

F-5EBR Remaster (v1.0)

Mod que adiciona sonda de combustível. Até o momento não consegui encontrar uma forma de habilitar o reabastecimento, agora é capas de contatar o texaco e conectar a cesta. O modelo é grátis, qualquer modificação, por favor, entre em contato <https://forum.dcs.world/topic/332134-f-5em-cf-5-fuel-probe-mod-by-denissoliveira/#comment-5276905>.



Instalação

1. Faça o backup dos arquivos entry.lua e F-5E.lua
(**C:\SteamLibrary\steamapps\common\DCSWorld\Mods\aircraft\F-5E 2024**) e do arquivo comm.lua em (**C:\SteamLibrary\steamapps\common\DCSWorld\Mods\aircraft\F-5E 2024**);
2. Copie a pasta CoreMods para a pasta raiz do DCSWorld
(**C:\SteamLibrary\steamapps\common\DCSWorld**);
3. No pilone, escolha um pod;

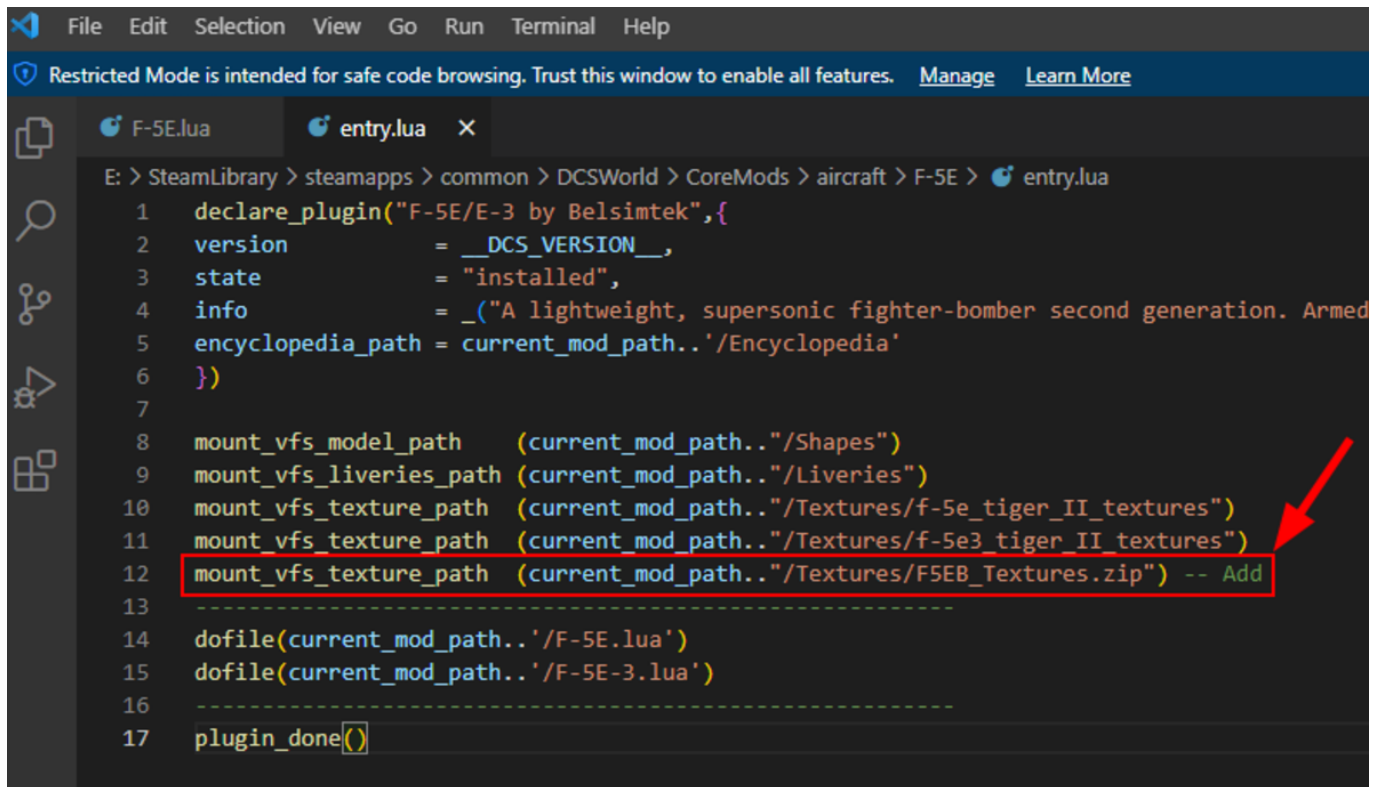


Instalação manual adicionando e modificando código Lua

Pode ocorrer atualização que possa substituir o arquivo entry.lua e F-5E.lua, com isso, esta opção de instalação ajudará a adicionar novamente o mod.

1. Faça o backup dos arquivos entry.lua e F-5E.lua, estão na pasta
C:\SteamLibrary\steamapps\common\DCSWorld\Mods\aircraft\F-5E 2024;
2. Recomendo baixar o microsoft vscode ou o notepad++, será necessário localizar as linhas que serão adicionadas;
3. Abra o arquivo entry.lua no editor (vscode ou notepad++);
4. Adicionar o código abaixo na linha 12;

```
mount_vfs_texture_path (current_mod_path.."/Textures/F5EB_Textures.zip") -- Add
```

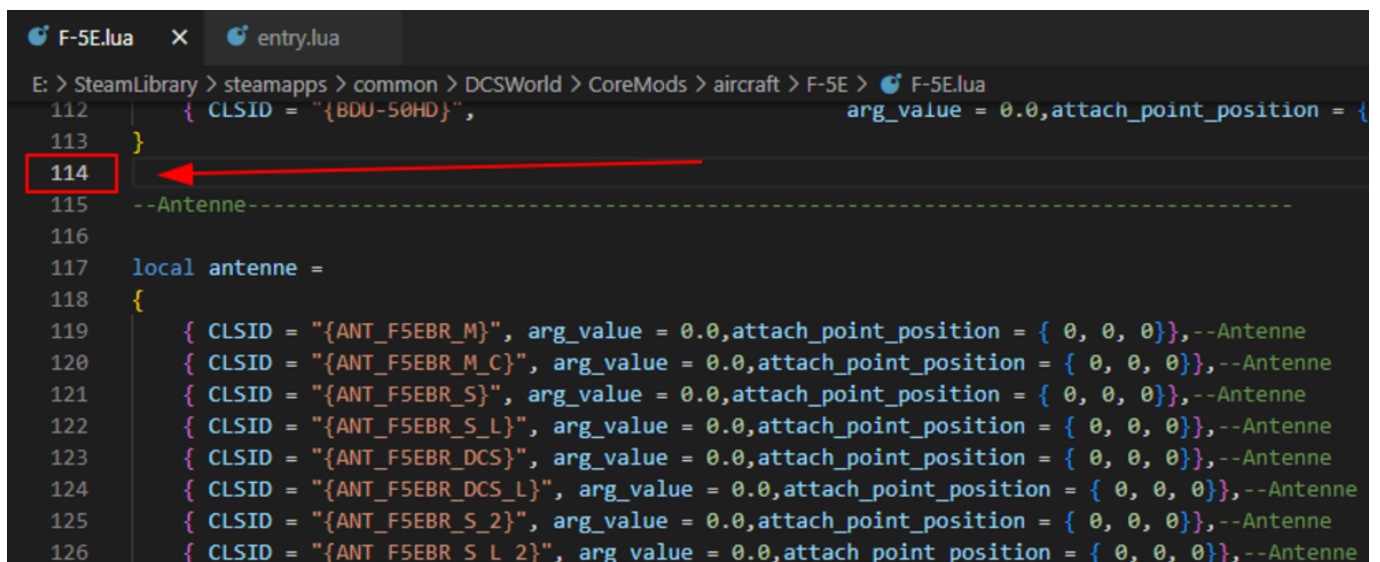


```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Trust this window to enable all features. Manage Learn More

F-5E.lua entry.lua X
E: > SteamLibrary > steamapps > common > DCSWorld > CoreMods > aircraft > F-5E > entry.lua
1 declare_plugin("F-5E/E-3 by Belsimtek",{
2   version      = __DCS_VERSION__,
3   state        = "installed",
4   info         = _("A lightweight, supersonic fighter-bomber second generation. Armed
5   encyclopedia_path = current_mod_path..'/Encyclopedia'
6 })
7
8 mount_vfs_model_path      (current_mod_path.."/Shapes")
9 mount_vfs_liveries_path   (current_mod_path.."/Liveries")
10 mount_vfs_texture_path   (current_mod_path.."/Textures/f-5e_tiger_II_textures")
11 mount_vfs_texture_path   (current_mod_path.."/Textures/f-5e3_tiger_II_textures")
12 mount_vfs_texture_path   (current_mod_path.."/Textures/F5EB_Textures.zip") -- Add
13 -----
14 dofile(current_mod_path..'/F-5E.lua')
15 dofile(current_mod_path..'/F-5E-3.lua')
16 -----
17 plugin_done()
```

5. Salve o arquivo;
6. Abra o arquivo F-5E.lua no editor;
7. Adicionar o código abaixo na linha 114 (a posição da linha pode variar):

Veja os arquivos do mod



```
F-5E.lua X entry.lua
E: > SteamLibrary > steamapps > common > DCSWorld > CoreMods > aircraft > F-5E > F-5E.lua
112 { CLSID = "{BDU-50HD}", arg_value = 0.0,attach_point_position = {
113 }
114
115 --Antenne-----
116
117 local antenne =
118 {
119   { CLSID = "{ANT_F5EBR_M}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
120   { CLSID = "{ANT_F5EBR_M_C}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
121   { CLSID = "{ANT_F5EBR_S}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
122   { CLSID = "{ANT_F5EBR_S_L}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
123   { CLSID = "{ANT_F5EBR_DCS}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
124   { CLSID = "{ANT_F5EBR_DCS_L}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
125   { CLSID = "{ANT_F5EBR_S_2}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
126   { CLSID = "{ANT_F5EBR_S_L_2}", arg_value = 0.0,attach_point_position = { 0, 0, 0}},--Antenne
```

8. Adicionar a linha de código abaixo na linha 625(a posição da linha pode variar);

Veja os arquivos do mod

```
E: > SteamLibrary > steamapps > common > DCSWorld > CoreMods > aircraft > F-5E > F-5E.lua
615         outboard
616     ),
617     pylon(7, 0, -1.319000, -0.332000, 4.099000,
618     {
619         use_full_connector_position = true,
620         connector = "Pylon7",
621     },
622     tips
623 ),
624
625 --pylon8-----
626 pylon(8, 0, 0.065000, -0.930000, 0.000000,
627 {
628     use_full_connector_position = true,
629     connector = "Pylon4",
630     --arg = 311,
631     --arg_value = 1,
632     --droppable_shape = "F-5e3_pylon_04c",
633 },
634     antenne
635 ),
636 --end pylon8-----
637
638 },
639
```

9. Salve o arquivo;
10. Abra o arquivo comm.lua, que esta na pasta
C:\SteamLibrary\steamapps\common\DCSWorld\Mods\aircraft\F-5E, por exemplo, faça backup antes.
11. Adicione o código abaixo na linha 318:

Veja os arquivos do mod


```
312
313     utils.verifyChunk(utils.loadfileIn('Scripts/
314     utils.verifyChunk(utils.loadfileIn('Scripts/
315     utils.verifyChunk(utils.loadfileIn('Scripts/
316     utils.verifyChunk(utils.loadfileIn('Scripts/
317
318     ----- ADD -----
319     utils.verifyChunk(utils.loadfileIn('Scripts/
320     ----- END -----
321
322     -- Wheel Chocks
323     menus['Wheel chocks'] = {
324         name = _('Wheel chocks'),
325         items = {
326             [1] = {name = ('Place '), comm
```

12. Copie a pasta CoreMods para a pasta raiz do DCSWorld e não substitua os arquivos modificados (entry.lua e F-5E.lua);

13. No pilone, escolha um pod.



