



Het gebruik van tellers in WinDigipet (versie ProX.3)

Door: Bob vermeulen
Versie: 1.4
Datum: 25-02-2009

INHOUD

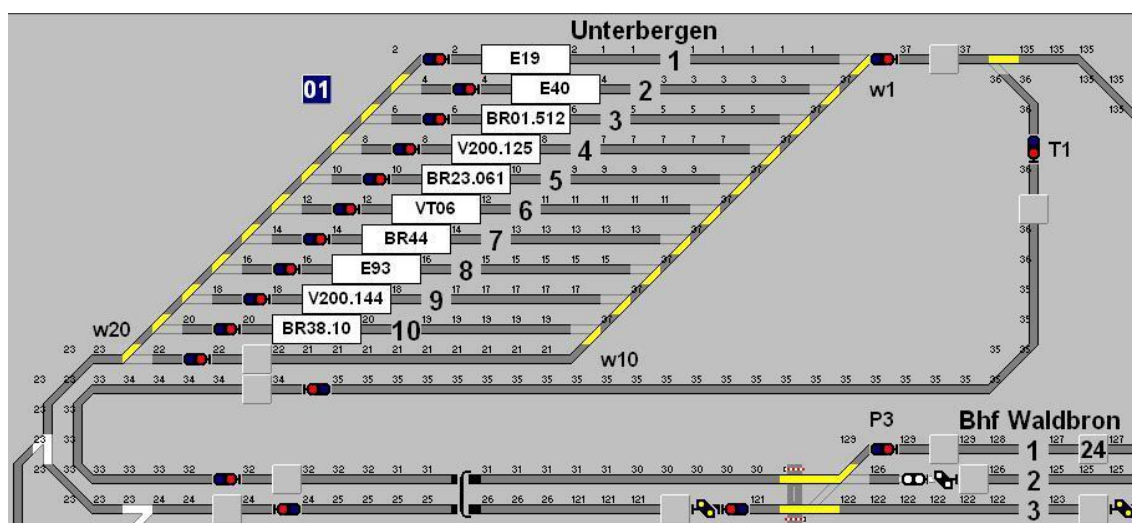
1	Inleiding	3
2	Project omschrijving	3
3	De componenten	4
3.1	Waar is de teller.....	5
3.2	Het plaatsen van de teller.....	5
3.3	De teller mogelijkheden.....	7
3.3.1	<i>De teller laten tellen</i>	7
3.3.2	<i>Het testen van de teller</i>	11
3.4	De teller een actie laten uitvoeren.....	11
3.4.1	<i>De teller integreren in de ZFA</i>	11
3.4.2	<i>Resumé teller mogelijkheden</i>	13
4	Een Schaduwstation met teller	13
5	Tot slot	15

1 Inleiding

Het gebruik van tellers binnen Win-Digipet ProX.3 staat nogal verspreid beschreven in het handboek. Daar ik zelf de laatste tijd nogal bezich ben geweest met het gebruik van tellers heb ik gemeent een document te maken en daarin mijn ervaringen onder te brengen. Ik hoop hierdoor te betrijken dat andere WDP gebruikers daar gebruik van kunnen maken en sneller de teller kunnen toepassen. Als eerste zal ik proberen alle in het handboek omschreven onderdelen in een logische volgorde te plaatsen, daarna zal ik omschrijven hoe ik een schaduwstation heb geautomatiseerd met tellers. Ik heb het verhaal van zo veel mogelijk printscreens voorzien om het te verduidelijken, zodat je na het lezen van dit artikeltje snel de teller zou moeten kunnen toepassen voor allerlei doeleinden (niet alleen bij het schaduwstation).

2 Project beschrijving

Als voorbeeld heb ik één van mijn schaduwstations genomen. Station Unterbergen heeft 10 opstelsporen en één doorgaand spoor.



Treinen kunnen binnen komen via Rmk135 en Rmk36 en de treinen verlaten het schaduwstation via Rmk23 richting station Waldbron

Dit artikel gaat niet zozeer over de gekozen oplossing voor het in en uitrijden van het schaduwstation maar over de toepassing van een teller om het te vergemakkelijken:

- Wat ik wilde bereiken is dat de treinen automatisch weggrijden en binnen komen zonder dat ik er zelf wat aan moet doen.
- Er een verhouding bij het weggrijden zou ontstaan van 2 : 1 personen treinen / goederentreinen.
- De treinen altijd door elkaar terug komen waardoor een zeer gevarieerd trein bedrijf ontstaat.

3 De Componenten

3.1 Waar is de teller?

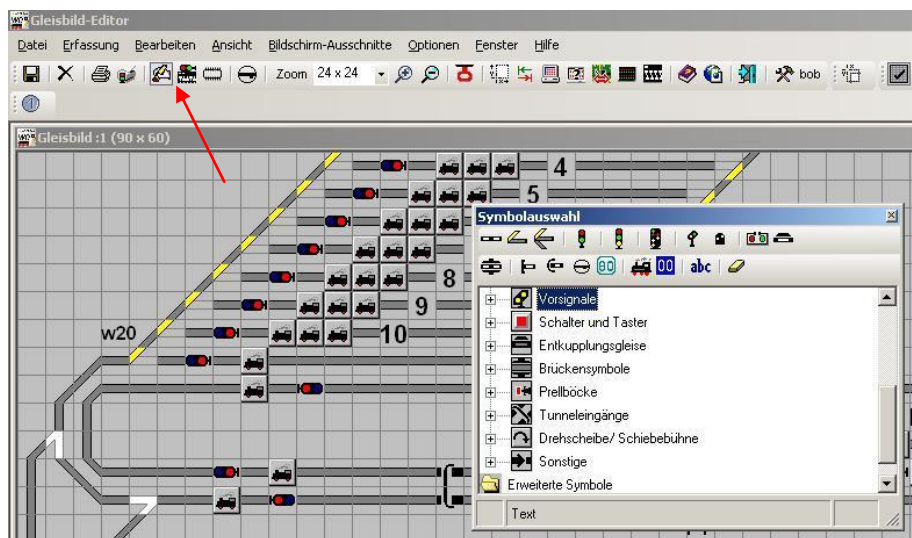
Om met een teller te kunnen werken moeten we eerst een teller in het scherm plaatsten dat doen we als volgt:

Open de Gleisbildeditor van WDP om je baan op te tekenen. Dat doe je door in de linker bovenhoek van het scherm op het Gleisbild Editor symbool te klikken.

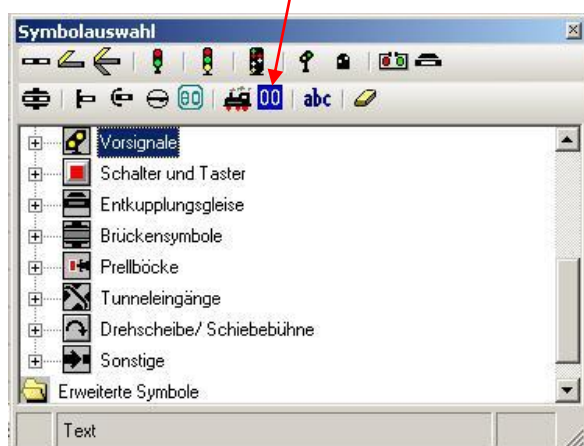


Na het klikken, met de linker muisknop, op het potloodsymbool verschijnt het scherm "Gleisbild-Editor" waarin je de baan hebt getekend. In dit verhaal ga ik verder niet in op het tekenen van je baan en neem ik aan dat je een baan hebt. Nadat het scherm van de Gleisbild-editor is geopend verschijnt automatisch het schermpje "Symbolauswahl".

Als dat schermje niet automatisch verschijnt klik, linker muisknop, dan op het symbool "handje met potlood" dan verschijnt het schermje ook.

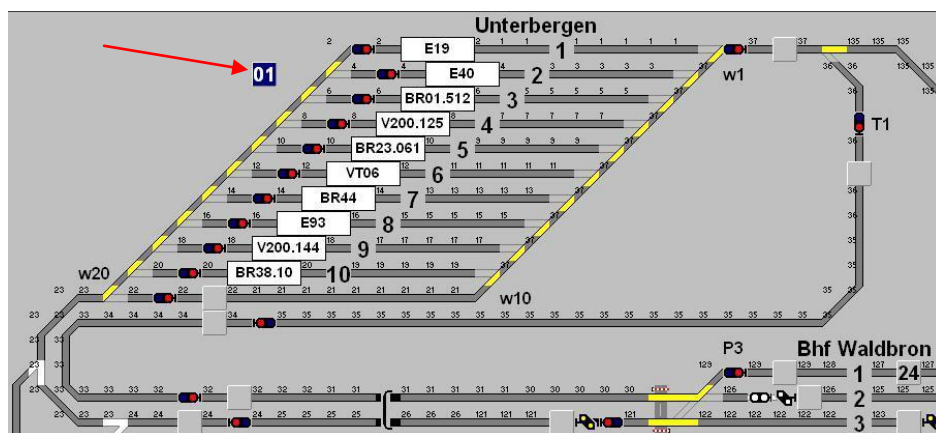


In het schermje "Symbolauswahl" bevindt zich onze teller. De teller is het blauwe symbool met de twee 00.



3.2 Het plaatsen van de teller

Als je met je linker muisknop 1x op het teller symbool klik (**niet slepen!**) dan kan je het tellersymbool daarna overal in het Gleisbild-Editor plaatsen, terwijl je de teller aan het plaatsen bent veranderd de cursor in een +0 symbool. Op de plaats waar je de teller wilt hebben klik je 1x met je linker muisknop en zo verschijnt het tellersymbool in beeld. Je kunt nu op meerdere plaatsen klikken, elke keer verschijnt er dan een ander teller. Het meest voor de hand liggend is dat je de teller daar plaats waar je de teller gaat benutten, maar je kunt de teller ook plaatsen op een centrale plaats ergens in een hoek of op een tweede beeldscherm.

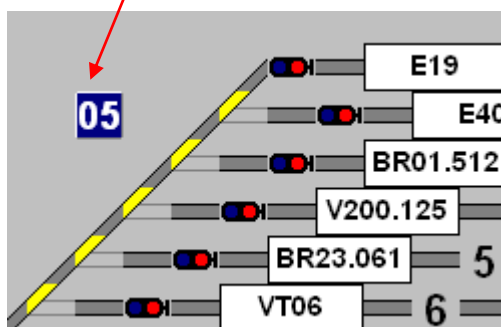


Als je de Gleisbild-Editor nu afsluit, dan zie je de teller in je WDP scherm staan. De teller kun je nu op een bepaalde waarde (begin) zetten. Dat doe je door met de linker muis op de teller te klikken. In het scherm verschijnt een klein schermpje



Je kunt nu met de pijl naar boven en naar beneden de teller zetten op het getal wat je nodig hebt, bijvoorbeeld 5.

Meer kan je niet met de teller doen op het hoofdscherm. Als je klaar bent klik je op OK en het getal verschijnt in de teller op het scherm.

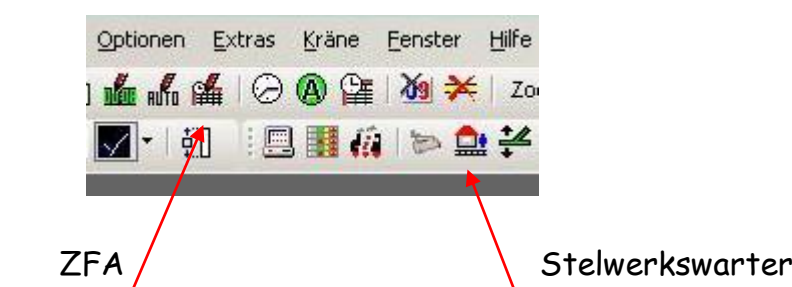


3.3 De teller mogelijkheden

De teller kent vele mogelijkheden van instellen. Deze instellingen zijn toe te passen al naar gelang je ze nodig hebt. De teller werkt natuurlijk alleen als je er wat mee gaat doen. Daar bedoel ik mee, je moet ergens het signaal geven dat hij moet tellen en je moet uiteindelijk ook wat gaan doen met het getelde resultaat.

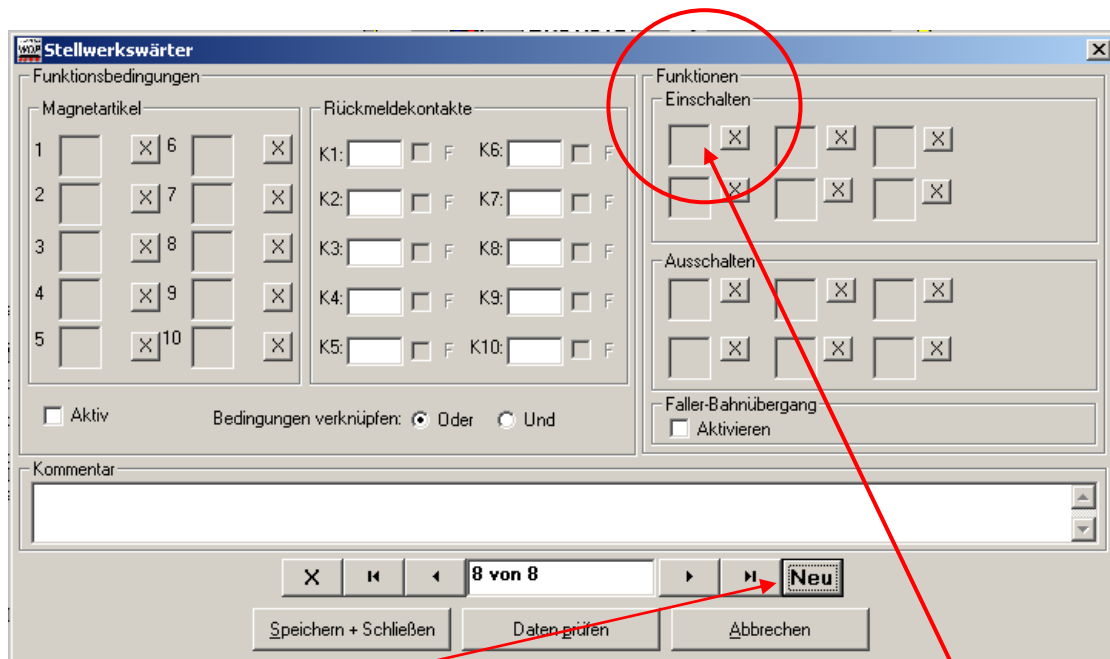
3.3.1 De teller laten tellen

Als voorbeeld ga ik de teller in de "Stelwerkswarter" gebruiken. Deze tool vind ik een grandioze ontdekking. De "Stelwerkswarter" gebruik ik dan in combinatie met de ZFA automatisering.



Als je de "Stelwerkswarter" nog nooit gebruikt hebt dan dien je die eerst bij de systeem settings te activeren. Ga naar:
Systeem → Programmeinstellungen → Generalles en zet een vinkje bij "Stelwerkswarter" aktiveren.

Klik met je linker muis op de icoon van de Stellwerkswarter en deze zal zich openen.



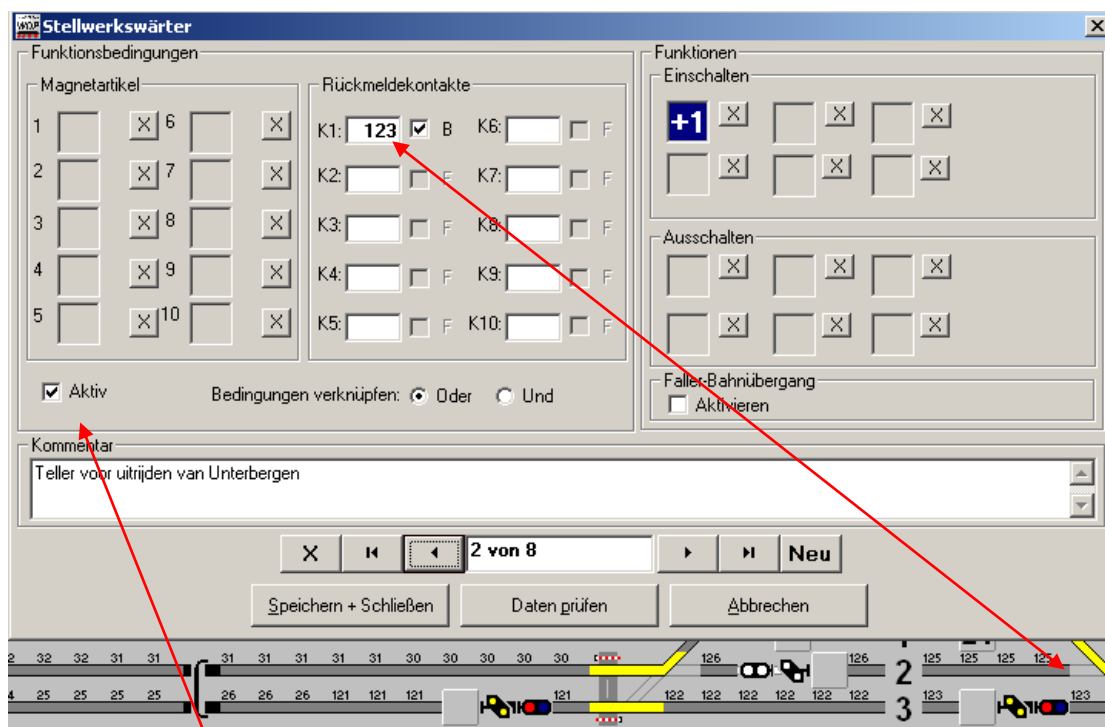
Neem een nieuwe pagina en breng de teller in het vakje "Funktionen einschalten" door de teller in het vakje te slepen. Tijdens het slepen verandert de cursor in een soort handje. Nadat je de muis los gelaten hebt zie je dat er automatisch een getal -1 verschijnt. Er zijn hier verschillende mogelijkheden in te stellen -1, +1 of 00



Het wijzigen van de inhoud doe je door met je linker muisknop op de teller te klikken. De instelling is logisch: -1 betekent 1 aftrekken
+1 betekent er 1 bij tellen
00 betekent op nul zetten

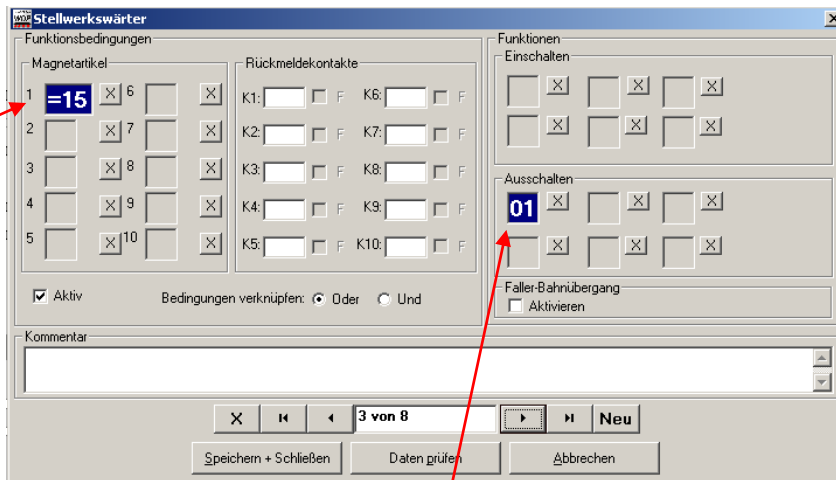
Meer mogelijkheden zijn er in de Stellwerkswarter niet om met de teller te werken. Wil je de teller wissen dan klik dan op het kruisje!

Na deze instellingen moeten we een commando aanbrengen wanneer de teller moet tellen of af tellen. Bekijk je spoor schema goed en kijk of je een of meerdere RMK's kan gebruiken. Mag ook een wissel of sein positie zijn. Ik heb in het voorbeeld RMk 123 gebruikt en wel als deze RMk bezet is dan schakel ik de teller met +1 op. Je kunt natuurlijk ook RMK37 nemen want dan telt de teller +1 als een trein het schaduwstation inkomt.

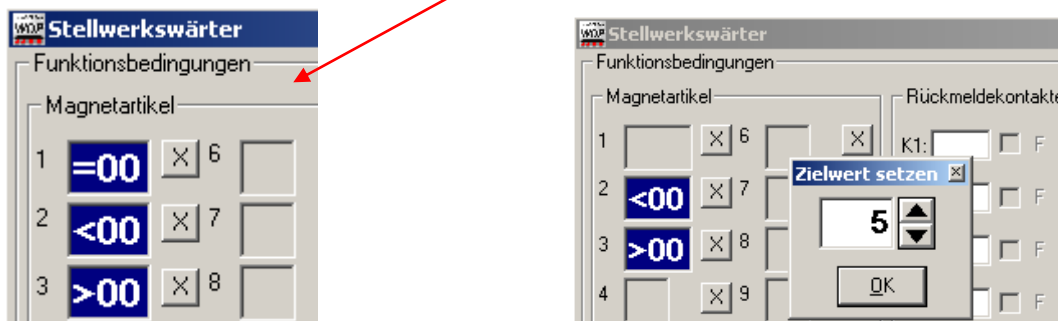


Vergeet niet de Stellwerkswarte pagina actief te maken! Daarna opslaan. Als je nu test gaat rijden zal je zien dat als een trein RMk123 bezet maakt dat de teller er 1 bij op teld.

Altijd optellen is ook niets en dus moeten we de teller ook ergens weer terug zetten naar de instelde waarde. In het voorbeeld 01. Dat terug zetten kunnen we ook in de Stellwerkswarter doen.



Sleep de teller naar het vakje "Ausschalten" automatisch verschijnt weer de -1 maar zet hem met je linker muis op +1. Vervolgens sleep je de teller ook naar het vakje "Magnetartikel" automatische vult de coputer een <00 in het vakje in ook hier zijn weer 3 mogelijkheden die je met klikken met je linker muis kunt veranderen. De aanduiding =, < en > spreken voor zich.



Om de teller op 5 te zetten klik je met je rechter muis op de teller, dan krijg je weer het invul vakje waar je het getal kunt wijzigen in 5. klik daarna weer op OK. In dit voorbeeld zetten we teller op 15.

3.3.2. Het testen van de teller

We zijn nu klaar met de voorbereidingen. De teller werkt en staat op het scherm. De teller telt +1 als een trein op RMk123 komt en als de teller op =15 staat dan zetten we de teller weer terug op 1 en dan begint hij weer opnieuw te tellen als een trein op RMk123 komt. Je kunt het nu testen met de baan of met het simulatie programma.

Klik met de linker muis op het icoontje met het "brilletje" om het simulatie programma te starten.

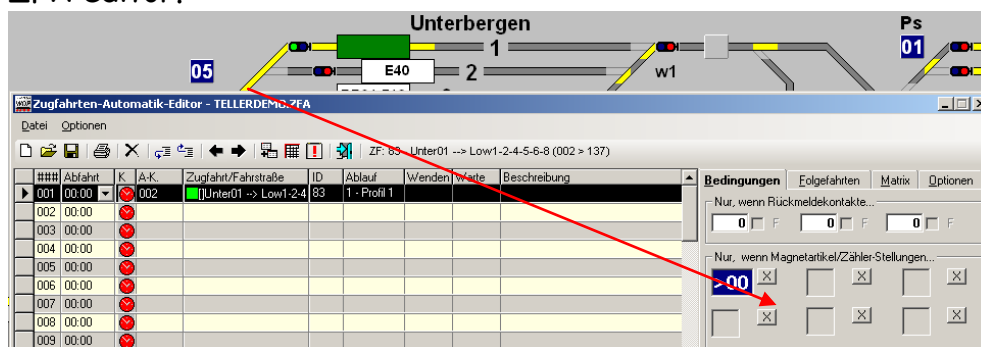


Als je dat hebt gestart kun je de ZFA ("ZugFahrt-Automatik) normaal op starten zoals je dat altijd gewent bent. Je zult zien dat de treinen dan op je scherm gaan rijden en als de trein over RMk123 komt dan zal de teller worden verhoogd met +1 en als de teller 15 is zal hij weer naar 1 worden terug gezet.

3.4 De teller een actie laten uitvoeren

3.4.1. De teller integreren in de ZFA

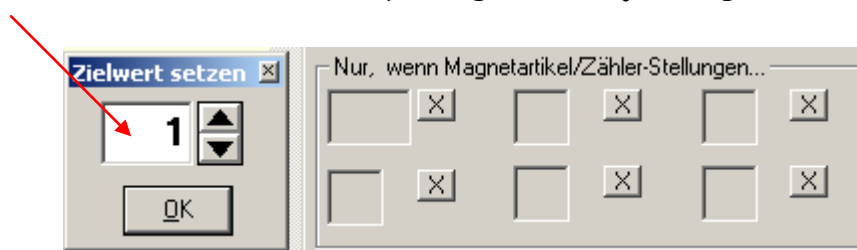
Tijd om wat met het gegeven teller te gaan doen. In mijn voorbeeld is het de bedoeling dat een trein op spoor 1 gaat rijden als de teller op 1 staat. Maak een treinenrit aan en plaats die in de ZFA editor. Klik met de linker muis op de teller in het "Gleisbeeld" scherm en sleep de teller naar de ZFA editor.



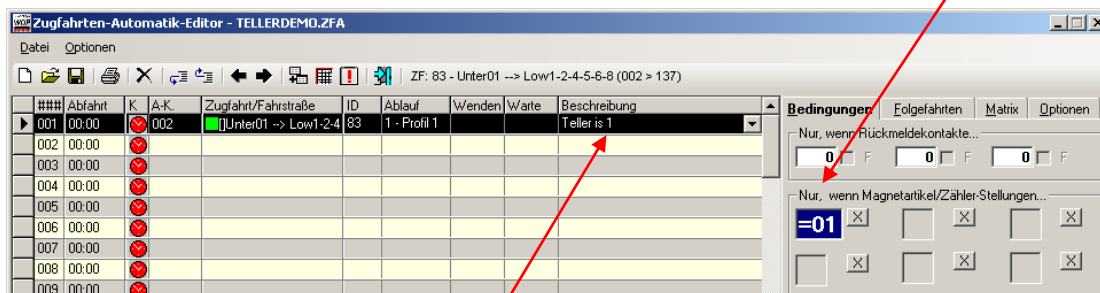
De bekende >00 komt dan weer te voorschijn. Zet de teller met enkele linker muis klikken op =00. (Je hebt 3 mogelijkheden =00, <00 en >00)



Klik daarna met je rechter muis op de =00 teller en je krijgt weer het vakje om de teller te zetten op het getal wat je nodig hebt.



In mijn geval wil ik de treinrit laten uitvoeren als de teller op 1 staat.



Nadat je op OK hebt geklikt is deze treinrit klaar. Als je nu ook nog de tekst invult bij "Beschreibung" dan weet je later ook nog wat je hebt gedaan. Je kunt nu een test uitvoeren met de simulator of met je baan.

Zo kan je alle sporen voorzien van een treinrit in de ZFA en je vult dan overal het geneste teller nummer in wat je wilt geven aan een spoor.

Het leuke is dat je spoor 3 natuurlijk ook als trein 5 kunt laten vertrekken dan geef je bij de treinrit in ZFA spoor 3 het teller nummer 5 in en dan vertrekt deze alleen als de teller 5 is. Zo krijg je een mix aan treinen naar de "bovenwereld". Ook kan je natuurlijk spelen met de <, > tekens.

3.4.2 Resume

Tot zover heb je in detail kunnen lezen hoe een te teller wordt gemaakt en wordt toegepast. Er zijn natuurlijk vele andere mogelijkheden maar die kan je vanaf nu zelf gaan ontdekken in WDP.

4 Een schaduwstation met teller

Zoals ik in het begin schreef wilde ik 2x zoveel personen treinen dan goederen treinen naar boven krijgen. Daartoe heb ik de tien sporen die ik tot mijn beschikking heb verdeeld in personentreinen spoor 1 t/m 5 en goederentreinen spoor 6 t/m 10 voor elk spoor heb ik een trein rit naar boven gemaakt. De teller laat ik echter tot 15 tellen. De treinen zullen dan volgens onderstaand schema gaan rijden:

Teller	personen	goederen	Teller	personen	goederen
1	Spoor1		9		Spoor8
2	Spoor2		10	Spoor2	
3		Spoor 6	11	Spoor3	
4	Spoor3		12		Spoor9
5	Spoor4		13	Spoor4	
6		Spoor7	14	Spoor5	
7	Spoor5		15		Spoor10
8	Spoor1				

Zoals je ziet 2x zoveel personentreinen dan goederentreinen.

In onderstaande ZFA zie je e.e.a. gerealiseerd. Duidelijk is te zien dat ik de sporen 1 t/m 5 twee treinritten heb gegeven. Zoals je kunt zien in de tabel is dat voor spoor 1 voor de tellerstand 1 en 8.

###	Abfahrt	K	A-K	Zugfahrt/Fahrstraße	ID	Ablauf	Wenden	Warte	Beschreibung
001	00:00	002	002	Unter01 -> Low1-2-4	83	1 - Profil 1			Teller is 1
002	00:00	002	002	Unter01 -> Low1-2-4	83	1 - Profil 1			Teller is 8
003	00:00	004	004	Unter02 -> Low1-2-4	84	1 - Profil 1			Teller is 2
004	00:00	004	004	Unter02 -> Low1-2-4	84	1 - Profil 1			Teller is 9
005	00:00	012	012	Unter06 -> Low1-2-4	89	1 - Profil 1			Teller is 3

Zo werk je alle sporen af met de juiste teller informatie

###	Abfahrt	K	A-K	Zugfahrt/Fahrstraße	ID	Ablauf	Wenden	Warte	Beschreibung
001	00:00	002	002	Unter01 -> Low1-2-4	83	1 - Profil 1			Teller is 1
002	00:00	002	002	Unter01 -> Low1-2-4	83	1 - Profil 1			Teller is 8
003	00:00	004	004	Unter02 -> Low1-2-4	84	1 - Profil 1			Teller is 2
004	00:00	004	004	Unter02 -> Low1-2-4	84	1 - Profil 1			Teller is 9
005	00:00	012	012	Unter06 -> Low1-2-4	89	1 - Profil 1			Teller is 3

Nadat ik twee persontreinen had gedaan heb ik de eerste goederentrein aangebracht. Deze staat op spoor 5 maar met teller =03.

###	Abfahrt	K	A-K	Zugfahrt/Fahrstraße	ID	Ablauf	Wenden	Warte	Beschreibung
001	00:00	002	002	Unter01 -> Low1-2-4	83	1 - Profil 1			teller is 1
002	00:00	002	002	Unter01 -> Low1-2-4	83	1 - Profil 1			teller is 8
003	00:00	004	004	Unter02 -> Low1-2-4	84	1 - Profil 1			teller is 2
004	00:00	004	004	Unter02 -> Low1-2-4	84	1 - Profil 1			teller is 10
005	00:00	006	006	Unter03 -> Low1-2-4	85	1 - Profil 1			teller is 4
006	00:00	006	006	Unter03 -> Low1-2-4	85	1 - Profil 1			teller is 11
007	00:00	008	008	Unter04 -> Low1-2-4	87	1 - Profil 1			teller is 5
008	00:00	008	008	Unter04 -> Low1-2-4	87	1 - Profil 1			teller is 13
009	00:00	010	010	Unter05 -> Low1-2-4	88	1 - Profil 1			teller is 7
010	00:00	010	010	Unter05 -> Low1-2-4	88	1 - Profil 1			teller is 14
011	00:00	012	012	Unter06 -> Low1-2-4	89	1 - Profil 1			teller is 3 goederen
012	00:00	014	014	Unter07 -> Low1-2-4	90	1 - Profil 1			teller is 6 goederen
013	00:00	016	016	Unter08 -> Low1-2-4	91	1 - Profil 1			teller is 9 goederen
014	00:00	018	018	Unter09 -> Low1-2-4	92	1 - Profil 1			teller is 12 goederen
015	00:00	020	020	Unter10 -> Low1-2-4	93	1 - Profil 1			teller is 15 goederen

De hele ZFA gereed voor het uitrijden van alle trienen.

5 Tot slot

Het was mijn bedoeling om een duidelijke handleiding te maken voor het gebruik van tellers. Natuurlijk is het ook zodat de toepassing ook anders kan maar voor de beginnende WDP'er is dit een mooi begin om gebruik te gaan maken van de teller. Op het Duitse forum staan ook voorbeelden van Schaduwstations maar ik dacht waarom ook niet een variant aangeven die simpel is te gebruiken, moeilijk kan altijd nog en deze variant van het schaduwstation is natuurlijk met allerlei andere tools uit te breiden.

In dit verhaal ging het om het gebruik en toepassing van de TELLER.

Met vriendelijke groet,

Bob Vermeulen