

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 2 pour EEP 18.2

*Ce Plug-in comporte aussi bien des améliorations que de nouvelles fonctions.
C'est pour cela que nous vous invitons à lire avec attention les renseignements
suivants et en particuliers les instructions relatives à l'installation.*

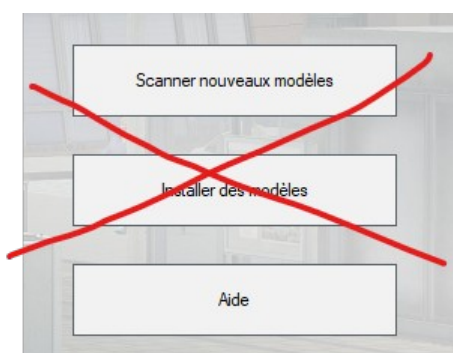
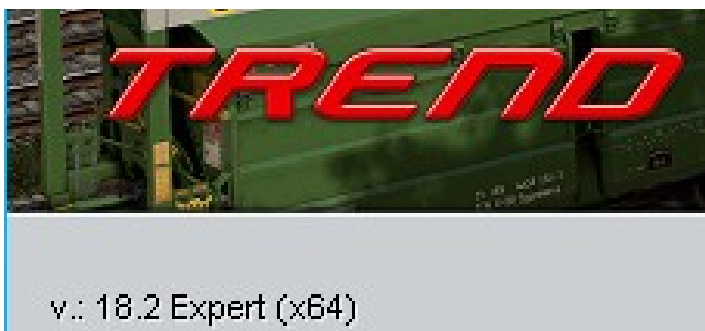
Glossaire:

Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Les nouvelles fonctionnalités :	10
• Couleur de fond sombre dans la fenêtre du plan 2D	10
• Masquer le terrain lors de l'édition des surfaces 3D	11
• Nouveau télémètre laser en mode édition 3D	11
• Positionner la cible de la caméra en dehors du réseau	15
• Activation d'un contact en fonction d'un matériel roulant spécifique de la rame	15
• Icône permanente de la grille de construction en mode d'édition 3D	16
• Nouvelles tuiles pour le pupitre de commandes (GBS).....	16
• Recherche de l'emplacement d'un modèle via ses propriétés	17
• Raccorder une voie à la règle	18
• Suppression d'une demande automatique d'itinéraire	19
• Possibilité de relier des blocs complets à d'autres modèles	20
• Récupération des modèles de blocs placés hors des limites du réseau	22
• Insertion des blocs à leurs coordonnées d'origine	23
• Meilleure visibilité des blocs en mode 2D	23
• Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP.....	24
Mot de la fin.....	26

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Instructions d'installation

Veuillez vous assurer que la mise à jour n°2 de EEP 18 soit installée. Il s'agit du pré-requis pour le présent Plug-in. Vous pouvez vérifier cela à l'aide du numéro de version 18.2 figurant dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de chargement. Si votre système fonctionne sous une architecture 64 Bits, la mention (x64) se trouve encore accolée à cette information de version.

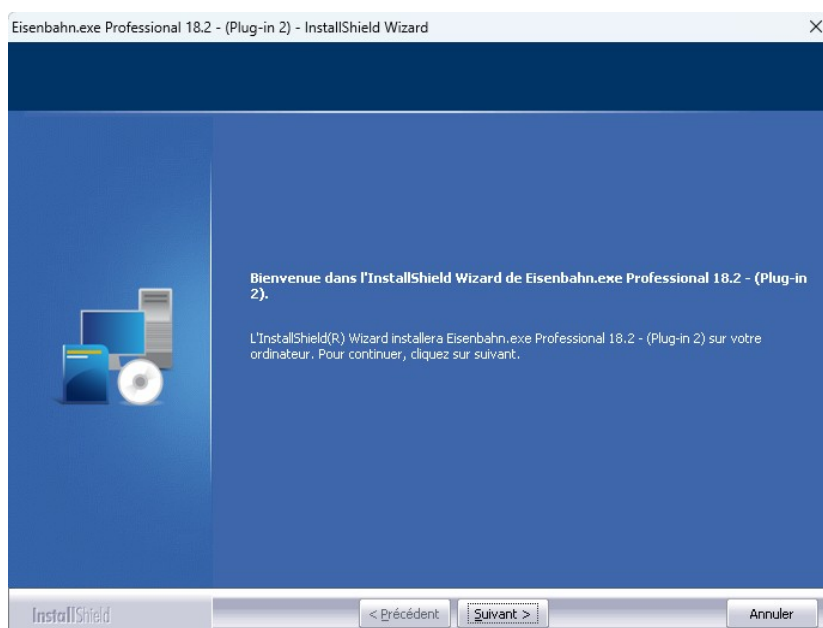


Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « Installer des modèles » de EEP18.2

Veuillez quitter votre EEP 18.2 avant installation

Veuillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V18TSP10066**.

Un message vous informe alors que ce programme va apporter des modifications à votre ordinateur. Veuillez autoriser ceci en cliquant sur Oui afin de pouvoir procéder à l'installation. La fenêtre d'installation s'affiche alors et vous invite à accepter la licence d'utilisation puis une fois ces étapes satisfaites, le programme étend alors les fonctionnalités de votre EEP 18.2



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 18.2 suivie de la mention Plugins 1, 2 (étant donné que je dispose également du plug-in 1 ce dernier est également affiché lors du démarrage)



Nouveaux modèles accompagnant le Plug-in 2 de EEP 18.2 :

Le Plug-in 2 pour EEP 18.2 contient un ensemble de modèles de base composé de matériels roulants, de structures immobilières, d'éléments de paysage et de marchandises permettant de reproduire une exploitation forestière.

Matériel roulant

Les fichiers des modèles suivants sont enregistrés dans :

Resourcen\Rollmaterial\Schiene\Gueterwaggons

Ils sont disponibles dans le menu déroulant Matériel roulant du mode édition de la fenêtre 3D sous :

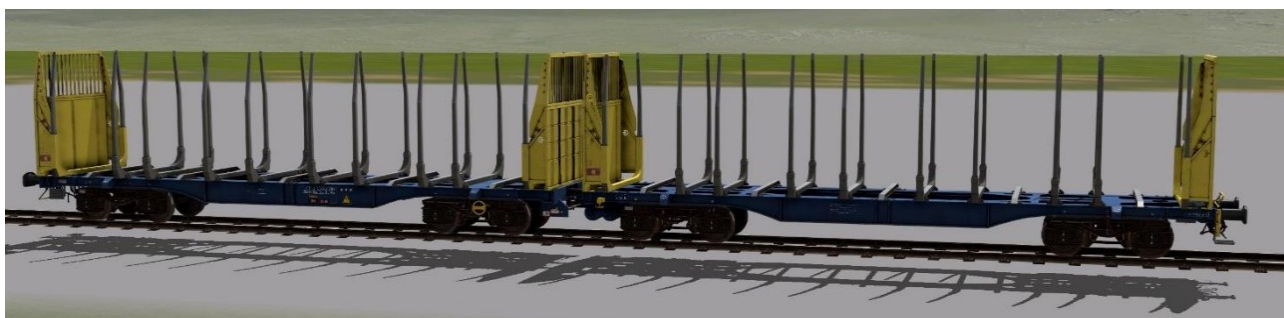
Matériel roulant / Voie ferrée / Ecartement standard 1435 mm / Waggons / Waggons de marchandises

InnoFreight 90ft sggrs 5wd A (SM2)

Fichier : IF_W90ftA5wd_SM2.3dm

InnoFreight 90ft sggrs 5wd B (SM2)

Fichier : IF_W90ftB5wd_SM2.3dm



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Structures immobilières

Les modèles suivants sont enregistrés dans :

Resourcen\Immobilien\Verkehr\Landwirtschaft

Ils sont disponibles dans les fenêtres 2D et 3D sous :

Structures immobilières\Transport\Engins agricoles

Komatsu 901XC préprogrammé (SM2)

Fichier : LS2_K901xc_IM_SC_SM2.3dm

Il s'agit d'une machine disposant d'un script qui répète son travail en continu.

Cliquez sur le toit de la machine ou utilisez l'axe Marche/Arrêt pour la démarrer.

La machine abat successivement 5 arbres puis les ébranche.

Au début de chaque opération de coupe, le script Lua interne du Komatsu envoie le message :

"start" avec l'ID 1.0
à l'environnement Lua externe d'EEP.

Une fois le cinquième arbre ébranché, le script envoie :
"finished" avec l'ID 2.0



Si vous cliquez à nouveau sur le toit, les 5 arbres repoussent d'abord. Une fois cette opération terminée, le script envoie :

« regrown" avec l'ID 3.0

puis le Komatsu recommence l'abattage du premier arbre avec le message :

"start" (ID 1.0)

Les messages Lua du modèle peuvent être interceptés dans votre script Lua du projet via la fonction

EEPOnMessageFromStructureLua()

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Komatsu 901XC immobile (SM2)

Fichier : LS2_K901xc_IM_Flat_SM2.3dm

Version statique de la machine.

Tache de sciure (SM2)

Fichier : LS2_Fleck_Sawdust_SM2.3dm



Disponible sous :

Structures immobilières\Équipement\Frêt, marchandises

Éléments de paysage

Les fichiers des modèles suivants sont enregistrés dans :

Resourcen\Lselemente\Animations\Figuren

Pour les insérer :

dans la fenêtre 2D et 3D, accédez à :

Éléments de paysage → Animations → Humain (pour le bûcheron et le conducteur d'engins de chantier)

Structures immobilières → Autres → Autres (pour le bûcheron avec une tronçonneuse préprogrammée)

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Bûcheron avec tronçonneuse préprogrammé (SM2)

Fichier : LS2_AM_Hlz_E6_Skn_SC_SM2.3dm

Cliquez avec le bouton gauche sur le bûcheron pour qu'il commence son travail. Pour l'arrêter, effectuez un nouveau clic gauche. Le bûcheron s'arrêtera en fin de son cycle de coupe.

Il est recommandé de ne pas interrompre son activité avant qu'il ne soit de nouveau assis.

D'un clic droit sur le bûcheron, vous avez possibilité de choisir une pose particulière (hormis l'action coupe qui nécessite l'activation par clic gauche) mais il s'agit alors d'une pose statique. L'idéal est de retourner en pose « rester inactif 1 » avant de redémarrer un cycle complet de travail avec un clic gauche.

Bûcheron AS (SM2)

Fichier : LS2_AM_Hlz_E6_Skn_LSA_SM2.3dm

Conducteur d'engins de chantier AS (SM2)

Fichier : LS2_AM_Opr_E6_Skn_LSA_SM2.3dm



Un clic gauche permet de modifier la couleur des vêtements de travail et d'ajouter un peu de bronzage.

Un clic droit ouvre un menu permettant de sélectionner différentes animations.

Les fichiers des modèles suivants sont enregistrés dans :

Resourcen\Lselemente\Flora\Vegetation

Pour les insérer :

dans la fenêtre 2D et 3D accédez à :

Éléments de paysage → Flore → Conifères

Sapin de Douglas 1 — Dg_30m_1_SM2.3dm

Sapin de Douglas 2 — Dg_30m_2_SM2.3dm

Sapin de Douglas 3 — Dg_15m_3_SM2.3dm

Sapin de Douglas 4 — Dg_05m_4_SM2.3dm

Sapin de Douglas 5 — Dg_01m_5_SM2.3dm



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Sapin de Douglas abattu 1 — Dg_30m_cut1_SM2.3dm
Sapin de Douglas abattu 2 — Dg_30m_cut2_SM2.3dm
Sapin de Douglas abattu 3 — Dg_30m_cut3_SM2.3dm

Sapin de Douglas - branches coupées 1 — Dg_Brnc1_SM2.3dm
Sapin de Douglas - branches coupées 2 — Dg_Brnc2_SM2.3dm

Épicéa - branches coupées 1 — Sp_Brnc1_SM2.3dm
Épicéa - branches coupées 2 — Sp_Brnc2_SM2.3dm

Sapin de Douglas - bûche 1 — Dg_Log1_SM2.3dm
Sapin de Douglas - bûche 1 coupé — Dg_Log1c_SM2.3dm
Sapin de Douglas - bûche 2 — Dg_Log2_SM2.3dm
Sapin de Douglas - bûche 2 coupé — Dg_Log2c_SM2.3dm
Sapin de Douglas - bûche 3 — Dg_Log3_SM2.3dm
Sapin de Douglas - bûche 3 coupé — Dg_Log3c_SM2.3dm
Sapin de Douglas - bûche 4 — Dg_Log4_SM2.3dm

Sapin de Douglas - souche 1 — Dg_Stump_SM2.3dm
Sapin de Douglas - souche 2 — Dg_Stump2_SM2.3dm
Épicéa - souche — Sp_Stump_SM2.3dm

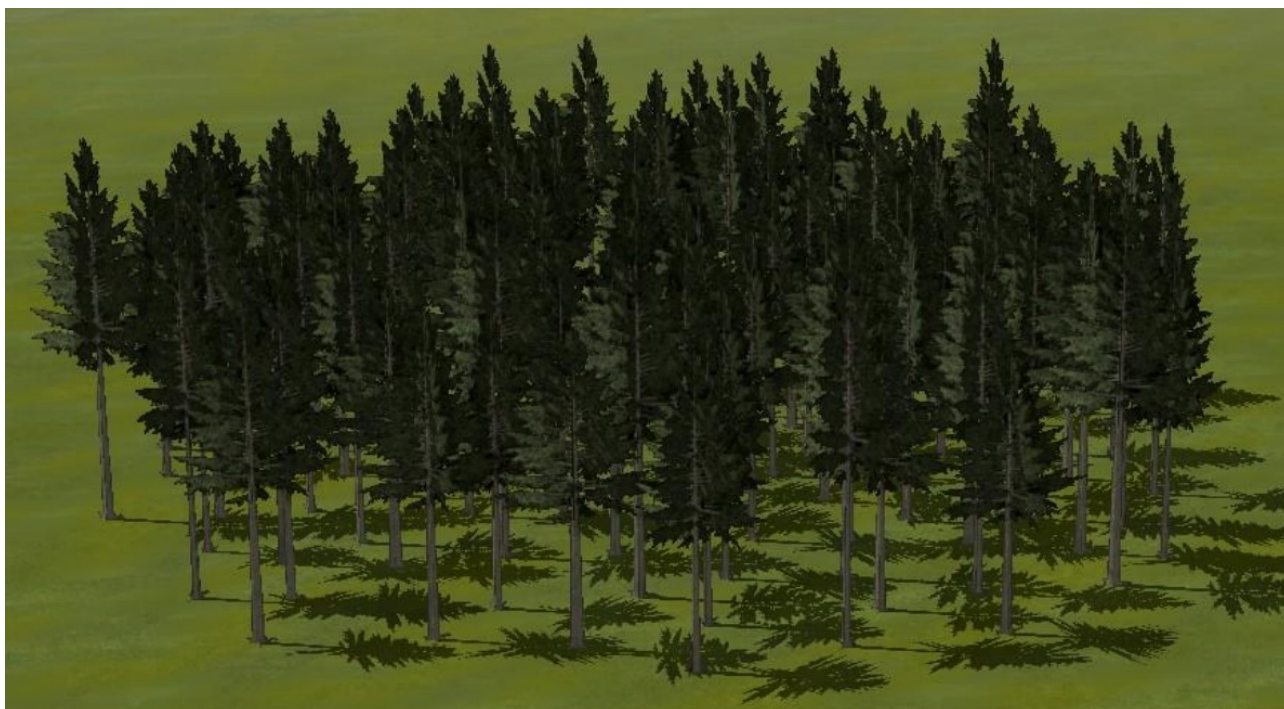


Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Module forestier (dans groupe de plantes)

Module forestier de Sapin de Douglas (SM2)

Fichier : Dg_30m_W1_SM2.3dm



Marchandises

Les fichiers des modèles suivants sont enregistrés dans :

Resourcen\Goods\Boxes

Sapin de Douglas - Fagôt de rondins 1 – 2,5 m

Fichier : LS2_Dglz_LogBd1_2h_SM2.3dm

Sapin de Douglas - Fagôt de rondins 2 – 2,5 m

Fichier : LS2_Dglz_LogBd2_2h_SM2.3dm

Sapin de Douglas - Palette de bois 13 ft 1

Fichier : LS2_Dglz_TmbPI13_1_SM2.3dm

Sapin de Douglas - Palette de bois 13 ft 2

Fichier : LS2_Dglz_TmbPI13_2_SM2.3dm

Sapin de Douglas - Bûche de bois 1 – 2,5 m

Fichier : LS2_Dglz_Log1_2h_SM2.3dm

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Sapin de Douglas - Bûche de bois 1 – 5 m

Fichier : LS2_Dglz_Log1_5_SM2.3dm

Sapin de Douglas - Bûche de bois 2 – 2,5 m

Fichier : LS2_Dglz_Log2_2h_SM2.3dm

Sapin de Douglas - Bûche de bois 2 – 5 m

Fichier : LS2_Dglz_Log2_5_SM2.3dm



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

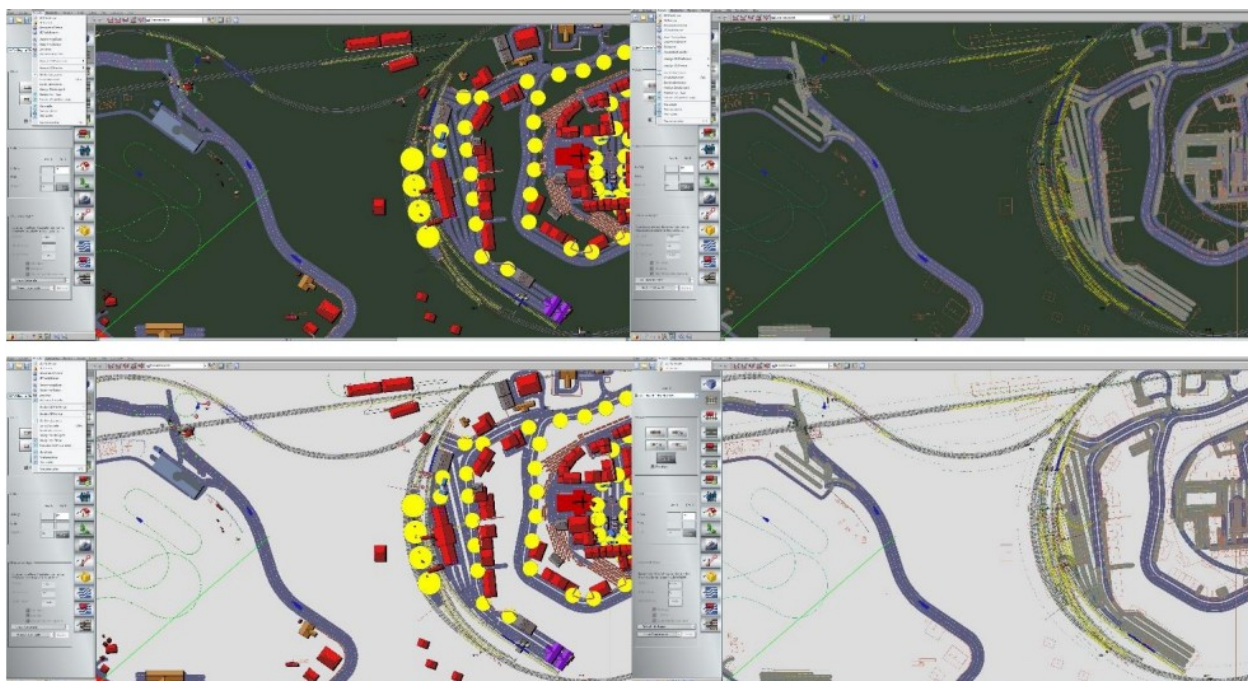
Nouvelles fonctionnalités :

Couleur de fond sombre dans la fenêtre du plan 2D

Lorsque le relief du terrain est désactivé, vous pouvez basculer entre l'ancien fond blanc et un nouveau fond sombre avec le raccourci : *Maj + C*.

Le choix est enregistré dans les paramètres d'EEP et sera conservé lors des prochains démarrages.

Même avec le fond sombre, vous pouvez toujours alterner entre les deux modes d'affichage via l'icône Masquer le remplissage ou la touche C.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Masquer le terrain lors de l'édition des surfaces 3D

Grâce à la nouvelle case à cocher Masquer le terrain, il est possible de rendre invisibles les textures du sol pendant l'édition des surfaces.



Cela permet notamment :

de voir immédiatement ce qui se trouve sous la surface
de travailler sur des circuits et connexions
d'éviter de devoir déplacer la caméra sous le terrain.



Nouveau télémètre laser en mode édition 3D

Le Plug-in 2 introduit un télémètre laser disponible en mode édition 3D.
Il peut être activé via l'icône correspondante dans la barre d'outils inférieure.

Mesure entre deux modèles

Cliquez successivement sur deux modèles avec le bouton gauche de la souris.

EEP affiche alors :

les coordonnées du premier objet (x1, y1, z1)
les coordonnées du second objet (x2, y2, z2)
la distance la plus courte entre les deux objets.

Le premier clic définit le point de départ et le second le point d'arrivée.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Mesure entre deux points du terrain

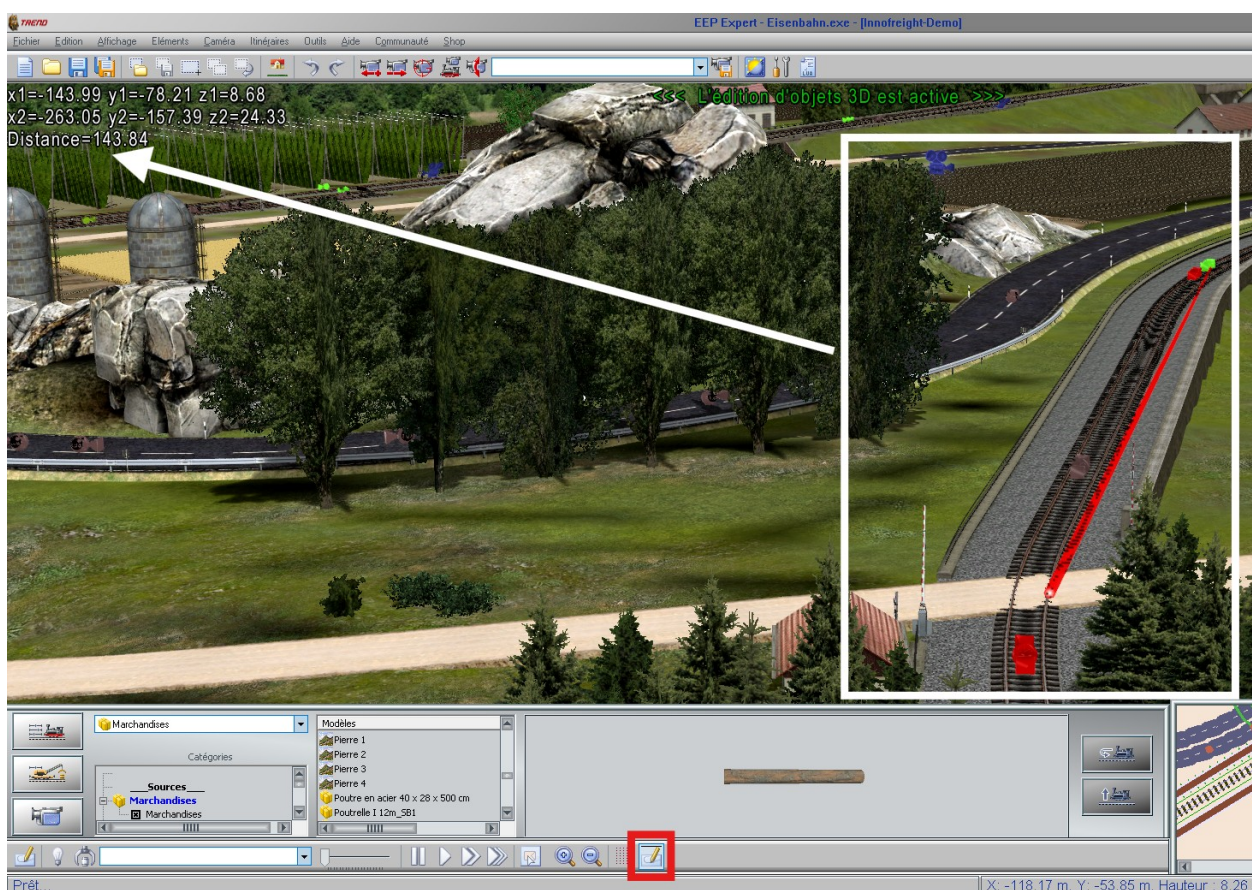
Maintenez la touche *Ctrl* pendant vos clics.

Le laser mesurera alors directement la distance entre deux points du sol.

Si vous relâchez Ctrl près d'un objet, le laser sélectionnera automatiquement un point sur cet objet.

Si vous appuyez de nouveau sur Ctrl et déplacez le curseur, le faisceau traversera l'objet et retrouvera un point sur le terrain.

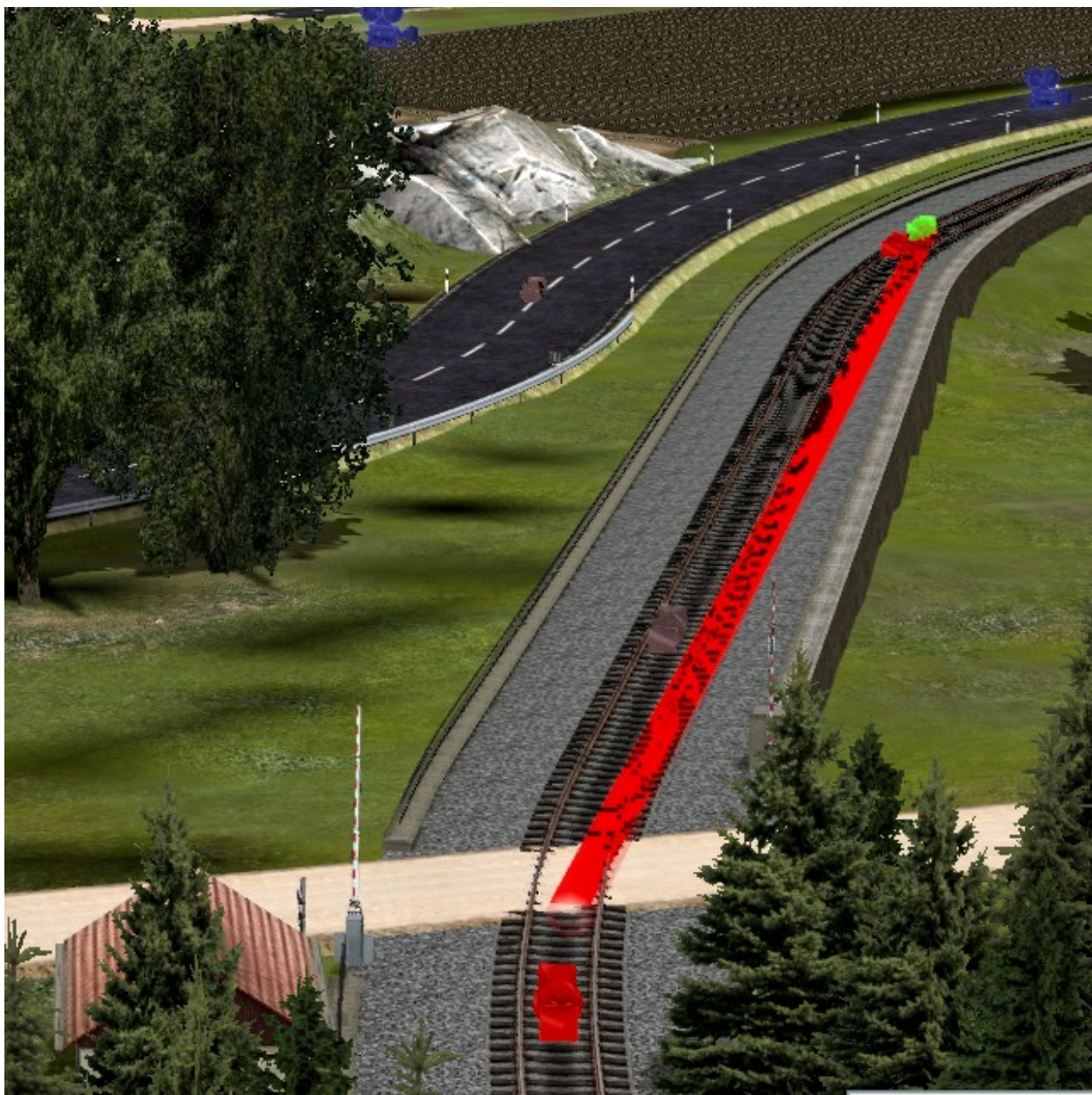
La partie du faisceau cachée par l'objet est affichée en clignotant afin de mieux visualiser son trajet.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Épaissir temporairement le faisceau laser

Si le faisceau est difficile à distinguer *Maj* + *S* (*S* = *Size*) affiche temporairement un faisceau plus épais.



Mesure verticale ou différence de hauteur

La distance mesurée correspond toujours à la plus courte ligne droite entre deux points.

Pour obtenir uniquement la différence de hauteur (axe Z), vous pouvez :

appuyer sur X pour aligner les coordonnées X
appuyer sur Y pour aligner les coordonnées Y.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Le faisceau se retrouve alors parfaitement aligné sur l'axe vertical Z.

La valeur affichée correspond directement à la différence de hauteur ou de taille entre les deux objets.

Exemple : comparer la taille d'un grand-père et de son petit-fils.

1/ Après avoir activé le télémètre, cliquez sur le garçon puis sur le grand-père (la différence de hauteur sera indiquée sur l'objet qui a été sélectionné le premier.)

2/ Ensuite appuyez sur *Maj + X*



1



2

Mesurer la distance par rapport au centre du réseau

Pour connaître la distance d'un objet par rapport au centre du réseau :

1/ Cliquez à **deux reprises** sur le point à mesurer.

2/ Appuyez sur *Maj + C* (C = Center)

La distance au centre du réseau est alors calculée.

Démarrer une nouvelle mesure

Pour effectuer une nouvelle mesure, cliquez sur l'icône du télémètre pour désactiver le laser puis réactivez le. Une nouvelle mesure démarre alors.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

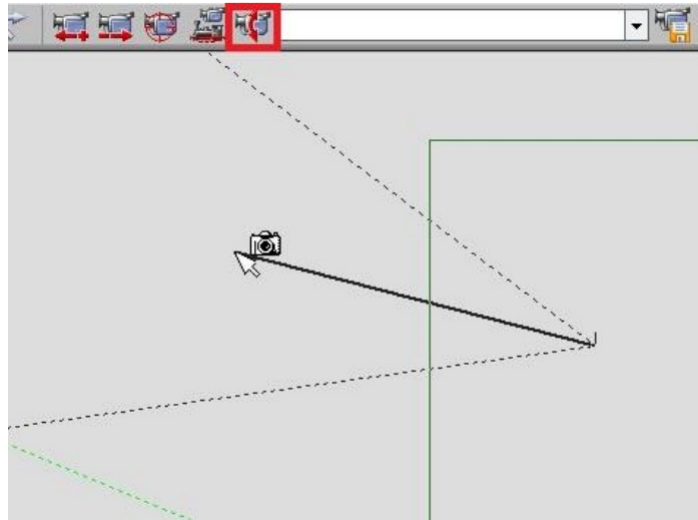
Positionner la cible de la caméra en dehors du réseau

Il est désormais possible, dans la vue 2D, de placer la cible de la caméra en dehors des limites du réseau.

Pour cela :

- 1/ Cliquez sur l'icône Placer une nouvelle caméra.
- 2/ Positionnez l'origine de la caméra à l'intérieur du réseau.
- 3/ Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le curseur au-delà des limites du réseau.
- 4/ Relâchez le bouton de la souris.

La caméra est alors placée et EEP bascule automatiquement en mode 3D.



Activation d'un contact uniquement si un matériel roulant spécifique est présent dans la rame

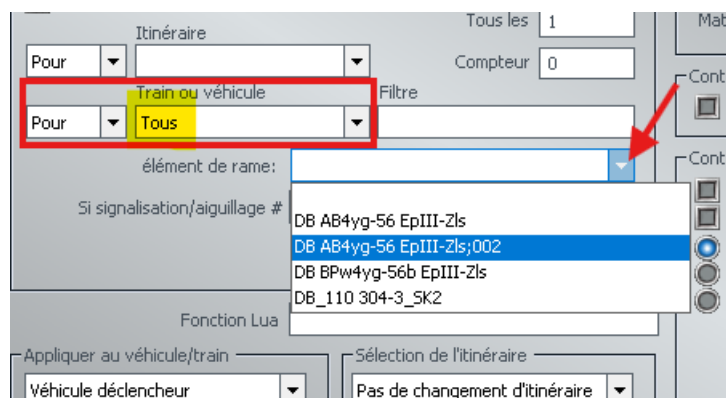
Grâce au Plug-in 2, un point de contact peut désormais être déclenché uniquement lorsqu'un matériel roulant précis fait partie de la composition de la rame.

Pour utiliser cette fonction :

- 1/ Tout en gardant la valeur du filtre pour **train ou véhicule** sur Tous, Ouvrez la liste déroulante **Élément de rame**

2/ Sélectionnez le véhicule souhaité. Cette liste contient tous les véhicules d'une même classe présents sur le réseau concerné :

- locomotives et wagons pour les contacts placés sur les voies ferrées
- véhicules routiers pour les contacts placés sur les routes.



Les véhicules sont affichés sous le nom qui leur a été attribué lors de leur placement sur le réseau.

Cette fonction est particulièrement utile pour les manœuvres, car les noms des convois peuvent changer lors des opérations d'attelage ou de dételage. En revanche, les noms individuels des véhicules restent inchangés, tout comme leurs itinéraires.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Icône permanente de la grille de construction en mode édition 3D

En mode édition 3D, l'icône de la grille de construction est désormais disponible en permanence dans la barre d'outils inférieure.



Elle permet d'activer ou de désactiver rapidement l'affichage de la grille, laquelle apparaît lorsqu'en mode d'édition vous sélectionnez une structure immobilière par exemple.

Nouvelles tuiles pour le pupitre de commandes (GBS)

Le pupitre de commande a été enrichi avec les tuiles :

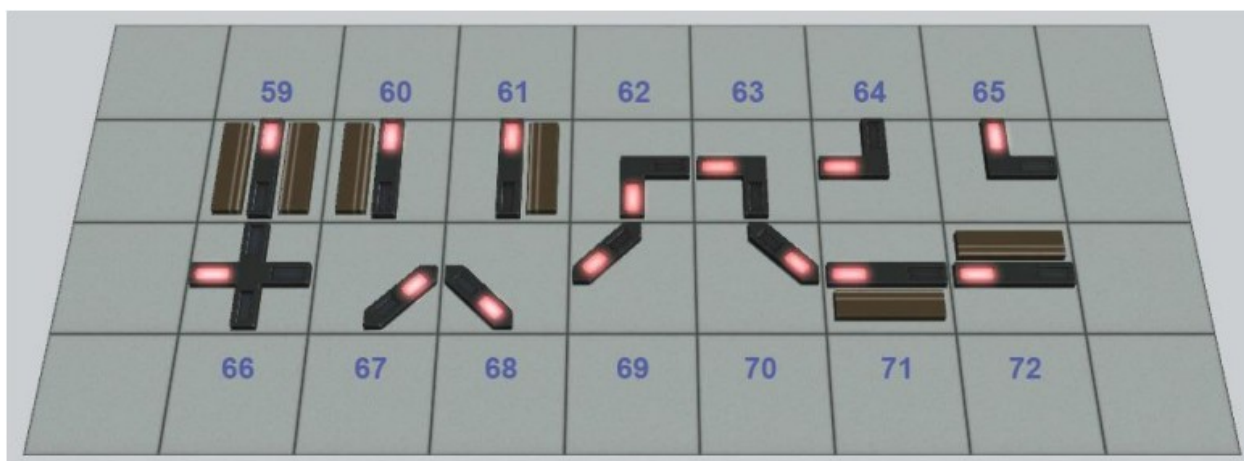
59 à 72

Sur les illustrations :

- les sections de voie éclairées correspondent à **Track A** ;
- les sections non éclairées correspondent à **Track B**.

Pour le croisement (**tuile 66**) :

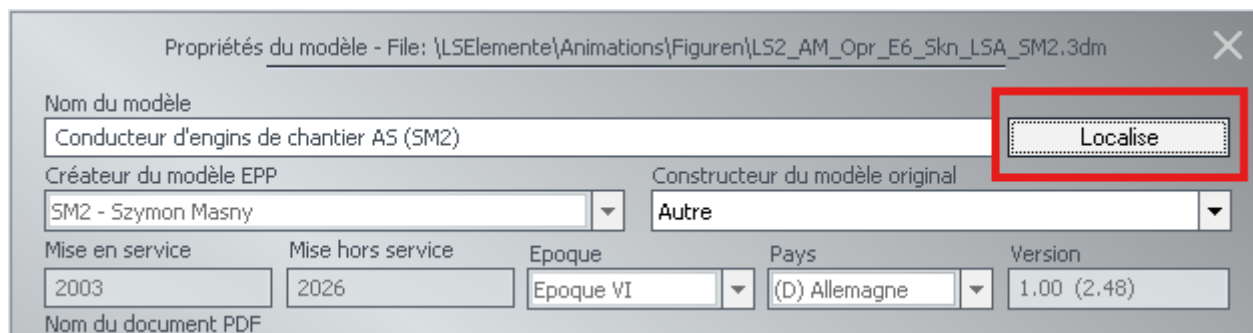
- **Track A** correspond à la partie éclairée ;
- **Track B, Track C** et **Track D** sont attribués dans le sens horaire.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Recherche de l'emplacement d'un modèle via ses propriétés

Le Plug-in 2 ajoute un bouton **Localise** dans la fenêtre **Propriétés du modèle**, à droite du champ contenant le nom du modèle.



Modèles du Shop ou modèles gratuits

Pour les modèles provenant du Shop ou les modèles gratuits, le bouton **Localise** est toujours actif.

Un clic sur ce bouton :

- ouvre automatiquement le dossier correspondant dans les ressources ;
- sélectionne directement le fichier **.ini** du modèle.

Modèles de base (Base Models)

Pour les modèles de base d'EEP, le bouton n'est actif que si le fichier :

Resourcen1.pak

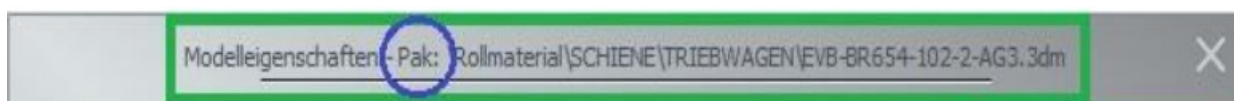
a été décompressé (Menu **Outils** → **Extraire les ressources**) et que dans les éléments contenus dans le dossier Resourcen.unp présent à la racine du dossier EEP18 ont été déplacés dans le dossier Resourcen. Bien entendu, il faut scanner les modèles une fois le déplacement effectué.

Dans ce cas, le bouton ouvre le dossier correspondant.

Si les ressources de base n'ont pas été décompressées, le bouton reste grisé.

Pour identifier un modèle de base :

- la mention **"Pak"** apparaît dans la barre de titre tant que le modèle n'a pas été décompacté.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Raccorder une voie à la règle

Avec le Plug-in 2, il est possible de raccorder une voie à la règle lorsque celle-ci est activée.

Cette fonction permet notamment :

- d'aligner plusieurs voies parfaitement à la verticale
- de créer des tracés avec angle défini
- de positionner précisément des voies sur des coordonnées déterminées.

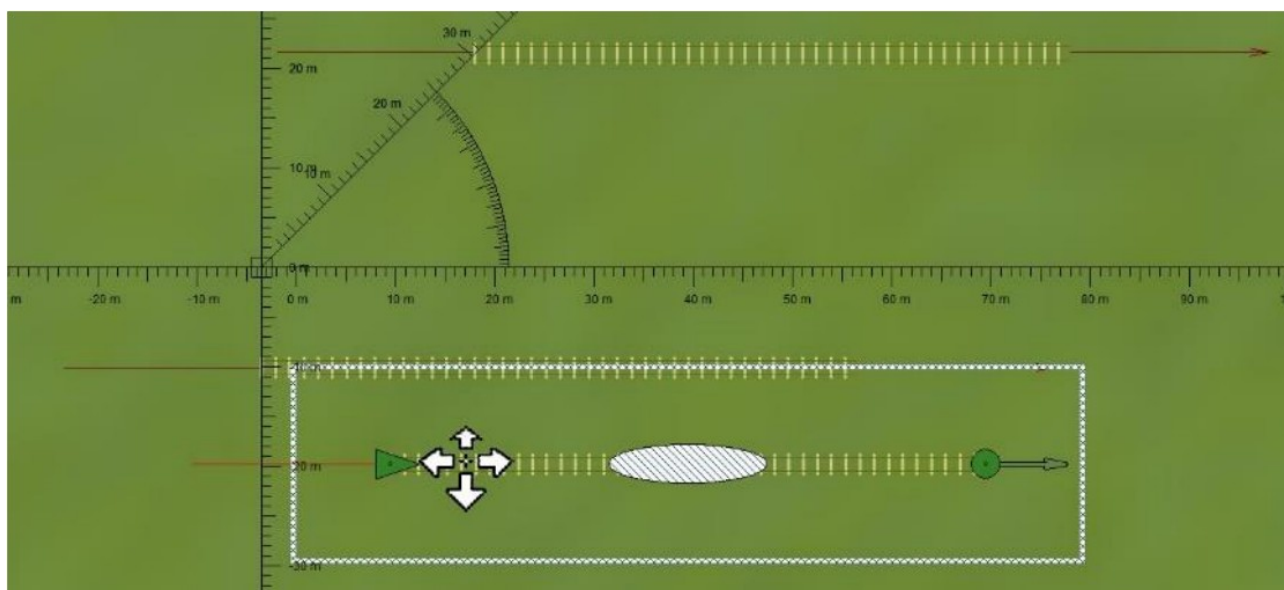
Pour cela :

1/ Activez la règle.

2/ Déplacez la nouvelle voie en maintenant le bouton gauche de la souris

3/ Approchez le début de la voie de la règle.

4/ Lorsque l'extrémité de la voie atteint la règle, elle s'y accroche automatiquement.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Suppression d'une demande automatique d'itinéraire

Lorsqu'une demande automatique d'itinéraire est effectuée et que toutes les destinations sont occupées, l'itinéraire entre dans un état d'attente.

Pendant cet état, EEP vérifie continuellement si une destination ou la voie d'accès devient libre.

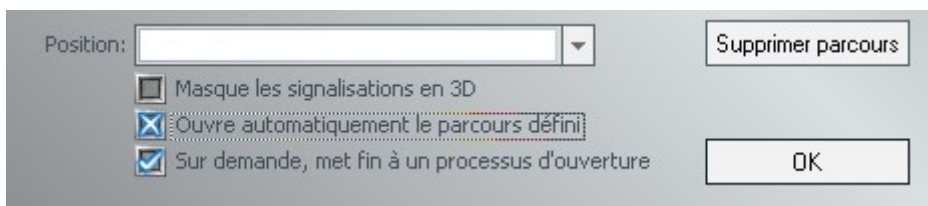
Avec le Plug-in 2 :

- cet état d'attente est indiqué par une **lumière bleue** sur le signal de départ de l'itinéraire
- l'indication est visible en modes **2D** et **3D**.

Annuler l'état d'attente

Une nouvelle option est disponible dans les propriétés de la signalisation de départ :

Sur demande, met fin à un processus d'ouverture



Lorsque cette case est cochée et que l'itinéraire reçoit la commande :

Dissoudre / Annuler

toutes les demandes précédentes d'ouverture de cet itinéraire sont :

- annulées
- ignorées
- supprimées.

Peu importe l'origine de la commande :

- un train quittant automatiquement la section de voie
- un point de contact
- une signalisation liée par une condition « si... alors... »
- la fonction Lua `EEPSetSignal()`
- un clic manuel de l'utilisateur.

Dans ce mode, la commande **Dissoudre / Annuler** signifie en pratique :

STOP + OUBLIE L'ETAT D'ATTENTE

Si l'option n'est pas activée, la commande Dissoudre est simplement ignorée.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Procédure recommandée en cas de blocage

Si un itinéraire reste bloqué :

1. Passez en mode édition 3D.
2. Ouvrez l'éditeur d'itinéraires.
3. Ouvrez les propriétés de la signalisation de départ concernée.
4. Activez l'option **Sur demande, met fin à un processus d'ouverture**.
5. Revenez en mode exploitation 3D.
6. Dissolvez l'itinéraire.

Après avoir éliminé le blocage (par exemple grâce à des manœuvres manuelles) :

1. Retournez dans l'éditeur d'itinéraires.
2. Désactivez de nouveau cette option.
3. Revenez en mode exploitation.
4. Réactivez normalement l'itinéraire.

Possibilité de relier des blocs complets à d'autres modèles

Jusqu'à présent, la liaison automatique par points d'ancrage fonctionnait uniquement avec les modèles individuels.

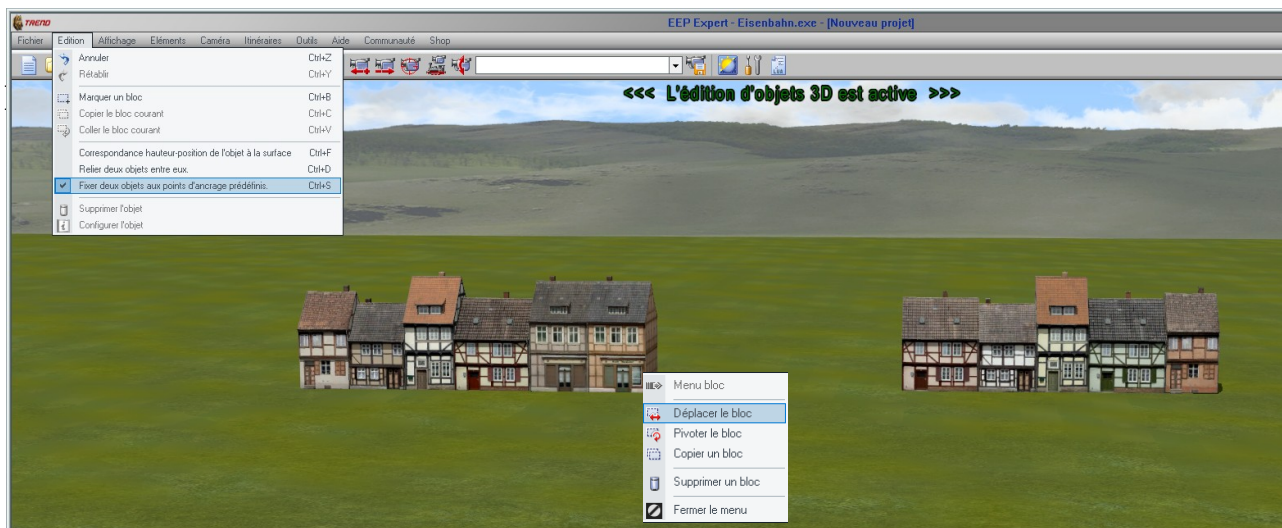
Le Plug-in 2 permet désormais également d'accrocher :

- des blocs complets
- à d'autres blocs
- ou à des modèles individuels.

Pour cela, l'une des options suivantes doit être activée :

Relier deux objets entre eux

Fixer deux objets aux points d'ancrage prédéfinis



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2



Bloc vers modèle individuel

Un bloc peut également être accroché à un modèle unique, par exemple :

- un poteau de clôture
- un pilier

Attention : Activez bien le mode déplacer le bloc depuis le modèle qui servira à créer la liaison. Si vous souhaitez que le bloc soit lié par la maison à colombages de gauche présente dans votre bloc, alors effectuez le clic droit pour appeler le menu contextuel justement sur cette habitation là. Ce sont uniquement ses points d'ancrages qui seront activés.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Récupération des modèles de blocs placés hors des limites du réseau

Lors de l'insertion de blocs, certains éléments pouvaient parfois être positionnés en dehors des limites du réseau.

Conséquences possibles :

- objets impossibles à sélectionner
- difficultés de modification
- dans certains cas, plantages d'EEP.

Le Plug-in 2 introduit donc une fonction de sécurité :

- en mode 2D comme en mode 3D
- tous les objets dépassant les limites sont automatiquement ramenés vers le bord du réseau.

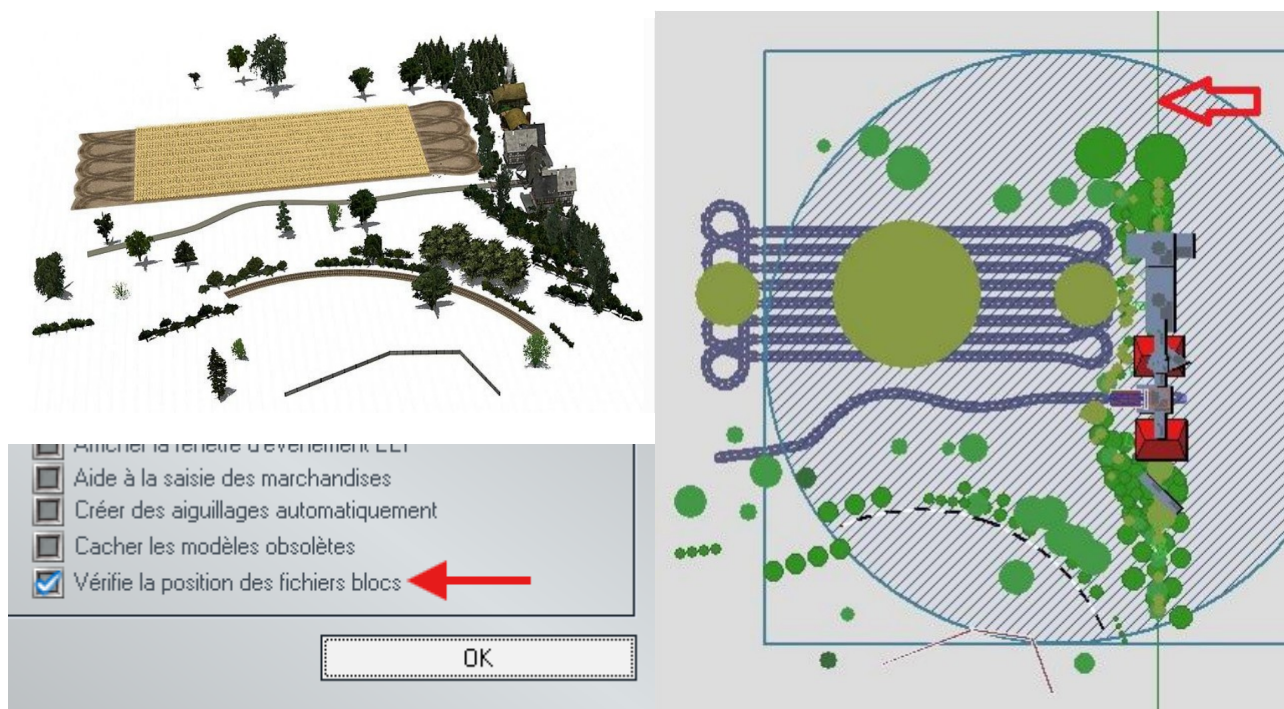
Les objets peuvent éventuellement :

- se superposer
- s'empiler
- s'interpénétrer.

Mais ils restent toujours sélectionnables.

Cette fonction est activée par défaut dans :

Paramètres du programme → Section **Options des fonctionnalités**



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Insertion des blocs à leurs coordonnées d'origine

Il est désormais possible de réinsérer un bloc sauvegardé exactement à sa position d'origine.

Pour cela :

1. Maintenez la touche **Maj (Shift)** enfoncée avant même de vous rendre sur l'icône dans le menu pour sélectionner **ouvrir un bloc**.
2. Sélectionnez :
 - **Fichier** → **Ouvrir un fichier bloc**, ou
 - cliquez sur l'icône **Ouvrir un fichier bloc**.

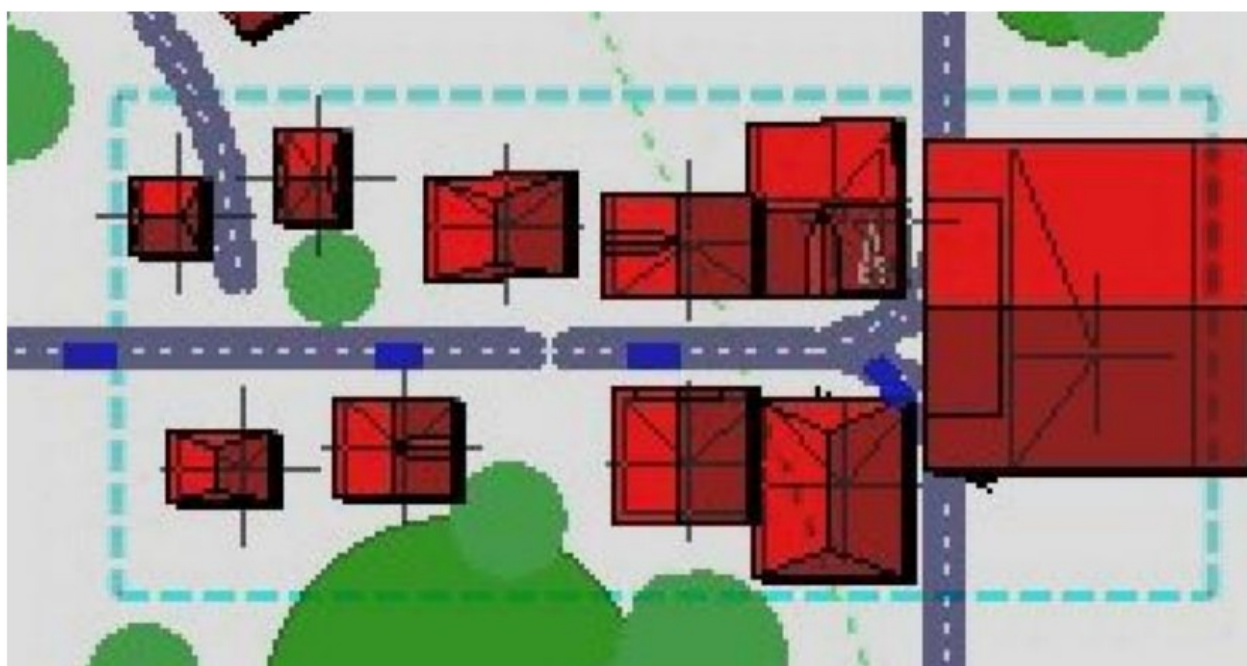
Le bloc sera alors placé à ses coordonnées originales. (celles avec lesquelles il a été sauvegardé)

Meilleure visibilité des blocs en mode 2D

La visibilité des blocs a également été améliorée.

En mode 2D :

- le contour des blocs est désormais dessiné avec un trait plus épais
- les blocs sont donc beaucoup plus faciles à repérer et sélectionner



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP

Le Plug-in 2 pour EEP 18.2 met à votre disponibilité les nouvelles fonctions Lua suivantes :

EEPSetTimeLapse()		EEPSetTimeLapse(vitesse-d'exécution)
Paramètres	un	
Valeur-retour	aucune	EEPSetTimeLapse(2.5)
Pré-requis	EEP 18.2 -- Plug-in 2	
Utilité	Définit la vitesse d'exécution dans EEP.	
Remarques	- Le paramètre est le facteur compris entre 0,1 et 10 avec lequel le temps EEP doit s'écouler. La valeur 1 correspondant à la vitesse normale. - La fonction n'a pas de valeur de retour.	

EEPSetPrintColour()		EEPSetPrintColour(R,G,B)
Paramètres	trois	
Valeur-retour	aucune	EEPSetPrintColour(235,25,37) print("Dans le Carmillon typique de la SNCF") EEPSetPrintColour(0,0,0) print("Maintenant à nouveau dans la couleur normale.")
Pré-requis	EEP 18.2 -- Plug-in 2	
Utilité	Affiche le message print dans la fenêtre d'événements avec la couleur correspondante.	
Remarques	- Le paramètre est la valeur R, G, B de la couleur souhaitée. Chaque valeur étant comprise entre 0 et 255. - La fonction n'a pas de valeur de retour.	

EEPOnMessageFromStructureLua()		EEPOnMessageFromStructureLua(Nom_de_la_structure_immobilière,ID_du_message,Texte)
Paramètres	trois	
Valeur-retour	aucune	function EEPOnMessageFromStructureLua(name,id,text) print("La structure immobilière "..name.." envoie le message ">"..text.." < avec l'ID "..id) end
Pré-requis	EEP 18.2 plug-in 2	
Utilité	Cette fonction est appelée à chaque fois que le script Lua interne d'une structure immobilière ou d'un élément de paysage envoie un message vers l'environnement Lua externe d'EEP. L'utilisateur peut ensuite exploiter ce message.	
Remarques	- Le 1er paramètre est le nom de la structure immobilière ou de l'élément de paysage. - Le 2ème paramètre est l'ID du message. Il peut être utilisé comme variable de contrôle pour d'autres actions Lua. - Le 3ème paramètre contient le message sous forme de texte, destiné à être affiché via print() ou à être traité dans la suite de son script Lua. - Les noms des paramètres sont libres. - EEP n'attend aucun retour de cette fonction. - ATTENTION : La possibilité pour une structure immobilière ou un élément de paysage d'envoyer des messages, ainsi que le texte et l'ID de ces messages, sont indiqués dans la documentation du modèle concerné.	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

EEPOnMessageFromRollingstockLua()		EEPOnMessageFromRollingstockLua(Nom du matériel roulant, ID du message, "Texte")
Paramètres	trois	function EEPOnMessageFromRollingstockLua(name, id, text) print("Le matériel roulant "..name.." envoie le message ">".text."< avec l'ID "..id) end
Valeur retour	aucune	
Pré-requis	EEP 18.2 plug-in 2	
Utilité	Cette fonction est appelée à chaque fois que le script Lua interne d'un matériel roulant envoie un message vers l'environnement Lua externe d'EEP. L'utilisateur peut ensuite exploiter ce message.	
Remarques	- Le 1er paramètre est le nom du matériel roulant. - Le 2ème paramètre est l'ID du message. Il peut être utilisé comme variable de contrôle pour d'autres actions Lua. - Le 3ème paramètre contient le message sous forme de texte, destiné à être affiché via print() ou à être traité dans la suite de son script Lua. - Les noms des paramètres sont libres. - EEP n'attend aucun retour de cette fonction. - ATTENTION : La possibilité pour une structure immobilière ou un élément de paysage d'envoyer des messages, ainsi que le texte et l'ID de ces messages, sont indiqués dans la documentation du modèle concerné.	

EEPSendMsgToStructureLua()		EEPSendMsgToStructureLua("#-Lua-Name", ID du message, Texte)	
Paramètres	deux	<pre>ok := EEPSendMsgToStructureLua("#4", 1, "Start")</pre>	
Valeur retour	une		
Pré-requis	EEP 18.2 plug-in 2		
Utilité	Envoie un message au script Lua interne de l'immeuble ou de l'élément de paysage désigné.		
Remarques	- Le 1er paramètre est le nom Lua de la structure immobilière ou de l'élément de paysage, sous forme de chaîne de caractères. Il figure dans les propriétés de l'objet et se distingue du nom du modèle par l'ID qui le précède. Il suffit d'indiquer le numéro précédé du caractère # comme identifiant. - Le 2ème paramètre est l'ID du message. - Le 3ème paramètre contient le message sous forme de texte. - La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire - ATTENTION : La possibilité pour une structure immobilière ou un élément de paysage de recevoir des messages, ainsi que le texte et l'ID des messages qu'il peut comprendre, sont indiqués dans la documentation du modèle concerné.		

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

EEPSendMsgToRollingstockLua()		EEPSendMsgToRollingstockLua("#-Lua-Name", ID_du_message,Texte)
Paramètres	deux	
Valeur-retour	une	ok = EEPsSendMsgToRollingstockLua ("DAF-XF 480SC · Kipper ·Weiss ·Lua ·DU1" , 3, "End") ·
Pré-requis	EEP 18.2 plug-in 2	
Utilité	Envoie un message au script Lua interne du matériel roulant désigné.	
Remarques	● Le 1er paramètre est le nom Lua du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères. Il figure dans les propriétés de l'objet et se distingue du nom du modèle par l'ID qui le précède. Il suffit d'indiquer le numéro précédé du caractère # comme identifiant. ● Le 2ème paramètre est l'ID du message. ● Le 3ème paramètre contient le message sous forme de texte. ● La valeur retournée est true lorsque l'exécution a réussi, false dans le cas contraire. ● ATTENTION : La possibilité pour un matériel roulant de recevoir des messages, ainsi que le texte et l'ID des messages qu'il peut comprendre, sont indiqués dans la documentation du modèle concerné.	

Au moment de la première publication du Plug-in 2 pour EEP 18.2, seule la fonction de communication EEPOnMessageFromStructureLua() peut être utilisée en combinaison avec le modèle « Komatsu 901XC vorprogrammiert (SM2) ».

D'autres modèles, y compris pour les autres fonctions de communication, suivront ou pourront être créés avec HomeNos 18.

Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 2 pour EEP 18.2 de nombreux souhaits d'utilisateurs chevronnés de EEP ont été pris en compte. Les nouveautés apportées facilitent tant la conception que la gestion de votre installation.

Les nouvelles fonctionnalités Lua spécifiques à EEP vous permettront une automatisation intelligente de votre réseau.

Nous souhaitons que ce premier Plug-in pour EEP 18.2 vous procure bien du plaisir.

Votre équipe EEP Trend.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 18.2

Mentions légales

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Leo-Wohleb-Str. 8,
79098 Freiburg im Breisgau.
Allemagne

E-mail du service : info@trendverlag.com

Directeur général : Jürgen Ludwig
Numéro de TVA : DE 142476761
Numéro d'immatriculation au registre du commerce : HRB 300347
Tribunal d'enregistrement : Freiburg im Breisgau

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur.

Toute reproduction, totale ou partielle, nécessite, quel que soit le support, l'autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Toute utilisation non autorisée de cette publication pour l'entraînement de technologies génératives d'intelligence artificielle (IA) est expressément interdite.

© 2026 TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Tous droits réservés