

Come si installano gli add-on in Orbiter

Molti utenti sui forum chiedono come fare ad installare questo o quell'add-on in Orbiter. È un'operazione semplicissima in sé, ma chi è alle prime armi con Orbiter, o addirittura col pc in genere, potrebbe ancora non saperlo.

In 2 parole (per chi di pc ne capisce) si tratta al 99,9% delle volte di decomprimere un certo file zippato nella cartella principale di Orbiter, preservando la struttura delle cartelle.

Per tutti gli altri, continuate a leggere.

Per prima cosa vi serve un programma di compressione/decompressione file.

Io uso e consiglio 7-Zip, un programma freeware che gestisce molti formati di compressione (vedi immagine qua sotto), scaricabile da <http://www.7-zip.org/>.

7-Zip

7-Zip is a file archiver with a high compression ratio.

Download 7-Zip 9.20 (2010-11-18) for Windows:

Link	Type	Windows	Size
Download	.exe	32-bit x86	1 MB
Download	.msi	64-bit x64	1 MB

The download links above redirect you to download pages on SourceForge.net

License

7-Zip is **open source** software. Most of the source code is under the **GNU LGPL** license. The unRAR code is under a mixed license: GNU LGPL + unRAR restrictions. Check license information here: [7-Zip license](#).

You can use 7-Zip on any computer, including a computer in a commercial organization. You don't need to register or pay for 7-Zip.

The main features of 7-Zip

- High compression ratio in [7z format](#) with **LZMA** and **LZMA2** compression
- Supported formats:
 - Packing / unpacking: 7z, XZ, BZIP2, GZIP, TAR, ZIP and WIM
 - Unpacking only: ARJ, CAB, CHM, CPIO, CramFS, DEB, DMG, FAT, HFS, ISO, LZH, LZMA, MBR, MSI, NSIS, NTFS, RAR, RPM, SquashFS, UDF, VHD, WIM, XAR and Z.

7-Zip 9.30 alpha 2012-10-26
[7-Zip 9.30 alpha](#)

7-Zip 9.25 alpha 2011-09-16
[Forum: 7-Zip 9.25 alpha](#)
[Download 7-Zip 32-bit](#)
[Download 7-Zip x64](#)

7-Zip 9.22 beta 2011-04-18
[7-Zip 9.22 beta](#)

7-Zip 9.20 2010-11-18
[History of 7-zip changes](#)

Scaricatelo ed installatelo. Ad oggi (giugno 2013) la versione stabile più recente è la 9.20.

Fatto questo, dovete scaricare l'add-on da installare.

Andate quindi su [Orbit Hangar](#), dove è ospitata la quasi totalità¹ degli add-on per Orbiter.

Cercate l'add-on desiderato (per nome, per autore, ecc), andate alla sua pagina di descrizione e scaricatelo cliccando sul link "Download" che sarà sempre al centro della pagina in basso, sotto al link "User Comments". Fate attenzione alle sue eventuali *dipendenze* (cioè ad altri add-on *richiesti*, da scaricare a loro volta), che saranno comunque sempre indicate nella descrizione.

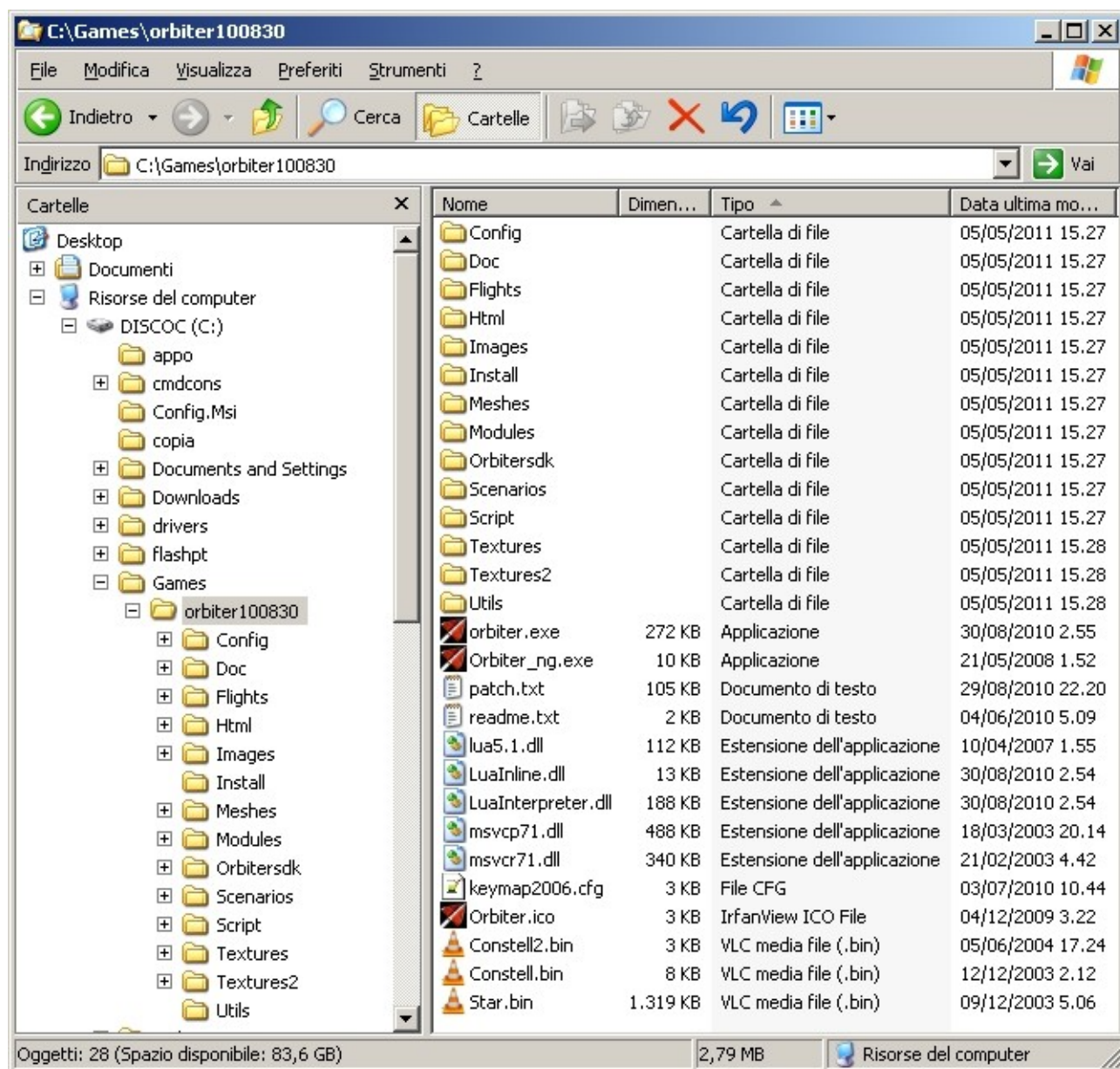
Se l'add-on scaricato è un unico file zip, e non ha *dipendenze*, salvatelo anche nella vostra cartella di *download* generica.

Se invece l'add-on prevede delle *dipendenze*, e alla fine scaricate magari 3 o 4 file zip in sequenza, vi converrà probabilmente salvarli tutti in una nuova cartella vuota, appositamente creata.

¹ (*) Fanno eccezione pochi altri add-on, come [IMFD](#), [BaseSync MFD](#), [LunarTransfer MFD](#), l'immaneabile [OrbiterSound](#), [DeltaGlider IV](#), [UCGO](#), [AMSO](#), [NASSP](#), [Shuttle Fleet](#), che sono ospitati o sui siti dei loro rispettivi creatori oppure su siti di altre comunità internazionali, come per esempio quella [francofona](#).

Ora viene la parte un po' più tecnica.

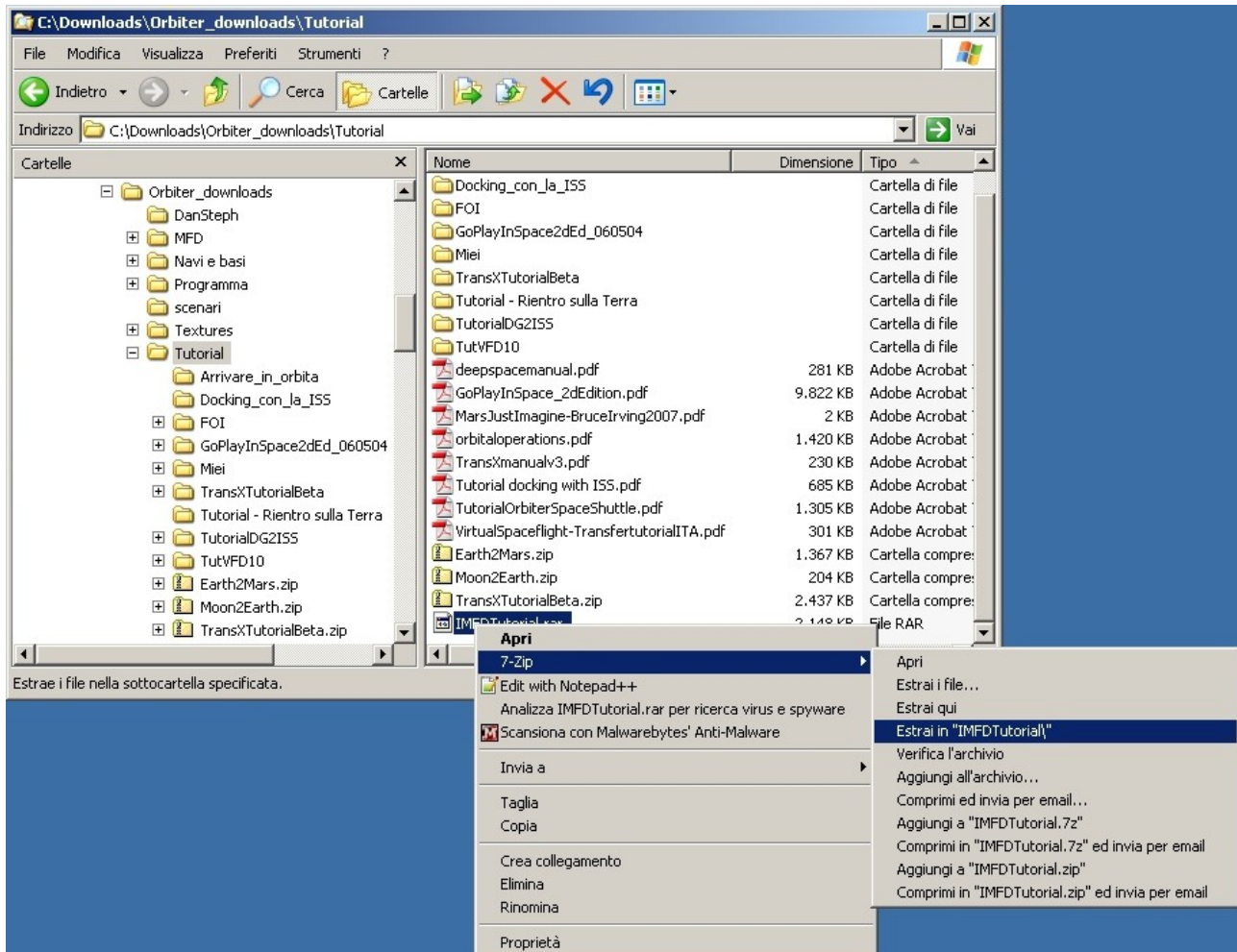
Osservate la parte destra della seguente schermata:



Questa è la **struttura** delle cartelle di Orbiter, versione 100830, appena installato ed ancora prima del primo avvio (non c'è ancora né OrbiterSound, né altro).

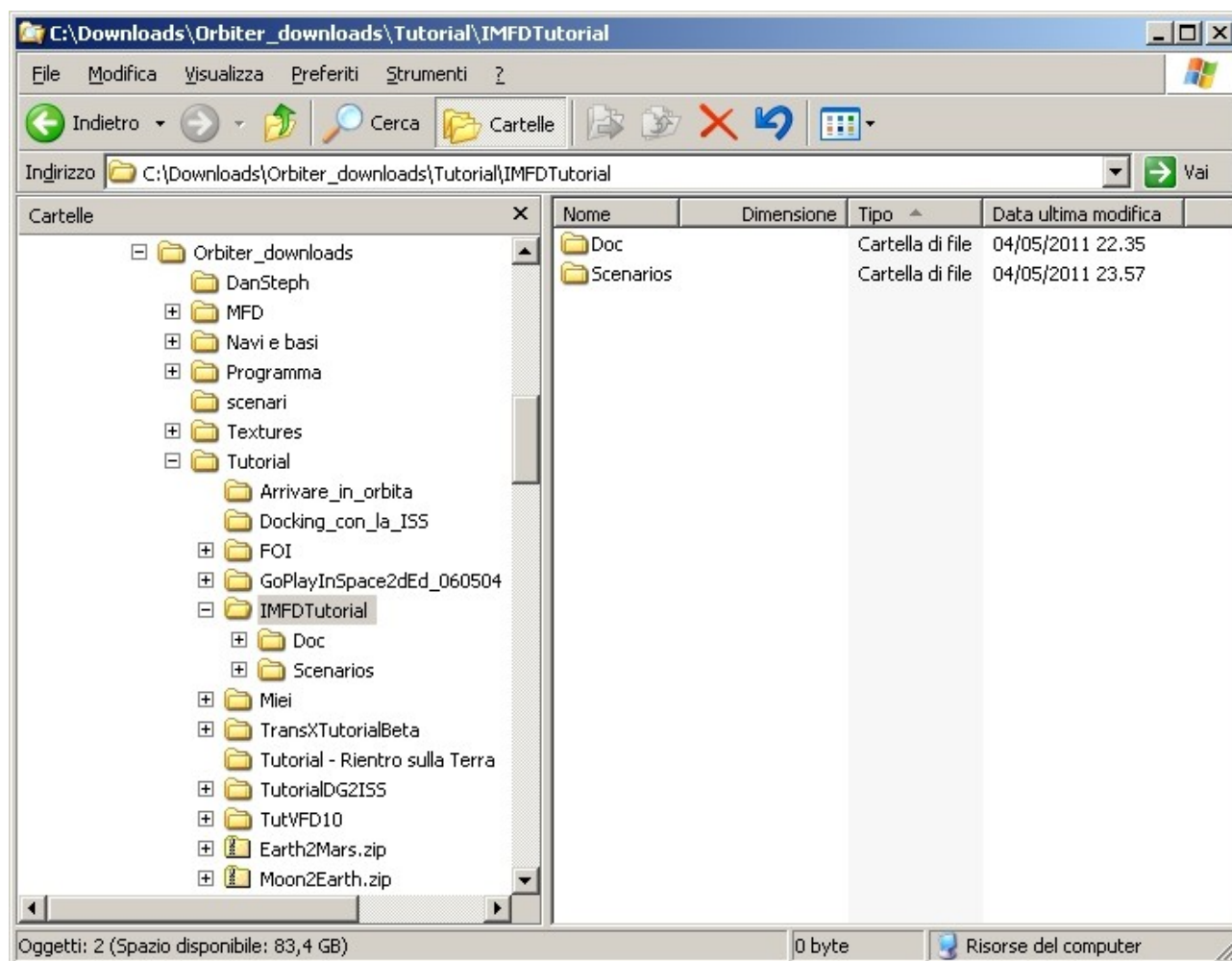
Voi potreste averlo su un altro disco, o in un'altra sottocartella con un altro nome (e non necessariamente in C:\Games\orbiter100830), non fa niente, l'importante è il **contenuto** della cartella di installazione.

Ora, se cliccate col tasto destro sul nome dell'add-on scaricato in precedenza, per invocare il menù contestuale, vedrete una schermata simile alla seguente (in questo esempio, ho cliccato sul file "IMFDTutorial.rar", il cui nome è parzialmente coperto). Notate che l'installazione di 7-Zip ha aggiunto una comoda voce al menù contestuale di Windows:



Selezionando le opzioni **"7-Zip" -> "Estrai in nomefile_selezionato"** verrà creata una nuova sottocartella (con lo stesso nome del file) in cui sarà estratto il contenuto dell'add-on.

Nell'immagine seguente potete vedere il risultato della decompressione:



Ora nella mia cartella "C:\Downloads\Orbiter_downloads\Tutorial" ho sia l'add-on originale (in formato RAR), sia la cartella "IMFDTutorial" col suo contenuto: 2 cartelle "Doc" e "Scenarios", omonime delle rispettive cartelle di Orbiter.

A questo punto, per "installare" questo add-on, dobbiamo copiare/spostare queste due cartelle **dentro la cartella di installazione principale di Orbiter**. Naturalmente verrete avvertiti da Windows che *"...La cartella contiene già una cartella di nome Doc...bla bla bla..."* ma niente paura, andate avanti e cliccate su "OK". State solo **aggiungendo** dei nuovi file a delle cartelle già esistenti.

Altri add-on includeranno molto probabilmente altre/più cartelle.

La procedura qui descritta funziona con tutti i formati riconosciuti da 7-Zip, quindi sarà sempre la stessa, indipendentemente dal formato dell'add-on (RAR, ZIP, ecc...).

Casi particolari

Si possono comunque presentare alcuni casi diversi da quello appena esaminato, che rappresenta il *caso standard*.

CASO 1

Per esempio OrbiterSound (l'add-on preferito da Martin Schweiger!), un add-on fondamentale che aggiunge i suoni ad Orbiter (originariamente ne è sprovvisto), che non è un file ZIP o RAR, ma EXE, cioè un eseguibile.

Per installare OrbiterSound, si deve (ovviamente) scaricarlo dal suo sito, e lanciarlo. Vi verrà chiesto di indicare il vostro "Orbiter_path", cioè il percorso, la cartella dove si trova il vostro Orbiter. Cliccate su "Browse" e si aprirà la solita finestra di esplorazione disco. Ditegli dov'è il vostro Orbiter, e confermate.

Seguono la stessa procedura di installazione tutti gli altri interessantissimi add-on di DanSteph (DGIV, UCGO, ecc), il cui sito è <http://orbiter.dansteph.com/>.

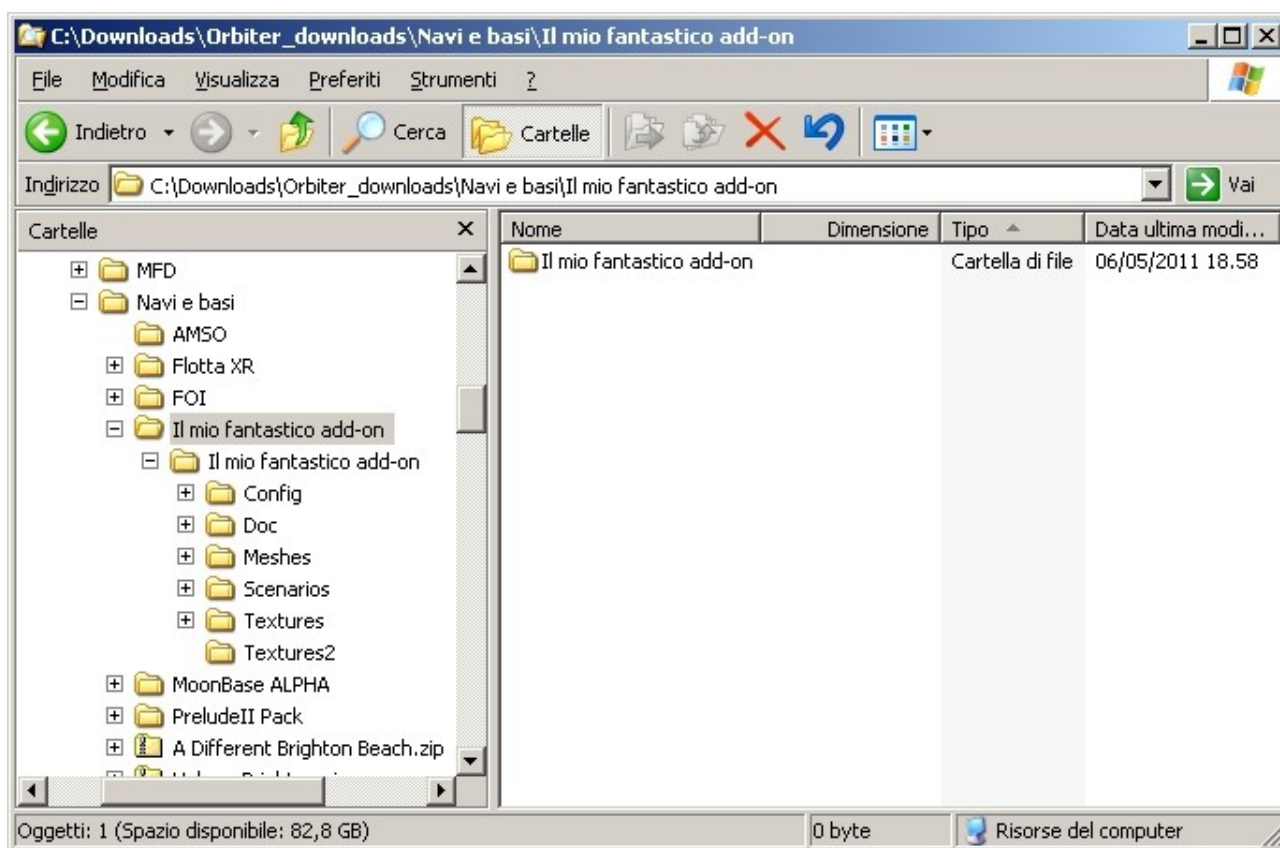
CASO 2

Può magari capitare di scaricare degli add-on che contengono un file al loro livello *root* (cioè un file non in una sottocartella) genericamente chiamato *readme.txt*.

Se decomprimete questi add-on direttamente nella cartella principale di Orbiter, senza prima controllarne il contenuto, sovrascriverete l'omonimo file, che è in origine il readme di Orbiter! Quindi occhio a correggere la situazione. Io in genere in questi casi rinomino l'eventuale file "readme.txt" aggiungendo nel suo nome il nome dell'add-on. Rilasciare add-on in questo modo non è *grave*, ma non è certo una buona pratica.

CASO 3

Allo stesso modo, potreste scaricare un add-on fatto ancora peggio (si intende sempre relativamente al discorso *struttura cartelle*). Magari il suo creatore si è distratto/sbagliato in fase di compressione ed ha incluso uno o più livelli di cartelle superflue (vedi immagine seguente).



In questo caso (seguendo la stessa procedura del clic destro descritta all'inizio) ho decompresso l'add-on "Il mio fantastico add-on" nella cartella "Navi e basi" e potete chiaramente vedere che contiene un livello inutile e superfluo prima del **reale** contenuto da copiare.

CASO 4

Vi potrebbe anche capitare di scaricare degli add-on che, una volta decompressi, contengono solo uno o due file DLL, **senza alcuna sottocartella**. Può essere il caso di "spacecraft3" di Vinka, o magari di alcune piccole patch create un po' al volo da vari utenti. In questo caso si deve sapere *cosa* si è scaricato, e in caso contrario chiedere al suo autore o sul forum dove devono andare questi file, anche se *in genere* la loro posizione *potrebbe* essere la cartella `..\Modules\Plugin`.

Il passo finale: l'attivazione effettiva dell'add-on

Il passo finale per il suo funzionamento è l'**attivazione** dell'add-on nella scheda "Modules".

In molti casi, se per esempio l'add-on scaricato è un nuovo MFD (Multi Function Display), o nel caso di OrbiterSound, l'add-on installato va inoltre attivato spuntando la voce relativa che troverete nella scheda "Modules" del vostro Orbiter Launchpad (vedi schermata seguente).

Altri add-on contententi navi, pianeti, textures, etc. non vanno invece attivati.

Per default, tutte le voci di questa scheda sono inizialmente disattivate.

