

ドキュメント
皆でやれば
怖くない(多分...)

2013年10月6日 OSC広島

sambar

(FlightGearから外れる話が多いので個人粹)

自己紹介

FlightGear Flight Simulatorの 公式文書を翻訳したり 日本語のオリジナル文書 起こしたり

(本家が質・量共に優れていて還元出来てない)

FlightGearとは何か？



FlightGearは、自由なフライトシミュ・・・(訳)インストラクションより引用)
・・・見てもらった方が早いかと。



あんまり無茶すると吐きます(w

The FlightGear Manual

翻訳中に気づいたこと

Chapter 9 9.5.6 Clearing the Runwayより

(前略)tie down the aircraft, then go get that hamburger!

=(前略)機体を固定してください。それらが終わったら、ハンバーガーでも買いに行ってください:-) と意訳

Chapter 10 10.4.13 Touchdownより

Park the plane, then stagger out of the cockpit and have another hamburger!

=飛行機を駐機し、コックピットからよろよろと出て、別のハンバーガーを食べてください！ と翻訳

皆ハンバーガーが
好き過ぎるだろw



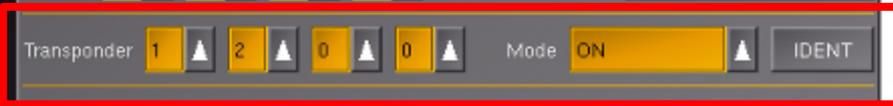
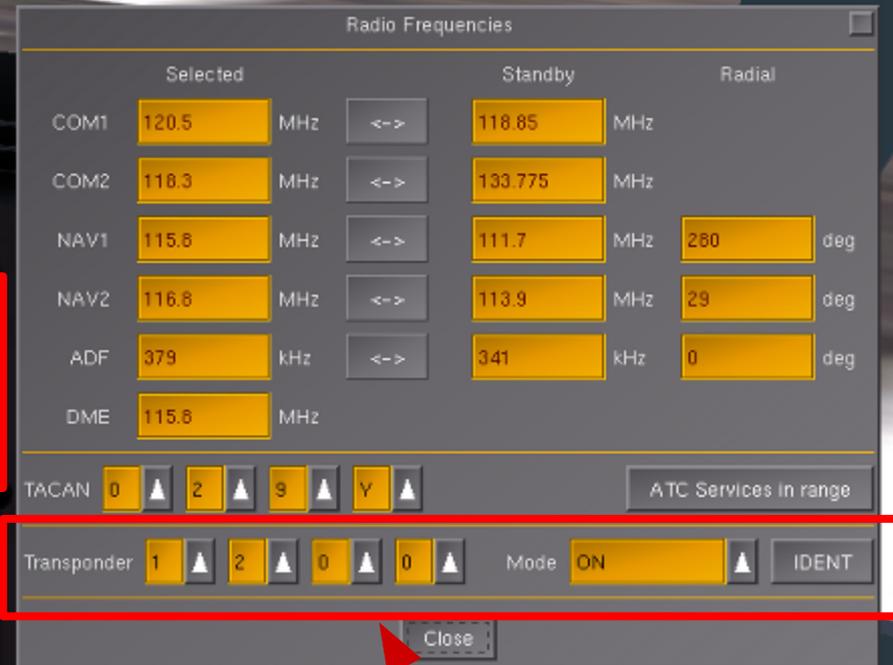
他にも、気が向いたら
パッチをMLに投げたり
IssueをBTSに投げたり

先日、MLに投げたパッチが
初めて採用されました！

(機体データのトランスポンダー周りの改善)

※Gitにcommitする前に更に改良されてました

具体的には



元々連動してなかった
トランスポンダー

ビルトインのトランスポンダーとして作動する
よう変更

そういえば
FlightGear 2.12が

出ました！

※少数ですがWindows版FG2.12を
ディスクに焼いて持ってきています。
ご入用の方は懇親会で声をお掛けください。

リリースノート要約

- 航空機の可動部のアニメーションがやりやすくなった
 - “Canvas” システムでグラスコックピットやHUDが作りやすくなった
 - 景色の改善(冰山・雪線・落葉etc)
 - 雲の配置がより現実的に
 - トランスポンダーの改良
 - チェックリスト機能の拡張
 - 描画周りの変更点多数
- 等々...

その他個人的に
やってる事

航空ショー行ったり
カート乗ってバナナ無いのに
スピンしたり

商用FPSゲームで
相手に元気玉を擦りつけて
ファンレターを頂いたり

(マナー違反。自業自得。)

なんだかんだで
遊んでばかり

こんな私でも
ドキュメンテーション
できるんです

翻訳やドキュメントを
やってる人は
みんな普通の人です

※一部の人を除く

(内容によりますが)

決して難しい事
ではありません

皆でやれば 怖くない

リーナスの法則「十分な目ん玉があれば、全てのバグは洗い出される」は
ドキュメントにも当てはまります！

さあ明日から
やりましょう
(↑フラグ)

FGに限らず
多くのプロジェクトが
人手不足です

お気に入りの
ソフトウェアの品質向上に
ご協力お願いします！

コード書いている人は
ドキュメントに
手が回らない

もう一度言います

皆でやれば
怖くない

まだの人は
家に帰ったら
ぜひ参加を！

ご清聴ありがとうございました。