

Guide du manuel de télémétrie d'équipe

Team Telemetry est développé par JL Desert pour obtenir des données de télémétrie pour les jeux de la série F1. Vous pouvez afficher des tableaux de chronométrage plus intuitifs, des informations météorologiques, l'état du véhicule, l'état des rivaux, etc. que dans le jeu grâce aux données de télém étrie obtenues sur la télémétrie d'équipe. Afin que tout le monde puisse mieux utiliser la télémétrie d'équipe, vous pouvez résoudre vos questions en feuilletant le guide manuel. Si vous avez d'autres questions ou suggestions, vous pouvez nous contacter par les méthodes suivantes.

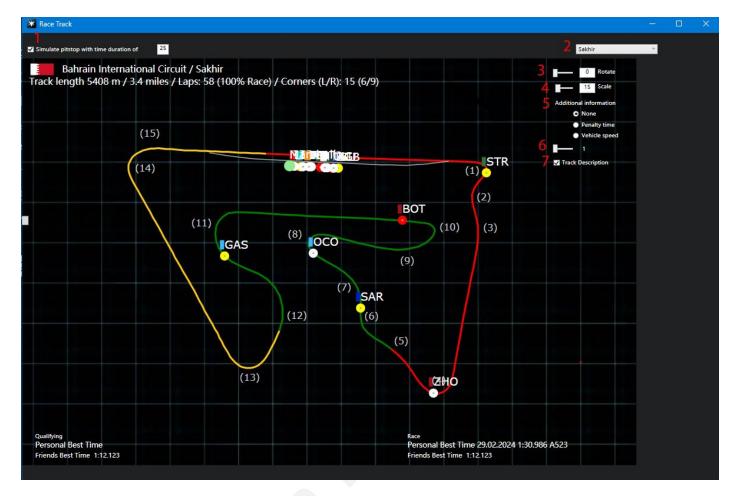
Site Web de l'équipe de télémétrie : https://www.teamtelemetry.de/

Discorde: https://discord.gg/euHG8fNKpG

TABLE DES MATIÈRES

Piste	3
Q Tableau de chronométrage	4
Page de chronométrage	5
Statut du véhicule	6
Généralités	6
Coup monté	7
Fenêtre à onglets	8
Stratégie de course	8
Carte des pistes	g
Tableau de chronométrage Q	g
Tableau de chronométrage	10
Statut du véhicule	11
Rival (pas encore terminé !!!)	12
Coup monté	13
Carrière	14
Statistiques	
Préparation de la course	15
Superposition de flux	16
Options	17
Superposition de jeu	17
TabWindow (TabFenêtre)	18
Détails	19
Base de données	20
UDP	21
Multijoueur	22
Mettre à jour	23
Environ	24
Déboguer	25
Enregistrer la mise en page	26
Disposition de la charge	27
Réinitialisation	28
Classement final	29
Finir	29
Détails	30
Base de données	31
Temple de la renommée	32
Autres infos	33

Piste



- 1 : Activer la sortie simulée de l'arrêt au stand sous la forme d'un point rouge complet (peut ê tre modifié l'heure de l'arrêt au stand)
- 2 : Sélectionner la carte de la piste
- 3 : schéma de voie rotative
- 4 : Agrandir ou réduire la carte des pistes
- **5** : Sélectionnez les informations supplémentaires qui doivent être ajoutées (aucune/temps de pénalité/vitesse du véhicule)
- 6 : fréquence de mise à jour
- 7 : check pour activer la description des virages de la piste (si le virage a un nom, le nom sera ajouté à côté du numéro du virage)

Q Tableau de chronométrage



Q : Tableau de chronométrage principalement utilisé pour les séances de qualification

Pos : Classement basé sur le meilleur temps au tour des pilotes

Driver: affiche le nom du driver

Meilleur tour : le tour le plus rapide pour les pilotes

Gap: l'écart entre le meilleur tour actuel du pilote et sa pole position

Q1/2/3: Secteur 1/2/3

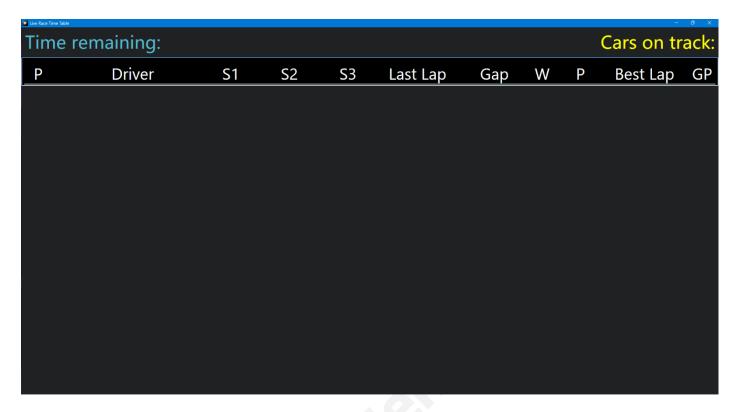
Tours : hotlaps efficaces pour les pilotes (enmode multijoueur en ligne, en raison des différents choix de hotlaps par les joueurs, il peut y avoir une certaine confusion, il peut donc y avoir des erreurs dans les statistiques de cette fonction en mode multijoueur)

Pneu : qui a été utilisé pour le tour le plus rapide

Statut: l'état actuel du pilote (tour de sortie/dans les stands)

Fonctionnalité : en double-cliquant sur le nom du pilote, une nouvelle fenêtre s'affichera avec les statistiques du pilote

Page de chronométrage



P: position

Q1/2/3: Secteur 1/2/3

Dernier tour : le dernier temps du pilote

Gap/Interval : l'écart entre chaque pilote et le P1/Interval représente (basculer entre Gap et

Interval par clic)

W: avertissements (y compris les avertissements de coupe d'angle)

P: pénalité (l'unité est la seconde, par exemple, l'affichage de 2 représente un temps de pénalité de 2 secondes)

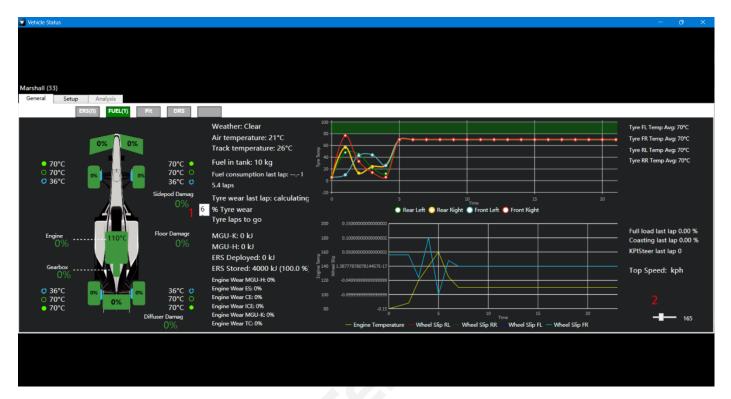
Meilleur tour : le meilleur temps au tour réalisé par le pilote

GP: position sur la grille

Fonctionnalité : en double-cliquant sur le nom du pilote, une nouvelle fenêtre s'affichera avec les statistiques du pilote

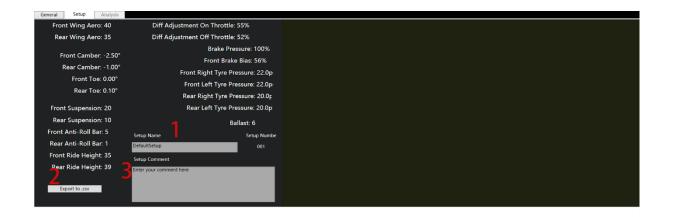
Statut du véhicule

Généralités



- 1 : les utilisateurs peuvent personnaliser l'objectif de niveau d'usure du pneu, et le logiciel calcule combien de tours supplémentaires peuvent être effectués avec le pneu actuel usé jusqu'au niveau d'usure cible
- 2 : fréquence de mise à jour

Coup monté



- 1: Nommez la configuration que vous souhaitez enregistrer
- 2: enregistrer localement au format Excel
- 3: ajouter un texte explicatif à cette configuration

Fenêtre à onglets

Stratégie de course



- 1 : La précision des prévisions météorologiques est liée aux paramètres du jeu. S'il est défini sur approximatif dans le jeu, la prévision dans la télémétrie d'équipe affichera également des valeurs approximatives
- 2 : Le pourcentage de pluie ne représente pas la probabilité de précipitations, mais représente plutôt l'humidité de la piste
- **3**: Les informations relatives aux pneus sont principalement utilisées pour la course, et le delta entre les différents pneus n'est évalué qu'en fonction des performances du pilote qui envoie des données de télémétrie, et ne représente pas les autres pilotes
- 4 : cela affichera tous les messages envoyés par la FIA dans le jeu
- 5: Autres informations sur la course

Carte des pistes



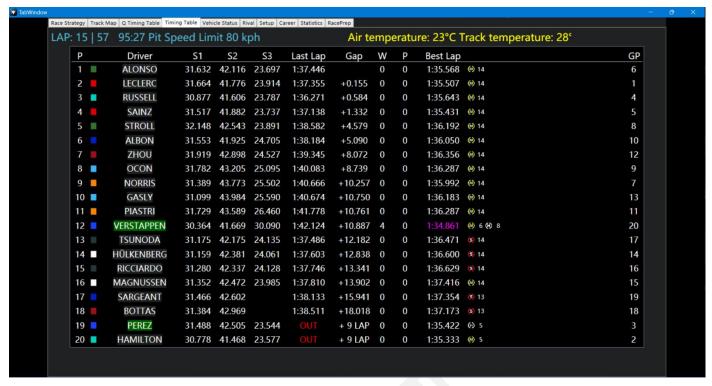
Tableau de chronométrage Q



Pos: position

Gap: l'écart entre chaque pilote et la pole position

Tableau de chronométrage



P: position

Gap/Interval : l'écart entre chaque haut-parleur et le P1/Interval représenté (basculer entre Gap et Interval par clic)

W: avertissements (y compris l'avertissement de collision et l'avertissement de coupe d'angle)

P: pénalité (l'unité est la seconde, par exemple, l'affichage de 2 représente un temps de pénalité de 2 secondes)

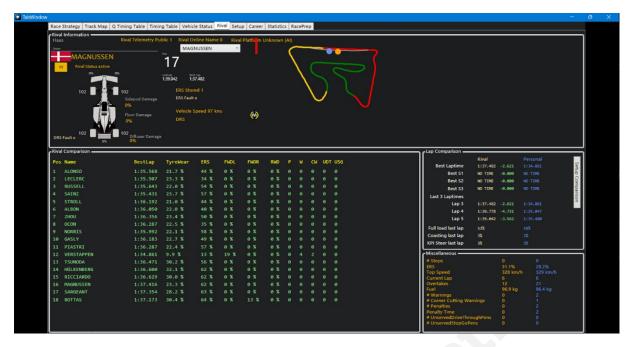
GP: position sur la grille

Statut du véhicule



- 1 : les utilisateurs peuvent personnaliser l'objectif de niveau d'usure du pneu, et le logiciel calcule combien de tours supplémentaires peuvent être effectués avec le pneu actuel usé jusqu'au niveau d'usure cible
- 2 : Les utilisateurs peuvent personnaliser le tour dont le pneu actuel a besoin pour effectuer la course, et le logiciel calculera la quantité d'usure du pneu après avoir atteint le nombre de tours cible
- **3**: 1 représente que l'utilisateur a divulgué publiquement des données de télémétrie, 2 signifie qu'elles n'ont pas été divulguées publiquement

Rival (pas encore terminé !!!)



1 : Sélectionnez les données détaillées des autres pilotes que vous souhaitez afficher

ERS: l'ERS restant actuel du conducteur

FWDL/FWDR: dommages à l'aileron avant gauche/droite

Propulsion : dommages à l'aileron arrière

P: pénalité (l'unité est la seconde, par exemple, l'affichage de 2 représente un temps de pénalité de 2 secondes)

W: avertissements (y compris l'avertissement de collision et l'avertissement de coupe d'angle)

CW: avertissements de coupe d'angle **UDT**: pénalité de conduite non purgée

USG: pénalité stop&go non purgée



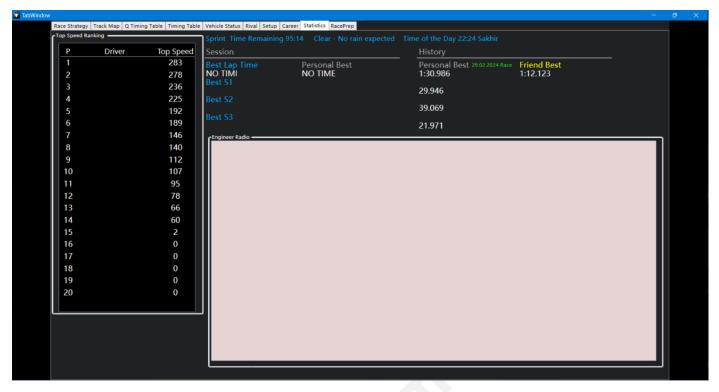
- 1: enregistrer localement au format Excel
- 2 : Sélectionnez les données de télémétrie à un tour qui doivent être chargées
- 3/4/5 : changer les données qui doivent être affichées

Carrière



cette page affiche non seulement les carrières personnelles ou doubles, mais aussi les tournois du Grand Prix auxquels vous avez participé. Les utilisateurs peuvent organiser dans l'ordre inverse ou positif en cliquant sur le titre

Statistiques



Cette page peut être utilisée en course

Préparation de la course



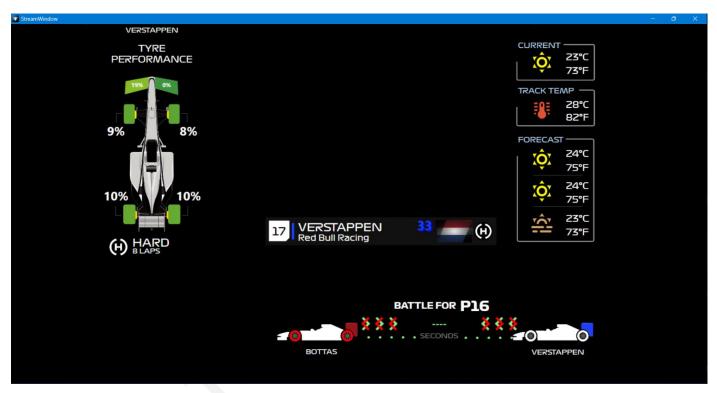
1/2^[1]: suivi de l'humidité / de l'humidité

3/4 : régler la plage de régime moteur nécessaire au départ de la course

5/6: régler la plage d'accélération nécessaire au démarrage de la course (pourcentage d'accé lération)

Cela peut être utile pour que le conducteur maintienne le régime moteur ou la position d'accélération dans la plage optimale

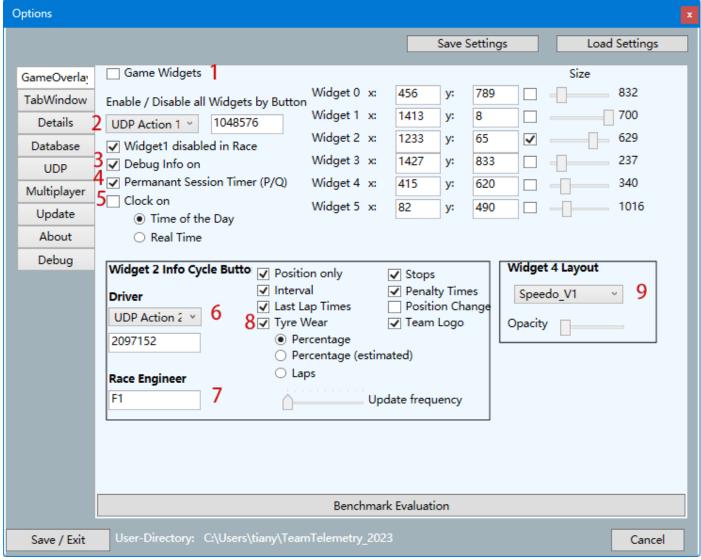
Superposition de flux



Cette fonction s'adresse principalement aux présentateurs qui ont besoin d'afficher certaines données pendant la diffusion en direct, et peuvent afficher cette page au public

Options

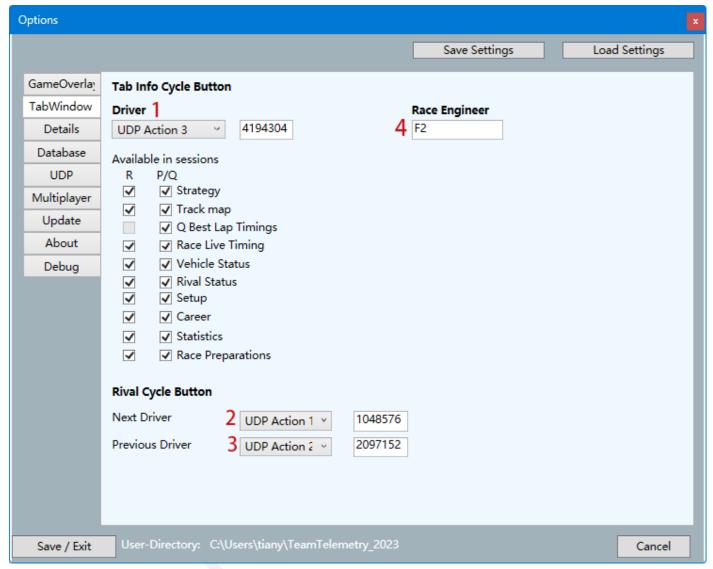
Superposition de jeu



- 1 : ce n'est qu'après vérification qu'il peut être affiché widgets
- 2^[3]: définir un bouton pour choisir d'afficher ou non tous les widgets
- 3 : l'activation de cette fonction ajoutera une page de débogage supplémentaire dans l'option
- 4 : choisissez d'afficher en permanence le chronomètre de session pendant les essais ou les qualifications
- 5 : l'heure affichée ici est l'heure réelle, pas l'heure dans le jeu
- **6**^[3]: choisissez un bouton pour basculer entre l'affichage de différentes informations sur le widget2
- 7: les ingénieurs peuvent utiliser les touches de raccourci F1 sur le clavier pour changer d'info d'affichage du widget2
- 8 : l'usure des pneus sera déterminée en fonction du fait que les conducteurs ont divulgué publiquement les données de télémétrie, sila télémétrie est accessible au public, si l'usure réelle des pneus est affichée, si elle n'est pas divulguée publiquement, l'usure des pneus ne sera affichée que par le biais du calcul logiciel lorsque Pourcentage (estimé) est sélectionné

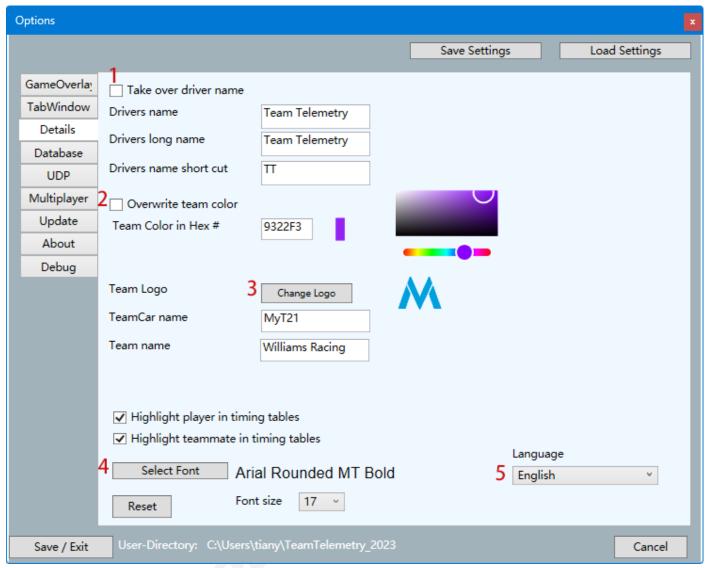
9^[3]: basculement entre les différentes mises en page pour le widget 4

TabWindow (TabFenêtre)



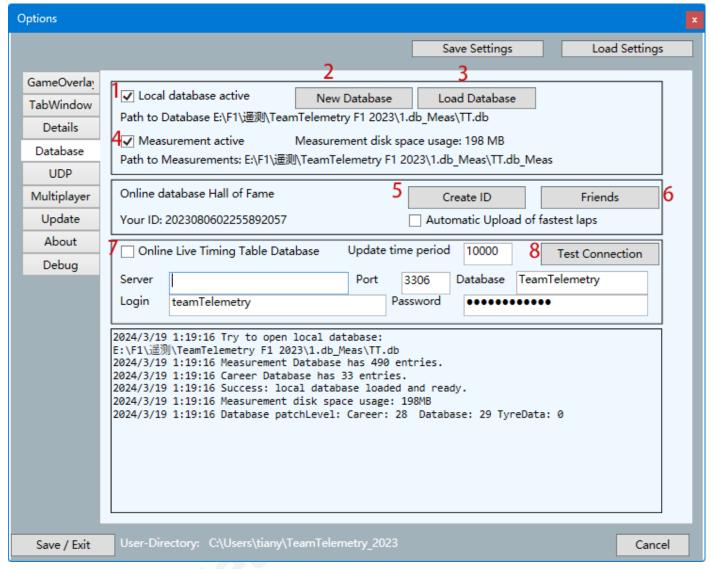
- 1^[3]: après avoir réglé un bouton, le conducteur peut faire défiler les pages de la fenêtre d'onglets pendant la conduite
- 2/3^[3]: en réglant les boutons, vous pouvez rapidement changer de rival sur la page rivale
- **4 :** les ingénieurs peuvent utiliser les touches de raccourci F2 sur le clavier pour changer d'info d'affichage du widget2

Détails



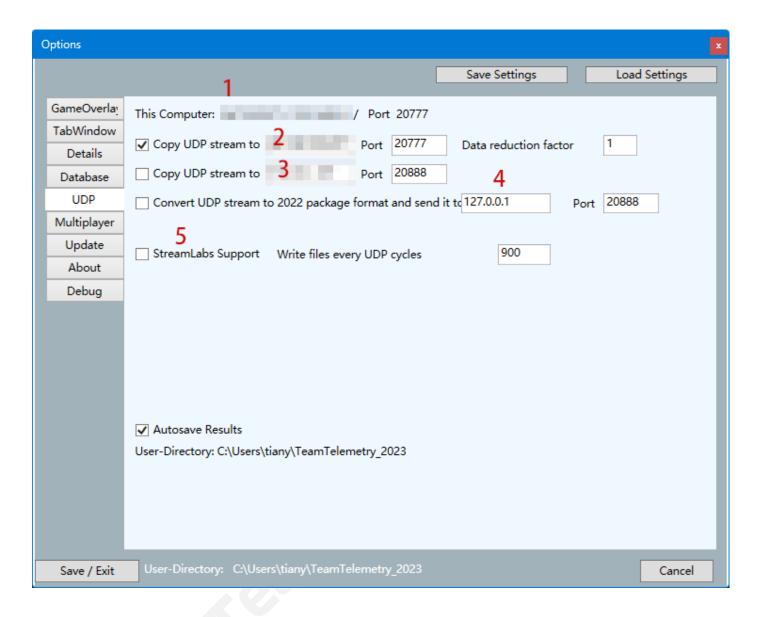
- 1^[4]: après l'activation, il écrasera le nom de l'utilisateur dans le jeu, y compris dans le Grand Prix multijoueur
- 2^[4]: écraser les couleurs de l'équipe affichées par l'utilisateur dans le jeu
- 3^[4]: le logo de l'équipe modifié ne peut être sélectionné que localement
- 4: La modification des polices ne peut être sélectionnée qu'à partir de fichiers locaux
- 5: actuellement pris en charge uniquement le chinois, l'anglais et l'allemand

Base de données



- 1 : ce n'est qu'après vérification que la base de données locale sera utilisée
- 2 : création d'une nouvelle base de données localement et permet la création de plusieurs bases de données
- 3 : charger la base de données créée
- **4 :** Ce n'est qu'après vérification que les résultats du concours seront enregistrés dans la base de données
- 5 : créer un ID sur la base de données officielle de Team Telemetry
- **6 :** afficher les données des amis dans le Hall of Fame de la télémétrie de l'équipe / Statistiques de la carte de piste pour le meilleur ami
- 7: Ce n'est qu'après vérification que cette fonctionnalité sera activée. Cette fonctionnalité peut être utilisée afin de fournir des statistiques de course sur votre propre serveur. (création d'une page e.g. HTML pour le tableau de chronométrage en direct, résultats finaux)
- 8: tester la connexion avec le serveur

UDP

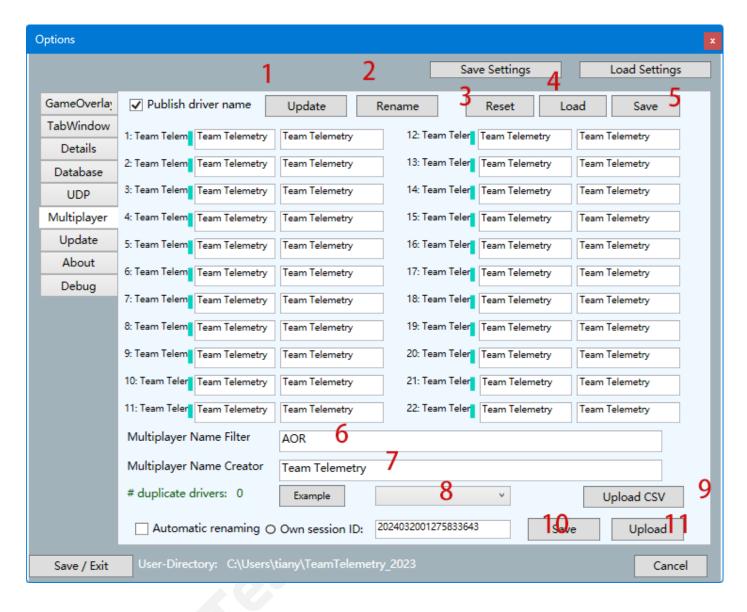


1: ici afficher l'adresse IP locale de l'utilisateur

2/3/4[2]: entrez l'adresse IP à laquelle vous souhaitez envoyer les données de télémétrie

5 : des fichiers texte seront créés qui pourront être utilisés par OBS / StreamLabs

Multijoueur

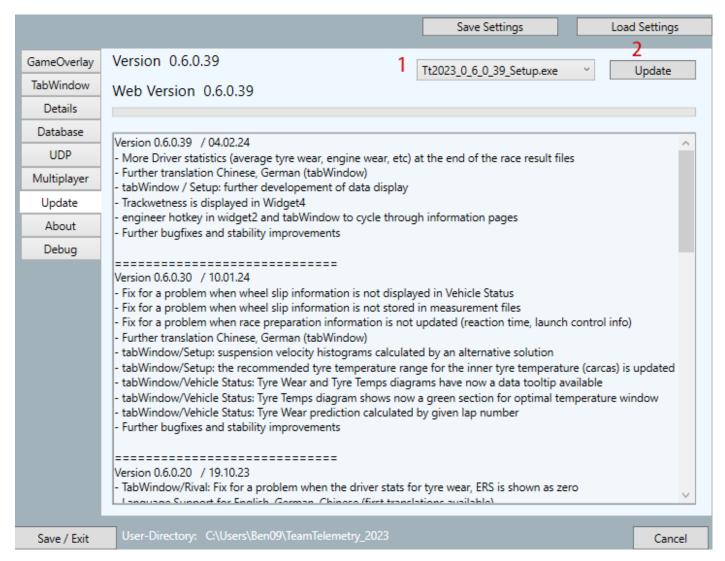


- 1 : Mise à jour tous les champs de texte seront mis à jour avec les noms actuels de la session de course
- 2 : Renommer après avoir changé le nom du pilote, le nouveau nom sera repris
- 3 : Réinitialiser tous les changements de nom des pilotes seront réinitialisés
- **4** : Charger un ensemble de noms de pilotes sera utilisé / liste de pilotes précédemment enregistrée
- 5 : Enregistrez la liste actuelle des pilotes
- 6: un masque de texte peut être filtré du nom du pilote (par exemple AOR_VETTEL -> VETTEL)
- **7 :** Si le nom du pilote n'était pas rendu public dans les sessions multijoueurs, un nom pouvait être généré
 - parmi ces tags %car%, %racenumber% et %driverID%
- 8 : si le jeu de traduction des pilotes a été envoyé au serveur TeamTelemetry (en utilisant l'ID de session affiché)

cet ensemble peut être réutilisé en choisissant un élément spécifique dans le tableau déroulant (le texte verbal dans (8) est lié à l'ID de session.

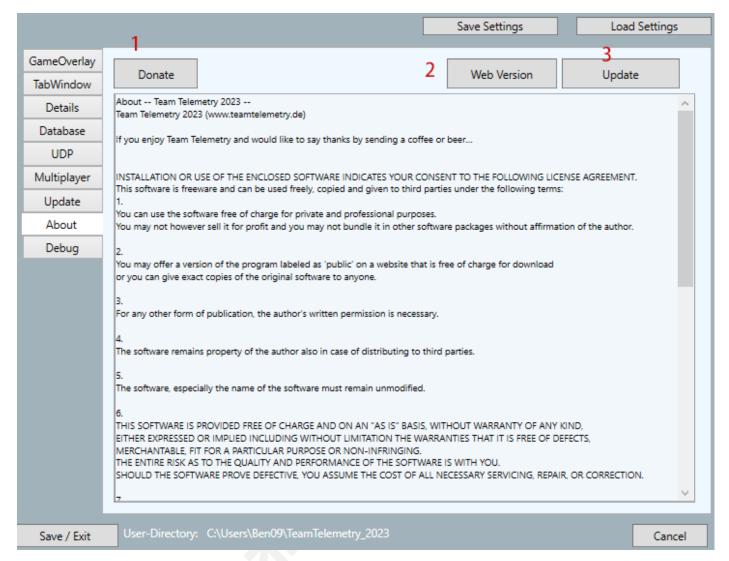
- **9** : Téléchargez un fichier CSV, une table de .csv précédemment enregistrée peut être téléchargée sur le serveur TeamTelemetry (avec l'ID de session lié)
- **10 :** Enregistrer : l'identifiant de la session en cours a pu être sauvegardé (visible plus tard dans la liste déroulante (8))
- 11 : Téléchargement : l'ensemble actuel de traduction est téléchargé sur le serveur TeamTelemetry (avec l'ID de session lié)

Mettre à jour



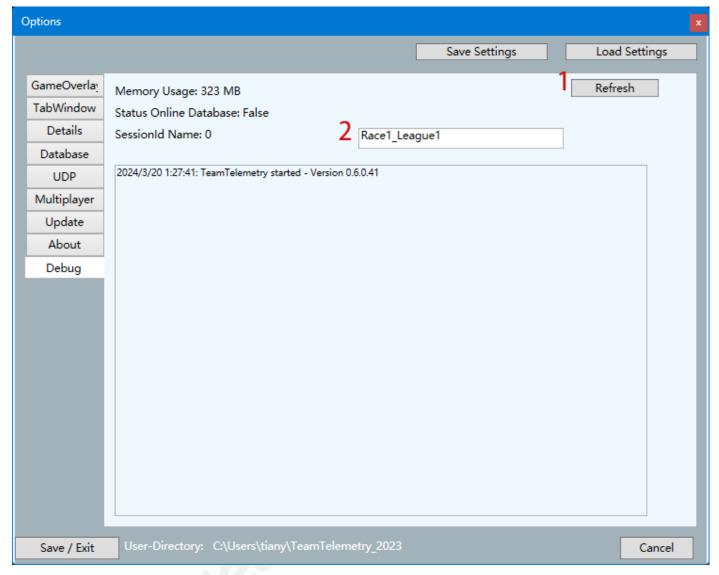
- 1 : Sélectionnez la version que vous souhaitez mettre à jour
- 2: cliquez pour mettre à jour

Environ



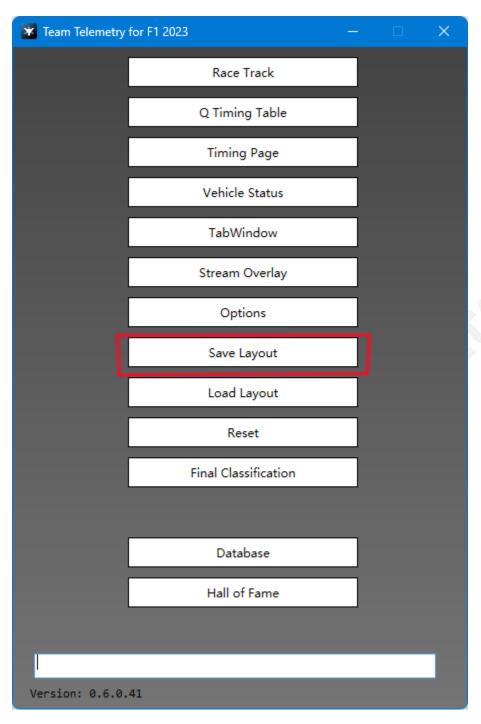
- 1 : à l'heure actuelle, la télémétrie de l'équipe est téléchargeable gratuitement, mais elle nécessite beaucoup d'efforts pour le développement et la maintenance du logiciel. Si vous le souhaitez, vous pouvez cliquer sur ce bouton pour faire un don, et nous vous en serions très reconnaissants
- 2 : cliquez pour ouvrir le site Web de l'équipe de télémétrie
- 3: cliquez pour Accédez à la page de téléchargement du site Web

Déboguer



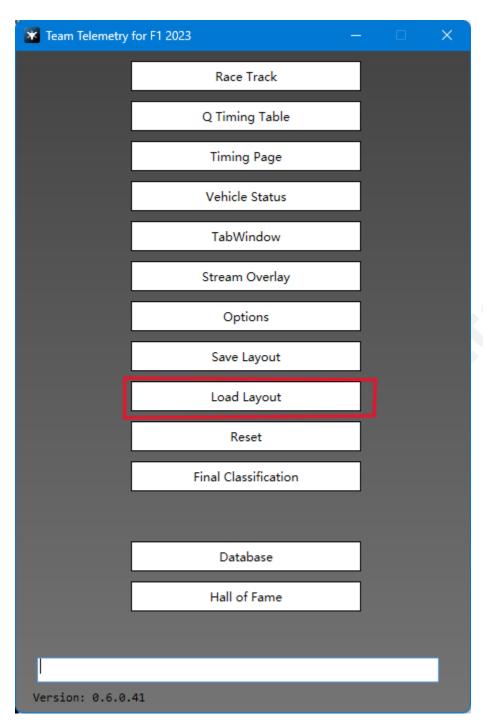
Seulement des trucs de débogage, pas important pour l'utilisateur

Enregistrer la mise en page



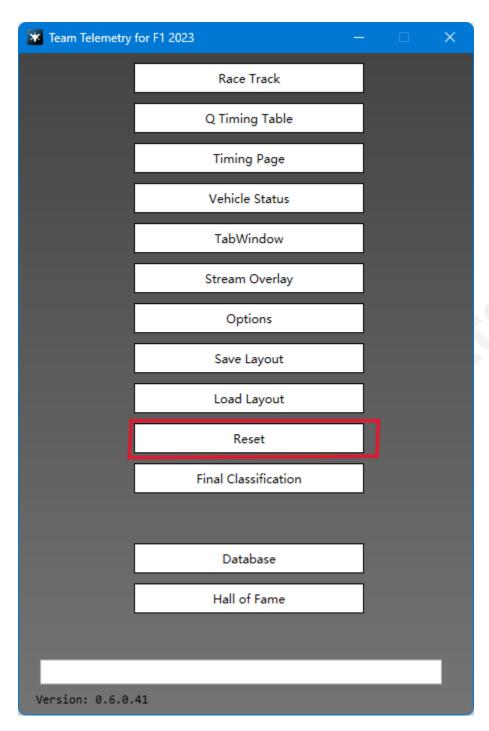
enregistrer la mise en page du widget et des fenêtres (TabWindow, table de synchronisation Q, etc.)

Disposition de la charge



Charger le widget précédemment enregistré et la mise en page des fenêtres

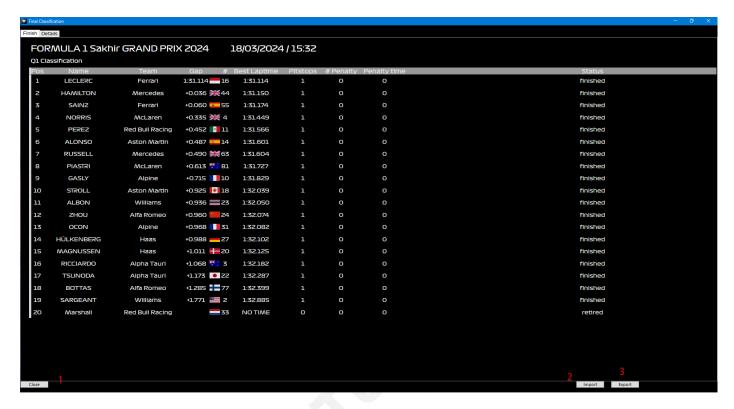
Réinitialisation



Pas important pour le conducteur

Classement final

Finir



- 1 clic pour fermer la fenêtre
- 2 : Importer les résultats de la partie précédemment sauvegardée
- 3 : Sauvegarder les résultats de la course en cours
- **P.S.**: les utilisateurs peuvent faire glisser le titre pour ajuster la barre d'information, etil peut être organisé dans l'ordre ou Inversez en cliquant sur le titre

Détails



1/2/3/4 : changer les informations qui doivent être affichées

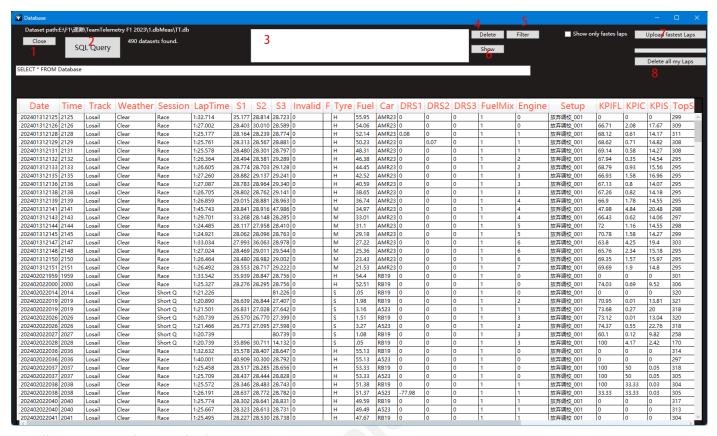
5/6/7/8 : change le nombre de pilotes à afficher

9 : Sélectionnez manuellement le pilote que vous souhaitez afficher

10 : Importer les résultats d'une partie précédemment sauvegardée

11 : Sauvegarder les résultats de la course en cours

Base de données



- 1 : cliquez pour fermer la fenêtre
- 2 : envoyer une requête SQL (SELECT * FROM Database, etc.) à la base de données
- 3 : jeux de données sélectionnés
- 4 : Supprimer les jeux de données sélectionnés
- 5 : Recherchez les résultats de course souhaités en filtrant les catégories
- 6: afficher le fichier de mesure lié au jeu de données sélectionné dans TabWindow/Setup
- 7 : télécharger le tour le plus rapide des utilisateurs dans la base de données de Team Telemetry (c'est utile lorsque vous le souhaitez
 - Comparez vos temps au tour avec ceux de vos amis)
- 8 : supprimer tous les temps au tour de la base de données de télémétrie de l'équipe

Temple de la renommée



- 1: Vue d'ensemble de toutes les pistes
- 2 : comparaison complète des temps au tour en Trial avec le meilleur ami

Autres infos

Suivre l'humidité:

Après avoir testé dans le jeu, nous avons suggéré aux utilisateurs de sélectionner des pneus dans différentes conditions d'humidité de la piste (selon les paramètres du jeu, les prévisions météorologiques peuvent être réglées sur approximatives, la situation spécifique doit être combinée avec les commentaires des pilotes dans le jeu)

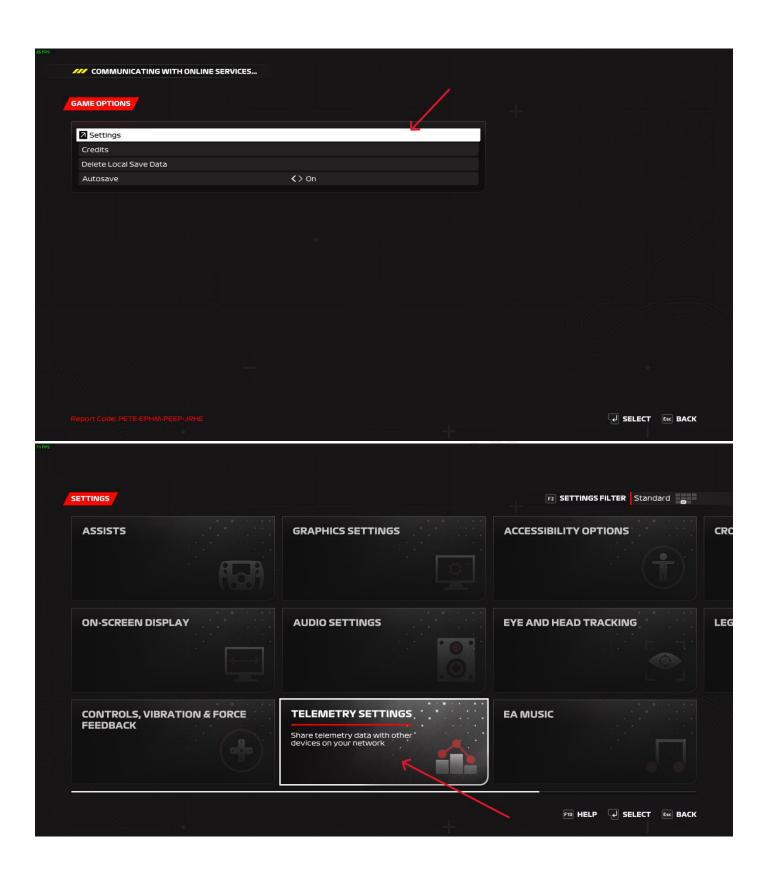
0%-25% pneus secs
25 à 40 % de pluie légère, mais pneus secs
40%-60% pluie légère, égal sec/inter
60%-85% pluie légère, inter
85%-100% fortes pluies, humide

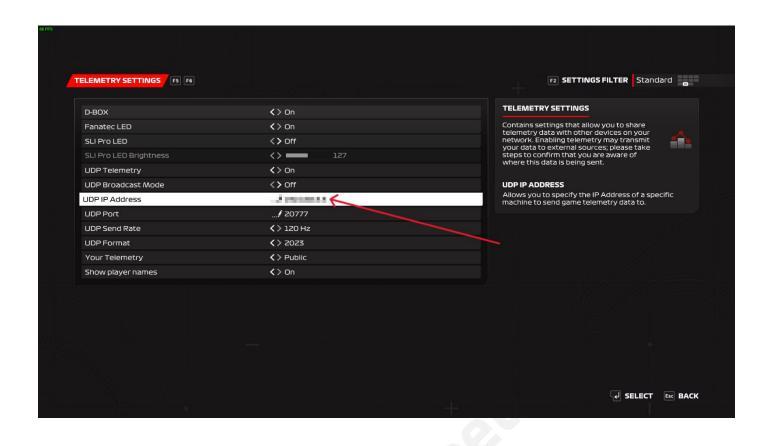
.send telemetry to others:

Au début, vous devez savoir envoyer des données de télémétrie à d'autres, vous devez tous être dans un même réseau local, nous vous recommandons un logiciel qui peut vous aider à rejoindre le même réseau local, ouvous pouvez également utiliser d'autres logiciels.

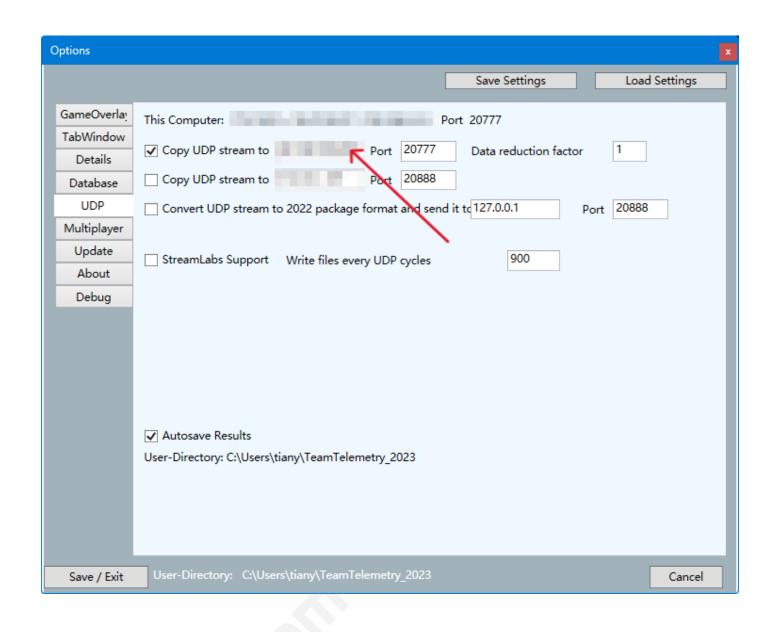
télécharger Radmin VPN : https://www.radmin-vpn.com/

Pour PS/Xbox :1st, assurez-vous que vous êtes tous dans le même réseau local 2ème, changez l'adresse IP udp (votre propre adresse IP / celle des pilotes) dans F1 23

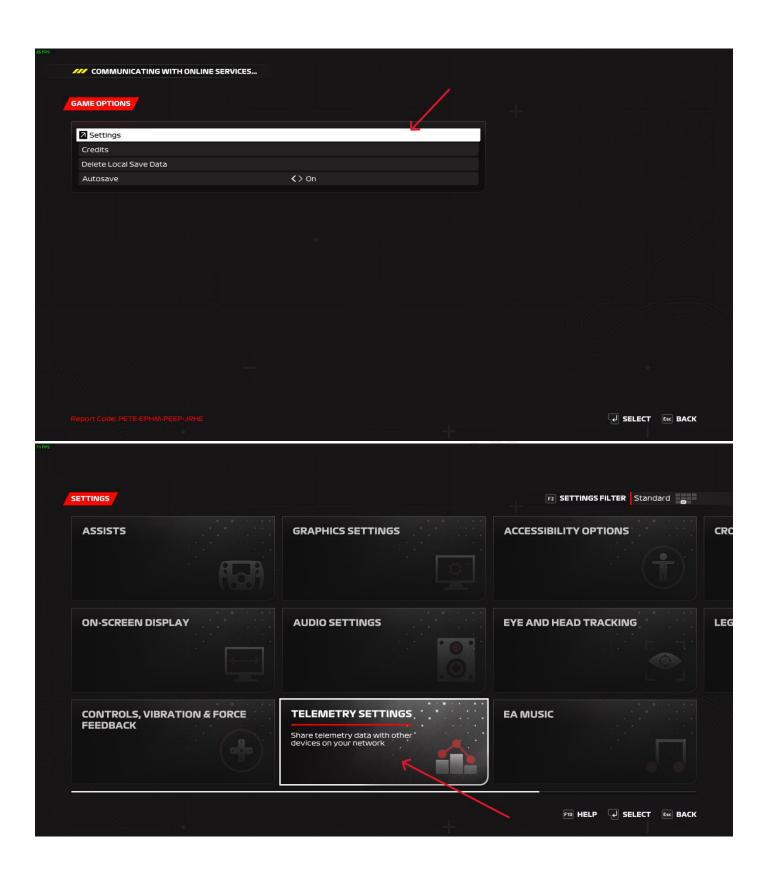


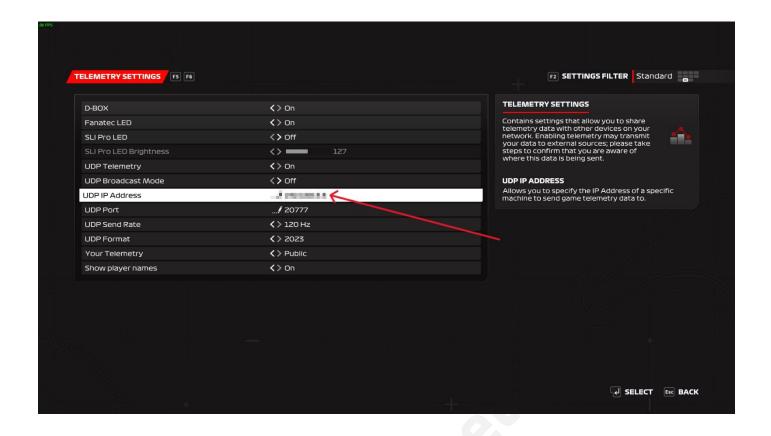


3ème, écrivez l'adresse IP de l'ingénieur (l'adresse IP s'affiche sur VPN) dans TT sur le PC du pilote



Pour PC : 1er, assurez-vous que vous êtes tous dans le même réseau local 2ème, écrivez l'adresse IP de l'ingénieur {l'adresse IP s'affiche sur VPN} dans F1 23 sur le PC du pilote





Vous pouvez regarder cette vidéo pour apprendre à l'utiliser : https://youtu.be/HFtEhFNRaxo

Bouton de réglage

puisque F1 23 peut être directement adapté à Logitech et à d'autres appareils, il n'est pas n écessaire de lier des boutons dans le jeu, pour d'autres appareils, les boutons d'action UDP doivent être liés dans le jeu.

