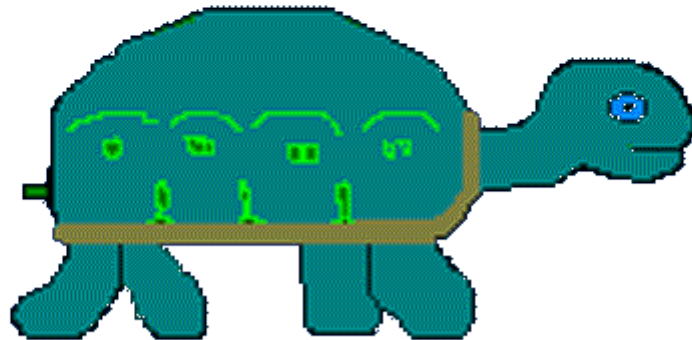


Logicamp Indoor

Univers virtuel 3d

LogiCamp



Connecter son simulateur

Dans ce tutorial, nous allons voir comment vous pouvez connecter votre propre simulateur et/ou votre/vos région(s).

Etape 1 : connecter son simulateur

Si vous ne possédez pas encore de simulateur, vous pouvez télécharger une version compilée et spécialement configurée pour logicamp à l'adresse <http://www.logicamp.com/region.htm> et passer à l'étape 2.

Si vous possédez déjà votre propre simulateur tournant en mode standalone (hypergrid ou non) vous devez modifier votre fichier OpenSim.ini comme suit :

Tout d'abord, il faut indiquer au simulateur que vous vous connectez maintenant en mode grille :

```
[Startup]
...
gridmode = true
...
hypergrid = true      ; optionnel
...
serverside_object_permissions = true
...
```

Ensuite, vous devez effectuer les modifications suivantes dans la section Network

```
[Network]
...

grid_server_url = "http://logicamp.dyndns.org:8003"
grid_send_key = "1234"
grid_rcv_key = "1234"

user_server_url = "http://logicamp.dyndns.org:8002"
user_send_key = "1234"
user_rcv_key = "1234"

asset_server_url = "http://logicamp.dyndns.org:8003"
inventory_server_url = " http://logicamp.dyndns.org:8003"

messaging_server_url = http://_logicamp.dyndns.org:8006
...
```

Activez les messages en absence :

```
[Messaging]
InstantMessageModule = InstantMessageModule

OfflineMessageModule = OfflineMessageModule
OfflineMessageURL = http:// logicamp.dyndns.org/offline.php
```

```
MuteListModule = MuteListModule  
MuteListURL = http://logicamp.dyndns.org/Mute.php
```

Vous devez ensuite modifier la section Architecture qui se trouve vers la fin du fichier OpenSim.ini

```
[Architecture]  
Include-HGGrid = "config-include/GridHypergrid.ini"
```

Le fichier bin/config-include/GridCommon.ini :

Créez une copie à partir du fichier **GridCommon.ini.example** puis adaptez *AssetServerURI* , *InventoryServerURI* et *GridServerURI*

```
[AssetService]  
AssetServerURI = "http://logicamp.dyndns.org:8003"  
  
[InventoryService]  
InventoryServerURI = "http://logicamp.dyndns.org:8003"  
  
[GridService]  
GridServerURI = "http://logicamp.dyndns.org:8003"
```

Le fichier bin/config-include/FlotsamCache.ini :

Créez une copie à partir du fichier **FlotsamCache.ini.example**, il n'y a pas de modification à faire.

Etape 2 : connecter sa/ses région(s)

2) Vous devez avoir une adresse IP externe fixe. Si vous n'en possédez pas déjà une, vous pouvez en créer une sur le site internet <http://www.dyndns.com> et télécharger le logiciel dyndns updater qui transformera votre adresse ip dynamique en adresse ip fixe par exemple : <http://votrenom.dyndns.org>

3) vous devez ensuite modifier le fichier RegionConfig.ini qui se trouve dans le répertoire c:\opensim\bin\region\ de votre installation opensim. Par exemple :

```
[NomDeVotreRegion]
```

```
; Vous devez changer le RegionUUID par un nouveau  
; UUID. Allez sur le site http://uuidgen.com pour en  
; obtenir un.  
;
```

```
RegionUUID = "00000000-0000-0000-0000-000000000000"
```

```
; Vous devez trouver un emplacement libre sur la grille  
; par exemple (1000,1000) vous pouvez changer les valeurs  
; si ça ne marche pas.
```

```
; Pour info, la région centrale de logicamp se trouve en (8001,8001)
```

```
Location "1000,1000"  
InternalAdress "0.0.0.0"  
InternalPort = 9032  
AllowAlternatePort = False  
ExternalHostName = "votrenom.dyndns.org"
```

4) Vous devez ensuite rediriger certains ports externes de votre routeur vers les ports internes de l'ordinateur sur lequel tournera votre simulateur. Ces ports sont le port Http de votre simulateur **Http_listener_port** que vous trouverez dans la section [Network] du fichier **Opensim.ini** ainsi que le numéro de port de votre région qui se trouve dans le fichier **RegionConfig.ini** (Dans notre exemple : InternalPort = 9032).

La redirection de port sert à envoyer le trafic arrivant vers un certain port de votre routeur vers le bon ordinateur de votre réseau. Si vous n'avez qu'un seul ordinateur, vous pouvez normalement passer cette étape.

Sur mon réseau , mes ports sont redirigés comme suit :

Virtual Server

You can configure the router as a virtual server so that remote users accessing services such as the Web or FTP at your local site via public IP addresses can be automatically redirected to local servers configured with private IP addresses. In other words, depending on the requested service (TCP/UDP port number), the router redirects the external service request to the appropriate server (located at another internal IP address). This tool can support both port ranges, multiple ports, and combinations of the two.

For example:

- Port Ranges: ex. 100-150
- Multiple Ports: ex. 25,110,80
- Combination: ex. 25-100,80

No.	LAN IP Address	Protocol Type	LAN Port	Public Port	Enable		
1	192.168.1.5	TCP&UDP	9001-9001	9001-9001	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
2	192.168.1.5	TCP&UDP	8000-8000	8000-8000	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
3	192.168.1.5	TCP&UDP	80	80	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
4	192.168.1.5	TCP&UDP	9300	9300	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
5	192.168.1.5	TCP&UDP	8895	8895	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
6	192.168.1.5	TCP&UDP	20800	20800	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
7	192.168.1.5	TCP&UDP	443	443	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
8	192.168.1.5	TCP&UDP	21	21	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
9	192.168.1.3	TCP&UDP	9021-9021	9021-9021	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
10	192.168.1.3	TCP&UDP	9301-9301	9301-9301	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean
11	192.168.1.3	TCP&UDP	9000	9000	<input checked="" type="checkbox"/>	Add	Clean

Attention, votre routeur doit accepter le nat loopback. Si ce n'est pas le cas, contactez votre provider pour obtenir un nouveau routeur ou achetez un routeur compatible.

5) Désactiver votre firewall ou si vous ne voulez pas le désactiver, créer des exceptions pour les deux numéros de port ci-dessus.

Si vous avez des questions, envoyez nous un mail à l'adresse logicamp@skynet.be ou postez-les dans le forum, nous essaierons d'y répondre le plus rapidement possible.

Pour de plus amples informations nous vous conseillons de lire la documentation officielle d' [opensimulator](#).