# Beschreibung / Anleitung zum Set V11NDH10093

Dieses Set von Straßenbahnsicherungssignalen wurde nach Kundenwünschen aufgebaut.

Ich möchte hier ein paar Anmerkungen zur Verwendung geben.

### Schalten der Signale

Die Signale lassen sich wie alle Signale bei EEP entweder durch Mausklick auf das Signal bei gleichzeitig gedrückter linker Maustaste, durch Kontaktpunkte oder mittels Lua schalten. Die Schaltstellungen sind im Signaldialog und in den Dialogfeldern der Signalkontakte eindeutig beschrieben. (gesperrt, aus, frei)

### "Schalten der Immobilien"

Die Immobilien lassen es auch zu, unterschiedliche Schaltzustände darzustellen. Dafür sind verschiedene (maximal 2) Achsen veränderbar. Die Achse(n), die mit Stellung beschriftet sind, sollten nicht manuell mit dem Schieberegler verstellt

heiben sichtbar



Daher empfehle ich die Schaltung der Immobilien-"Signale" mittels Lua Anweisungen.

Die Anweisung in Lua lautet:

|   | Straßenb  | ahnsicherungssignal | 2 mit Ma | st Imo DH1 |      | X |
|---|---|---------------------|----------|------------|------|---|
| Objekteig   | enschaften –                                    |                     |          |            |      |   |
| Pos. X:   | 5.20  | Skalierung X: 1     | 00       | Drehung X: | 0.00 |   |
| Pos. Y:   | -8.80   | Skalierung Y: 1     | .00      | Drehung Y: | 0.00 |   |
| Abs.  | 0.30  | Skalierung Z: 1     | .00      | Drehung Z: | 0.00 |   |
| Rel.  | 0.30  | Schwimmen: 0        |          |            |      |   |
| Schat<br>Raud<br>Feuer<br>SSAO                              | tten an/aus<br>n an/aus<br>n an/aus<br>n an/aus |                     |          |            |      |   |
| Steuerung   | der Achsen                                      |                     |          |            |      |   |
| Acrise  | StellungA                                       |                     |          |            |      |   |
|   |   |                     |          |            |      |   |
| Lua Name: #2_Straßenbahnsicherungssignal 2 mit Mast Imo DH1 |   |                     |          |            |      |   |
| Tipp-   |   | Aufschriften        |          |            | ок   |   |

EEPStructureSetAxis(,,#ID","Achse",Stellung)

Die einzelnen Werte für die Anweisung finden Sie in den Objekteigenschaften der Immobilie. So hieße die Anweisung um die Immobilie aus dem Bild auf rotes Dauerlicht zu schalten also EEPStructureSetAxis("#2", "StellungA", 0)

### Bei den Modellen mit rundem Licht



| ist der Wert für      |       |
|-----------------------|-------|
| rotes Dauerlicht      | = 0   |
| ausgeschaltet         | = 50  |
| und weißes Blinklicht | = 100 |

Bei den moderneren, quadratischen Modellen



| •                |              |
|------------------|--------------|
| ist der Wert für |              |
| gesperrt         | = 0 oder 100 |
| frei nach links  | = 25         |
| frei geradeaus   | = 50         |
| frei nach rechts | = 75         |
|                  |              |

Somit können Sie nun eine Funktion in einen Kontaktpunkt in der Zeile Lua-Funktion eintragen um die Immobilie zu schalten.

Ihre Funktion schreiben Sie im Lua-Editor unterhalb der Zeilen return1 und end, also ganz ans Ende. Schreiben sie dort zunächst:

function strabasig2()-- hiermit geben sie der Funktion einen NamenEEPStructureSetAxis("#2","StellungA",0)-- nun folgt die Anweisungend-- und mit dem "end" definieren Sie das Ende der Funktion.

Um Ihre Funktion nun über einen Kontaktpunkt aufrufen zu können tragen Sie dort ein strabasig2

Beachten Sie bitte, dass der Name der Funktion von Ihnen weitgehend frei gewählt werden kann. Lua akzeptiert allerdings keine Leerstellen und keine Sonderzeichen.

Zum Erstellen der Anweisung können Sie auch den Wizzard für Immobilien aus EEP benutzen. Leider wird aber dort die Achsenbezeichnung nicht richtig dargestellt und Sie müssten diese dann entsprechend ändern.

Dem Set liegt eine Beispielanlage mit einem Lua Script bei. Daraus sollten Sie alle wichtigen Schritte nochmals ableiten können.

Viel Spaß DH1

## Description / instructions for set V11NDH10093

This set of tram safety signals was built to customer specifications. I want to give a few comments for use here. *Turn signals* 

The signals can be switched as all signals at EEP either by clicking on the signal while holding down the left mouse button, by contact points or by means of Lua. The switch positions are clearly described in the signal dialog and in the dialog boxes of the signal contacts. (Blocked from free) *"Switching the real estate"* 

The properties allow it to also display different switching states. Thereof are different (maximum 2) axes changed.

The axle (s) which are labeled with position should not be manually adjusted using the slider as otherwise due to the slower moving circular paths of the signal slices are visible.



Therefore, I recommend the circuit of real estate "signals" by Lua instructions.

The instruction in Lua is:

|  | Straßenba   | ahnsicherungssignal 2 m | it Mast Imo DH1 |  |
|--|---|-------------------------|-----------------|--|
| - Objekteig                                | enschaften —  |                         |                 |  |
| Pos. X:                                    | 5.20  | Skalierung X: 1.00      | Drehung X: 0.00 |  |
| Pos. Y:                                    | -8.80   | Skalierung Y: 1.00      | Drehung Y: 0.00 |  |
| Abs.                                       | 0.30  | Skalierung Z: 1.00      | Drehung Z: 0.00 |  |
| Rel.                                       | 0.30  | Schwimmen: 0            |                 |  |
| Licht i<br>Schatt<br>Raud<br>Feuer<br>SSAO | aus/an/auto<br>ten an/aus<br>an/aus<br>an/aus<br>an/aus     |                         |                 |  |
| Achse                                      | : StellungA   |                         | <b></b>         |  |
|  |   |                         |                 |  |
| Lua Nam                                    | Lua Name: #2_Straßenbahnsicherungssignal 2 mit Mast Imo DH1 |                         |                 |  |
| Tipp-                                      |   | Aufschriften            | ОК              |  |

EEPStructureSetAxis ( "# ID", "axis", position)

The individual values for the statement can be found in the object properties of the property. So the statement would mean the property from the image on red light to turn so

## EEPStructureSetAxis ( "#2 "," StellungA " 0 )

#### In models with round light



| is the value for red           |      |
|--------------------------------|------|
| light                          | = 0  |
| switched off                   | = 50 |
| and white flashing light = 100 |      |

In the more modern, square models



| the value for is   |            |
|--------------------|------------|
| locked             | = 0 or 100 |
| freely to the left | = 25       |
| free straight      | = 50       |
| free right         | = 75       |
|                    |            |

Thus you can function in a contact point in the line Lua function Enter to switch to real estate.

You write your function in Lua editor below the line return1 and end, so the very end. Write them there first: function strabasig2 ()

-- hereby give the function a name

 EEPStructureSetAxis ("# 2", "StellungA", 0)
 -- Now follow the instruction

 end
 -- and the "end" to define the end of the function.

To now call your function through a contact point enter there

#### strabasig2

Please note that the name of the function you can be selected freely. However, Lua does not accept spaces and special characters.

To create the statement, you can also use the Wizard for properties on EEP. Unfortunately, the axis label is there not displayed

properly and then you would have this amended accordingly.

The set is a sample system in a Lua script. From this you should be able to derive all the important steps again.

Enjoy DH1

## Description / instructions pour une V11NDH10093

Cet ensemble de signaux de sécurité de tramway a été construit selon les spécifications du client. Je veux donner quelques commentaires à utiliser ici. *clignotants* 

Les signaux peuvent être activés que tous les signaux à EEP en cliquant sur le signal tout en maintenant le bouton gauche de la souris, par des points de contact ou par Lua. Les positions de commutation sont clairement décrites dans la boîte de dialogue du signal et dans les boîtes de dialogue des contacts de signal. (Bloqué de libre) *« Changement de l'immobilier »* 

Les propriétés lui permettent d'afficher également les différents états de commutation. Sont différents axes de ceux-ci (maximum 2) a changé.

L'axe (s) qui sont marqués avec la position ne doit pas être réglée manuellement à l'aide du curseur comme autrement en raison des trajectoires circulaires plus lents des tranches de signal sont visibles.



Par conséquent, je recommande le circuit de l'immobilier « signaux » par des instructions Lua.

| Objekteigenschaften         Pos. X:       5.20       Skalierung X:       1.00       Drehung X:       0.00         Pos. Y:       -8.80       Skalierung Y:       1.00       Drehung Y:       0.00         Abs.       0.30       Skalierung Z:       1.00       Drehung Z:       0.00         Rel.       0.30       Schwimmen:       0         Elektrisch       Schatten an/aus       Schatten an/aus |  |  |  |
|---|--|--|--|
| Pos. X:       5.20       Skalierung X:       1.00       Drehung X:       0.00         Pos. Y:       -8.80       Skalierung Y:       1.00       Drehung Y:       0.00         Abs.       0.30       Skalierung Z:       1.00       Drehung Z:       0.00         Rel.       0.30       Schwimmen:       0         Elektrisch       Icht aus/an/auto       Schatten an/aus                            |  |  |  |
| Pos. X:       5.20       Skalierung X:       1.00       Drehung X:       0.00         Pos. Y:       -8.80       Skalierung Y:       1.00       Drehung Y:       0.00         Abs.       0.30       Skalierung Z:       1.00       Drehung Z:       0.00         Rel.       0.30       Schwimmen:       0         Elektrisch       Schatten an/auto       Schatten an/aus                            |  |  |  |
| Pos. Y:       -8.80       Skalierung Y:       1.00       Drehung Y:       0.00         Abs.       0.30       Skalierung Z:       1.00       Drehung Z:       0.00         Rel.       0.30       Schwimmen:       0       0         Elektrisch       Icht aus/an/auto       Icht aus/an/auto       Icht aus/an/auto  |  |  |  |
| Abs.       0.30       Skalierung Z:       1.00       Drehung Z:       0.00         Rel.       0.30       Schwimmen:       0         Elektrisch       Icht aus/an/auto       Icht aus/an/auto         Schatten an/aus       Schatten an/aus  |  |  |  |
| Rel.   0.30   Schwimmen:   0     Image: Elektrisch   Image: Elektrisch     Image: Licht aus/an/auto     Image: Schatten an/aus  |  |  |  |
| Elektrisch  |  |  |  |
| Feuer an/aus<br>SSAO an/aus<br>Steuerung der Achsen   |  |  |  |
| Achse: StellungA  |  |  |  |
| 2   |  |  |  |
| Lua Name: #2_Straßenbahnsicherungssignal 2 mit Mast Imo DH1   |  |  |  |
| Tipp-Text Aufschriften OK   |  |  |  |

EEPStructureSetAxis ( "# ID", "axe", la position)

Les valeurs individuelles de l'instruction se trouvent dans les propriétés de l'objet de la propriété. Ainsi, la déclaration signifierait la propriété de l'image sur la lumière rouge pour Détourne

## EEPStructureSetAxis ( " # 2 "" StellungA " 0 )

Dans les modèles avec lumière ronde



| est la valeur pour la     |      |
|---------------------------|------|
| lumière rouge             | = 0  |
| de                        | = 50 |
| et blanc clignotant = 100 |      |

Dans les modèles carrés plus modernes



| la valeur est      |            |
|--------------------|------------|
| verrouillé         | = 0 ou 100 |
| librement à gauche | = 25       |
| droite libre       | = 50       |
| libre droit        | = 75       |
|                    |            |

Ainsi, vous pouvez fonctionner dans un point de contact dans la fonction de ligne Lua Entrée pour passer à l'immobilier.

Vous écrivez votre fonction dans l'éditeur Lua en dessous de la return1 ligne et à la fin, donc la fin. Écrivez-il d'abord: la fonction strabasig2 ()

EEPStructureSetAxis ("# 2", "StellungA", 0) -- Maintenant, suivez les instructions

fin

-- et la « fin » pour définir la fin de la fonction.

Pour appeler votre fonction par un point de contact y entrer

#### strabasig2

S'il vous plaît noter que le nom de la fonction, vous pouvez sélectionner librement. Cependant, Lua n'accepte pas les espaces et les caractères spéciaux.

-- donner par la présente la fonction d'un nom

Pour créer l'instruction, vous pouvez également utiliser l'Assistant pour les propriétés sur EEP. Malheureusement, l'étiquette

de l'axe est-il pas affiché correctement et vous auriez ce modifié en conséquence.

L'ensemble est un exemple de système dans un script Lua. De cela, vous devriez être en mesure de tirer toutes les étapes importantes à

nouveau.

Profitez

DH1