

kite 2-0



Voor u getest. Voor de vliegerende computer-o-fiel of computerende vlieger-o-fiel.

Na het verschijnen van het boek Stuntvliegers II in maart 1994 kwam in juni 1994 ook het bij het boek passende vliegercomputerprogramma Kite 1.0 op de markt. Net als in de vliegerbouwerswereld waar constant nieuwe modellen worden ontwikkeld, staat ook de ontwikkeling van dit handige vliegerprogramma niet stil. Sinds 1 juli is versie 2.0 in de vliegerwinkels te koop.

Voor wie het nog niet in de winkel heeft zien liggen en degene die op dat moment nog geen PC in zijn of haar bezit had en voor de gebruikers van Kite 1.0 en andere geïnteresseerden heb ik het programma eens stevig aan de tand gevoeld.

Kite 2.0.

Kite 2.0 bestaat eigenlijk uit drie verschillende programma's

1) KiteFlight.

Een programma, geprogrammeerd door Peter van den Hamer, waarmee je ballet en precisieroutines voor teams of duo's kunt programmeren en op je scherm kunt zien hoe het er op het vliegerveld uit zou

moeten zien. Dit programma is te gebruiken zonder het boek. Door middel van een simpele programmeertaal kun je een routine schrijven en die aan je teamleden of duopartner geven, zodat die thuis op de PC de routine kan bestuderen. Het programmeren is niet al te moeilijk. Zelfs ik, niet gehinderd door enige wiskundige knobbel, heb na enig oefenen en het doorlezen van de documenten die ook in het programma zitten, een aantal duofiguren geprogrammeerd. Een zeer uitgebreide 'helpfunctie' helpt de beginnende programmeur op zijn weg. Als je tijdens het programmeren je routine wilt uittesten en je hebt een fout gemaakt, dan geeft het programma zelf aan welke en in welke regel. Zelf verbeteren doet het helaas nog niet.

Wat zijn de nieuwe zaken in KiteFlight?

- KF2.0 is op HD-diskette in plaats van DD-diskette uitgegeven.
- Het programma moet op de harde schijf geïnstalleerd worden, hetgeen ± 1 à 2 minuten in beslag neemt.

- Na het openingsscherm verschijnen er handige tips in beeld en hoe vaker je KF gebruikt verschijnen er verdergaande tips in beeld, ook hoe je deze tips kunt benutten.
- Een zeer plezierige verbetering is het SPEED-commando, waardoor de vliegers in de routine verschillende snelheden kunnen hebben; bijvoorbeeld bij een Arc de Triomph.
- Het SYNC(hronize) commando dat er voor zorgt dat de vliegers tegelijkertijd op een bepaalde plek aankomen of tegelijkertijd aan een loop beginnen.
- Handig is ook de segment-teller in de rechter beneden hoek van je scherm.
- Voor de technuten onder ons staat er ook een 32bits versie van de KiteFlight op de diskette, voor 386 computers en hoger, met je XT of AT kun je het wel vergeten.
- Onder Windows 3.x/95, OS/2.1/Warp draait KF32 nu ook prima.