



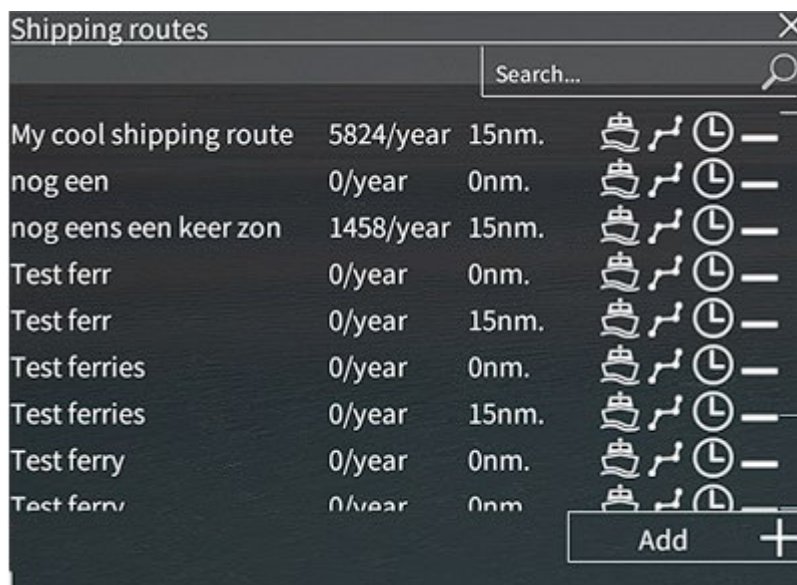


Notez que le shader simule uniquement les lumières, il ne brille pas vraiment, donc il n'y aura pas de reflets sur l'eau (pour l'instant).

Vous pouvez utiliser le même modèle de navire pour plusieurs navires sisterships en fournissant des textures supplémentaires. Sailaway utilisera aléatoirement l'une des variations lorsqu'il simule le navire naviguant sur une route. Ou vous pouvez spécifier une variation pour cette route.

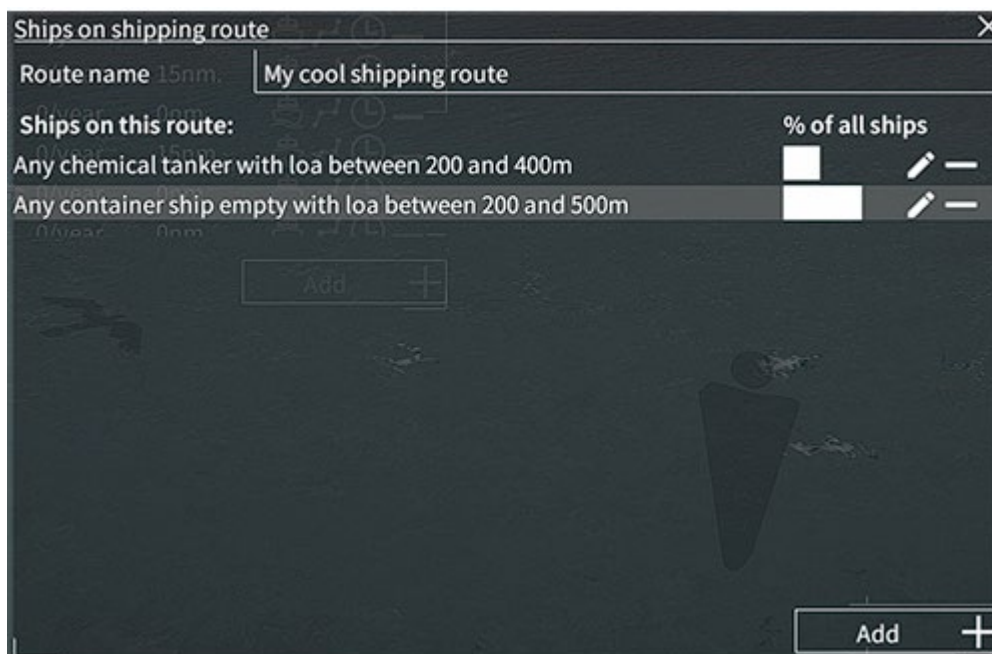
Routes maritimes

Les routes sont affichées dans cette fenêtre. Assurez-vous de donner un nom approprié à votre route, ce qui vous aidera à la retrouver plus tard.

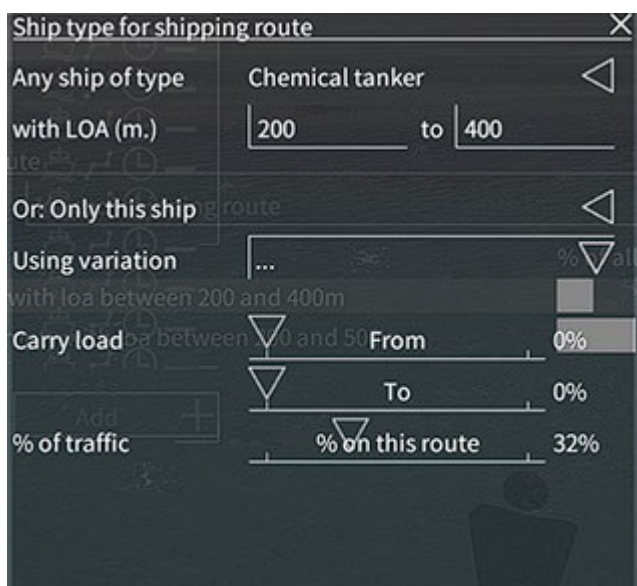


Il y a 3 icônes qui donnent accès à différents aspects des routes. L'icône de navire ouvre une fenêtre qui vous permet de spécifier quels navires suivront la route. La ligne de waypoints vous permet d'importer ou de saisir des waypoints et l'icône d'horloge vous permet de configurer la fréquence et/ou l'horaire.

Navires utilisés pour une route



Vous pouvez spécifier plusieurs types de navires ou des navires spécifiques qui suivent la route. Vous ne pouvez pas spécifier un horaire séparé pour chaque type de navire, mais vous pouvez définir un pourcentage à la place. Ne vous inquiétez pas si les pourcentages ne totalisent pas 100 %, Sailaway corrigera cela. Si 2 types de navires sont tous deux réglés à 100 % de l'ensemble de la flotte sur cette route, les deux types de navires formeront 50 % de la flotte une fois que les navires seront envoyés naviguer.



Si un type de navire et une plage de LOA sont spécifiés, Sailaway choisira aléatoirement n'importe quel navire de ce type qui correspond à la plage de LOA pour mettre le cap sur la route.

Alternativement, vous pouvez sélectionner un modèle de navire spécifique et un index de variation (l'une des max. 5 textures différentes pour le même modèle de navire).

La charge du navire (la quantité de marchandises qu'il transporte) est réglée aléatoirement entre les 2 valeurs du curseur lorsqu'un navire est envoyé sur cette route.

Enfin, vous pouvez définir quel pourcentage de tous les navires sur cette route doit se composer de ce type/modèle de navire.

Points de passage pour route maritime

La route réelle que les navires navigueront est définie ici. La façon la plus simple de configurer une route est de l'importer depuis un fichier CSV, mais vous pouvez également ajouter les waypoints manuellement ou les éditer après l'importation.

Waypoints on shipping route						
Route name: My cool shipping route						
Duration	Coordinates	Distance	SOG	COG	HDG	
0s	N23°27.000', W23°27.360'				5°	—
1h 50m 0s	N23°30.000', W23°27.060'	3.01nm	1.6kn	5°	5°	—
4h 20m 50s	N23°36.000', W23°26.700'	6.01nm	1.4kn	3°	3°	—
1h 58m 50s	N23°42.000', W23°26.400'	6.01nm	3.0kn	3°	5°	—
Total: 15nm, 8h 9m 40s						
Import CSV			Add			

Chaque waypoint a un champ de temps. Cela spécifie le nombre de secondes depuis le départ du navire.

Le SOG et le COG sont déterminés par les coordonnées et le temps de ce waypoint et du waypoint suivant. Le HDG ou l'orientation du navire doit être spécifié manuellement pour chaque waypoint. Il sera utilisé pour l'ensemble du tronçon entre ce waypoint et le suivant, bien que les navires tournent progressivement et non brusquement.

Waypoint on shipping route		
Time since start	6600.0	1h 50m 0s
Latitude	23.500000	N23°30.0000'
Longitude	-23.451000	W23°27.0600'
Max. deviation	0.0	m.
Distance	3.015nm / 5583.8m	
SOG	1.6s	
COG	185.2	
HDG	5.0	

La déviation maximale est le nombre de mètres dont le navire peut s'écarter de la route. Sailaway positionnera le navire aléatoirement dans cette plage. Assurez-vous que la valeur est proche de 0 au premier et dernier waypoint où le navire est habituellement amarré dans un port.

Importer des points de passage

Avertissement : Toutes les entrées existantes seront effacées avant l'importation.

Le fichier d'importation doit être au format CSV et le nom du fichier doit se terminer par .csv.

Il peut contenir les colonnes suivantes (séparées par des virgules) :

- secondes depuis le départ (format 123.1)

ou : heure au format hh:mm:ss

ou : date-heure au format yyyy-mm-dd hh:mm:ss

- latitude en degrés avec décimales, pas de minutes et/ou secondes (format 12.345678)
- longitude en degrés avec décimales, pas de minutes et/ou secondes (format 12.345678)
- cap en degrés (format 123.4) (si omis, le COG est utilisé comme HDG)
- déviation maximale par rapport à la route en mètres (format 123.45) (si omis, 0 est utilisé)

La première ligne est automatiquement ignorée si elle contient des titres.

Utilisez cette fonction avec discernement. Chaque point de données doit être téléchargé par chaque navigateur lors de la navigation à portée visible de n'importe quelle partie de votre route.

Il est donc important de garder le nombre de lignes aussi petit que possible. Il n'est pas nécessaire d'importer un waypoint toutes les 60 secondes si le bateau se déplace en ligne droite.

La routine d'importation essaiera également de supprimer les waypoints redondants basés sur la différence de vitesse et la différence de cap par rapport à la ligne précédente.

Exemple 1 (avec titres, utilisant des secondes depuis le départ) :

seconds, lat, lon, hdg, max deviation

0, 23.45, -23.456, 5, 0

660, 23.50, -23.451, 5, 100

1925, 23.6, -23.445, 5, 100

2638, 23.7, -23.44, 5, 0

Exemple 2 (avec titres, utilisant des heures) :

time, lat, lon, hdg, max deviation

12:13:05, 23.45, -23.456, 5, 0

12:24:05, 23.50, -23.451, 5, 100

12:50:10, 23.6, -23.445, 5, 100

13:02:03, 23.7, -23.44, 5, 0

L'heure est convertie en secondes par Sailaway et la première ligne sera à 0 secondes et les lignes suivantes auront le nombre de secondes écoulées depuis l'heure spécifiée à la ligne 1. L'horaire de départ n'est pas déterminé par ce fichier mais par l'horaire saisi manuellement pour cette route. Notez que lorsque l'heure passe minuit, les valeurs deviendront négatives.

Exemple 3 (sans titres, utilisant des dates-heures) :

2026-12-23 12:13:05, 23.45, -23.456, 5, 0

2026-12-23 12:24:05, 23.50, -23.451, 5, 100

2026-12-23 12:50:10, 23.6, -23.445, 5, 100

2026-12-23 13:02:03, 23.7, -23.44, 5, 0

La date et l'heure sont converties en secondes par Sailaway et la première ligne sera à 0 secondes et les lignes suivantes auront le nombre de secondes écoulées depuis la date et l'heure spécifiées à la ligne 1. L'horaire de départ n'est pas déterminé par ce fichier mais par l'horaire saisi manuellement pour cette route.

Exemple 4 (avec titres, sans déviation maximale) :

time, lat, lon, hdg

2026-12-23 12:13:05, 23.45, -23.456, 5

2026-12-23 12:24:05, 23.50, -23.451, 5

2026-12-23 12:50:10, 23.6, -23.445, 5

2026-12-23 13:02:03, 23.7, -23.44, 5

Exemple 5 (sans titres, certains caps omis, certaines déviations omises, sans titres) :

2026-12-23 12:13:05, 23.45, -23.456

2026-12-23 12:24:05, 23.50, -23.451, 5

2026-12-23 12:50:10, 23.6, -23.445, , 100

2026-12-23 13:02:03, 23.7, -23.44, 5, 0

Calendrier de route maritime

C'est ici que vous spécifiez la fréquence à laquelle les navires utiliseront la route.

From	To	Schedule
2026-01-01	2026-12-31	SMTWTFS, 4.00/day

Chaque ligne (vous avez besoin d'au moins 1) a les paramètres suivants :

Date from	2026-01-01
Date to	2026-12-31
Days of week	S M T W T F S ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Departure time	hh:mm...
Or: Frequency	4.00 / day

Une période de date pour avoir un horaire différent pour l'été/l'hiver. Attention, les horaires été/hiver doivent être mis à jour chaque année sinon les navires cesseront de naviguer. Les jours de la semaine peuvent être sélectionnés et une heure de départ fixe. C'est principalement pour configurer un horaire pour les ferries.

Une façon plus simple est de spécifier combien de navires doivent partir par jour. Sailaway les fera partir à des heures aléatoires. Une valeur de 0,25 signifie 1 navire tous les 4 jours en moyenne.

Destination atteinte

Un navire qui a atteint sa destination y restera.

Pour éviter que les navires ne s'accumulent, il sera supprimé et disparaîtra chaque fois que :

- un navire sur la même route s'approche à moins de 5 nm
- un navire démarre ou termine sur une autre route à moins de LOA mètres

Donc lorsque vous configurez une route de A à B, le navire à B y restera. Un nouveau navire part de A et lorsqu'il s'approche à moins de 5 nm de B, l'ancien navire disparaît subitement. Cela peut sembler un peu étrange, il est donc toujours préférable de spécifier également le voyage retour comme route.

Voyage retour

Assurez-vous de faire partir le navire avec exactement la même orientation HDG et au même endroit que celui qui a terminé l'autre route. Et assurez-vous de le faire terminer au même endroit avec la même orientation que le navire dans l'autre route.

De cette façon, l'ancien navire est supprimé lorsque le nouveau démarre. Comme cela se passe instantanément, vous ne le remarquerez pas.

Concepteur de bateaux

Voir le document séparé « Guide du Concepteur de Bateaux » pour cela.

Éditeur de monde

Voir le document séparé « Guide de l'Éditeur de Monde » pour cela.