

Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Ossy Esteve - 12 May 2011 00:53

Hola,

Si es tecnicamente posible y para beneficio de todos...

Quiero sugerir que se cambie el tiempo de espera empezando carrera desde el pit, me parece excesivo.

Por reglamento se tiene que poner verde el semaforo unos segundos despues de que el ultimo coche haya rebasado la linea de pit. En el mod tarda muchisimo, demasiado.

No debi parar el motor a llegar a parrilla, quite y puse contacto al llegar a mi posición.

Salen los coches para vuelta de calentamiento y mi motor no arranca...Macanicoooooo cagoento!!

El reglamento es el reglamento, OK. Toca remontar.

Salgo desde el pit y a por puntos...los que sean.

Por aquello de las prisas del momento y para no cagarla más salgo del box cuando restaba un tercio de la vuelta de calentamiento y me preparo para salir:

Empieza la carrera...espero a que se ponga verde.....tarda.....tick tack...j**** el motor se calienta.

Espero...rojo, los coches en carrera veo en el mapa que estan en el ultimo sector....ROJO!

mi coche parece una barbacoa.....ROJO! salgo o...adiós, me van a penalizar otra vez, pense...sera un drivetruuu o stop & go, el coche se quema.....SALGO YA!!

DESCALIFICADO 🚩
GAME OVER.....CAGOENTOLOQUESEMENEA 🚩

Deberiamos regular el hecho de quedarse parado el motor en parrilla o bien cambiar el tiempo de espera para empezar desde el pit. Que decis?

Buena carrera hicisteis todos mamoncetes!!! 🤖

Nos vemos en la pista!!

=====

Re: Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Avatares De Orion - 12 May 2011 10:28

Analiza el video haber si descubres pq no te arrancaron el motor, asegurate de que estabas bien colocado y que tenias el contacto dado. Eso no habia pasado hasta ahora. Recuerda que si quedan unos 5 segundos no merece la pena apagar el motor. Y que si lo apagas y das el contacto cuando se ha acabado el tiempo de la formacion ya no te lo arranca.

Llevo tiempo buscando donde se puede cambiar el tiempo de salida desde el pitlane, pero no lo encuentro. Llevo mas de un año queriendolo encontrar, precisamente estos dias lo he estado buscando de nuevo ya que lo anote para la siguiente version la 2.0 que empezaremos enseguida a testar, pero no veo la manera de cambiar eso. Si sabes como hacerlo yo llevo tiempo comentandolo en el TS.

Si teneis que salir desde el pitlane, salir del garage justo antes de que se ponga el semaforo en verde. Es responsabilidad de cada piloto entrenar esas cosas contra la IA, o bien en el server con amigos. Lo mismo que el SC, que estoy seguro que casi nadie lo ha entrenado, los doblajes, duelos en pista, etc...

Lo del calentamiento del motor hay que probarlo bien, lo he reducido en parado ya que hay muchas ocasiones en las que pilotos se quedan descolgados en la vuelta de calentamiento, o no se colocan bien en su posición desatendiendo el mensaje de chat que te avisa, y luego hay que esperar una eternidad, pero también afecta al calentamiento en marcha.

También he reducido el tiempo de reparaciones de la suspension ya que tenemos el problema de que uno puede estar arreglando el coche durante 400 segundos y su compañero necesite 4 para cambiar ruedas siendo imposible abortar la reparación. Tambien habra que probarlo en el server.

Siento mucho lo que te ha pasado, espero que sirva para que quede patente que no solo es necesario entrenar vueltas rapidas en pista, tal y como esta expuesto en las pautas en el reglamento.

=====

Re: Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Celes Lucho - 12 May 2011 19:38

Parece ser que el semáforo se pone en verde cuando el lider o el último de los que salen desde parrilla (habrá que hacer la prueba) ha cruzado la marca del sector 1 (que habitualmente son 20-30 segundos).

(No he encontrado ningún parámetro para cambiarlo).

=====

Re: Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Avatares De Orion - 13 May 2011 10:30

Si. Yo intente cambiarlo en el codigo del circuito, encuentre las referencias donde se ubican las lineas de los sectores, e incluso, por probar, intente añadir un sector como linea de final de pit lane, pero nada, el rFactor solo parece reconocer tres sectores.

Python es un lenguaje de programación, y he encontrado esto en rFactor central:

www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=rFactor2Python

No se si será para el rFactor o el rFactor2, en cualquier caso con la inminente salida del rFactor2 no creo que merezca la pena darle mas vueltas a esta Mod. Y espero con toda mi alma que el año que viene usemos rF2 🍷

=====

Re: Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Potaje Potajillo - 13 May 2011 11:44

Pues yo no lo veo tan mal como está, es cuando el último piloto cruza el primer sector (o eso creo), pero si se encendiera como en el real creo que casi valdria la pena salir desde el pitlane y asi te evitas la loteria de las primeras curvas, que es lo que hizo que se retrasaran los últimos pilotos en cruzar la linea del primer sector, se hace largo porque salistes muy pronto, estabamos a mitad de vuelta de calentamiento, yo creo que si hubieras "escapado" hubieras vuelto a salir de boxes ¿no?, con el coche "nuevo".

=====

Re: Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Celes Lucho - 13 May 2011 15:10

... Además a 50 vueltas no es algo tan decisivo.

Sobre el rFactor2Python, hace que puedas usar Python para hacer plugins en el rFactor (en el actual).

Lo suyo es hacerlo directamente en C++ con el Visual C++, pero para gusto hay lenguajes.

Documentación ... o algo por el estilo:

rfactor.net/downloads/docs/rFactorInternalsPlugin.pdf

Proyecto ejemplo (y .h para documentación)

www.rfactor.net/downloads/utills/InternalsPluginsV3.zip

(Utilizando este interface es como funciona el plugging del Motec para sacar los datos del rFactor)

Si alguien quiere hacer algo de esto yo le puedo echar un mano.

Saludiños, Celes.

=====

Re: Empezar carrera desde el Pitlane

Publicado por Avatares De Orion - 13 May 2011 15:39

Ahh! para mi el c++ o visual C++ es mucho mas amigable XD

Aunque hace mas de 10 años que ya no programo en C, ahora solo php :/

De todas formas, como digo, me parece inutil hacer ya nada para el rFactor1. Cuando veamos la limitaciones de rFactor2 veremos en q mod nos enfrascamos XD

=====