
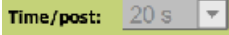


Uitleg over het RDF (Radio Direction Finding) simulatie, spel.

Bedoeling is om mbv peilingen op het scherm de zenders te vinden. Standaard staat het aantal zenders op 2 stuks ingesteld. Dit aantal kan mbv  linksboven in het scherm veranderd worden tot maximaal 5.


De zenders identificeren zich met morse, zoals in ARDF (Amateur Radio Direction Finding) gebruikelijk is.

Zender 1 : MOE _ _ _ _ _ .
Zender 2 : MOI _ _ _ _ _ . .
Zender 3 : MOS _ _ _ _ _ . . .
Zender 4 : MOH _ _ _ _ _
Zender 5 : MO5 _ _ _ _ _

De tijdsduur van een zender kan je instellen met . Standaard staat deze tijd op 20s. Deze tijd is aan te passen en in te stellen met de volgende waarden : 10s, 20s, 30s en 1min. Aan het eind van de tijdsperiode laten de zenders 5s lang continu een toon horen.

Linksonder in het scherm kun je ook nog een aantal zaken instellen.

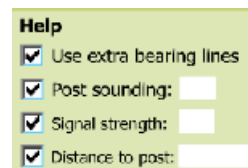
Met **Use extra bearing lines** kun je meer als 2 peilingen op een zender uitvoeren.

Bij punt 6 aan de linkerkant komt dan  te staan.

Bij **Post Sounding** wordt weergegeven welke zender er op dat moment is te horen.

Bij **Signal strength** krijg je de signaal sterkte te zien.

Bij **Distance to post** word de afstand tot de (op dat moment te horen) zender weergegeven.



Als het spel gestart wordt en je wilt zonder hulp spelen, peilen dan staan alle opties uit. Wil je een beetje hulp dan vink je alleen **Signal Strength** aan.

Om een zenderpositie te bepalen heb je minimaal 2 peilingen nodig, dit wordt in het spel aangeduid met **Bearing A** (1° peiling) en **Bearing B** (2° peiling)


Het Simulatiespel Spelen.

Basisspel is met 2 zenders en tijd per zender 20s, geen extra hulp, 2 peilingen


Als je een selectie gemaakt hebt dan doe je het volgende :

- Zet de koptelefoon op.



- Selekteer de antenne  en plaats (sleep) deze ergens op de kaart. (bij juist selekteren wordt de antenne groter.

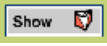
- Selekteer 

- Laat de antenne mbv  links of rechtsom draaien. Stop wanneer het geluid en/of de **Signal strength** hard, maximaal is. Luister hierbij goed welke zender gehoord wordt, 1 of 2 punten aan het eind.

- Selekteer bij **Bearing A** de bijbehorende zender, bij zender 2 selekteer je 2. Er wordt dan in de kaart een lijn getekend.

- Als je van alle zenders de 1° peiling hebt gedaan dan kun je de antenne naar een andere positie op de kaart verplaatsen.

- Peil nu ook de richting en selekteer bij **Bearing B** de op dat moment te horen zender.

- Als je van alle zenders de 2° peiling hebt uitgevoerd dan staan er ingeval van het basisspel 2 maal 2 lijnen, 1A, 1B en 2A, 2B die elkaar op een bepaald punt snijden. Op dat snijpunt zou dus de betreffende zender moeten zijn. Dit kun je controleren door  te selekteren. Rechtsboven wordt dan afgebeeld wat de

afwijkingen van je peiling zijn. . Kijk op het scherm wat er verder gebeurt !!!

Veel succes met het spel . Als je vragen hebt stel ze !!!