

Lorby “Axis And Ohs”
StreamDeck Plugin
Documentation

Version 3.0 - 18.04.2021

© 2021 Lorby-SI <http://www.lorby-si.com>

Ce plugin pour le deck ElgatosStream utilise la WebAPI d'AxisAndOhs.

Assurez-vous de l'activer au préalable :

- AAO doit être lancé "En tant qu'administrateur".
- Ensuite, vous pouvez activer "Activer l'API Web sur le port 9080" dans le menu "Outils".

menu

Vous devrez peut-être ouvrir/autoriser l'accès au port dans votre pare-feu local. Le numéro du port

Le numéro de port peut être modifié avec "Outils->Paramètres de port pour le Web" au cas où il y aurait un conflit avec une autre application sur votre ordinateur.

conflit avec une autre application sur votre ordinateur. Un redémarrage de l'application est nécessaire

lorsque vous modifiez le numéro de port.

Si vous avez une autre application sur votre ordinateur qui utilise déjà 9080, le port doit être changé dans les outils AAO.

doit être modifié dans le menu Outils AAO et dans les paramètres du plugin :

C:\Users\...\AppData\Roaming\Elgato\StreamDeck\Plugins\com.lorbysi.aao.sdPI

ugin\settings.js

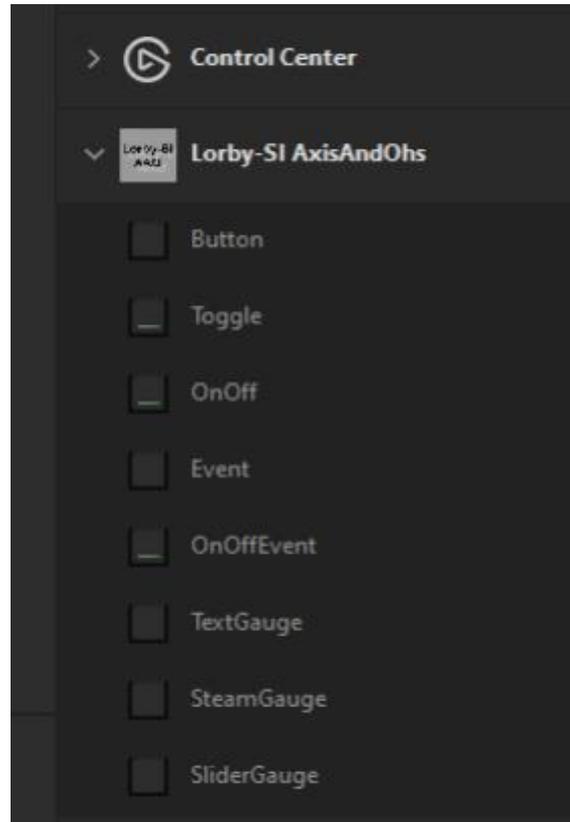
Le fichier peut être édité avec un simple éditeur de texte, et il ne contient qu'une seule ligne où vous pouvez modifier le port.

ligne où vous pouvez simplement modifier le numéro de port :

```
var AAO_URL = "http://localhost:9080/webapi" ;
```

Le logiciel Elgato doit être arrêté et redémarré après ce changement.

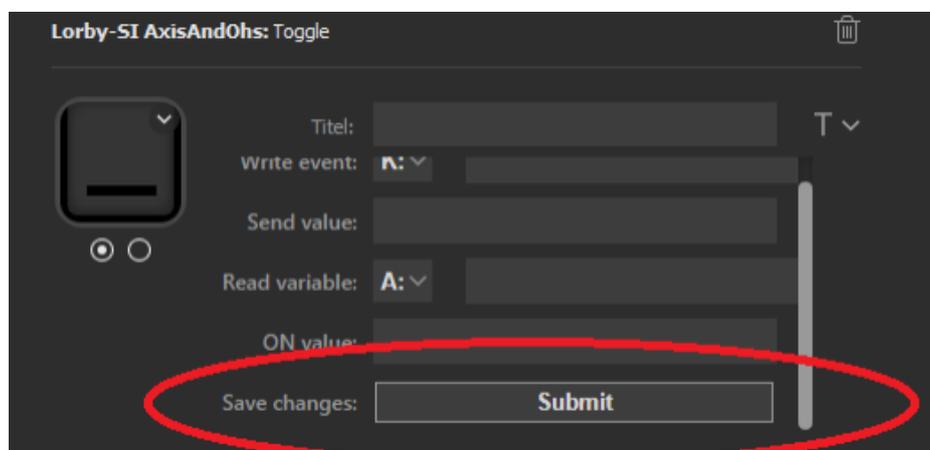
Le plugin fournit plusieurs types de boutons différents pour le StreamDeck.



Chaque type de bouton que vous placez sur le lecteur de flux a des propriétés qui lui sont attribuées. Lorsque vous modifiez ces propriétés, assurez-vous d'appuyer sur le bouton

bouton "SUBMIT" en bas de la zone d'inspection des propriétés dans le logiciel Elgato.

logiciel Elgato, sinon vos changements ne seront pas appliqués au bouton.

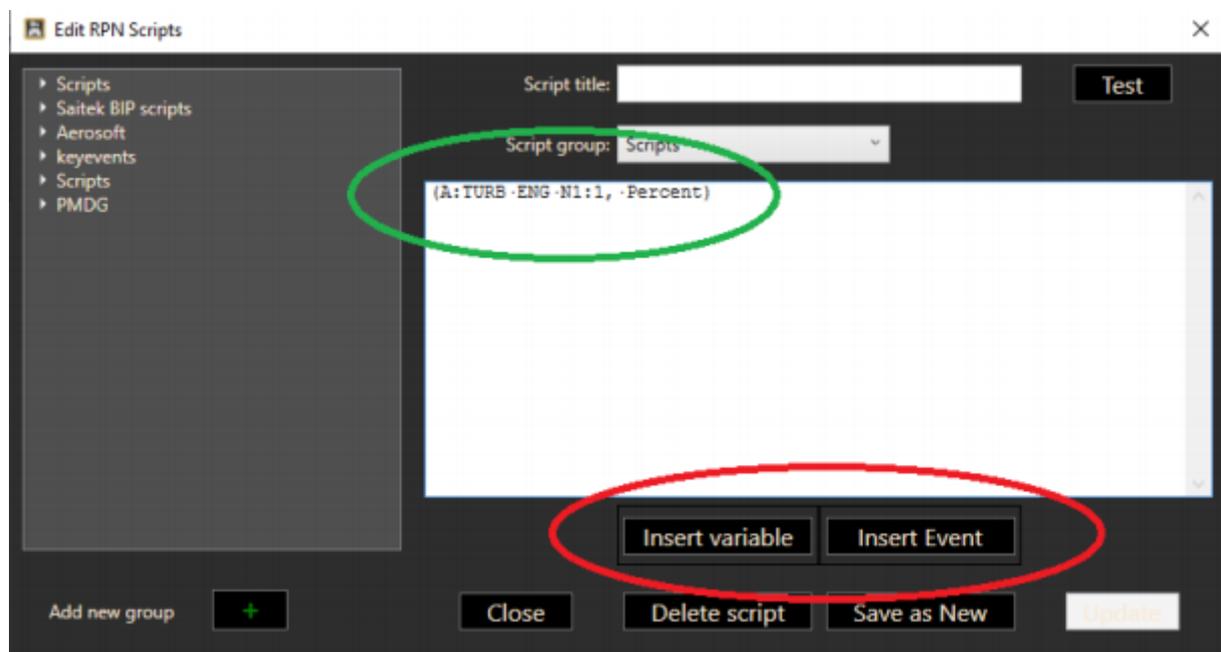


Événements et variables du simulateur

Ce plugin utilise les événements et les variables définis pour les simulateurs compatibles.
simulateurs compatibles.

Vous aurez besoin de la documentation du SDK pour le simulateur ou vous pourrez utiliser l'éditeur de script RPN dans AxisAndOhs.

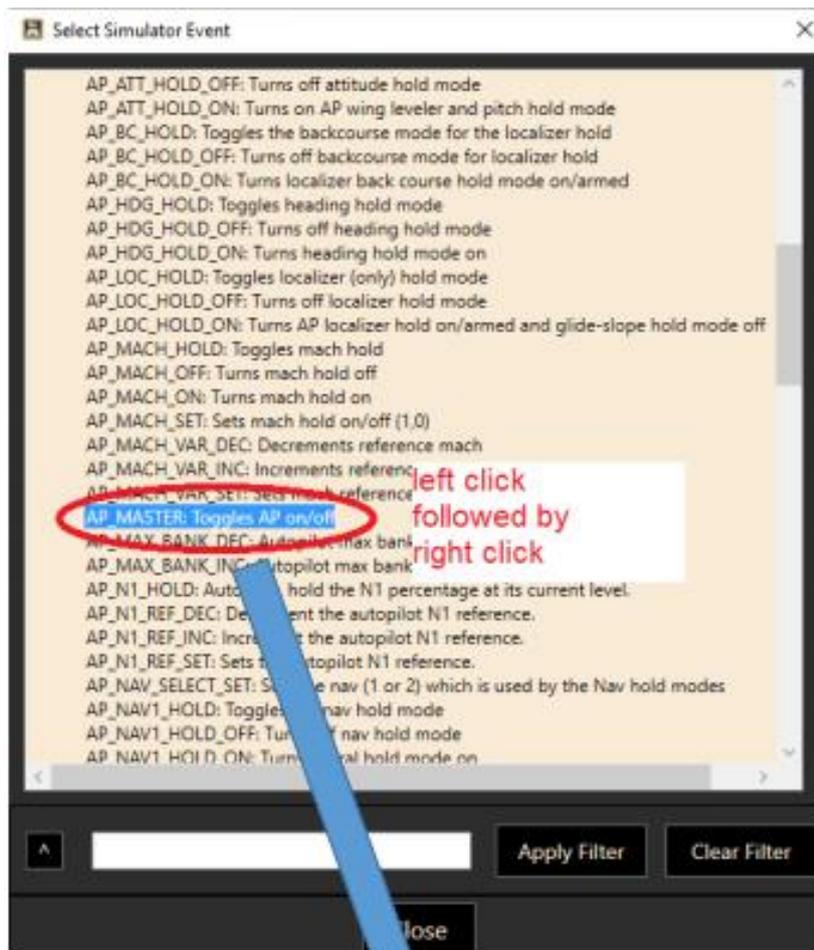
Dans AxisAndOhs, vous allez dans "Scripting -> Manage RPN scripts". Utilisez "Insert variable" / "Insert event" pour trouver la syntaxe exacte de l'actif requis.



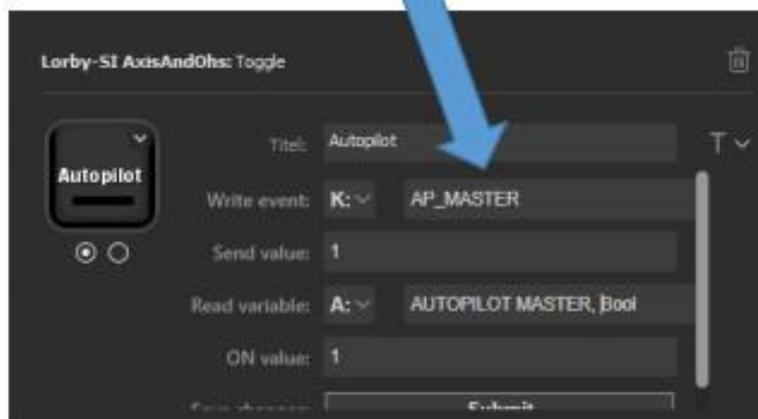
Lorsque les listes de variables/événements sont ouvertes, vous pouvez copier le nom de la variable ou de l'événement dans le bloc-notes de Windows en faisant un clic gauche puis un clic droit.

Variable ou de l'événement dans le bloc-notes de Windows en cliquant avec le bouton gauche de la souris puis avec le bouton droit de la souris sur l'élément de l'arborescence.

L'élément de la liste arborescente. Vous pouvez ensuite l'insérer dans la zone de texte du logiciel

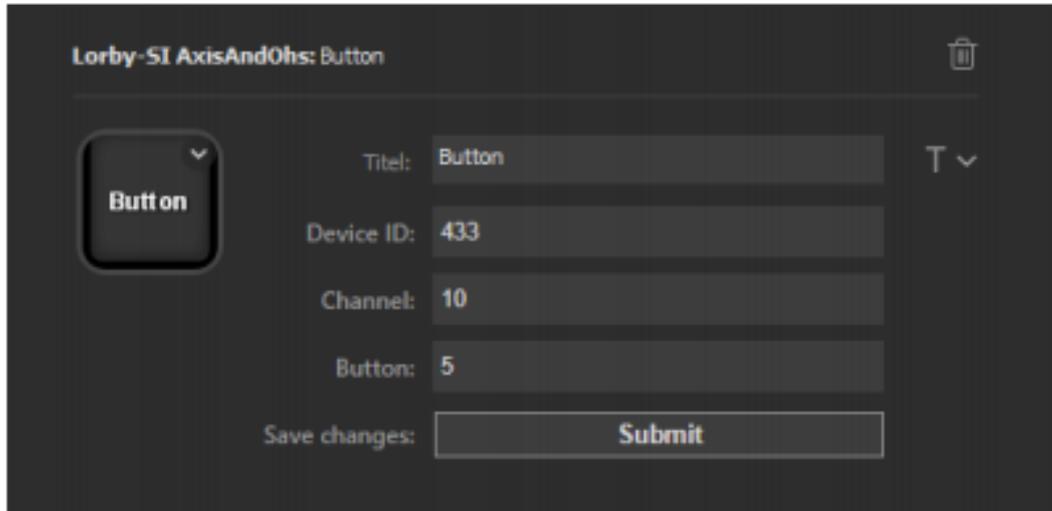


CTRL & V



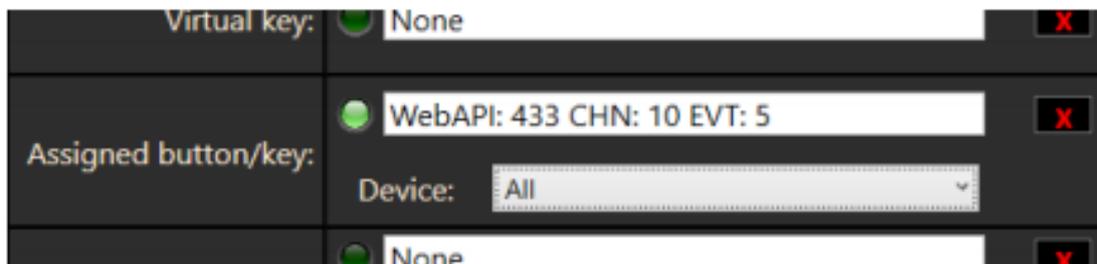
Type "Button" (bouton)

Ceci simule la pression d'un bouton sur un Joystick.



Dans AxisAndOhs, l'appui sur le bouton sera enregistré dans les boîtes de dialogue "Ajouter/Modifier" comme suit

comme ceci



Type "Toggle"

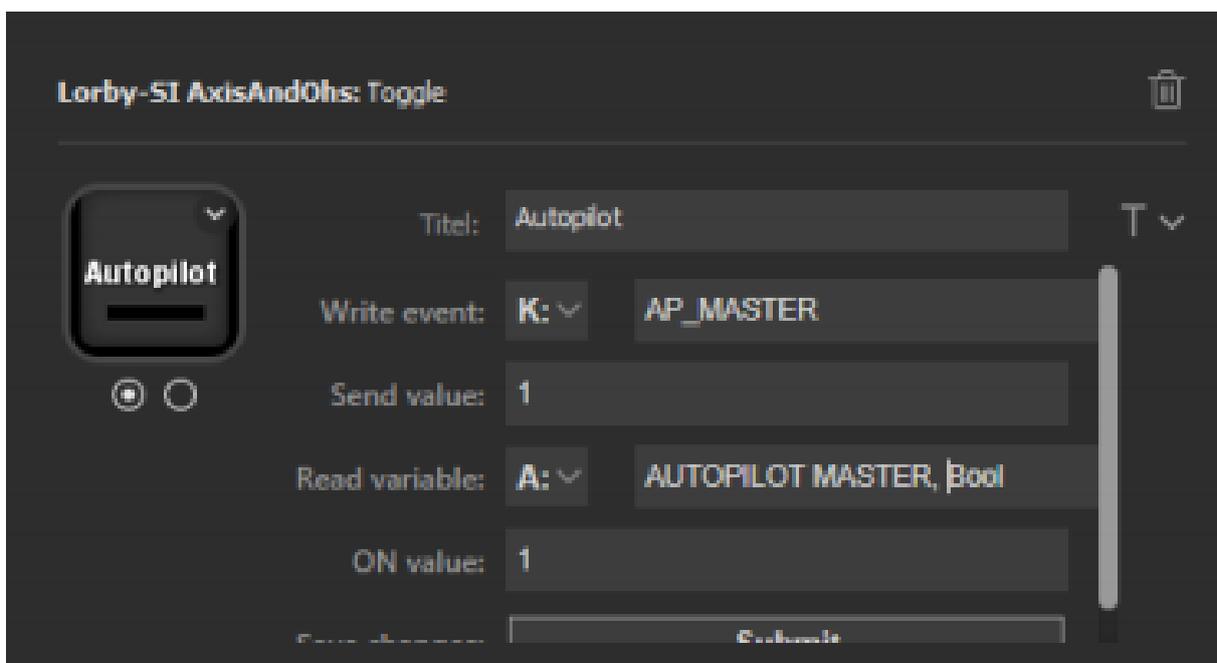
Si l'action du simulateur souhaitée est liée à un événement de basculement unique, utilisez ce type de bouton pour passer d'un état à l'autre.

pour passer d'un état à l'autre. Une variable du simulateur peut être utilisée pour

pour recevoir un retour d'information sur le succès du basculement. Lorsque la valeur ON est

valeur ON est reçue, le plugin charge l'image "on" pour le bouton, sinon l'image "off" est définie.

sinon, l'image "off" est définie



Type "On/OFF"

Dans ce cas, il n'y a pas d'événement de basculement dans le simulateur, mais des événements ON et OFF distincts

distincts à la place

Lorby-SI AxisAndOhrs: OnOff

Titel:

Write event:

ON value:

Write event:

OFF value:

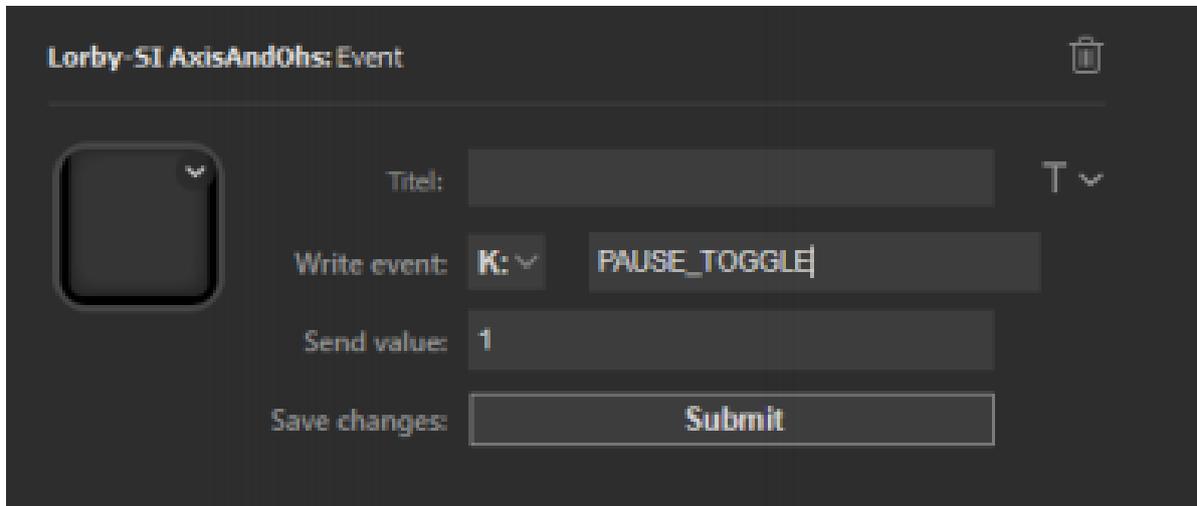
Read variable:

ON value:

Save changes:

Type "Événement"

Envoyer directement un événement du simulateur sans interroger une variable pour obtenir un résultat

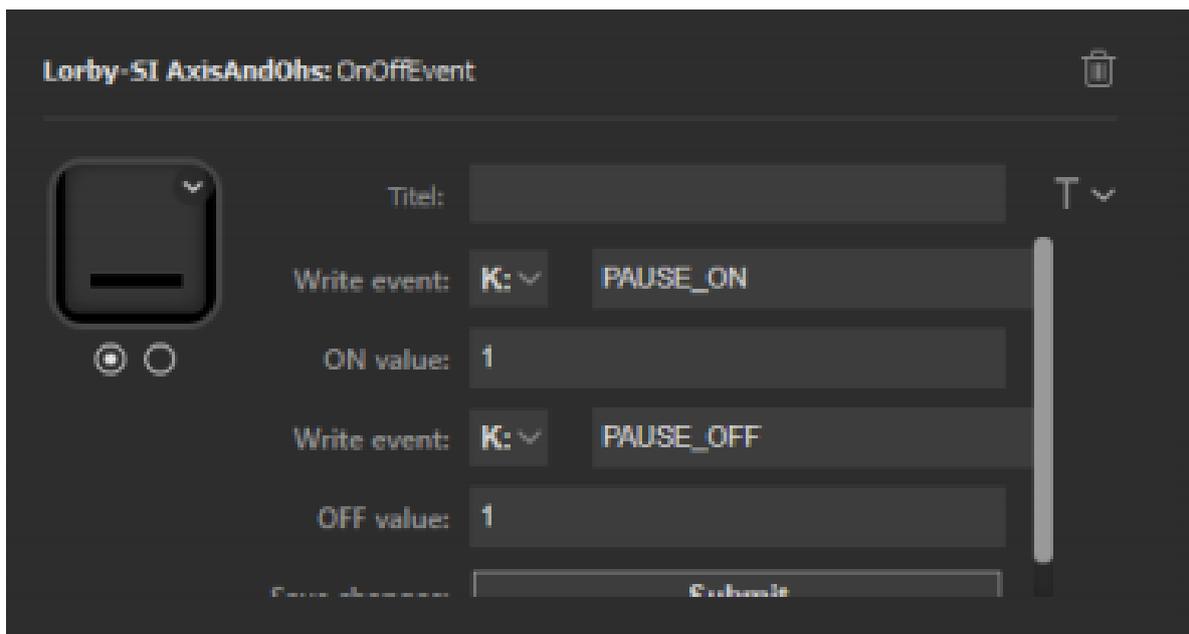


The screenshot shows a configuration window titled "Lorby-SI AxisAndOhs: Event". On the left is a dark square icon with a small white 'v' in the top right corner. To the right of the icon are several input fields: "Titel:" (empty), "Write event:" with a dropdown menu showing "K:" and a text box containing "PAUSE_TOGGLE", and "Send value:" with a text box containing "1". At the bottom is a "Submit" button. A trash icon is in the top right corner.

Type "DualEvent" (double événement)

Envoyer directement des événements de simulateur ON/OFF séparés sans interroger une variable pour un résultat

un résultat



The screenshot shows a configuration window titled "Lorby-SI AxisAndOhs: OnOffEvent". On the left is a dark square icon with a horizontal line and a small white 'v' in the top right corner. Below the icon are two radio buttons, the first of which is selected. To the right are input fields: "Titel:" (empty), "Write event:" with a dropdown menu showing "K:" and a text box containing "PAUSE_ON", "ON value:" with a text box containing "1", "Write event:" with a dropdown menu showing "K:" and a text box containing "PAUSE_OFF", and "OFF value:" with a text box containing "1". At the bottom is a "Submit" button. A trash icon is in the top right corner.

Type "TextGauge" (jauge de texte)

Ce type de bouton permet d'afficher les valeurs d'une ou deux variables du simulateur sous forme de texte sur le bouton

The image displays the configuration interface for a 'TextGauge' button in a simulator. The interface is divided into two main sections: a preview area on the left and a configuration panel on the right.

Preview Area (Left):

- Top preview: Shows a cyan number '364' with a small 'v' icon, a cyan number '4', and the text 'MSL AGL' below it.
- Middle preview: Shows a cyan number '4' with a small 'v' icon, and the text 'MSL AGL' below it.
- Bottom preview: Shows a cyan number '4' with a small 'v' icon, and the text 'MSL AGL' below it.

Configuration Panel (Right):

- Title:** MSL AGL
- Variable 1:** A: Indicated Altitude, feet
- Multiplier:** 1
- Decimals:** 0
- Shift Y:** 45
- Variable 2:** A: PLANE ALT ABOVE GROUND, Fee
- Multiplier:** 1
- Decimals:** 0
- Shift Y:** 95
- Font:** Arial Black
- Font Size:** 50
- Text Color:** Cyan
- Back Color:** (empty)
- Background Image:** Upload (button), Clear (button)
- Button event:** K: PAUSE
- Send value:** 1
- Save changes:** Submit (button)

- **Multiplicateur** : multiplie la valeur de la variable par ce facteur avant de l'afficher. avant de l'afficher
- **Décimales** : nombre de chiffres de la fraction décimale à afficher
- **Shift Y** : position verticale en pixels où le texte doit être affiché
- **Image de fond** : Utilisez des fichiers image de 144x144 pixels au format PNG.

N'utilisez pas le téléchargement d'image standard d'Elgato (la petite flèche sur l'icône du bouton

), car elle remplacera l'affichage du texte.

Type "SteamGauge" (jauge à vapeur)

Un bouton "Steam Gauge" affiche une jauge graphique avec un élément rotatif.
Une adresse

texte supplémentaire peut être affiché pour la valeur de la variable.

La jauge se compose de trois couches :

- **Arrière-plan (facultatif)** : l'image d'arrière-plan statique
- **Rotation** : l'élément rotatif, peint sur l'arrière-plan
- **Masque** (facultatif) : une autre image statique qui est peinte sur les deux autres couches.

deux

Vous pouvez utiliser n'importe quelle image PNG d'une taille maximale de 144x144 pixels et

transparence.

- **Variable de lecture** : variable du simulateur à partir de laquelle lire l'angle de rotation. La valeur de

valeur doit être en **Radians**.

- **Multiplicateur** : multiplie la valeur de la variable avec ce facteur avant de l'appliquer.
- **Turn offset deg** : valeur (en degrés !) à appliquer comme rotation initiale (=lorsque la valeur de la variable est 0).

la valeur de la variable est 0)

- **Shift X, Shift Y** : emplacement du point central de la rotation en pixels.



Title:



Read variable: **A:**

Multiplier:

Turn offset deg:

Shift X:



Shift Y:

Text Variable: **A:**

Multiplier:

Decimals:

Shift Y:



Font: **Tahoma**

Font Size:

Text Color:

Back Color:

Upload Background

Clear



Upload Background

Clear

Upload Turning

Clear

Upload Mask

Clear

Save changes:



Upload Mask

Clear

Button event: **K:**

Send value:

Save changes:

Type "SliderGauge" (jauge à glissière)

Un bouton "Slider Gauge" utilise la même méthode en couches que le bouton "Steam Gauge",

mais au lieu de faire pivoter l'image centrale, elle est déplacée le long des axes X et Y, ou des deux.

les deux.

La jauge se compose également de trois couches :

- Arrière-plan (facultatif) : l'image d'arrière-plan statique
- Sliding : la partie mobile, peinte sur l'arrière-plan
- Masque (facultatif) : une autre image statique qui est peinte par-dessus les deux

Vous pouvez utiliser n'importe quelle image PNG d'une taille maximale de 144x144 pixels avec

transparence.

- **Variable de lecture** : variable du simulateur à partir de laquelle lire la valeur.
- **Multiplicateur X, Multiplicateur Y** : multiplie la valeur de la variable par le facteur suivant avant de l'appliquer à l'axe de mouvement associé.
- **X Offset, Y Offset** : valeur en pixel à appliquer comme offset initial (=lorsque la valeur de la variable est 0).

variable est 0)

- **Shift X, Shift Y** : emplacement du point central de la rotation en pixels.



Title:



Read variable:

X Multiplier:

Y Multiplier:

X Offset:

Y Offset:

Text Variable:

Multiplier:

Decimals:

Shift Y:

Font:

Font Size:

Text Color:

Back Color:



Save changes:



Button event:

Send value:

Save changes:

Merci à l'équipe pour son tuto, abdallah