

DCSLogViewer

Manuel d'utilisation

Version 1.0.0

Auteur Sunski34

Table des matières

Introduction.....	2
Généralités.....	2
Log DCS.....	3
Autres types de log.....	4
Ouverture d'un log et navigation simple.....	5
Ouverture du log.....	5
Navigation simple.....	7
Recherches et marquages.....	8
Recherches.....	8
Marquages.....	9
Filtrages.....	11

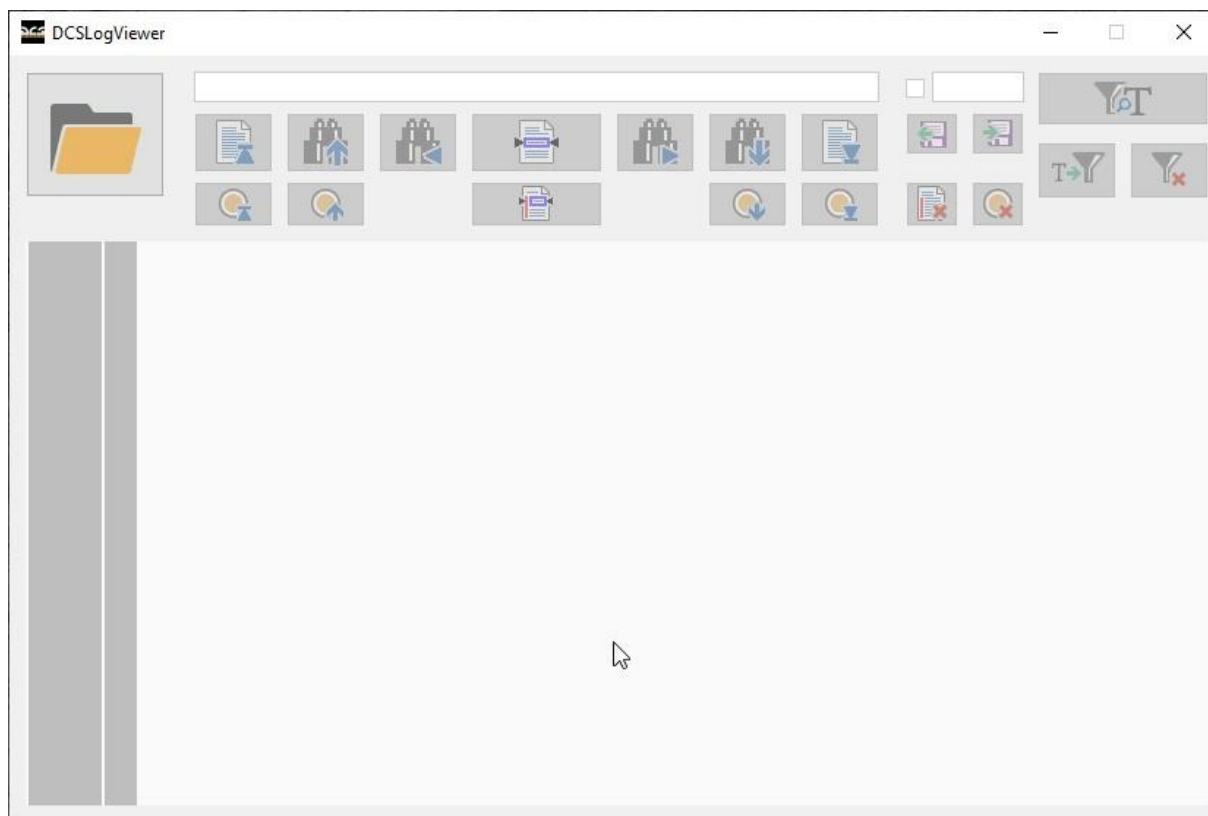
Introduction

Généralités

DCSLogViewer est un outil d'aide permettant l'affichage et la gestion du log de DCS, y compris lors du déroulement d'une mission DCS. Une fois lancé, DCSLogViewer se positionne en premier plan, même quand DCS est actif. De plus, le log est mis à jour en temps réel dès que DCS est lancé.

Nota : DCS recrée un fichier log dcs.log vide à son démarrage. Aussi, si le fichier dcs.log est ouvert dans DCSLogViewer avant le lancement de DCS, l'ancien fichier restera visible dans DCSLogViewer. Il faudra donc penser à le réouvrir.

DCSLogViewer a été pensé pour être simple d'utilisation. Au lancement, la fenêtre suivante apparaît.



La fenêtre du logiciel peut être redimensionnée avec une restriction sur sa taille minimale.

Les fonctions se décomposent en 5 zones :



La zone 1 permet l'ouverture d'un fichier log.

La zone 2 possède deux éditeurs permettant de définir des recherches ou des filtres.

La zone 3 représente les fonctions de recherches, de déplacement et de marquage.

La zone 4 définit les fonctions de filtrage.

Enfin, la zone 5 permet l'affichage du log et la sélection des entrées de ce dernier. Cette zone est limitée à droite et en bas par un ascenseur afin de pouvoir faire défiler les lignes du log.

Log DCS

Un log DCS est composé d'un ensemble de lignes de texte définissant les entrées de log. Une entrée de log débute par la date au format AAAA-MM-JJ sauf pour la première ligne qui correspond à l'ouverture du log et la dernière ligne quand dcs est fermé, qui correspond à la fermeture du log.

Si DCSLogViewer détecte un log DCS la gestion des entrées est complète :

- Une entrée DCS peut être limitée à une ligne :

```
623 2020-12-20 19:18:14.022 DEBUG Database: ---db_years.lua loaded!---
624 2020-12-20 19:18:14.022 DEBUG Database: Duplicate launcher: FAB_50./CoreMods/aircraft/MiG-19P/WEAPON
625 2020-12-20 19:18:14.022 DEBUG Database: Duplicate launcher: FAB_100M./CoreMods/aircraft/MiG-19P/WEAP
626 2020-12-20 19:18:14.029 INFO EDCORE: Loaded F:/DCS World Open Beta/CoreMods/aircraft/AV8BNA/bin/AV8
627 2020-12-20 19:18:14.031 INFO EDCORE: Loaded F:/DCS World Open Beta/CoreMods/aircraft/C-101/bin/C101
628 2020-12-20 19:18:14.033 INFO EDCORE: Loaded F:/DCS World Open Beta/CoreMods/aircraft/ChinaAssetPack
629 2020-12-20 19:18:14.034 INFO EDCORE: Loaded F:/DCS World Open Beta/CoreMods/aircraft/ChinaAssetPack
630 2020-12-20 19:18:14.036 INFO CE2_AI: Loading CE AI
631 2020-12-20 19:18:14.036 INFO EDCORE: Loaded F:/DCS World Open Beta/CoreMods/aircraft/Christen Eagle
632 2020-12-20 19:18:14.039 INFO EDCORE: Loaded F:/DCS World Open Beta/CoreMods/aircraft/F14/bin/F14-AI
```

- Une entrée DCS peut s'étendre sur plusieurs ligne de log :

```

640 2020-12-20 19:18:14.826 INFO SOUND: Added sound path: D:\... 5.openbeta\So
641 2020-12-20 19:18:14.890 INFO DCS: options.graphics =
642 {
643   ['messagesFontScale'] = 1;
644   ['rainDroplets'] = true;
645   ['LensEffects'] = 3;
646   ['heatBlr'] = 0;
647   ['anisotropy'] = 3;
648   ['water'] = 1;
649   ['motionBlur'] = 0;
650   ['outputGamma'] = 1.9;
651   ['treesVisibility'] = 6000;
652   ['aspect'] = 2.38888888888889;
653   ['lights'] = 2;
654   ['shadows'] = 2;
655   ['MSAA'] = 1;
656   ['SSAA'] = 0;
657   ['civTraffic'] = 'medium';
658   ['clutterMaxDistance'] = 1500;
659   ['cockpitGI'] = 0;
660   ['terrainTextures'] = 'min';
661   ['multiMonitorSetup'] = 'lcamera';
662   ['shadowTree'] = false;
663   ['chimneySmokeDensity'] = 3;
664   ['fullScreen'] = false;
665   ['DOF'] = 0;
666   ['clouds'] = 1;
667   ['forestDistanceFactor'] = 1;
668   ['flatTerrainShadows'] = 0;
669   ['width'] = 3440;
670   ['visibRange'] = 'High';
671   ['SSLR'] = 0;
672   ['effects'] = 3;
673   ['SSAO'] = 0;
674   ['useDeferredShading'] = 1;
675   ['sync'] = false;
676   ['textures'] = 2;
677   ['scaleGui'] = 1;
678   ['preloadRadius'] = 150000;
679   ['height'] = 1440;
680   ['terrainMapMFD'] =
681   {
682     ['distance'] =
683     {
684       ['mapLodDistance3'] = 200000;
685       ['mapLodDistance2'] = 100000;
686       ['mapLodDistance0'] = 25000;
687       ['mapLodDistance1'] = 50000;
688     };
689   };
690 };
691 2020-12-20 19:18:20.280 ERROR VISUALIZER: unable to init OpenVR runtime: Hmd Not Found (108)
692 2020-12-20 19:18:20.291 INFO GRAPHICSVISTA: renderer: 'dx11backend.dll'


```

Autres types de log

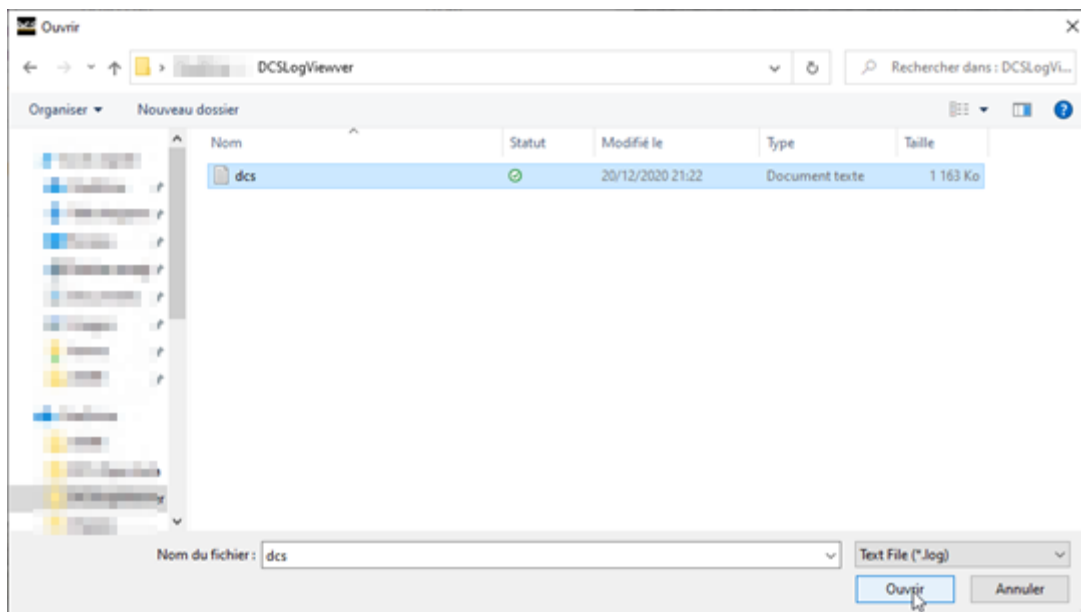
Un fichier texte avec l'extension .log peut être également ouvert. Dans ce cas, chaque ligne de log sera vue comme une entrée.

Ouverture d'un log et navigation simple

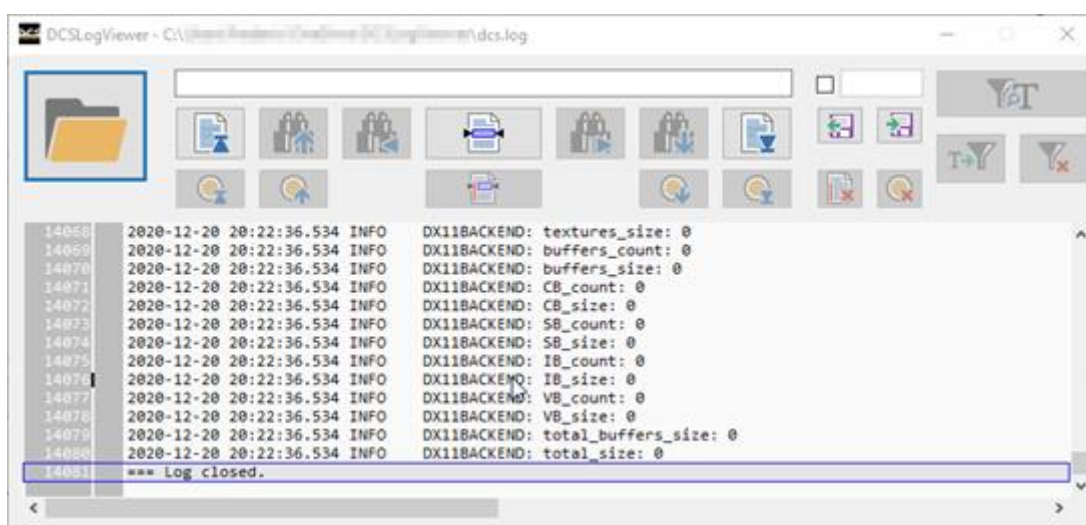
Ouverture du log

Pour ouvrir un log il faut cliquer sur le bouton .

Il faut alors sélectionner le fichier log à ouvrir et appuyer sur Ouvrir, comme ci-dessous :

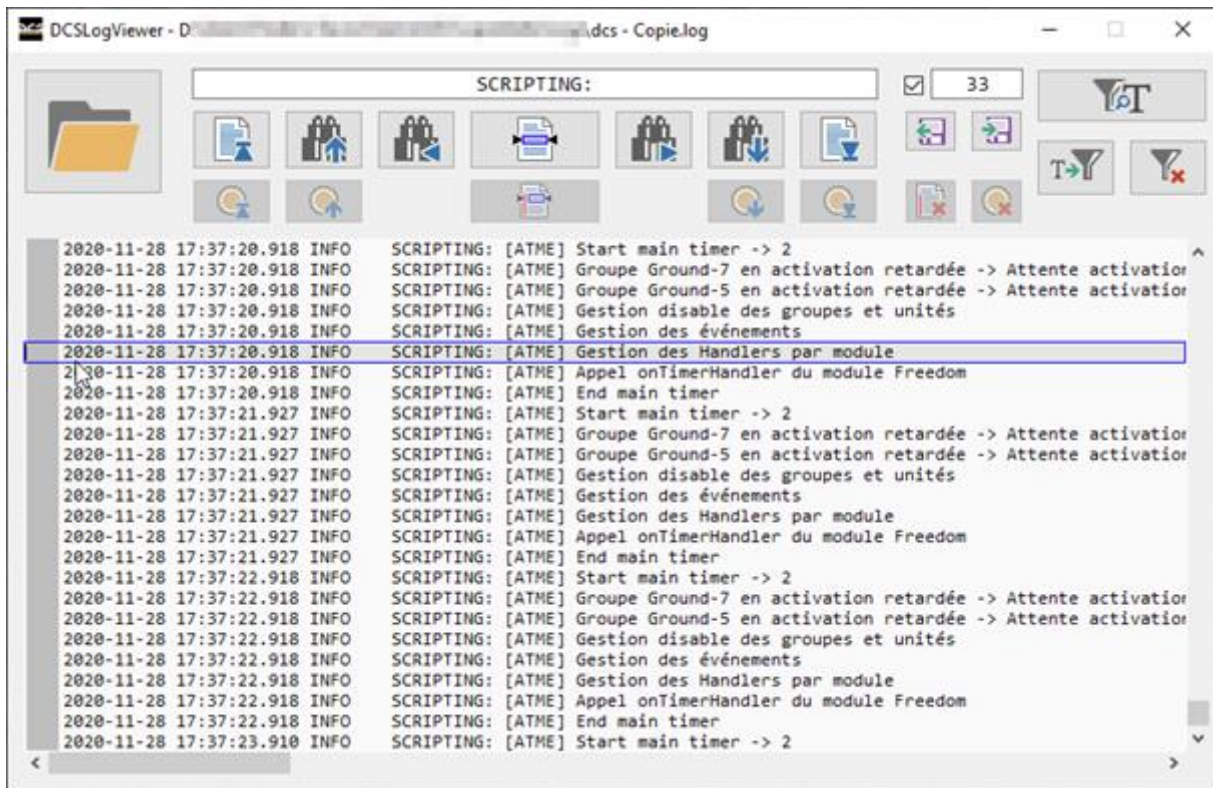


Dès lors, le fichier est ouvert et les fonctionnalités disponibles sont accessibles dans les zones correspondantes. A gauche dans la zone d'affichage sont mentionnées les numéros de ligne.

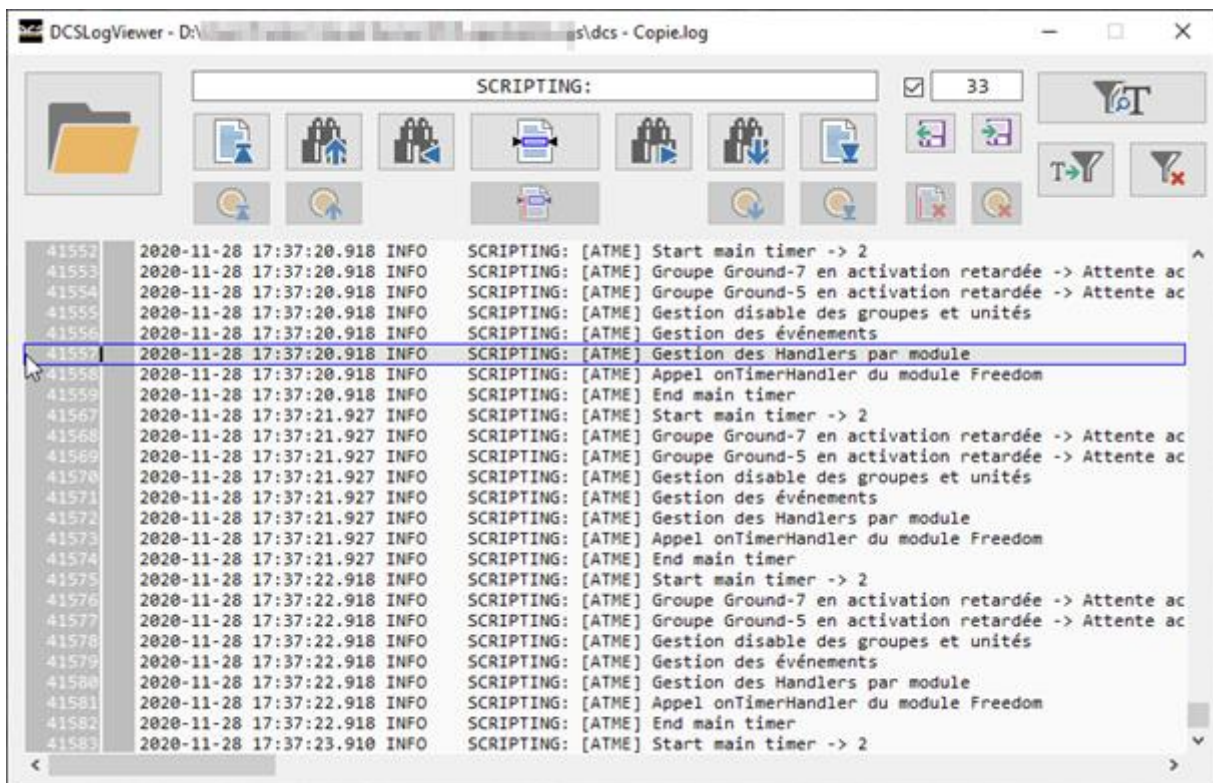


Juste après les numéros ligne, un trait noir vertical matérialise la ligne sur laquelle se positionne la souris.

Un double clic gauche sur les numéros de ligne ou ce trait cache les numéros de ligne :



Un nouveau double clic gauche sur le trait vertical les fait réapparaître :



A droite de ce trait noir vertical et avant la zone d'affichage se situe la zone de marquage.


Navigation simple


A tout moment une entrée du log est sélectionnée. Une entrée sélectionnée est encadrée par rectangle bleu avec un fond légèrement plus foncé.

A l'ouverture du log, c'est la dernière entrée comme sur l'image précédente.

Il est possible de sélectionner n'importe quelle entrée par un simple clic gauche souris et en se déplaçant avec les ascenseurs.


Le premier éditeur est actif tout comme la boîte à cocher sur sa droite. La boîte à cocher active le deuxième éditeur qui n'est utilisé que pour les filtrages (voir la section filtrages).



Le bouton  permet de revenir à la première entrée qui sera alors sélectionnée.

Le bouton  permet d'aller à la fin du log et sélectionne la dernière entrée.

Si le log sélectionné est ouvert par DCS, le défilement du log sera visible avec un déroulement en temps réel. Pour ce faire, il faut être positionné en fin de log soit par l'ascenseur vertical soit en appuyant sur

le bouton . Le déroulement en temps réel

Le bouton  permet d'afficher à l'écran la zone sélectionnée. Cela peut être utile après avoir utilisé l'ascenseur vertical pour se déplacer.

Enfin, le bouton  permet de sauver les informations saisies dans les éditeurs. Si les éditeurs sont vides la sauvegarde sera supprimée. Le bouton  permet de récupérer les informations sauvegardées. En l'absence, ce bouton n'est pas accessible.

Recherches et marquages

Recherches

Pour effectuer une recherche, il faut avant tout saisir un texte dans le premier éditeur. Cette saisie peut se faire de plusieurs manières :


- En saisissant directement le texte avec le clavier
- En sélectionnant un mot séparé par des espaces par un double click gauche sur le mot souhaité dans la zone d'affichage du log. Le mot sera alors recopier dans l'éditeur
- En sélectionnant avec le bouton gauche un ou plusieurs caractères. Pour ce faire, il faut se positionner sur le début de la sélection souhaitée, enfoncer le bouton gauche, le maintenir et déplacer la souris jusqu'à la fin de la sélection souhaitée, puis relâcher le bouton gauche. Dès lors la sélection sera copiée dans l'éditeur. Il est possible d'étendre une sélection par la droite en maintenant en plus la touche <Shift> ou <Maj> du clavier.


Si l'éditeur ne contient que des espaces, aucune fonction de recherche ne sera active. Dans le cas contraire, les fonctions de recherches sont disponibles.


La sélection de texte est mise en évidence par une écriture blanche sur fond bleu (comme [ATME] ci-dessous) :


41599	2020-11-28 17:37:25.048	INFO	Scripting: event:weapon=R-27ET (AA-10D),t=21951.14,type=shot,initiator
41600	2020-11-28 17:37:25.048	INFO	SCRIPTING: [ATME] Event 1 déclenché
41601	2020-11-28 17:37:25.048	INFO	SCRIPTING: [ATME] Création weapon 16836865 -> ok
41602	2020-11-28 17:37:25.048	INFO	SCRIPTING: [ATME] ...

Ces fonctions permettent de rechercher les lignes qui dispose des informations saisies, vers le haut ou le bas du log. Si la fin est atteinte, la recherche reprend au début. Si le début est atteint, la recherche reprend à la fin.

Le bouton  permet de rechercher la première occurrence en partant de l'entrée sélectionnée en cours en remontant les entrées du log. Si une entrée contient plusieurs occurrences, seule la dernière

occurrence de l'entrée sera mise en évidence. Le bouton  permet une recherche plus détaillée en balayant toutes les occurrences de toutes les entrées vers le haut du log.



Le bouton  permet de rechercher la première occurrence en partant de l'entrée sélectionnée en cours en descendant les entrées du log. Si une entrée contient plusieurs occurrences, seule la première

occurrence de l'entrée sera mise en évidence. Le bouton  permet une recherche plus détaillée en balayant toutes les occurrences de toutes les entrées vers le bas du log.

Marquages

Deux types de marquages sont possibles. Le plus simple est un marqueur de début, qui permet par exemple d'indiquer le début de mission. Ceci est utile lors que l'on se déplace avec l'ascenseur grâce à l'affichage visuel engendré. Un click droit dans la zone de marquage permet l'affichage d'un trait vertical rouge débutant à la sélection et qui s'étend jusqu'à la fin du log comme ci-dessous :

```
41599 2020-11-28 17:37:25.048 INFO SCRIPTING: event:weapon=R-27E1 (AA-100),L=21951.14,type=SHOT,initiator
41600 2020-11-28 17:37:25.048 INFO SCRIPTING: [ATME] Event 1 déclenché
41601 2020-11-28 17:37:25.048 INFO SCRIPTING: [ATME] Création weapon 16836865 -> ok
41602 2020-11-28 17:37:25.048 INFO SCRIPTING: [ATME] Appel event (type WEAPON) callback de l'unité SU-3-2
41603 2020-11-28 17:37:25.048 INFO SCRIPTING: [ATME] Event WEAPON SHOT généré pour SU-3-2
41604 2020-11-28 17:37:25.168 DEBUG Scripting: make: country: 0
```

Cette action active deux boutons. Le bouton  permet de supprimer ce marquage pour en définir un nouveau. Le bouton  permet de sélectionner et de visualiser la ligne correspondant au début du trait rouge vertical.

Un autre type de marquage permet de définir des entrées jugées importantes. Ce marquage se fait par un click gauche dans la zone marquage. Une marque jaune sur fond blanc est alors positionnée. Les deux marquages peuvent cohabiter :



```
5304 2020-11-28 16:41:31.477 WARNING LOG: 1479 duplicate message(s) skipped.
5305 2020-11-28 16:41:31.477 INFO SCRIPTING: [ATME] Tracking sur zone Sun - classe C_Unit
5306 2020-11-28 16:41:31.477 WARNING LOG: 4 duplicate message(s) skipped.
```



Si l'entrée occupe plusieurs lignes de log, le marquage inclut toutes les lignes :


```
648 2020-11-28 16:30:32.983 INFO SOUND: Added sound path: D:\
649 2020-11-28 16:30:33.051 INFO DCS: options.graphics =
650 {
651   ['messagesFontScale'] = 1;
652   ['rainDroplets'] = true;
653   ['LensEffects'] = 3;
654   ['heatBlr'] = 0;
655   ['anisotropy'] = 3;
656   ['water'] = 1;
657   ['motionBlur'] = 0;
658   ['outputGamma'] = 1.9;
659   ['treesVisibility'] = 6000;
660   ['aspect'] = 2.3888888888889;
661   ['lights'] = 2;
662   ['shadows'] = 2;
663   ['MSAA'] = 1;
664   ['SSAA'] = 0;
665   ['civTraffic'] = 'medium';
666   ['clutterMaxDistance'] = 1500;
667   ['cockpitGI'] = 0;
668   ['terrainTextures'] = 'min';
669   ['multiMonitorSetup'] = 'lcamera';
670   ['shadowTree'] = false;
671   ['chimneySmokeDensity'] = 3;
672   ['fullScreen'] = false;
673   ['DOF'] = 0;
674   ['clouds'] = 1;
675   ['forestDistanceFactor'] = 1;
676   ['flatTerrainShadows'] = 1;
677   ['width'] = 3440;
678   ['visibRange'] = 'High';
679   ['SSLR'] = 0;
680   ['effects'] = 3;
681   ['SSAO'] = 0;
682   ['useDeferredShading'] = 1;
683   ['sync'] = false;
684   ['textures'] = 2;
685   ['scaleGui'] = 1;
686   ['preloadRadius'] = 150000;
687   ['height'] = 1440;
688   ['terrainMapMFD'] =
689   {
690     ['distance'] =
691     {
692       ['mapLodDistance3'] = 200000;
693       ['mapLodDistance2'] = 100000;
694       ['mapLodDistance0'] = 25000;
695       ['mapLodDistance1'] = 50000;
696     };
697   };
698 };
699
700 2020-11-28 16:30:36.165 INFO VISUALIZER: LAUNCH IN VR : OpenVR : HP Reverb VR Headset VR1000-2xxx0
701 2020-11-28 16:30:36.184 INFO GDAPHITCUTCL: renderon: 'Avi1harkend.dll'
```

Un nouveau clic gauche sur une marque posée viendra la supprimer.

Dès qu'une marque est posée, des fonctionnalités de déplacement entre marques ou de suppression sont possibles.

Le bouton  affiche la première marque positionnée à partir du début du log. Le bouton  permet de retrouver la première marque à partir de la ligne sélectionnée, en remontant le fichier log. Si le début est atteint, la recherche reprend à partir de la fin du log.

Le bouton  affiche la première marque positionnée à partir de la fin du log. Le bouton  permet de retrouver la première marque à partir de la ligne sélectionnée, en descendant le fichier log. Si la fin est atteinte, la recherche reprend à partir du début du log.

Enfin, le bouton  efface toutes les marques posées. Aucune confirmation n'est demandée, il convient donc de faire attention avant d'activer ce bouton. Pour rappel, il suffit de cliquer sans la zone de marquage, à l'endroit où une marque est déjà posée pour l'effacer.

Filtrages

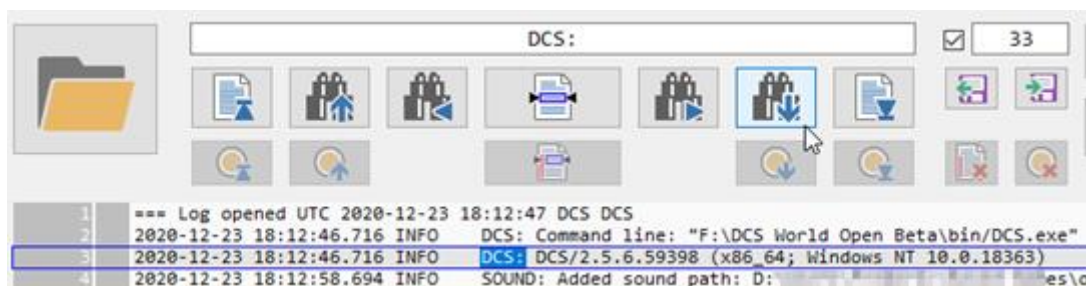
A la différence des recherches, le filtrage permet de n'afficher que les entrées du log contenant les informations saisies.

Il existe deux types de filtrage, activés par la boîte à cocher située entre les deux éditeurs :

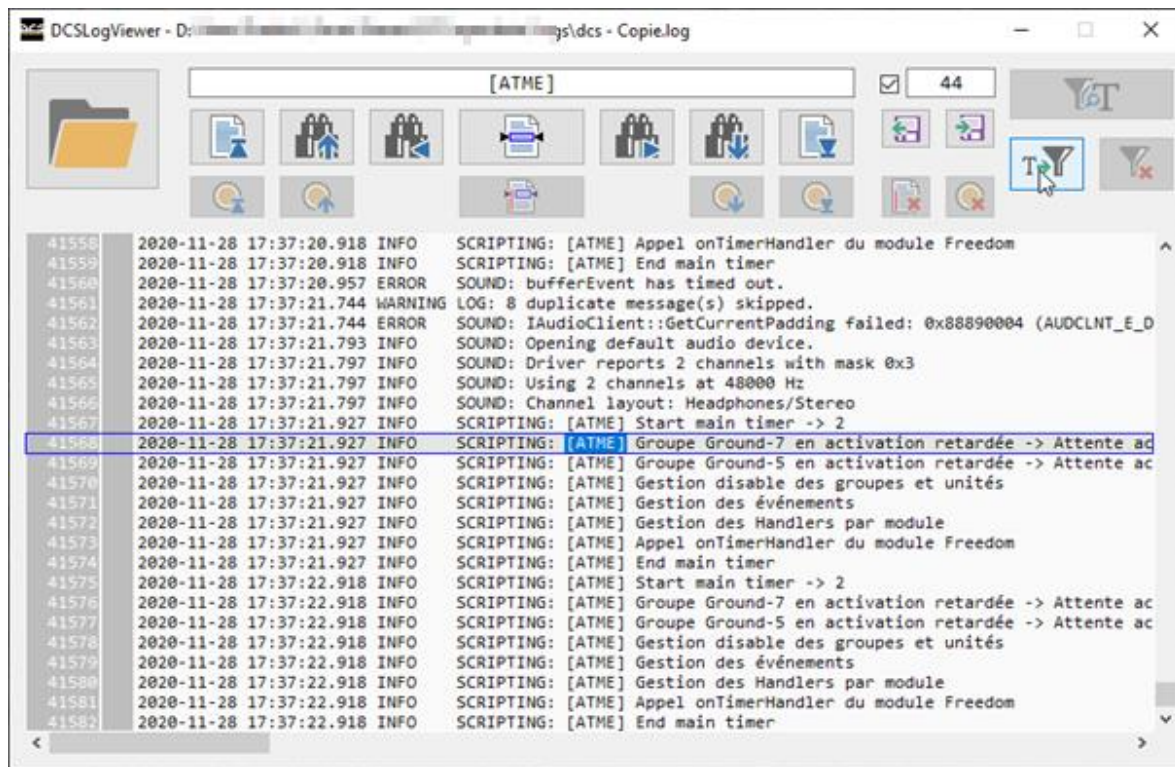



Premier type de filtrage, boîte à cocher non cochée : L'éditeur de gauche servant aux recherches est utilisé seul. Dans ce cas, le filtrage concernera toutes les entrées contenant l'information saisie dans l'éditeur de gauche. Si l'entrée a plusieurs lignes, et que l'information se trouve dans l'une des lignes, cette ligne restera présente après le filtrage.

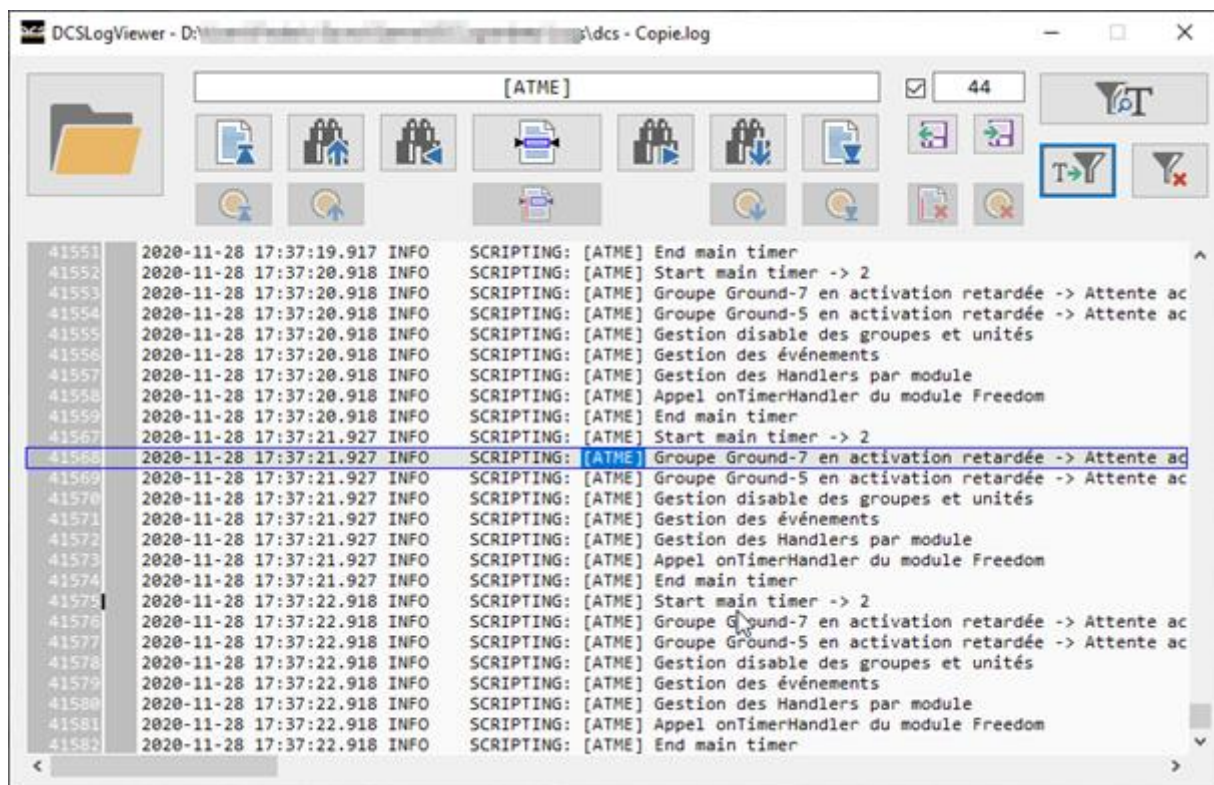
Deuxième type de filtrage, boîte à cocher cochée : L'éditeur de gauche servant aux recherches est utilisé en combinaison avec l'éditeur de droite. Cet éditeur permet de définir le début de recherche (numéro de colonne) pour le filtrage sur la première d'une entrée, et uniquement la première ligne. La boîte à cocher doit être cochée et une information saisie dans l'éditeur de gauche pour rendre l'éditeur de droite actif. Dans ce cas, le filtrage concernera toutes les entrées dont la première ligne contient l'information saisie dans l'éditeur de gauche à l'emplacement défini dans l'éditeur de droite, sans tenir compte des autres emplacements éventuels. On notera que lors d'une saisie (par click gauche dans la zone de log), les deux éditeurs seront renseignés si la boîte à cocher est cochée préalablement (dans le cas ci-dessous *DCS* : à partir du caractère 33).





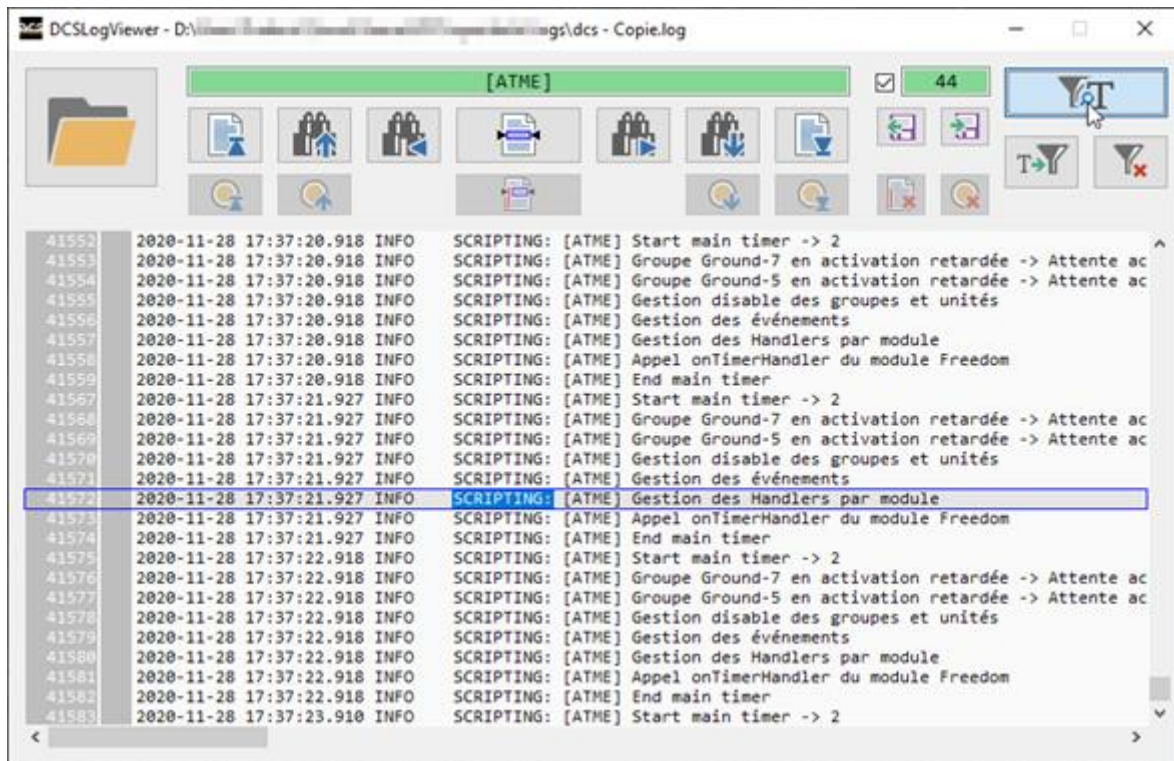
Dans le cas ci-dessus, l'information porte sur [ATME] à partir du 44^e caractère de la première ligne.



Dès que les informations sont saisies, le bouton  active le filtrage :



Dès qu'un filtrage existe, il est possible de le supprimer par le bouton . Le bouton  permet de visualiser dans les éditeurs les informations du filtrage en cours. Un appui maintenu sur ce boutons les affiche sur fond vert dans les éditeurs, en lieu et place des saisies actives :



Une fois relâché, les saisies actives sont à nouveau présentes :

