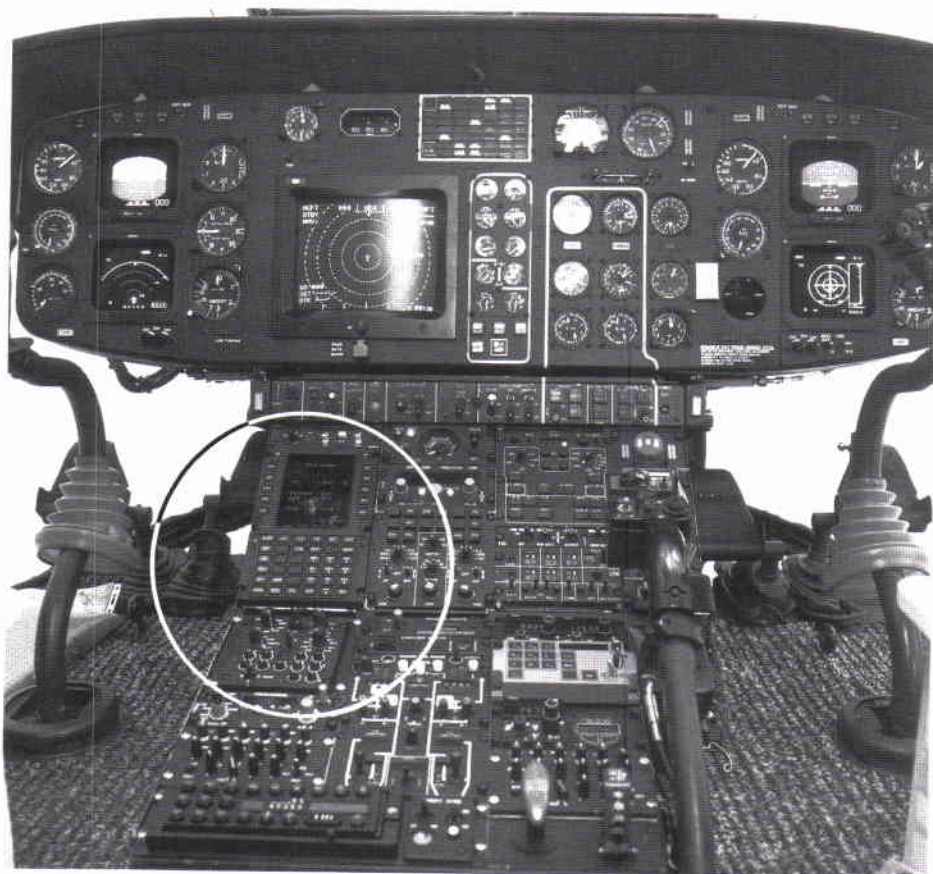


Navigeringsystemet i HKP 10 simuleras på PC

Text: Runo Tirholm, FFV-Aerotech

Navigeringsystemet i HKP 10 innehåller många komplexa funktioner. Bland annat kan man i förväg programmera in färdväg och sökmönster för olika räddningsuppdrag. Denna information plus uppgifter från olika sensorer presenteras på en bildskärm på instrumentpanelen. Det är unika funktioner, som inte tidigare använts av helikopterpiloter. För att underlätta utbildningen av dessa har FFV-Aerotech, på uppdrag av FlygEL2, tagit fram ett simuleringsverktyg applicerat på en persondator.



□ Den konventionella metoden för träning är att via manualer med en mängd bilder försöka följa vad som sker under en flygning har visat sig alltför arbetsam. Det var anledningen till att en ny metod prövades och resultatet har blivit mycket uppskattat. Man kan nu följa vad som sker under ett flyguppdrag på persondatorns bildskärm, växla mellan olika menyer precis som på det verkliga navigeringssystemet på helikopter 10.

Programvaran har utvecklats på en IBM-kompatibel persondator. Programspråket är Turbo Pascal med tillägget Turbo Paint Tools för att generera grafiken på bildskärmen. Själva programmet är hierarkiskt uppbyggt och organiserat i moduler och procedurer, där strukturerad programmering enligt JSP-metoden har använts.

Ytterligare en fördel med att, som i det här fallet, simulera navigeringsfunktionerna är att man inte behöver anskaffa någon speciell utrustning utöver en vanlig persondator, som man laddar med den aktuella programvaran. ■

