

WIN-DIGIPET

PROGRAMMA PER IL CONTROLLO DELLE FERROVIE ELETTRICHE IN MINIATURA EQUIPAGGIATE CON COMPONENTI INTELLIBOX MODELRENO

e

MÄRKLIN/ARNOLD DIGITAL

(C) Dr. Peterlin 2001

MANUALE

Versione 7.1

Copyright programma	Dr.Peter Peterlin, Tilsitstrasse 2a, D-50354 Hürth, Germany
Distribuito in Italia	MODELRENO, via Cipriani 6, 40131 Bologna. Tel.: 051-520032, Telefax: 051-524114
Copyright del manuale	Dr.-Ing.G.Kahlmann, Adalbert-Stifter-Str. 27 D-69151 Neckargemünd, Germany.
Copyright della traduzione	MODELRENO, via Cipriani 6, 40131 Bologna.
Stampato	Marzo 2001

Tutti i diritti riservati, compresi i diritti di traduzione.

Tutte le informazioni contenute in questo manuale non sono impegnative e sono soggette a modificazioni in ogni momento e senza preventiva comunicazione.

Né il manuale né alcuna sua parte possono essere riprodotti o trasmessi con mezzi elettronici o meccanici, per mezzo di copie fotostatiche o altri metodi di registrazione o in nessun'altra maniera senza il preventivo consenso scritto dell'autore del programma.

Le licenze di traduzione sono concesse solo dall'autore del programma.

Si ringraziano i Sigg.ri Roccavini e Mallucci per l'aiuto alla stesura di questo manuale.



1 – FINALITA' DEL PROGRAMMA	9
1.1 Caratteristiche principali di WIN-DIGIPET 7.1	9
1.2 Nuove caratteristiche supplementari di WIN-DIGIPET 7.1	10
1.3 Novità dell'update Win-Digipet 7.5	12
1.4 Avvio rapido	18
2 - HARDWARE, INTERFACCIA, MODELLI FERROVIARI -DETTAGLI	19
2.1 Requisiti hardware per questo programma	19
2.2 Connessione Interfaccia Märklin	20
2.3 Connessione Interfaccia Intellibox	21
2.4 Dettagli per la configurazione dei modelli	21
3 - INSTALLAZIONE ED AVVIO; AIUTO	23
3.1 Generale	23
3.2 Chiusura di tutte le applicazioni	23
3.3 Installazione, sequenza delle operazioni, aggiornamento della versione 5.0	23
3.4 Creazione di progetti multipli („Progetti“), avvio del programma	24
3.4.1 „Progetti“	24
3.4.2 Avvio del programma – creazione di un solo progetto	24
3.4.3 Avvio del programma – progetti multipli	24
3.5 Manutenzione dei dati	26
3.6 File audio .WAV e file video .AVI	26
3.7 Simboli sulla barra degli strumenti o dei simboli	27
3.8 Funzioni di aiuto	28
3.9 Informazioni in linea	28
4. CONFIGURAZIONI DI SISTEMA	29
4.1 Configurazioni sotto “Sistema digitale”	29
4.1.1 Collegamento del sistema digitale	30
4.1.2 Collegamento dell'Interfaccia	30
4.1.3 Velocità di trasferimento dei dati (baud rate)	30
4.1.4 Numero dei moduli di retroazione collegati	30
4.1.5 Intervallo per la lettura dei moduli di retroazione	30
4.1.6 Pausa fra comandi ai dispositivi elettromagnetici	31
4.1.7 Salvataggio delle configurazioni	31
4.2 Configurazioni sotto “Tabella oraria”	



4.2.1	Numero di righe o linee per l' orario	31
4.2.2	Numero di righe o linee nel buffer degli itinerari	32
4.2.3	Controllo aggiuntivo con indicazione del numero del treno	32
4.2.4	Ferrovia in miniatura e tempo reale	32
4.2.5	Salvataggio delle configurazioni	32
4.3	Configurazioni sotto "Programma"	33
4.3.1	Bloccare la commutazione dei dispositivi elettromagnetici in itinerari attivi con il clic del mouse	33
4.3.2	Inizializzazione di tutti i dispositivi elettromagnetici all' ultima posizione salvata durante l'avvio del programma	33
4.3.3	Configurazioni sotto "Mostra etichette dei treni"	33
4.3.4	Configurazioni sotto "Visualizza tracciato"	34
4.3.5	Salvataggio delle configurazioni	34
4.4	Licenza Collection	34
4.5	Licenza WiniCat	35
4.6	CD-ROM-Drive-Lettore	36
4.7.	Configurazioni sotto Intellibox/Icum	36
4.7.1	Richieste di eventi sul tracciato	37
4.7.2	Tempo di commutazione dei dispositivi elettromagnetici	37
4.7.3	Locomotive con decoder di tipo diverso (Märklin/Lenz....)	37
4.8	Connessione della seconda interfaccia (Märklin)	38
4.9.	Uscita dal sistema di configurazione	38
5	- DATA BASE - LOCOMOTIVE	39
5.1	Generale	39
5.2	Determinazione immagini delle locomotive	40
5.2.1	'WIN-DIGIPET-immagini'	40
5.2.2	Collection and WiniCat	41
5.2.3	Scansione delle vostre proprie immagini	41
5.3	Descrizione, Gruppo, Funzioni Locomotive	43
5.4	Indirizzo digitale, numero treno	43
5.5	Proprietà di guida, velocità ed accelerazione, direzione di marcia	43
5.6	Funzioni speciali	44
5.7	Decoder-Tipi	44
5.8	Tempo di funzionamento, tempo totale, intervallo manutenzione	45
5.9	Posizione, Aiuto, Salvataggio	45
5.10	Test locomotive	45
5.10.1	Pannello di controllo loco	46



5.10.2 Display Decoder per loco	47
5.10.3 Rassegna, Lista delle locomotive, modifiche a files di dati	47
5.10.4 Cancellazione records di dati	48
5.10.5 Arresto di emergenza	48
5.11 Stampa data base locomotive	48
5.12 Programmazione dei decoder Uhlenbrock	48
5.13 Chiusura data base locomotive	49
6 – STESURA SCHEMA TRACCIATO	50
6.1 Generale	50
6.2 Finestra dello schema di tracciato	50
6.2.1 Barra dei simboli, barra di stato	50
6.2.2 Selezione di griglie diverse	51
6.2.3 Suddivisione della finestra dello schema di tracciato	51
6.2.4 Ingrandimento e riduzione („Zoom”)	51
6.3 Finestra degli elementi di tracciato	51
6.3.1 Creazione dello schema di tracciato	53
6.3.2 Inserimento di testo nello schema di tracciato	55
6.3.3 Sezioni dello schema di tracciato	55
6.3.4 Taglia, copia, incolla schema tracciato	56
6.4 Stampa schema tracciato	57
6.5 Salvataggio schema tracciato	57
6.6 Stampa ed eliminazione schema tracciato	57
6.7 Uscita dalla stesura dello schema di tracciato	58
7 – DATI DEI DISPOSITIVI ELETTROMAGNETICI E DEI CONTATTI DI RETROAZIONE	59
7.1 Generale	59
7.2 Registrazione e test dei dati dei dispositivi elettromagnetici, visualizzazione degli indirizzi	59
7.3 Keyboard virtuale ai test di tutti i dispositivi elettromagnetici	60
7.4 Registrazione dei contatti di retroazione, visualizzazione degli indirizzi	61
7.5 s88-Monitor	61
7.6 Salvataggio dei dati	62
8 – CREAZIONE ITINERARI	63
8.1 Generale	63
8.2 Registrazione di itinerari, lista degli itinerari	63
8.3 Registrazione di itinerari, liberazione parziale di itinerari	64



8.4	Visualizzazione degli itinerari	66
8.5	Modifica, copia, inserisci itinerario	66
8.6	Registrazione stati di commutazione, avviamento e destinazione contatti	66
8.7	Condizioni di rilascio	68
8.8	Commutazioni aggiuntive (O = OCCUPATO, L = LIBERO)	69
8.9	Test itinerario	70
8.10	Keyboard virtuale con itinerari	70
8.11	Ricerca nella lista degli itinerari	72
8.12	Controllo registrazione itinerari	72
8.13	Stampa lista degli itinerari	73
8.14	Eliminazione itinerari	73
8.15	Visualizza sempre i contatti di retroazione	73
8.16	Uscita dall'editor itinerari	73
9	- PIATTAFORMA GIREVOLE	74
9.1	Generalità	74
9.2	Keyboard address	74
9.3	Memorizzazione e cancellazione delle connessioni di binario	75
9.4	Retroazioni	75
9.5	Programmazione	76
9.6	Test di funzionalità	77
9.7	Piattaforma e tabella oraria	77
9.8	Operare con la piattaforma	77
10	- SISTEMA TABELLA ORARIA, EDITOR TABELLA ORARIA	78
10.1	Generale	78
10.2	Registrazione della prima riga di una tabella oraria	79
10.2.1	Orario di partenza, locomotive, itinerari, orario di arrivo	79
10.2.2	Suoni ferroviari e sequenze video	81
10.2.3	Comandi alle locomotive e visualizzazione	82
10.3	Registrazione di ulteriori righe di tabella oraria	84
10.4	Stampa aiuti	85
10.5	Controllo righe della tabella oraria	85
10.6	Cambio automatico della locomotiva nella tabella oraria	86
10.7	Visualizzazione itinerari	86
10.8	Note per tabella oraria	86
10.9	Denominazione, ridenominazione, salvataggio della tabella oraria	87



10.10 Test tabella oraria	87
10.11 Eliminazione tabella oraria	87
10.12 Stampa tabella oraria	87
10.13 Creazione di un'altra tabella oraria	87
10.14 Appendere una tabella oraria	88
10.15 Apertura tabella oraria	88
10.16 Verificare e correggere una tabella oraria	88
10.17 Opzioni varie	89
10.18 Funzionamento tabella oraria	90
10.19 Suggerimenti pratici sul funzionamento della tabella oraria	90
11 – CONTATTI DI RISPOSTA	91
11.1 Sistema e funzioni	91
11.2 Progettazione e precauzioni	92
11.3 Editor contatti di richiesta	93
11.4 Creazione della lista degli itinerari	94
11.5 Suoni all'attraversamento degli itinerari	95
11.6 Attivare i contatti di richiesta	95
11.7 Salvataggio	96
11.8 Eliminazione	96
11.9 Registrazione di un altro contatto di richiesta	96
11.10 Lista di tutti i contatti di richiesta	96
12 – FUNZIONAMENTO DELLA FERROVIA IN MINIATURA CON WIN-DIGIPET 7.1	98
12.1 Generale	98
12.2 Configurazioni di sistema	99
12.3 Comando dei dispositivi elettromagnetici	99
12.4 Configurazioni base dei dispositivi elettromagnetici	99
12.5 Commutazione degli itinerari	99
12.5.1 Uso della funzione Start/Destination (Partenza/Arrivo o Inizio/Fine)	99
12.5.2 Uso della keyboard virtuale	101
12.6 Cancellazione rapida degli itinerari	101
12.7. Modifiche dello zoom	101
12.8 Selezioni di sezioni dello schema di tracciato	101
12.9 Funzionamento della piattaforma girevole	102
12.10 Comando delle locomotive	102
12.10.1 Selezione loco	102



12.10.2	Pannello comandi locomotive („Loco-control“)	103
12.10.3	Conduzione delle locomotive con WIN-DIGIPET	103
12.10.4	Conduzione delle locomotive con il quadro comandi Märklin	104
12.10.5	Trazioni multiple	104
12.11	Arresto di emergenza	105
12.12	Opzioni varie	105
12.13	Visualizzazione dei numeri dei treni	107
12.13.1	Generale	107
12.13.2	Visualizzazione dei numeri dei treni attraverso i contatti di risposta	107
12.13.3	Visualizzazione del numero del treno senza i contatti di risposta	108
12.14	Operazioni con Tabella oraria	108
12.14.1	Accesso; Scelta di un orario	108
12.14.2	Controlli prima della partenza in una Tabella oraria	109
12.14.3	Partenza e normale esecuzione della Tabella oraria	110
12.14.4	Contatti attivati dal treno	111
12.14.5	Incidenti, fine delle operazioni, ritardi	111
12.15	Operazioni automatiche con contatti di richiesta	113
12.16	Conclusione delle operazioni sull'impianto ferroviario con WIN-DIGIPET 7.1	113
13	– RISPOSTE A DOMANDE SU QUESTIONI FREQUENTI (FAQ)	114
13.1	Dove collocare le sezioni di rilevazione dei miei contatti ?"	114
13.2	„Qual è la differenza fra contatto rilasciato e la condizione di occupato ?"	114
13.3	„Come commutare un segnale mentre un treno sta marciando ?"	117
13.4	Che significano le abbreviazioni nelle righe degli eventi dei contatti ?	119
13.5	„Qual è lo scopo del controllo aggiuntivo tramite visualizzazione del numero del treno in una tabella oraria?"	120
13.6	„In che modo creare un automatismo con contatti di richiesta ?"	121
13.7	„La visualizzazione dei numeri dei treni non funziona correttamente ?"	122
13.8	„Perché gli itinerari non sonocommutati e visualizzati correttamente ?"	124
13.9	„In che modo rappresentare dei livelli differenti ? "	125
13.10	„In che modo rilasciare parzialmente un itinerario lungo ?"	126
14	– AVVIO RAPIDO	128
14.1	Primo passo - avvio del programma (vedi anche 3.4)	128
14.2	Secondo passo - configurazioni di sistema (capitolo 4)	128
14.3	Terzo passo- condurre una locomotiva	130
14.4	Quarto passo- creazione schema di tracciato, registrazione dispositivi elettromagnetici e test, registrazione numeri risposte	132



14.4.1 Creare il sistema di blocco (vedi 6.3.1):	132
14.4.2 Assegnazione degli indirizzi digitali ai dispositivi elettromagnetici (cap.7)	133
14.4.3 Registrazione dei numeri di retroazione (vedi 7.4)	134
14.5 Quinto passo- creare e commutare gli itinerari	135
14.5.1 Registrazione itinerario (vedi 8.3)	136
14.5.2 Registrazione delle condizioni di commutazione (vedi 8.6)	137
14.5.3 Registrazione condizioni di rilascio (vedi 8.7)	137
14.5.4 Registrazione commutazioni aggiuntive ai segnali (vedi 8.8)	138



1 – FINALITA' DEL PROGRAMMA

WIN-DIGIPET, nella sua **versione 7.1**, è un programma molto potente e facile da utilizzare per il controllo delle ferrovie elettriche in miniatura equipaggiate con le centraline di controllo Märklin/Arnold Digital e Uhlenbrock/Modeltreno Intellibox.

Nota: i testi ed i messaggi sullo schermo sono in italiano, ma l'help file è in inglese !

WIN-DIGIPET 7.1 – a 32 bit è stato sviluppato per i sistemi operativi Windows 95, 98, ME, 2000 o NT.

Il concetto di WIN-DIGIPET è basato su programmi già affermati di controllo di impianti ferroviari, quali DIGIPET e WIN-DIGIPET 5.0.

La versione 7.1 del software WIN-DIGIPET offre una vasta e comoda soluzione per gestire i dispositivi digitali di tutto il sistema ferroviario.

1.1 Caratteristiche principali di WIN-DIGIPET 7.1

WIN-DIGIPET 7.1 è stato arricchito con numerose nuove funzioni e miglioramenti che lo rendono adatto al controllo della quasi totalità dei problemi che si riscontrano nei tracciati fermodellistici azionati in modo digitale.

Tutti gli inserimenti dei dati sono molto semplici, perfino per un utilizzatore non esperto di computer. Per evitare errori, WIN-DIGIPET segnala immediatamente i dati errati.

- WIN-DIGIPET supporta **Uhlenbrock/Modeltreno INTELLIBOX** (multiprotocollo).
 - Velocità di trasmissione dati (baud rate) da **2400 a 19200 bps**;
 - Possono essere usati **tutti i tipi di decoder per locomotive quali, ad esempio, Märklin (vecchio e nuovo formato Motorola), DCC (Lenz), Selectrix e Uhlenbrock**;
 - Grazie alla **tecnologia di interrogazione sugli eventi**, le segnalazioni di libero/occupato sono molto più veloci;
 - I comandi manuali delle locomotive e/o dispositivi elettromagnetici vengono visualizzati anche sullo schermo del computer (**feedback per i comandi manuali**);
- Controllo del tracciato mediante un **posto di manovra multifunzione**.
- E' possibile programmare e controllare la piattaforma girevole Marklin Digital (7686).
- Visualizzazione delle **etichette dei treni**. Ciò permette di sorvegliare e controllare sullo schermo il movimento dei treni sul tracciato. Questo rappresenta un importante vantaggio, specie nel caso di presenza di stazioni nascoste.
- Più di **160 "suoni ferroviari"** e diverse **sequenze video** che possono essere usate interattivamente grazie all'uso di binari di contatto.
- Supporto per una seconda Interfaccia Marklin (tramite seconda porta COM).
- **Keyboard virtuale** per verificare il funzionamento dei dispositivi elettromagnetici.
- Si possono creare più progetti ("**Progetti**") ciascuno relativo ad un diverso plastico. I



Win-Digipet 7.1 - Programma per impianti digitali

progetti possono essere creati, salvati e caricati, nonché stampati ed archiviati.

- In **WIN-DIGIPET 7.1** è stata integrata una libreria di 226 simboli, fra cui deviatori, segnali e binari sganciavagoni, in qualsiasi posizione (verticale, orizzontale o inclinata). Lo schema di tracciato e gli itinerari possono essere modificati e sviluppati molto rapidamente senza problemi, tutte le volte che lo si desidera.
- Si possono memorizzare fino a **40.000** itinerari !
Gli itinerari possono essere commutati molto velocemente e in modo semplice facendo riferimento a una lista di itinerari o, ancora più rapidamente, per mezzo della **funzione inizio-fine**.
- Controllo delle operazioni mediante diversi automatismi:

Tabelle Orarie, veri e propri orari ferroviari applicati al vostro tracciato.

Automatismi con contatti di richiesta.

Sono possibili processi semiautomatici e completamente automatizzati come ad es., il controllo di stazioni nascoste e di sistemi di blocco.

- Controllo delle locomotive in modo semplice.

WIN-DIGIPET 7.1 visualizza non soltanto i dati delle locomotive, ma anche un'immagine a colori di ciascuna locomotiva.

Il programma contiene circa **160** immagini di locomotive che possono essere liberamente utilizzate dall'utente. Si possono scansionare ulteriori immagini o anche usare file di immagini.

1.2 Nuove caratteristiche supplementari di WIN-DIGIPET 7.1

Un certo numero di funzioni supplementari, innovative e facili da usare sono effettuate in **WIN-DIGIPET 7.1**, rispetto alla versione 5.0.

Possibilità di maneggio dei grafici e di stampa secondo gli standard di Windows più moderni.

WIN-DIGIPET 7.1 può gestire l'impianto ferroviario in miniatura più esteso.

Possono essere memorizzate velocemente, raggiunte e visualizzate fino ad un **massimo di nove sezioni dello schema del tracciato**.

WIN-DIGIPET 7.1 utilizza l'impostazione dei dati trasmessi ai modelli ferroviari per le relative funzioni logiche interne. Ciò salvaguarda i funzionamenti complessi la cui impostazione richiederebbe tempo prezioso all'utente.

Tutti i comandi compaiono all'interno dello schema di tracciato di WIN-DIGIPET. Ciò permette all'utente di vedere la loro esecuzione immediata e di gestire in modo sicuro il funzionamento dei modelli.

Controllo agevole fino ad un massimo di 80 locomotive; visualizzazione della velocità reale. Le locomotive possono essere liberate dal controllo di WIN-DIGIPET ai comandi di Märklin-Digital e viceversa al secondo preciso.

Commutazione fino ad un massimo di 256 dispositivi elettromagnetici attraverso il clic del mouse ed attraverso un numero illimitato di itinerari. Commutazione veloce eccellente, usando la funzione Start/Destination (ovvero Partenza/Arrivo ovvero Inizio/Fine).

Gli **itinerari** possono essere prolungati dagli stati "**di proseguimento**" ed essere bloccati a "**occupato**". Un avviso è dato sulla percorrenza degli itinerari. I percorsi occupati risultano



Win-Digipet 7.1 - Programma per impianti digitali

indicati.

Gli itinerari, la posizione dell'interruttore del dispositivo elettromagnetico ed i binari occupati sono illuminati a colori nello schema di tracciato di WIN-DIGIPET.

Visualizzazione dell'**etichetta del treno**, ciascuna con l'immagine della locomotiva: descrizione esatta dei movimenti del treno e visualizzazione dello stesso anche nelle zone nascoste.

Programmazione e controllo della piattaforma girevole digitale Märklin.

Il Sistema orario WIN-DIGIPET per il controllo del sistema di blocco, il controllo del percorso, attraverso un controllo completamente automatico: i treni sono gestiti con precisione in base al tempo di percorrenza ed all'itinerario.

Modifiche ed aggiunte illimitate agli itinerari ed agli schemi del tracciato possono essere effettuate molto rapidamente e senza problemi.

WIN-DIGIPET assicura:

L' aumento delle condizioni di commutazione da 6 a 10;

Il numero delle commutazioni aggiuntive dei segnali passa **da 5 a 10**;

Possibile visualizzazione di **zone parziali del tracciato**, per il funzionamento in zone di tracciato densamente operative.

Il blocco degli itinerari usando, " indica soltanto ", " segnala soltanto " o " tutti i dispositivi elettromagnetici ";

La keyboard virtuale per la commutazione dell' itinerario.

Locomotive:

Ore di funzionamento alternate agli intervalli per la manutenzione e visualizzazione a video;

La **Multi-trazione** di due o tre locomotive. Controllo facile.

Orario:

Memorizzazione più facile delle locomotive e degli itinerari in una riga dell' orario con orario di partenza e di arrivo;

Esecuzione corretta di una riga dell' orario usando il **controllo supplementare** attraverso la visualizzazione dell'**etichetta del treno**;

- Cambio automatico di locomotiva all'interno d'un orario;
- Controllo automatico di tutti gli itinerari dopo le modifiche apportate sullo schema del tracciato;
- Circa 60 nuove immagini locomotive sul CD-ROM di W-D 7.1
- Circa 60 nuovi suoni in formato WAV sul CD-ROM di W-D 7.1

62 nuovi simboli supplementari nell' editor dello schema di tracciato (funzioni dei segnali a due/tre luci).

Barra e simboli sulla barra degli strumenti aggiornati in stile Office.

1.3 Novità dell'update Win-Digipet 7.5

Funzionamento Automatico con contatti di richiesta:



Questo modo automatico può ora anche funzionare tramite le etichette dei treni, senza bisogno di segnali con influenza sui treni (tratte di arresto).

Requisiti:

1. Le etichette dei treni si spostano correttamente dal contatto di partenza a quello di arrivo all'attivazione degli itinerari
2. Le locomotive devono avere una „velocità di partenza“ (è un parametro di configurazione: cfr Database Locomotive) maggiore di zero.
3. Facoltativo: contatti di frenata con fattore di frenata (in percentuale) da impostarsi nell'ambito delle condizioni di attivazione degli itinerari
4. Attivazione dell'opzione „Usando i numeri dei treni“ nella finestra del modo automatico. Ora disponibile anche come opzione permanente!

Espansione delle commutazioni seguenti:

Deviatoi e deviatoi doppi (a tre vie) possono ora essere commutati anche come parte di una commutazione seguente di un itinerario. Questo continua a non essere possibile per gli incroci inglesi!

Inserimento di tabelle orarie:

Ora è possibile inserire una tabella oraria in una tabella oraria esistente. L'idea è poter scrivere una tabella per un treno e poi poterla inserire nella tabella oraria generale. E' possibile mettere subito in ordine la tabella secondo l'orario di partenza – o anche farlo in un secondo momento. Questa possibilità è offerta come ulteriore aiuto alla modifica di una tabella oraria.

Resta però comunque da controllare la validità dei singoli orari di partenza dei treni.

Nomi estesi degli itinerari come suggerimenti-mouse:

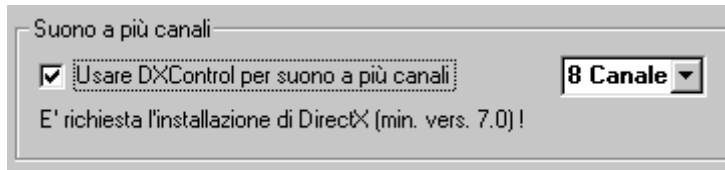
Nelle liste degli itinerari (Inizio/Fine, Editor degli Itinerari, ecc...) se si pone il cursore sopra un itinerario, automaticamente appare su di esso il nome esteso (lungo) del medesimo.

Database delle locomotive:

Se si modifica l'ordinamento del database delle locomotive, vengono cancellate tutte le multitrazioni. Queste devono dunque essere nuovamente impostate. A tal fine viene mostrato un opportuno messaggio! Un aggiornamento automatico delle multitrazioni avrebbe comportato troppe complicazioni tecniche.



DXControl per suono a più canali:



Questo Control rende possibile l'esecuzione simultanea di più canali audio. Infatti, finora l'esecuzione di un secondo suono prima della fine del precedente comportava l'automatica interruzione del primo suono.

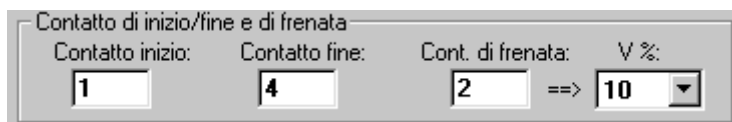
Importante! Il DXControl richiede l'installazione di DirectX V 7.0 della Microsoft.

Utenti di Windows '95 che dovessero avere dei problemi con questo Control devono purtroppo disattivare l'opzione „suono a più canali“ nelle impostazioni di sistema.

Editor degli itinerari:

Nell'Editor degli Itinerari, nell'ambito delle „condizioni di attivazione“, vicino a „contatto iniziale/finale“, è stata aggiunta la nuova voce „contatto di frenata“.

E' possibile indicare in percentuale (dal 10% al 70%) la riduzione di velocità da applicare in concomitanza di questo contatto di frenata. L'impostazione può variare da itinerario ad itinerario.



Loco-Control:

- 1.) L'uso tramite mouse della manopola a rotazione e dell'indicatore a scorrimento è stato rivisto e corretto.
- 2.) L'uso tramite tastiera è stato migliorato: Freccia a destra e Freccia verso l'alto = più veloce
Freccia a sinistra e Freccia verso il basso = più lento
FINE = Velocità massima
INIZIO (è) e Barra spaziatrice = Stop
Tasto "D" e "R" = Cambio direzione
Tasto "F" = accensione/spengimento della Funzione (luci) 3.)
- 3.) I Loco-Control possono ora essere aperti anche tramite un doppio click col pulsante di sinistra del Mouse sulla lista delle loco. Per motivi „storici“ resta ancora possibile ottenere lo stesso risultato con un click col pulsante destro del mouse.

Editor della Tabella Oraria:

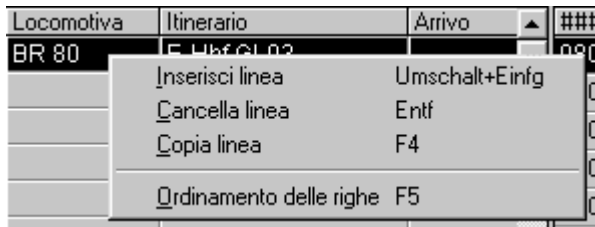
- 1.) E' stato corretto l'errore relativo al salvataggio di una tabella nel caso in cui fosse stato cambiato il solo orario di partenza.
- 2.) E' stato corretto un errore relativo alla cancellazione di una tabella. Ora la domanda di controllo „Cancellare: Sì/No“ viene sempre proposta!
- 3.) L'orario di arrivo dopo il test di una riga viene ora indicato anche con i secondi.
- 4.) Nel test di una riga è stato corretto un errore relativo all'orologio (veniva mostrato 00:00)



invece di un intero minuto)

5.) Importante ed utile!

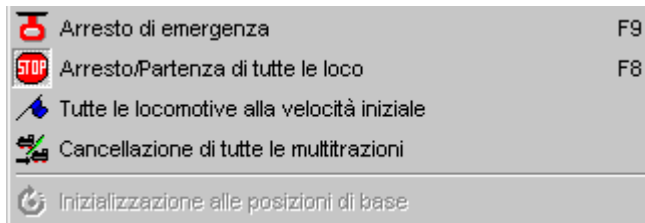
Le righe di una tabella oraria possono ora essere messe in ordine in base all'orario di partenza (premere il pulsante destro del mouse all'interno della tabella oppure premere il tasto F5).



Funzionamento con Tabella Oraria:

L'itinerario attualmente in esecuzione viene ora mostrato come titolo della finestra.

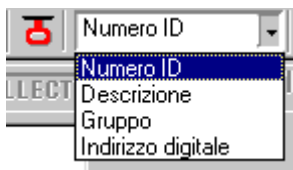
Nuovo pulsante: „cancellazione di tutte le multitrazioni“



Con questa funzione è possibile cancellare rapidamente e comodamente tutte le multitrazioni.

Ordinamento delle locomotive:

Come richiesto da più utenti, è stata aggiunta la possibilità di ordinare tutte le locomotive presenti nel database per Numero di identificazione (Numero-ID), Serie, Descrizione, Indirizzo digitale.



La lista delle loco nel programma principale verrà anch'essa aggiornata, così come pure le etichette dei treni presenti sul tracciato.

Indicazione di una sola loco nell'editor della tabella oraria:

Nella barra delle icone, sotto ai menu, dell'Editor della Tabella Oraria si trova ora un nuovo simbolo (una piccola locomotiva).

Si procede così: selezionare una riga della tabella oraria che sia relativa ad una particolare loco (la loco che ci interessa in quel momento). Ora fare click su questo nuovo simbolo. Verranno così automaticamente evidenziate tutte e sole le righe dalla tabella oraria relative a quella locomotiva.



Con un nuovo click sul simbolo è possibile mostrare nuovamente tutte le righe della tabella oraria.

Estensione della lista delle loco selezionabili fino a 99:

Solo con la Intellibox è ora possibile scegliere/usare fino a 99 locomotive (prima erano solo 80). Se più di 99 loco sono state definite come „presenti sul tracciato“, le eccedenti (99) non vengono mostrate.

Indirizzi dei dispositivi elettromagnetici e numeri dei contatti di retroazione vicino al cursore:

Due nuove voci nel menu Opzioni del programma principale: "Mostrare l'indirizzo degli articoli elettromagnetici e/o il numero dei contatti di retroazione vicino al cursore".

Se queste voci sono attive (il „visto“ è presente) allora non appena il cursore (legato al movimento del mouse) si trovi su di un dispositivo elettromagnetico oppure su di un contatto di retroazione, automaticamente verrà mostrato su video il suo indirizzo o numero.

Misura della velocità (in Km/h):

Un nuovo sotto-programma consente di misurare la velocità (in Km/h) dei treni. Probabilmente avrete di che meravigliarvi per la velocità elevata con la quale „correte“ sul Vostro impianto! Con l'aiuto di questa misura è possibile verificare la velocità massima di ciascuna locomotiva.



- Scegliete nel programma principale il nuovo simbolo „misura della velocità“ Scegliete il vostro fattore di scala (H0, N, ecc...)
- Individuate un contatto iniziale ed uno finale sul vostro tracciato e misurate la distanza in centimetri tra questi. Inserite questi dati negli appositi spazi. Si consiglia di usare tratti



rettilinei.

- Fate ora un click sul pulsante di Start (Misura attiva).
- Aprite il Loco Control relativo alla locomotiva per la quale volete effettuare una misura di velocità e fatela transitare sul contatto di partenza, verso il contatto di destinazione (come sopra indicato) alla velocità di marcia che intendete misurare.
- Non appena verrà raggiunto il contatto di partenza, subito viene avviata la misura della velocità, misura che avrà termine con il raggiungimento del contatto di destinazione.
- Il programma mostrerà ora la velocità in Km all'ora.

Funzione Inizio/Fine:

E' stata migliorata la selezione di un itinerario tramite Inizio/Fine. Per prima cosa vengono cercati itinerari che partano dall'Inizio ed arrivino alla Fine indicati. Poi, se non è stato individuato alcun itinerario, si cercano nel database degli itinerari che passino per i due contatti indicati (appunto Inizio e Fine).

Quando ora si fa click col pulsante di destra su un contatto di Inizio e poi sul contatto di Fine, viene automaticamente mostrata una lista degli itinerari corrispondenti a questa indicazione ed è possibile scegliere direttamente da questa lista l'itinerario desiderato.

Naturalmente è necessario che contatto di Inizio e contatto di Fine siano stati definiti per ciascun itinerario.

Commutazione dei dispositivi elettromagnetici negli itinerari:

IMPORTANTE!

I dispositivi elettromagnetici vengono commutati nell'ambito della attivazione di un itinerario solo se la loro posizione, così come nota al programma, risulta diversa da quella richiesta dall'itinerario!

Vantaggio:

Il flusso dei comandi da inviare alla centrale digitale si riduce drasticamente rendendo molto più veloce l'attivazione degli itinerari. Si tratta di un vantaggio che risulterà evidente!

Svantaggio:

Se si commutano manualmente o tramite Keyboard dei dispositivi elettromagnetici, la posizione di questi può non corrispondere più a quanto „noto“ al programma, cosa che può portare a malfunzionamenti (deragliamenti, incidenti, ecc...).

Suggerimento: Al termine dell'esecuzione del programma, lo stato dei dispositivi elettromagnetici viene sempre salvato e, al momento della riattivazione del programma, nuovamente controllato commutando ogni dispositivo elettromagnetico sulla posizione salvata – al fine di „sincronizzare“ il programma con il tracciato.

Suggerimento:

Al fine di evitare eventuali problemi, vi suggeriamo di eseguire sempre una inizializzazione della posizione dei **dispositivi elettromagnetici prima di avviare l'esecuzione di un modo automatico o di una tabella oraria.**

Suggerimento per utenti Intellibox:

E' possibile velocizzare ulteriormente l'esecuzione dei comandi per i dispositivi elettromagnetici se non avete alcuna Keyboard (Märklin 6040) collegata di fianco alla Intellibox. Per far questo, impostate l'Opzione Speciale numero 33 della Intellibox sul valore zero. Così facendo la Intellibox non invierà più informazioni relative alla commutazione dei dispositivi elettromagnetici verso le Keyboard.



Sincronizzazione di dispositivi elettromagnetici con stesso indirizzo:

Commutando col mouse dei dispositivi elettromagnetici vengono ora correttamente commutati anche altri dispositivi elettromagnetici che abbiano lo stesso indirizzo.

Ad es.: un click sul segnale principale commuta anche il segnale di preavviso con stesso indirizzo.

Questa commutazione riguarda solo segnali e scambi semplici. Gli scambi tripli e gli incroci inglesi non vengono ancora correttamente sincronizzati!

Un noto argomento, la direzione di marcia delle locomotive:

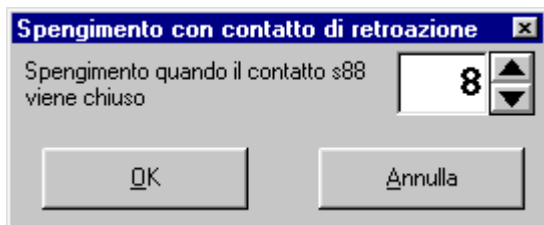
La direzione di marcia viene ora gestita correttamente (inizializzazione all'avvio del programma) anche per le locomotive equipaggiate con decoder in grado di capire il solo segnale „Motorola vecchio“.

Se per caso la direzione di marcia di una tale locomotiva non dovesse comunque corrispondere a quanto indicato nel Loco Control, allora sollevate la loco dai binari, commutate direzione di marcia tramite il Loco Control quindi ponete nuovamente la locomotiva sui binari.

Arresto di emergenza tramite contatto di retroazione:

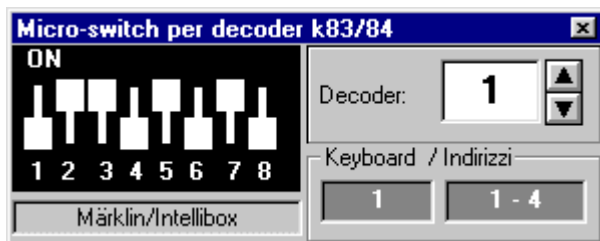
A grande richiesta è ora possibile installare sul proprio impianto dei tasti per ottenere l'arresto di emergenza (Stop). Questi contatti chiudono un contatto di retroazione di un modulo s88 e, „sentiti“ dal PC (dal programma) inviano uno Stop alla centrale digitale. Pertanto non è più necessario correre per premere il tasto F9 e spengere l'alimentazione sul tracciato.

Il contatto di retroazione da utilizzare a tal fine va indicato tramite Opzioni/Arresto di emergenza tramite contatto di retroazione.



Impostazione dei micro-interruttori dei decoder k83/84:

Nell'edito del tracciato viene ora mostrata la corretta impostazione dei micro-interruttori per ciascun indirizzo dei decoder k83 e k84. Così vi risparmiate lunghe ricerche nel manuale di questi decoder.



Avvio di WIN-DIGIPET senza il CD-ROM originale:

Molti utenti desideravano poter immettere i dati su di un computer differente da quello impiegato per far andare l'impianto fermodellistico. A tal fine era necessario portarsi dietro ogni volta il CD-ROM originale del programma. Questo non è più così!



Se fate un click su „ignora“, avvierete WIN-DIGIPET ma senza collegamento al tracciato. Selezione dell'ordinamento nell'Editor degli Itinerari:

Sotto „Opzioni“ nell'Editor degli Itinerari è ora possibile scegliere se ordinare questi ultimi in ordine alfabetico (A-Z) oppure secondo l'ordine numerico stabilito dal numero identificativo (Numero ID).

Nuovo tipo di decoder (Lenz super-vecchio):

Alcuni decoder Lenz (molto) vecchi (ad es. gli LE100), spesso montati in vecchi modelli Arnold, non commutano correttamente direzione di marcia con la Intellibox. In questo caso deve essere inviato un diverso comando al fine di cambiare direzione. Chi possiede questi decoder deve dunque dichiararli come tali (Lenz (molto) vecchi) nell'editor del database delle locomotive.

Orario di arrivo nel test di una riga della Tabella Oraria:

Al contrario della versione 7.1 ora è possibile fissare l'orario del tempo di arrivo manualmente oppure al raggiungimento del contatto di rilascio.

Lettura dei moduli s88 con centrali Märklin:

Usando una Interface Märklin l'intervallo di lettura dei moduli s88 è limitato a 140 ms (tempo minimo). Valori inferiori a questo comportavano funzionamenti erratici.

Partenza automatica di WIN-DIGIPET dopo scelta del Progetto:

Dopo aver scelto un nuovo Progetto, WIN-DIGIPET viene eseguito automaticamente.

Apertura dei Loco Control sempre in formato piccolo:

Nell'ambito delle configurazioni di sistema (voce „PROGRAMMA“) è possibile scegliere se i Loco Control debbano essere sempre aperti (attivati) nel formato piccolo oppure nel for

1.4 Avvio rapido

Se desiderate provare alcuni esempi sul controllo delle locomotive, sul controllo dei dispositivi elettromagnetici e dell'itinerario, consultate il capitolo 2 ed i paragrafi 3.1 e 3.3 di questo manuale. Poi passate al **capitolo 14 "Avvio rapido"**.

Ovviamente, tutto il manuale dovrebbe essere letto dettagliatamente. Soltanto quando avrete letto tutte le istruzioni dettagliate, trarrete beneficio delle molteplici funzioni di WIN-DIGIPET.



2 - HARDWARE, INTERFACCIA, MODELLI FERROVIARI -DETTAGLI

2.1 Requisiti hardware per questo programma

- Computer da 586/Pentium IBM compatibile; monitor a colori;
- Sistema operativo, Windows 95, 98 o NT;
- Quantità minima di memoria 32 MB, suggerito 64 MB;
- Scheda audio facoltativa;
- Risoluzione video: 600 x 800 Pixel (oppure superiore);
- Colori: High Colour 16 Bit (oppure superiore).


Se si usa Uhlenbrock-Intellibox: processore suggerito Pentium 200 o più veloce.

In Windows selezionare "Risorse del computer" – "Pannello di controllo" – "Schermo" – "Impostazioni" e specificare quanto segue:

Schermo: 600 x 800 pixel (o più),

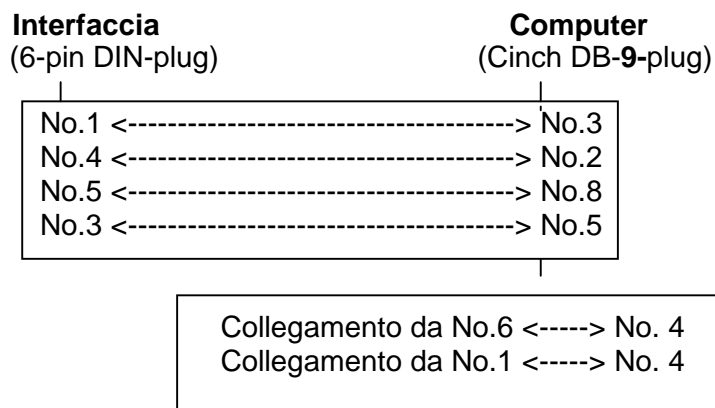
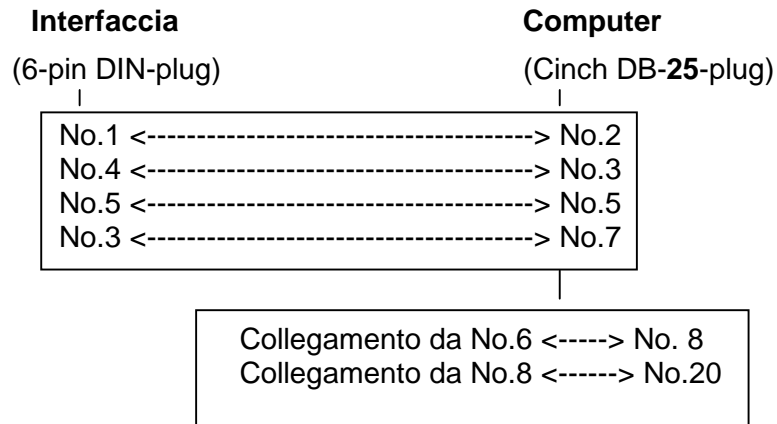
Gamma di colori: High Colour 16Bit (o più),

Formato della serie completa di caratteri: Piccole Serie complete di caratteri - **Importante!**

La regolazione " *grandi serie complete di caratteri* " distorce i grafici. Verificate la regolazione corretta " *piccole serie complete di caratteri* " usando la piattaforma girevole. Cliccate sopra il simbolo ' piattaforma girevole '  (capitolo 6). Due piattaforme girevoli spostate indicano la regolazione errata. Selezionate " *Le Piccole Serie complete di caratteri* " .

2.2 Connessione Interfaccia Märklin

Il collegamento del cavo dall' interfaccia Märklin (riferimento no.6050/6051) al computer deve essere effettuato come segue:



I quattro micro interruttori sulla parte posteriore dell' interfaccia Märklin devono essere regolati come segue

No.1 -----	ON
No.2 -----	ON
No.3 -----	OFF
No.4 -----	OFF

I quattro micro interruttori sulla parte posteriore dell' Unità Centrale Märklin 6021 devono essere regolati come segue, se sono utilizzati i nuovi decodificatori per locomotive 60901 (nuovo formato Motorola):

No.1 -----	OFF
No.2 -----	ON
No.3 -----	OFF
No.4 -----	OFF

2.3 Connessione Interfaccia Intellibox



L' Intellibox ha un' interfaccia seriale per il collegamento al computer.

Un' interfaccia seriale può essere trovata su ogni PC compatibile o sul laptop dell' IBM. Questo interfaccia comunemente è chiamato porta COM, può fungere da interfaccia del modem, V.24 o interfaccia RS232.

Può essere utilizzato un normale cavo di collegamento tra l'interfaccia ed il PC o il cavo di interfaccia di Uhlenbrock-COM (art. - no. 691).

Avendo una velocità di trasmissione dei dati pari a 19200 baud, l' interfaccia dell'Intellibox risulta fino a 8 volte più veloce dell'intefaccia Märklin.

La porta seriale dell'Intellibox è configurata per un computer pc IBM compatibile avente una velocità di trasmissione dati di 2400 baud e una sintassi di 6050.

Le modificazioni possono essere effettuate dal menù di configurazione del sistema di WIN-DIGIPET 7.1 (par. 4.1.3) o nel menu "Interfaccia" delle configurazioni di base dell' Intellibox.

2.4 Dettagli per la configurazione dei modelli

Osservate le seguenti istruzioni per far funzionare con successo WIN-DIGIPET sul vostro impianto ferroviario digitale in miniatura:

- Se dovete convertire un tracciato tradizionale o anche se dovete realizzarne uno dal nulla, tutti i blocchi dei segnali devono avere in parallelo un resistore (resistenza) da 1,5 kilo-Ohm e 0,25 Watt. Il resistore va collegato ai due fili che costituiscono il blocco del segnale. Ciò assicura il rifornimento della tensione digitale al tracciato, indispensabile per la memoria del decoder della locomotiva. Ciò è egualmente necessario se viene usata l' unità di controllo Märklin 6021.

La funzione del resistore è la seguente: quando il segnale interrompe la corrente nella zona di blocco, il resistore da 1,5 kiloOhm permette comunque di alimentare il decoder della locomotiva che si trova in quel blocco, anche se il motore non ha una disponibilità di energia sufficiente per muoversi. Ciò permette al decoder di non perdere i dati immagazzinati nella sua memoria, e quindi alla locomotiva di ripartire nella corretta direzione e con la giusta velocità dopo che è stato tolto il blocco.



Questo resistore è assolutamente necessario in tutte le zone di arresto situate in luoghi invisibili quali le stazioni nascoste. Se voi utilizzate il sistema orario di circolazione WIN-DIGIPET (vedi 10.1 e 12.14) le zone di arresto invisibili e incluse nella tabella di marcia del sistema orario possono essere disattivate.

- Gli adattatori 6038/6039 Märklin devono essere protetti da interferenza. Di conseguenza il cavo non deve essere posizionato sotto un' unità centrale o un trasformatore. Se la lunghezza del cavo è eccessiva, non bisogna attorcigliarlo, ma distenderlo in circolo. Disporre i cavi sempre in modo da distinguerli ed accertarsi che siano distanti da altri cavi.
- Lo stesso vale per i cavi di collegamento a 6 poli del modulo di retroazione s 88.
- Per garantire la sicurezza del segnale, i cavi di collegamento dal binario verso i moduli di retroazione s 88 non devono superare i 3 metri.
- Evitate di comandare la messa in rosso di parecchi segnali inclusi in itinerari diversi da un solo contatto di comando. I contatti possono essere omessi usando la funzione di WIN-DIGIPET 7.1 "Commutazioni aggiuntive ai segnali" (vedi 8.8) di ben migliori possibilità.
- Accertatevi sempre sull'isolamento del conduttore centrale nonché sul fatto che i contatti digitali siano installati con sicurezza.



3 - INSTALLAZIONE ED AVVIO; AIUTO

3.1 Generale

Questo manuale presuppone la conoscenza del funzionamento del sistema operativo Windows. Il riferimento a Windows include Windows 95, 98, NT e 3,11.

Nel manuale " clic" e " doppio clic " si riferiscono al tasto di sinistra del mouse.

I tasti di comando e le zone di comando sono ricompresi nell' apostrofo.

3.2 Chiusura di tutte le applicazioni

Avviate o riavviate il vostro computer e Windows.

Prima di installare WIN-DIGIPET 7.1, chiudete tutte le applicazioni.

Tale avvertenza include anche Microsoft Office.

Si consiglia di disinstallare tutto Microsoft Office.

3.3 Installazione, sequenza delle operazioni, aggiornamento della versione 5.0

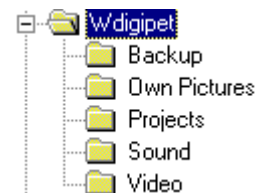
Inserite il CD-ROM, contenente il software di W-D 7.1 nel lettore di CD-ROM.

Cliccate su **Start**, poi selezionate **Esegui**, poi selezionate **D: SETUP**. Confermate **OK**.

Cliccate successivamente su Avanti sino alla Fine.

C:\WINDIGIPET è suggerito come la directory di WIN-DIGIPET 7.1 in Gestione Risorse di Windows.

Con la creazione della directory WIN-DIGIPET saranno create altre cinque sub-directory (cartelle):



\BACKUP - cartella per salvare i vostri dati. All'inizio la cartella BACKUP è vuota.

\IMMAGINI DI LOCOMOTIVE – cartella contenente le immagini delle proprie locomotive scansionate.

\PROJECTS (PROGETTI) – cartella dei reticoli non attivi - (vedere Capp. 3.4.1/3).

\SOUND (SUONI) - cartella per tutti i files di suoni * WAV (vedi cap. 3.6).

\VIDEO – cartella per tutti i files video * AVI- (vedi cap. 3.6).

Alla conclusione dell'installazione del programma vengono create le eguenti icone:

Un'icona " WIN-DIGIPET 7.1 , per l'avvio del programma;

Un'icona " MANUTENZIONE DATI ", che vi consentirà di richiamare i programmi di manutenzione dei dati (vedi cap.3.5);

Un'icona " PROGETTI ", un programma supplementare che permette di richiamare i progetti di reticoli ferroviari non attivi (creare un nuovo progetto, modificare o cancellare un progetto).

Per rimuovere WIN-DIGIPET 7.1, selezionare ' Risorse del computer ' - ' Pannello di controllo ' - 'Installa/Rimuovi Programmi'. Questa è la procedura corretta nella versione a 32-bit.



Win-Digipet 7.1 - Programma per impianti digitali

Avviso importante! Riavviate il computer dopo l'installazione del programma. Ciò è necessario per creare o attivare i files di configurazione!

3.4 Creazione di progetti multipli („Progetti“), avvio del programma

3.4.1 „Progetti“

WIN-DIGIPET 7.1 non solo permette di creare e di controllare confortevolmente le vostre impostazioni ma anche di creare un secondo, un terzo, un quarto progetto (“**Progetti**”). Tali progetti possono essere stampati o copiati e tutti i relativi dati trasferiti su un floppy o altro supporto.

Il secondo, il terzo, il quarto progetto, ecc., potrebbero essere una progettazione in una sua fase, una progettazione virtuale che compare solo sullo schermo. Le modifiche possono essere effettuate sullo schermo ed essere stampate.

D'altronde, tali “**Progetti**” possono essere progettazioni reali di amici o della famiglia, cioè: progettazioni di vostro figlio, moduli della ferrovia del club, ecc. È possibile produrre un tabulato e copiare i dati dal disco su floppy o altro supporto.

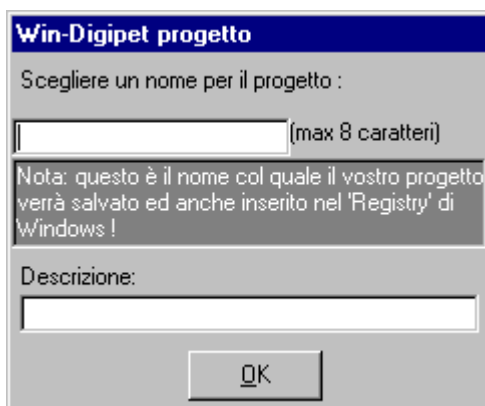
Tutte le progettazioni reali e virtuali dell'impianto ferroviario in miniatura, comprese le vostre, sono chiamate “**Progetti**”.

Il CD-ROM originale di WIN-DIGIPET 7.1 deve essere inserito nel lettore del CD-ROM ad ogni avvio del programma.

3.4.2 Avvio del programma – creazione di un solo progetto

Attivando il programma per la prima volta, cliccate su “Start” (avvio), poi su “programmi”, poi su “WIN-DIGIPET 7.1”(vedi par. 3.3). Si apre la finestra di dialogo “PROGETTI WIN-DIGIPET”.

Inserite un nome del progetto, con un massimo di 8 caratteri. Il nome può essere fittizio. Deve seguire una descrizione della lunghezza di non più di 50 caratteri. **Ciò è necessario una volta soltanto** quando i dati vengono creati per la prima volta.



Cliccate sopra 'OK'. Compare uno schermo vuoto. Immettete tutti i vostri dati, cominciando dalle configurazioni di sistema (vedi il capitolo 4).

Agli ulteriori avvii del programma, cliccate su “Start” (avvio), poi su “programmi”, poi su “WIN-DIGIPET 7.1”. Ciò vi conduce direttamente al programma principale.

3.4.3 Avvio del programma – progetti multipli

Soltanto uno dei progetti multipli può essere visualizzato sullo schermo (**progetto corrente**), tutti gli altri sono memorizzati in una cartella. Al vostro comando potete accedere al programma “Progetti”.

Supponiamo che abbiate creato l'impostazione del primo progetto e la avete salvata. Ora desiderate creare una impostazione ulteriore, il vostro secondo progetto. Chiudete WIN-DIGIPET 7.1 ed accedete a "Progetti", cliccando su "Start" sulla barra degli strumenti - "Programmi" - e non "WIN-DIGIPET 7.1". In tal modo si accede alla cartella "Progetti". Si apre una finestra denominata "Progetti Win-Digipet". Questa contiene i dati del vostro primo progetto, accessibile con un click sulla cartella "Progetti".

Cliccate su "Nuovo progetto. La finestra selezionata "Progetti Win-Digipet" compare ancora; inserite il nome e la descrizione del secondo progetto.



Compare il messaggio "Nuovo progetto creato". La finestra di "Progetti Win-Digipet" si chiude.

Riavviate WIN-DIGIPET 7.1. Compare uno schermo vuoto per immettere i dati per il secondo progetto. Lo stesso succederà per i progetti terzo, quarto, ecc.,.

Per accedere ad un altro progetto nella cartella di progetto dal progetto attualmente visualizzato, chiudete WIN-DIGIPET 7.1 ed attivate la sequenza descritta precedentemente. Il progetto attualmente visualizzato è salvato nella cartella "Progetti" e compare la finestra "Progetti Win-Digipet". Evidenziate il progetto in "Scelta del progetto" per creare questo progetto in corso. Cliccate sopra "Progetto corrente", trasferendolo alla directory WIN-DIGIPET. Tutti i dati sono visualizzati dopo che WIN-DIGIPET 7.1 sia stato riavviato.

Il nome del progetto corrente è visualizzato nello schema di tracciato del programma principale sul lato destro della barra degli strumenti.

Il comando "Cancella progetto", cancella un progetto contrassegnato in "Scelta del progetto" sul vostro disco rigido.

3.5 Manutenzione dei dati

Il programma "Win-Digipet Manutenzione dati" può essere avviato con un doppio clic sull'icona "Manutenzione dati" oppure tramite "Start" sulla barra degli strumenti "Programmi" - "WIN-DIGIPET 7.1" - "Manutenzione dati".



Voi potete facilmente creare una copia di salvataggio dei vostri dati, riparare i data base o comprimerli. Per creare una copia di salvataggio dei vostri dati dovete selezionare tutti i files aventi l'estensione:

***.DAT - *. FPL - *. MDB**

- Backup dei dati

Selezionate i dati per il backup evidenziandoli nell'area sinistra sul lato sinistro della finestra.

Selezionate la directory di destinazione - C:\WDIGIPET\BACKUP (vedere 3.3), impostata come valore di default - e premete su "OK".

Il data base locomotive (**WDIGILOK.MDB**) non può essere copiato su un dischetto perché troppo grande. Un CD o altri mezzi adatti possono essere usati a tale scopo. Un messaggio di avviso in questo senso sarà visualizzato.

- Riparazione di errori/compressione del data base

Potete riparare gli errori presenti nel data base se ciò accade. A riparazione avvenuta del data base riceverete il messaggio che il data base è stato riparato con successo! "OK".

Comprimere ' un data base significa che i record sono stati definitivamente cancellati. I record cancellati sono contrassegnati come "cancellato" nel programma, ma continuano ad esistere al suo interno. Le dimensioni del data base rimangono identiche. *Soltanto quando il data base è compresso, i record internamente "contrassegnati poichè cancellato" saranno rimossi ed il data base ridotto corrispondentemente. Riceverete il messaggio: data base compresso con successo! "OK".*

3.6 File audio .WAV e file video .AVI

W-D 7.1 assicura caratteristiche più realistiche ai modelli attraverso la riproduzione di suoni ferroviari e persino video perché si possono usare le sequenze video. I requisiti preliminari sono le subdirectory, selezionate in Windows, attraverso la creazione automatica delle subdirectory \SOUND e \VIDEO.

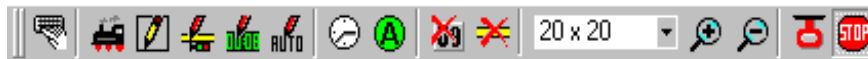
- **\SOUND (SUONI)** - i file audio WAV- si trovano in questa sub-directory. Alcuni di questi files vengono copiati subito durante l'installazione. I file audio che avete gradito e che avete selezionato sul CD-ROM come pure i file WAV creati da voi devono essere copiati in questa sub-directory.
- **\VIDEO** - i file video AVI - si trovano in questa sub-directory. I file video che avete gradito e che avete selezionato sul CD-ROM come pure altri file video AVI devono essere copiati in questa sub-directory.

WIN-DIGIPET 7.1 ha 180 suoni e qualche file AVI integrati. Potete trovare una descrizione del loro uso nel paragrafo 10.2.2.

3.7 Simboli sulla barra degli strumenti o dei simboli

Personalizzazione della barra degli:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14



1. Configurazione di sistema; 2. Data base locomotive; 3. Stesura tracciato; 4. Creazione itinerario; 5. Editor tabella oraria; 6. Contatti di richiesta; 7. Operazioni con tabella oraria; 8. Modo automatico con contatti di richiesta; 9. Elimina tutte le etichette dei treni; 10. Disattiva tutti gli itinerari; 11. Zoom + ; 12. Zoom - ; 13. Arresto di emergenza; 14. Arresto/Partenza di tutte le loco.

Definizione: Una barra degli strumenti " è agganciata ", se posizionata ai bordi della finestra sullo schermo dell'utente. " Sganciata ", significa che la barra degli strumenti sta galleggiando liberamente mobile nella finestra dell' utente.

Come modificare una barra degli strumenti agganciata in una barra degli strumenti sganciata:

- Posizionate l' indicatore del mouse sul bordo di sinistra esterno della barra degli strumenti (due righe verticali).
- Trascinate la barra degli strumenti nella posizione voluta.

Nota: La barra degli strumenti ridiventa una barra degli strumenti agganciata ritornando alla posizione precedente, se fate un doppio click sopra il titolo della barra degli strumenti sganciata.

Come spostare una barra degli strumenti sganciata:

- Posizionate l' indicatore del mouse sul titolo della barra degli strumenti.
- Trascinate la barra degli strumenti nella posizione voluta. La barra degli strumenti sganciata si trasforma automaticamente in una barra degli strumenti agganciata se il titolo della barra degli strumenti è trascinato sul bordo della finestra dall' utente.

Come cambiare il formato:

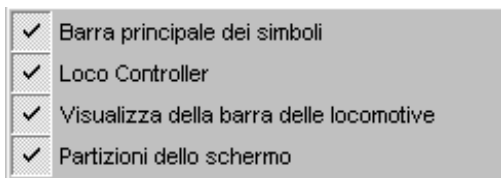
- Scorrete lungo tutto il bordo d'una barra degli strumenti sganciata per cambiare il relativo formato.



Nota: Non è possibile cambiare il formato d'una barra degli strumenti agganciata.

Come attivare/disattivare le barre degli strumenti:

- Fate un clic con il tasto destro del mouse all'interno della barra dei menu o della barra degli strumenti.



- La disattivazione della casella di controllo della barra principale degli strumenti non stata necessaria.

Nota: ciascuna barra degli strumenti (o dei simboli) è visualizzata nella posizione standard o nella posizione nella quale è stata consrvata l'ultima volta.

3.8 Funzioni di aiuto

Leggete successivamente i capitoli da 4 a 10 di questo manuale. C'è una dinamica logica che vi fornisce le indicazioni sull' uso migliore tutte le funzioni di controllo di WIN-DIGIPET 7.1 e su come gestire l'impianto ferroviario.

Nella barra dei menu la Guida vi permette di accedere alle informazioni supplementari necessarie per aspetti particolari su una parte del programma.

Il tasto funzione "F1" visualizza la funzione di aiuto della finestra attualmente attivata.

3.9 Informazioni in linea

Aiuti supplementari su WIN-DIGIPET 7.1 sono possibili a seguenti riferimenti:

Telefono: **0049 172-2011009** - Lunedì orario 20.00 - 22.00

Fax: 0049 2233-943923

Internet e-mail: ppeterlin@netcologne.de

Internet Homepage: **www.win-digipet.de**

La homepage contiene (se necessario) files dal server centrale, date di seminari, forum dei clienti e gli aggiornamenti del programma.


4. CONFIGURAZIONI DI SISTEMA

In questa parte del programma determinate le configurazioni di WIN-DIGIPET 7.1.

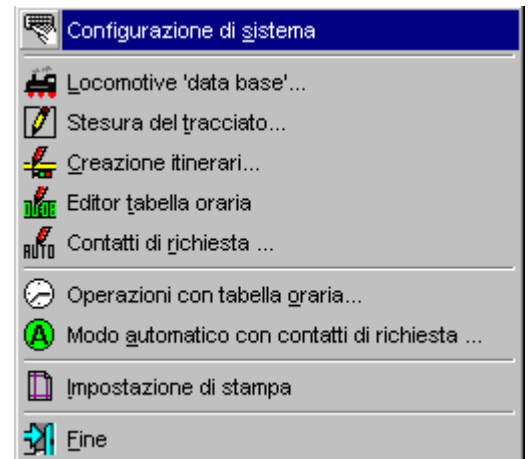
Importante: Prima che voi accediate alla configurazione del sistema, inserite il CD-ROM originale di WIN-DIGIPET 7.1 nel lettore.

Tutte le parti del programma sono caricate dopo che WIN-DIGIPET 7.1 sia iniziato e siate nel programma principale. Le barre degli strumenti di WIN-DIGIPET compaiono sul bordo superiore dello schermo. "Quick Info", visualizza il significato del campo specifico quando l'indicatore del mouse indica il campo. Il campo è evidenziato nel colore giallo. Gli interruttori nella barra degli strumenti ed in tutte le altre barre degli strumenti del programma sono evidenziate e quindi non sempre spiegate nel manuale.

Se non sono presenti dei dati compare uno schermo vuoto.

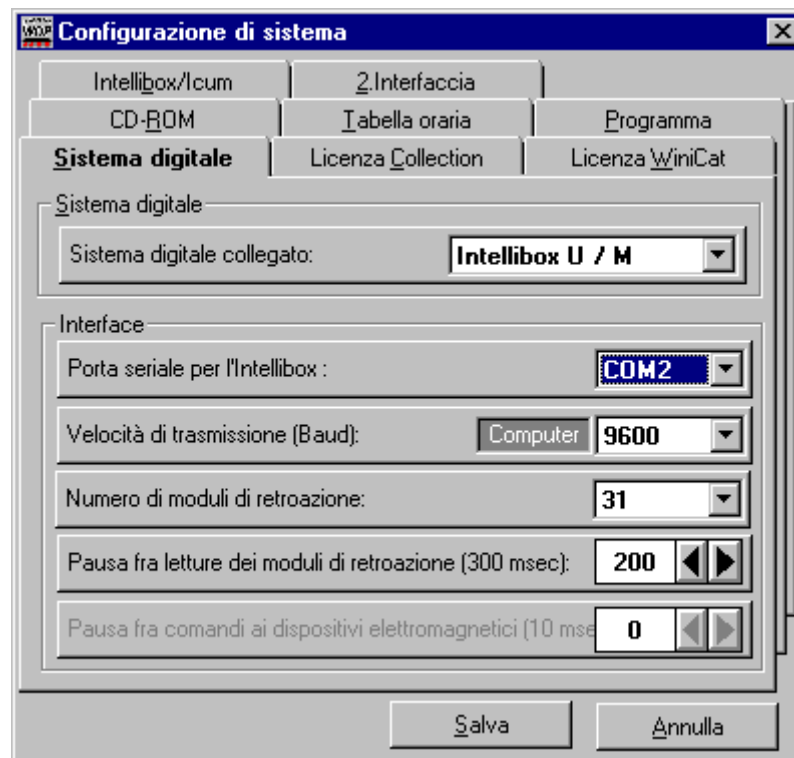
Cliccate sopra "File" nella barra di menu, seguita da "Configurazione di sistema" o sull' interruttore nella barra degli strumenti. 

Compare una nuova finestra, contenente 8 schede di registro.



4.1 Configurazioni sotto "Sistema digitale"

I dati principali della configurazione base del vostro sistema sono creati nella scheda di registro.





4.1.1 Collegamento del sistema digitale

Sono supportati (attualmente):

- Il sistema di Märklin con le unità centrale 6020/6021 ed interfaccia 6050/6051.
- Uhlenbrock/Modeltreno-INTELLIBOX
- ICUM (un ISA-bus-card, prodotto da Modeltreno, di Bologna).

4.1.2 Collegamento dell'Interfaccia

Sono disponibili otto collegamenti di interfaccia seriale per il collegamento dell' interfaccia (da COM 1 a COM 8). Per l' interfaccia è selezionata normalmente COM 2; COM 1 allora è assegnata al mouse. Selezionate il vostro collegamento seriale a partire dalla lista e cliccate sopra. Otterrete un messaggio di errore quando salvate le configurazioni, se avete selezionato una porta COM non esistente sul vostro sistema.

NESSUNO (o NIENTE) serve per verificare il programma senza l' interfaccia collegata.

4.1.3 Velocità di trasferimento dei dati (baud rate)

- **Märklin**

Il sistema Märklin digitale ha una velocità di trasferimento dei dati fissa e non può essere cambiata. La velocità di trasferimento dei dati è fissata automaticamente a 2400 baud.

- **Intellibox**

L'Intellibox permette le seguenti regolazioni: - 2400, 4800, 9600 e 19200 baud. Alla regolazione massima, l'Intellibox è 8 volte più veloce dell' interfaccia Märklin. La velocità di trasferimento dati preselezionata, selezionata da voi sull'Intellibox, è trasferita automaticamente al programma con "Pre-selezionato".

- **ICUM**

ICUM è una versione di ISA-Bus-card della Modeltreno di Bologna. La versione attuale contiene tutte le funzioni dell'Intellibox. Il trasferimento dei dati non è seriale poichè la scheda utilizza il bus del computer, quindi nessuna selezione della velocità di trasferimento dei dati è necessaria.

4.1.4 Numero dei moduli di retroazione collegati

Se utilizzate i moduli di retroazione s88 – il che dovrebbe essere il caso normale -, selezionate il numero esatto di moduli **i.e.31max**. Un inserimento errato può causare problemi di funzionamento anche al programma. Se non utilizzate i moduli di retroazione s88 o se fate funzionare il vostro impianto ferroviario senza retroazioni, non selezionate.

4.1.5 Intervallo per la lettura dei moduli di retroazione

Sono possibili regolazioni fra 100 e 1000 millisecondi.

Il valore di default è di 300 millisecondi che indicano che tutti i moduli di retroazione sul vostro impianto sono indicati tre volte al secondo.

Più basso regolate questo valore, più velocemente sono effettuate le letture. Un valore troppo basso può inceppare l' interfaccia e/o disturbare le visualizzazioni sullo schermo.

Si suggerisce di effettuare alcuni test per scoprire che regolazione soddisfi meglio il vostro sistema.

4.1.6 Pausa fra comandi ai dispositivi elettromagnetici

Nota: Non c'è pausa fra comandi ai dispositivi elettromagnetici quando si usa Uhlenbrock / Modeltreno Intellibox! La regolazione è 0 e non può essere cambiata.

4.1.7 Salvataggio delle configurazioni

Una volta effettuate tutte le regolazioni, cliccate sopra "Salva".

WIN-DIGIPET 7.1 crea un file nel registro di Windows con il nome del progetto attivo. Tutti gli aggiornamenti e le configurazioni vengono salvati in questo registro.

Non cambiate, modificate e cancellate i valori di questi files. Ciò dovrebbe poter avvenire soltanto dopo aver contattato l' autore del programma, in caso di difficoltà.

Una parte di programma viene chiusa senza salvataggio dei dati se cliccate sopra "Chiudi" anziché "Salva". Siete ritornati al programma principale.

4.2 Configurazioni sotto "Tabella oraria"

Se intendete far funzionare il vostro impianto ferroviario digitale dal sistema della tabella oraria di WIN-DIGIPET, dovete, in primo luogo, effettuare alcune configurazioni di base. Vedere inoltre i capitoli **10** e **12**.



4.2.1 Numero di righe o linee per l'orario

Potete determinare fino ad un massimo di 100, 200, 300 o 400 righe o linee per ciascuna delle vostre tabelle orarie. Il valore di default è di 200 righe o linee. Ulteriori particolari nel paragrafo **10.2**.



4.2.2 Numero di righe o linee nel buffer degli itinerari

Gli itinerari che non potrebbero essere passati nella tabella oraria al dato tempo, sono archiviati in un “buffer degli itinerari”. Particolari nei paragrafi **12.14.3 – 12.14.5**.

La tabella oraria si arresta automaticamente quando il buffer è pieno. Selezionate il formato in “Itinerari nel buffer ” fra una e 20 righe o linee; il default è di 10 righe o linee.

4.2.3 Controllo aggiuntivo con indicazione del numero del treno

Un controllo aggiuntivo sulle condizioni di commutazione in un itinerario è eseguito, quando questa casella è spuntata. Egualmente controlla se la locomotiva corretta con l' indirizzo digitale appropriato sia assegnata nel campo dell'etichetta del treno e questo è il contatto di partenza. La riga della tabella oraria non è eseguita, se il campo è vuoto o una locomotiva non appartiene a questo itinerario. Non è possibile che una locomotiva viaggi su un itinerario non assegnato, anche se questo sta fra gli itinerari nel buffer degli itinerari. Vedere inoltre “Controllo aggiuntivo con indicazione del numero del treno” alla fine di questo manuale.

Prima di cliccare su questa casella, provate preliminarmente questa funzione speciale. Attivate l' editor della tabella oraria ed eseguite una riga della tabella oraria, usando la funzione di test. Se la locomotiva è sbagliata o si trova su un contatto di partenza non esistente, compare il messaggio “Loco non sul contatto di partenza ”. Ricollocate la locomotiva corretta sul contatto di partenza e ripetete la funzione di test. L' itinerario è attivato se tutte le condizioni sono realizzate.

4.2.4 Ferrovia in miniatura e tempo reale

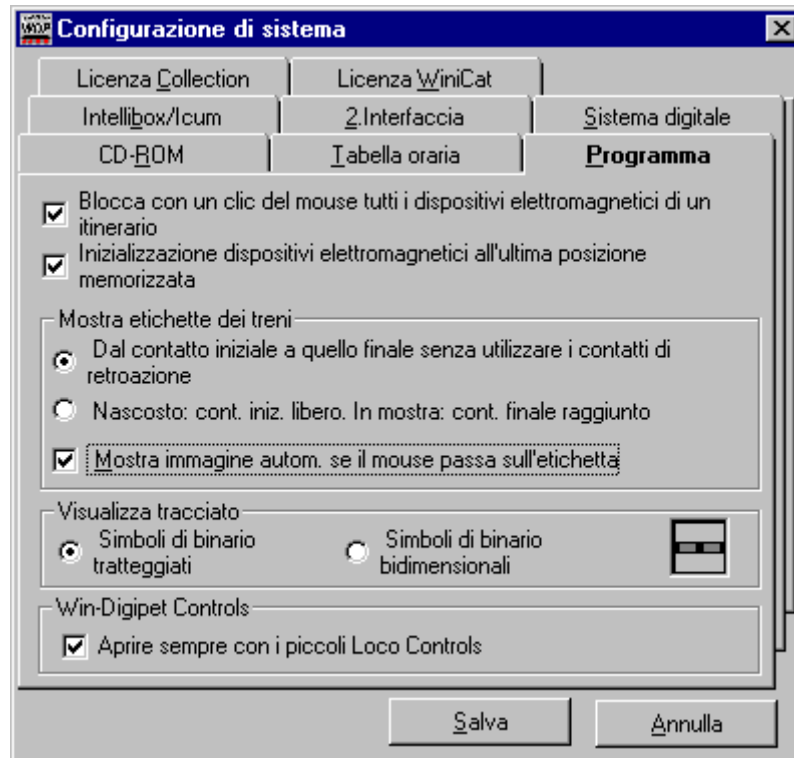
Selezionate il rapporto della ferrovia in miniatura rispetto al tempo reale sotto il “Fattore tempo” compreso nella seguente formula: usando il fattore temporale X, il tempo pari a 60 minuti della ferrovia in miniatura è uguale al tempo reale espresso ai minuti Y. Selezionate “Y” in 15 punti fra 60 e 4 minuti; “X” cambia automaticamente.

4.2.5 Salvataggio delle configurazioni

Dopo che tutte le configurazioni siano state effettuate, cliccate su “Salva”.

Se voi cliccate su “Chiudi”, la parte di programma non è salvata e sarete restituiti al programma principale.

4.3 Configurazioni sotto "Programma"



4.3.1 Bloccare la commutazione dei dispositivi elettromagnetici in itinerari attivi con il clic del mouse

Tutti i dispositivi elettromagnetici, che dovrebbero essere eseguiti manualmente attraverso un clic del mouse in un itinerario attivo, sono bloccati in un itinerario attivo, se la casella è spuntata. Viene visualizzato un messaggio, informandovi in merito all' evento.

4.3.2 Inizializzazione di tutti i dispositivi elettromagnetici all' ultima posizione salvata durante l'avvio del programma

All'avvio del programma tutti i dispositivi elettromagnetici sono inizializzati nell'ultima posizione salvata e vengono visualizzati sullo schermo, se questo casella viene spuntata. Ciò è particolarmente utile, se eseguite frequentemente cambiamenti manuali sulla tastiera mentre il programma sta funzionando.

4.3.3 Configurazioni sotto "Mostra etichette dei treni"

Qui definite se la visualizzazione dell'etichetta del treno è effettuata, usando i contatti di retroazione oppure no.

Se sì, selezionate "Nascosto: contatto iniziale libero. In mostra: contatto finale raggiunto". Più particolari nel paragrafo 12.13.2.

Se no, selezionate "Dal contatto iniziale a quello finale senza utilizzare i contatti di retroazione". Più particolari nel paragrafo 12.13.3.

Se controllate il comando "Mostra immagine automaticamente se il mouse passa per l'etichetta", l'etichetta del treno nello schema di tracciato, che il puntatore del mouse sta indicando, visualizza non soltanto l'etichetta del treno ma anche l' immagine



della locomotiva.

4.3.4 Configurazioni sotto “Visualizza tracciato”

Qui potete selezionare fra una linea continua e una linea tratteggiata per il tracciato. L' effetto è visibile soltanto, quando i punti dello zoom sono modificati una volta. (vedere il paragrafo 6.2.4).

4.3.5 Salvataggio delle configurazioni

Quando tutte le configurazioni sono terminate, cliccate su “Salva”. La parte di programma è chiusa senza salvataggio e siete ritornati al programma principale, se cliccate su “Chiudi”.

4.4 Licenza Collection

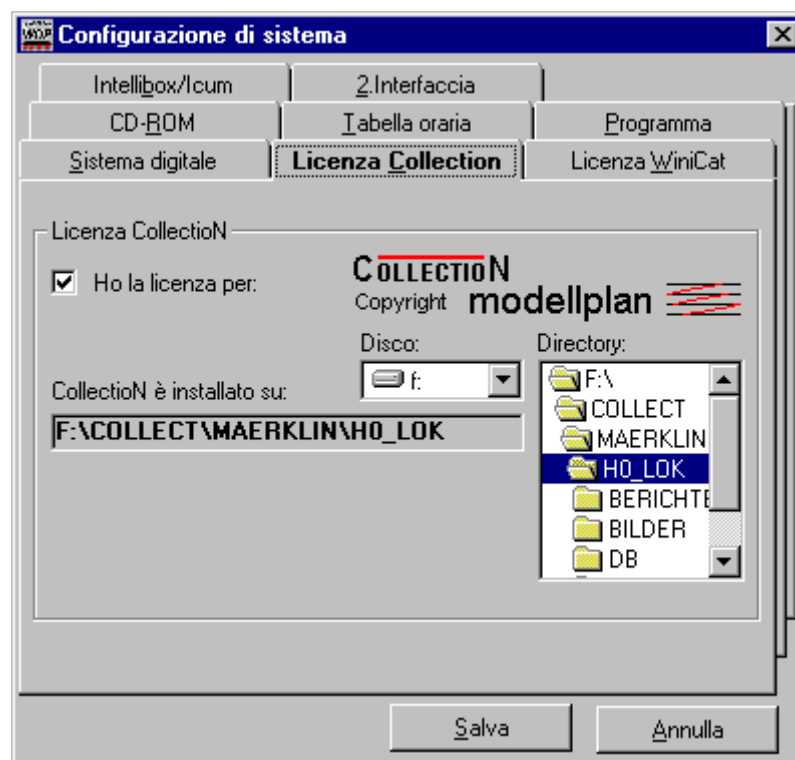
WIN-DIGIPET 7.1 vi permette di rappresentare ciascuna delle vostre locomotive con la propria immagine. A questo scopo i dati dell'immagine devono essere inseriti nel vostro sistema.

WIN-DIGIPET 7.1 contiene i dati delle immagini di tutte le locomotive Märklin con i numeri di riferimento 36xx e 37xx (vedere il paragrafo 5.2.1); questo è un data base che contiene più di 160 immagini.

Ci sono parimenti vari programmi di terzi sul mercato. Ben noti sono i data base “Collection”, di Modellplan di Göppingen e “WiniCat”, prodotto da un' azienda belga.

Potete anche scansionare le vostre proprie immagini in WIN-DIGIPET; per i particolari vedere il paragrafo 5.2.3.

“Collection” contiene i dati numerici ed i dati delle immagini di tutte le locomotive in scala 00 e H0 prodotte da Märklin fra 1935 fino alla fine del 2000.





Se acquistaste il data base "Collection" di Modellplan, inseritela nel vostro lettore del CD-ROM ed effettuate l'installazione secondo il manuale Modellplan.

Il percorso dell'installazione C:\COLLECT\MAERKLIN\HO_LOK è regolato per default; se non lo modificate, il programma eseguibile (exe) di "Collection" sta in questa directory.

Notate il nome della directory d'installazione e del drive, i.e.\C:.

Cliccate sulla casella "Licenza Collection" e inserite la spunta su "Ho la licenza per".

Selezionare il disco su cui "Collection" è stato installato, cioè C:. Cliccate nella colonna di destra ("Directory") alla ricerca del sub-directory in cui risiede il file eseguibile di programma (.exe) di

"Collection" (esempio sopra) e fateci sopra un doppio clic. Sulla parte di sinistra comparirà questo messaggio:

Collection è installata su C:\COLLECT\MAERKLIN\HO_LOK

Se modificaste la directory dell'installazione durante l'installazione di "Collection", dovreste regolare la directory corretta nella quale il programma eseguibile viene memorizzato.

Infine cliccate su "Salva".

Se il tentativo di ottenere l'accesso al data base di "Collection" fallisce, comparirà il messaggio: "Collection (.EXE) non trovato!".

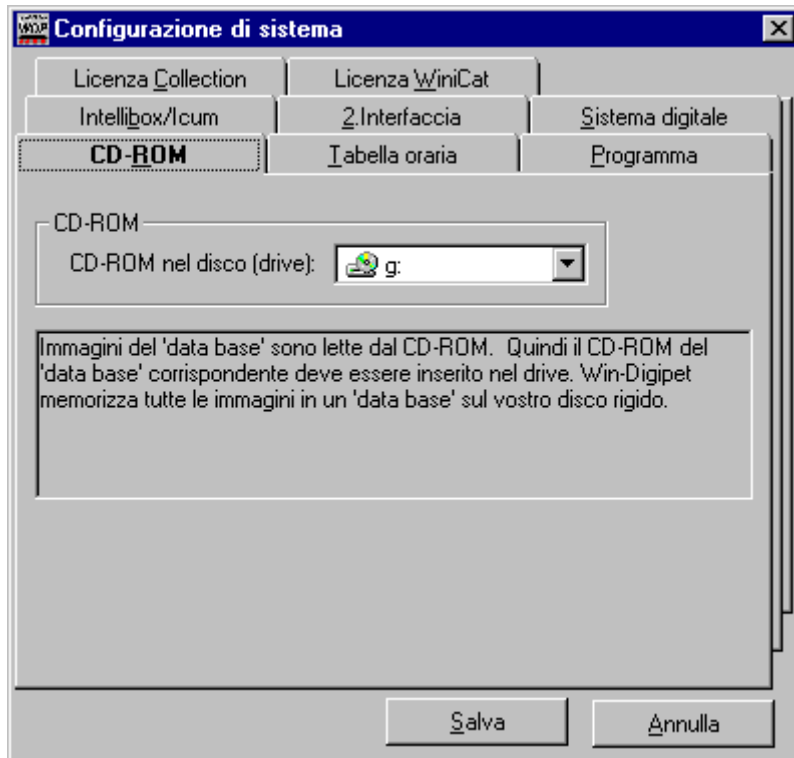
4.5 Licenza WiniCat

Se il data base è installato ed inserito nel vostro drive del CD-ROM, procedete come in 4.4. Notate se possedete la versione completa o light. Infine cliccate su "Salva".

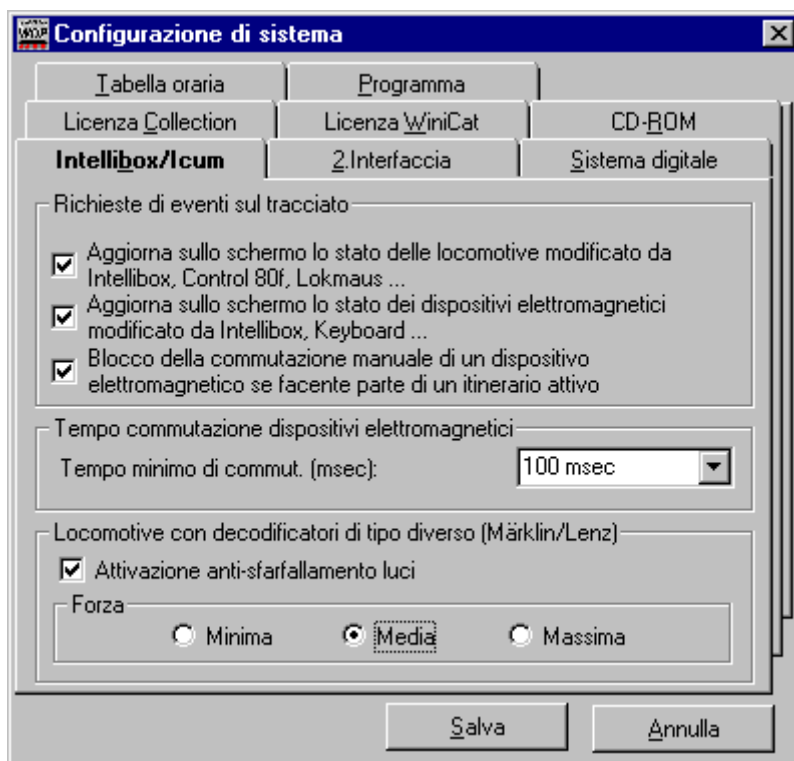


4.6 CD-ROM-Drive-Lettore

Tutti i dischi disponibili sul vostro sistema sono visualizzati sulla scheda "CD-ROM". Cliccate sulla lettera del drive del vostro CD-ROM, seguita da "Salva".



4.7. Configurazioni sotto Intellibox/Icum



Al contrario del sistema Märklin, tutti gli eventi sul tracciato ferroviario possono essere



retroagiti al computer attraverso l'Intellibox e l'Icum. Esistono risposte reali fra il sistema ed il computer.

4.7.1 Richieste di eventi sul tracciato

Tutti gli input manuali sui comandi esterni sono visualizzati sullo schermo se è attivato **"Aggiorna sullo schermo lo stato delle locomotive modificato da Intellibox, Control 80f, Lokmaus)"**. Se girate la manopola di comando della velocità sull'Intellibox o sulla centrale di controllo 80f, la velocità reale è parimenti visualizzata sulla manopola di comando nel campo di controllo della locomotiva di WIN-DIGIPET. Inoltre sono visualizzati l'illuminazione, le funzioni speciali ed il senso di marcia.

Tutti i cambiamenti sui dispositivi elettromagnetici all' input della keyboard manuale sono visualizzati, se è attivato **"Aggiorna sullo schermo lo stato dei dispositivi elettromagnetici modificato da Intellibox, keyboards "**.

Compare un messaggio di errore se è attivato **"Blocco della commutazione manuale di un dispositivo elettromagnetico se facente parte di un itinerario attivo"**. Ciò succede se provate ad accedere ad un dispositivo elettromagnetico dall'esterno della keyboard, all'interno di un itinerario attivo.

4.7.2 Tempo di commutazione dei dispositivi elettromagnetici

Il tempo minimo di commutazione per tutti i dispositivi elettromagnetici viene regolato in questa sezione della tabella. I valori sono compresi fra 0 - 500 millisecondi. Il valore suggerito è di 100 millisecondi.

4.7.3 Locomotive con decoder di tipo diverso (Märklin/Lenz....)

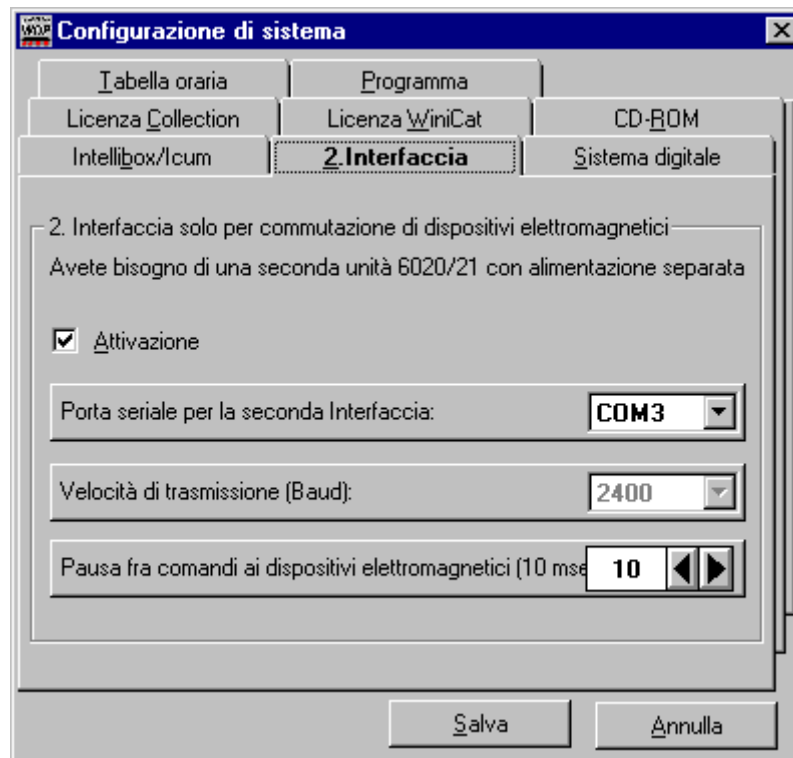
Intellibox ed ICUM offrono l'innovativa possibilità di usare simultaneamente (quasi) tutti i tipi di decoder su un tracciato (Märklin, Lenz, Trix, Uhlenbrock, Digitrax ecc.).

In tale circostanza - e soltanto in questa – il decoder Märklin potrebbe rivelare un piccolo problema: - un tremolio alle luci delle locomotive.

L'opzione "Attivazione anti-sfarfallamento luci" elimina quasi completamente lo sfarfallamento delle luci.

Effettuate dei test per decidere l'intensità minima, media o massima.

4.8 Connessione della seconda interfaccia (Märklin)



Per suddividere la trasmissione dei dati, una seconda interfaccia può essere collegata ad una seconda unità centrale 6020/6021.

La commutazione di tutti i dispositivi elettromagnetici è ora effettuata utilizzando la seconda interfaccia. Richiedete un' interfaccia supplementare di COM, un circuito separato, da cui la seconda unità centrale alimenta i dispositivi elettromagnetici.

Soltanto se la casella "Attivazione" viene spuntata, la seconda interfaccia è rilevata ed è attivato il programma. Egualmente "Pausa fra comandi ai dispositivi elettromagnetici" ha la necessità di essere regolato, altrimenti l' interfaccia può incepparsi.

Gli utenti di Intellibox non devono scartare la loro unità centrale di Märklin e Märklin-Interface, ma la possono usare insieme con l'Intellibox.

4.9. Uscita dal sistema di configurazione

Le configurazioni di sistema relative a tutti gli otto moduli sono salvate, se cliccate correttamente su "Salva".

La parte di programma è termina con "Esci".



5 - DATA BASE - LOCOMOTIVE

5.1 Generale

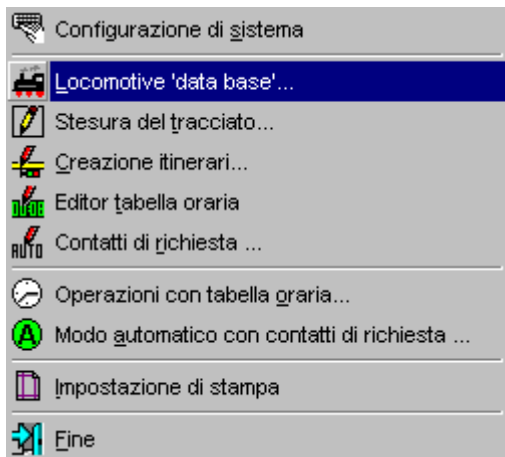
In questa parte del programma vengono registrate le vostre locomotive e sono gestite le funzioni dei modelli. Potete registrare un numero illimitato di locomotive. Sul vostro impianto possono funzionare sino a 80 locomotive alla volta.


Il termine "locomotive", usato in questo manuale, include le funzioni dei modelli Märklin. Le funzioni addizionali (estese) f1, f2, f3 e f4, realizzate per determinati prodotti precedenti e molto recentemente introdotte nel Märklin Digitale vengono considerate in WIN-DIGIPET 7.1.

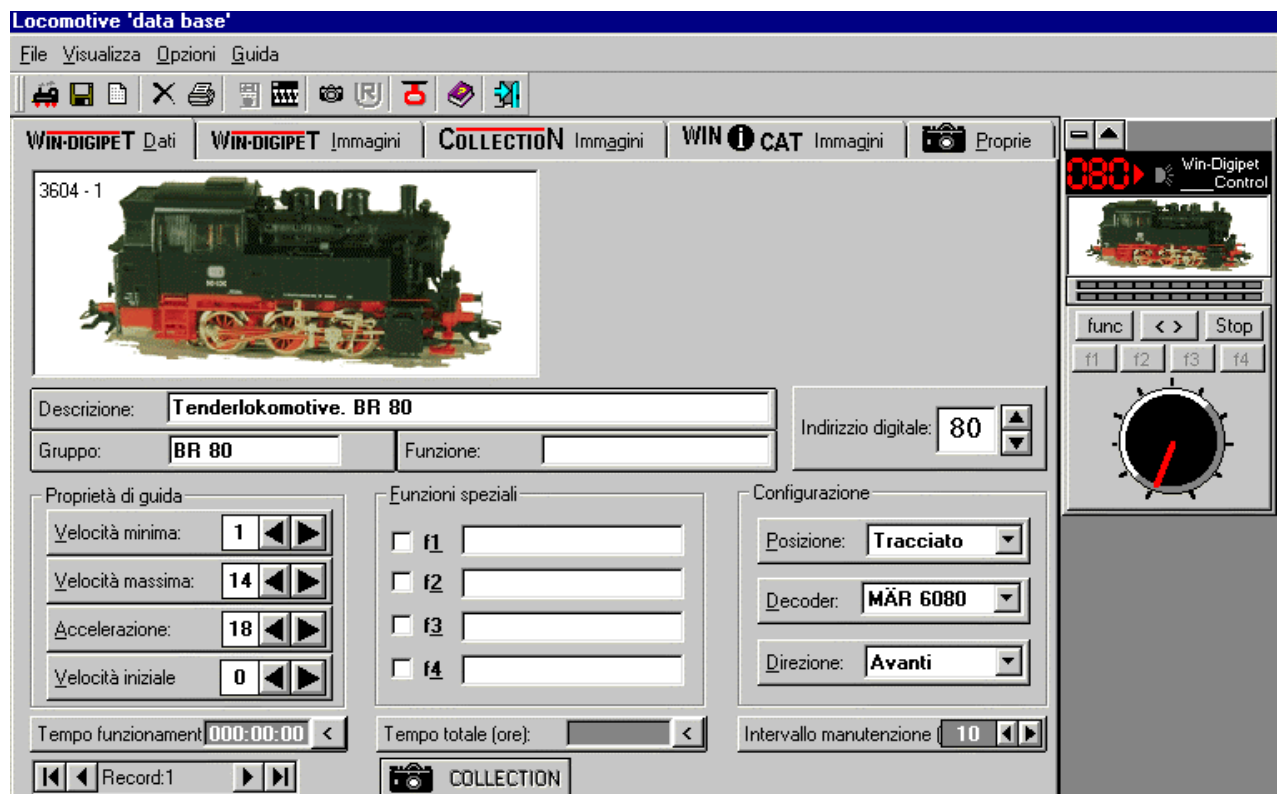
Non appena entrate nell' indirizzo digitale relativo, per esempio l' indirizzo fisso 20 o un indirizzo fra 01 e 80 per il decoder 60901 di loco che caratterizza quattro funzioni supplementari, voi potete passare immediatamente a f1, f2, f3 e f4.


In modo impressionante W-D 7.1 assicura un controllo generale eccezionale di tutti gli eventi sul vostro impianto. Ogni locomotiva con la relativa immagine colorata è visualizzata sullo schermo.

In WIN-DIGIPET 7.1 le locomotive sono agevolmente comandate e controllate con i pannelli di controllo Loco ("WIN-DIGIPET-Controls", "Loco-Controls"). Potete visualizzare i comandi in due formati differenti sullo schermo (rispettivamente Grande e Piccolo pannello di controllo), secondo il funzionamento dei treni.



Nella barra dei menu cliccate su "File" e poi su "Locomotive data base" o sulla casella nella barra degli strumenti. 



Sotto "WIN-DIGIPET-Dati" (primo modulo) vengono memorizzati i dati delle vostre locomotive. Per registrare una nuova locomotiva cliccate su "File" e poi su "Nuovo" (o nella barra degli strumenti sul simbolo. 

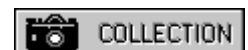
Digitate i dati delle vostre locomotive in questa scheda.

5.2 Determinazione immagini delle locomotive

In primo luogo selezionate un' immagine da abbinare alla locomotiva che intendete registrare; quattro alternative sono a vostra disposizione:

- WIN-DIGIPET Immagini
- Collection Immagini se possedete questo programma,
- WiniCat Immagini se possedete questo programma,
- Proprie (Immagini) di esplorazione delle vostre proprie immagini.

Nella riga più bassa dello schermo potete vedere, vicino alla piccola macchina fotografica, da quale dei quattro data base l' immagine locomotiva ha origine.



5.2.1 'WIN-DIGIPET-immagini'

Si apre una lista con tutte le locomotive Märklin-Digital della serie 36xx e 37xx. Con un clic del mouse selezionate la locomotiva che desiderate.

Se non dovete possedere "Collection" o "WiniCat" e non trovate la vostra locomotiva in Win-Digipet-Immagini, selezionate una locomotiva la cui immagine sia molto simile a quella che desiderate registrare. Lo stessa procedura si applica se non intendete esplorare le vostre proprie immagini nel data base relativo di WIN-DIGIPET.

WIN-DIGIPET Dati | WIN-DIGIPET Immagini | **COLLECTION Immagini** | WIN i CAT Immagini | Proprietà

Elemento Nr:

Immagini	Descrizione	Gruppo	D-n.
3602	Schleppenderlokomotive.	BR 53	7
3603	Schienen-Omnibus "Micheline"	Micheline / M	8
▶ 3604	Tenderlokomotive	BR 80	80
3605	Triebwagen "Roter Pfeil"	RBe 2/4	24
3607	Tenderlokomotive	T 18	19
3608	Post-Triebwagen	Serie mP 300	30
3609	Tenderlokomotive	T 18	18
3610	Schleppenderlokomotive	BR 012	1
3611	Schleppenderlokomotive	Klasse C	2
3614	Schleppenderlokomotive	BR 18.1	3
3615	Schleppenderlokomotive	BR 050	6

Filtro


Gruppo

▼

Ricerca

|

3604



Con il "Filtro" potete ridurre la lista per rappresentare soltanto i gruppi selezionati di locomotive. Per la selezione scorrete l'elenco su "Gruppo" seguito da un clic su "Ricerca". Vedrete il gruppo selezionato immediatamente nella lista nella parte di sinistra della finestra.


Ora cliccate sopra la riga nella lista che descrive la vostra locomotiva; nello stesso tempo l'immagine è visualizzata nel lato basso a sinistra. Cliccate su "Accettare": Il sistema apporta i cambiamenti a "WIN-DIGIPET-Dati", e l'immagine compare sul lato superiore del pannello superiore.

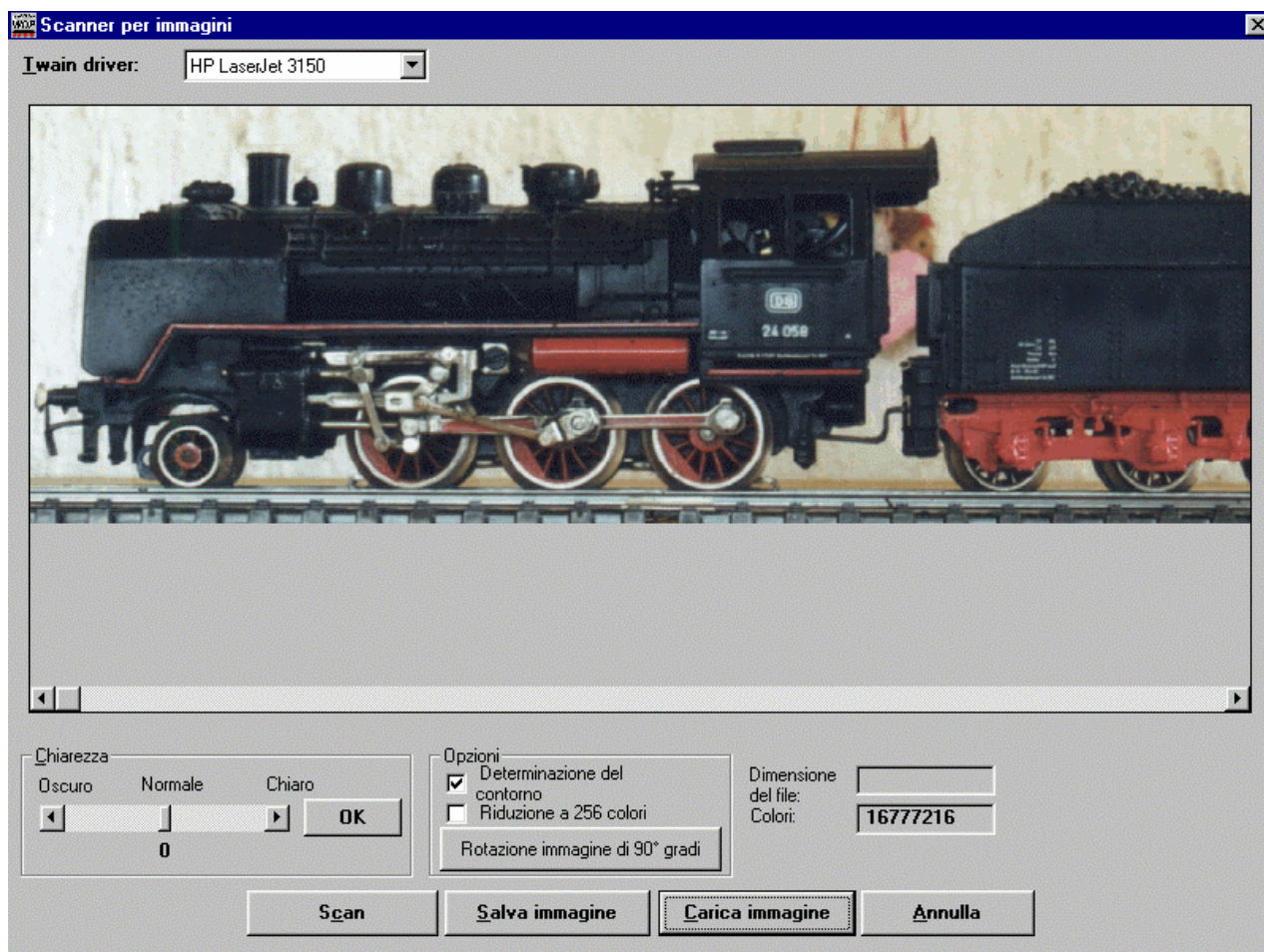
5.2.2 Collection and WiniCat

Sotto "COLLECTION-Immagini" e "WINICAT-Immagini" troverete gli elenchi delle locomotive e ricercherete le funzioni come nel modulo "WIN-DIGIPET-immagini". Seguite le istruzioni e descrizioni.

Le immagini selezionate sono trasferite al data base di "WIN-DIGIPET Dati", utilizzando il comando "Accettare".

5.2.3 Scansione delle vostre proprie immagini

Accedete alla finestra per l'esplorazione delle vostre proprie immagini dal menù "Opzioni" e poi cliccate su "Scanner per immagini" (o cliccate sul comando  nella barra degli strumenti).



Se voi utilizzate uno scanner, è stato installato sul vostro sistema un driver di Twain con il dispositivo di scansione. Nella finestra di "Twain driver" sono visualizzabili e rintracciabili tutti i Twain driver possibili. Selezionate uno fra essi.

Per scansionare un' immagine, cliccate sopra "Scan". Quindi, la procedura di scansione è iniziata e compare l' immagine tipica di apertura.

Le immagini dovrebbero essere scansionate con il massimo di **100-dpi!**

Potete anche visualizzare nella finestra un' immagine esistente cliccando su "Carica immagini". Nella finestra selezionate il nome del file e la directory nelle quali l'immagine si trova.

Cercate la vostra propria immagine scansionata o un' immagine esistente sotto i nomi dei file con estensione .BMP. Il doppio clic sul nome del file attiva l' immagine con estensione .BMP, e le immagini scansionate compaiono immediatamente nella finestra.

La luminosità dell' immagine può essere regolata con "Chiarezza" usando un cursore scorrevole; confermate con "OK".

Attraverso la sezione "Opzioni" potete determinare il contorno dell' immagine spuntando con il tasto sinistro del mouse la casella relativa. Potete memorizzare questa parte dell' immagine o rifiutarla.

Potate ruotare l' immagine di 90° con il comando "Rotazione immagine di 90°".

In "Dimensione del file" e "Colori" sono visualizzati il formato e la qualità dell' immagine.

Infine cliccate su "Salva immagine"; La modifica del nome di un precedente file in uno nuovo avviene cliccando su OK sotto "Nome File". Così l' immagine viene ora salvata sul vostro



disco rigido.

Attraverso “Annulla” siete restituiti al data base principale delle locomotive.

Cliccate sopra “Proprie”. Cercate sotto “Disco” ed il nome in “File” per la corrispondente immagine **.BMP** – o in versione 7.1 anche l'immagine **.JPG** – e fateci sopra doppio clic: potete vedere l'immagine della locomotiva nella parte inferiore.

Potete aggiungere una descrizione dell'immagine.

Infine cliccate sopra “Accettare”: Il sistema salta a “WIN-DIGIPET Dati, e l'immagine compare nel pannello nella parte superiore sinistra.

5.3 Descrizione, Gruppo, Funzioni Locomotive

La sezione “Descrizione” dovrebbe contenere una descrizione di questa locomotiva (per esempio locomotiva a vapore 38 2182 Prussiana P 8).; essa è prelevata frequentemente del data base. Potete anche inserire la vostra descrizione, Sono consentiti sino a 60 caratteri.

Dopo potete inserire nel codice Gruppo. Sono consentiti sino a 8 caratteri (per esempio BR 38.10 o E 10.1-3 o V 100.20 ecc.

Sotto “Funzione” inserite le funzioni della locomotiva che possono essere attivate con questa locomotiva: trazioni multiple, luci o fumo. Sono consentiti fino a 15 caratteri.

5.4 Indirizzo digitale, numero treno

L'indirizzo digitale determinato in un numero digitale di tre cifre (l'Intellibox permette fino a 999 indirizzi per i decoder che non siano Märklin) compare nella sezione destra, cliccando semplicemente verso su o giù secondo la direzione delle frecce.

Potete anche fornire l'indirizzo tramite la tastiera dopo la cancellazione del numero di indirizzo nella sezione dell'indirizzo digitale.

Importante! soltanto con il sistema Märklin-Digital: l'indirizzo digitale **68** non deve essere usato in quanto è riservato per uso interno del programma.

Nel pannello di controllo Loco (“Win-Digipet-Control”), viene visualizzato sulla parte in alto a destra (vedi anche in 5.10.1), un numero rosso corrispondente all'indirizzo digitale.

L'indirizzo digitale della locomotiva corrisponde anche al numero fisso del treno.

5.5 Proprietà di guida, velocità ed accelerazione, direzione di marcia

Le proprietà di guida della locomotiva si determinano con un clic sopra le frecce nere: destra = cifra più elevata, sinistra = cifra più bassa.

La **velocità minima** determina a quale velocità la locomotiva ferma si mette in movimento, per esempio punto”2” per movimento facile, punto”4” per movimento di locomotive “rigide”. Gamma di regolazione: 1 - 14.

La **velocità massima** determina fino a quale velocità la locomotiva può essere accelerata senza causare deragliamenti nelle curve, per esempio “11” = velocità superiore. Regolazioni della gamma: 1-14.

Accelerazione: Il fattore di accelerazione determina se la locomotiva abbia accelerazione veloce o lenta.

Si suggerisce che esaminiate le vostre locomotive sul vostro impianto per trovare i valori



migliori del tasso di accelerazione e di velocità valutati al minimo/massimo.

Velocità iniziale: Potete definire una velocità specifica per ogni locomotiva a cui la stessa si muove quando tutte le locomotive ricevono un comando di avvio simultaneo. La velocità iniziale è uguale alla sottrazione: Velocità iniziale massima meno velocità iniziale minima, moltiplicata per la percentuale di velocità iniziale.

Potete selezionare le percentuali di velocità fra 0 (%) e 100 (%) a punti del dieci per cento.

Cliccate nel pannello “Velocità iniziale” su una percentuale sufficiente per la locomotiva interessata, per esempio 50 (= 50 %). Se fosse registrata una velocità iniziale massima di 10 e una velocità minima di 2, questa locomotiva si muoverà al punto di velocità di 10 meno 2 = 8 x 50 % = 4 quando a tutte le locomotive viene dato il comando di avviarsi simultaneamente.

Se desiderate spostare le vostre locomotive attraverso la funzione di Inizio/Fine (vedere inoltre **12.5.1**), deve essere inserito un valore più grande di 0.

Per attivare un avvio simultaneo di tutte le locomotive cliccate, nel programma principale, su “Opzioni” alla riga “Tutte le locomotive alla velocità iniziale”.

Tuttavia, potete dare questo comando **soltanto** se il vostro impianto digitale è dotato delle sezioni di arresto pronte a funzionare e **soltanto** tramite la funzione di Inizio/Fine, **mai** tramite **operazione secondo tabella oraria**.

Prima dell' attivazione di questo comando, in una finestra compare un messaggio.

WIN-DIGIPET 7.1 memorizza la **direzione di marcia** della locomotiva. Nel pannello “Direzione” è indicata la direzione attuale della corsa, cioè avanti o indietro. Dovete effettuare questa operazione una volta soltanto dopo un test sulla direzione della locomotiva. Il programma “ricorda” la direzione della corsa, visualizza i cambi di direzione e li salva quando l'impianto viene spento.

Nella riga superiore del pannello controllo locomotive, la direzione della corsa della locomotiva è visualizzata vicino all' indirizzo digitale: freccia rossa verso destra = avanti; freccia rossa verso sinistra= indietro.

5.6 Funzioni speciali

Controllate f1, f2, f3 e f4 nel display se queste funzioni supplementari esistono sulla locomotiva o nelle funzioni del modello. Potete fare le vostre proprie annotazioni vicino ad ogni funzione supplementare; sono permessi fino a 15 caratteri.

Anche la **gru girevole di Märklin Digitale** (7651) può essere gestita facilmente con WIN-DIGIPET 7.1. A questo fine il record della gru è nel data base delle locomotive - troverete la relativa immagine nel vostro indice di WIN-DIGIPET (**\own\Kran.bmp**) - e gestirete la gru con il WIN-DIGIPET-Control.

Eguale la funzione digitale 2 speciale carrozze istruisce la **carrozza Panorama** (4999) e la **“carrozza Dance”** (4998) che possono essere controllate con WIN-DIGIPET-Control come descritto precedentemente. Le immagini possono anche essere trovate nell' indice di WIN-DIGIPET (**\own\4999.bmp** e **\own\4998.bmp**)

5.7 Decoder-Tipi

Accanto a “Decoder” specificate quale tipo di decoder utilizzate sulla vostra locomotiva. Attualmente sono a disposizione per la scelta cinque tipi differenti di decoder, MAR 6080/1 è valido per i Decoder Märklin 6080 e 6081.

MAR 6090/1 identifica il decoder Märklin, in grado di offrire fino a 4 funzioni (estese)

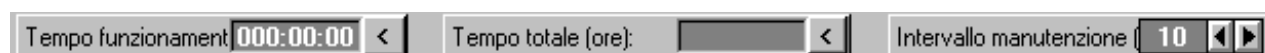


supplementari. **Importante!** Questo tipo di decoder richiede il **secondo** interruttore sulla parte posteriore dell' unità di controllo **6021** e deve essere regolato a **"ON"** (vedere **2.2**).

Più particolari sul Decoder Uhlenbrock sono trattati al paragrafo **5.12**.

5.8 Tempo di funzionamento, tempo totale, intervallo manutenzione

Potete vedere l' intervallo di manutenzione, le ore del funzionamento ed il tempo totale, visualizzati nel margine inferiore della mascherina di input.



Tempo di funzionamento
Intervallo manutenzione

Tempo totale (ore)

Nell' "Intervallo Manutenzione" voi determinate - in cinque punti di ora -, dopo quante ore dall' ultima manutenzione, dovrebbero esserne effettuate ancora sulla locomotiva. Ciò sarà visualizzato in una finestra. Valore più basso: 10 ore.

Se il "tempo di funzionamento" (display = ore: minuti: secondi) eccede l' intervallo di manutenzione prestabilito, nel grande Control Loco alla sinistra del controllo di velocità compare un **piccolo oliatore** (vedere **5.10.1**). La locomotiva è egualmente visualizzata nella selezione della barra "Loco selection" del programma principale (vedere **12.10.1**) Un *frame* rosso vi avvisa.




Dopo una manutenzione (lubrificazione) della locomotiva, usare la freccia vicino a "Tempo di funzionamento" (<), ripristinando il Tempo di funzionamento al contrario di 000:00:00. Poiché l' ultima manutenzione viene aggiunta al "Tempo totale", il "Tempo di funzionamento" = ciclo di funzionamento della locomotiva aggiunto al "Tempo totale" (sul display = ore: minuti).

Usare la freccia vicino alle ore di Tempo totale (ore) per ripristinare la visualizzazione a 0000:00.

5.9 Posizione, Aiuto, Salvataggio

Accanto a **Posizione** determinate se la locomotiva appartiene al complesso di non più di 80 locomotive realmente funzionanti sul vostro impianto. Soltanto locomotive della categoria **"Tracciato"** saranno attivate ed incluse per il funzionamento nel programma principale.

Se puntate con l' indicatore del mouse su un comando, per esempio alla riga "Velocità minima" un testo di aiuto viene visualizzato nella riga.

Infine cliccate su "File" e "Salva" o nella barra degli strumenti sul simbolo. La locomotiva e la relativa immagine sono salvate nella data base di Win-Digipet. 

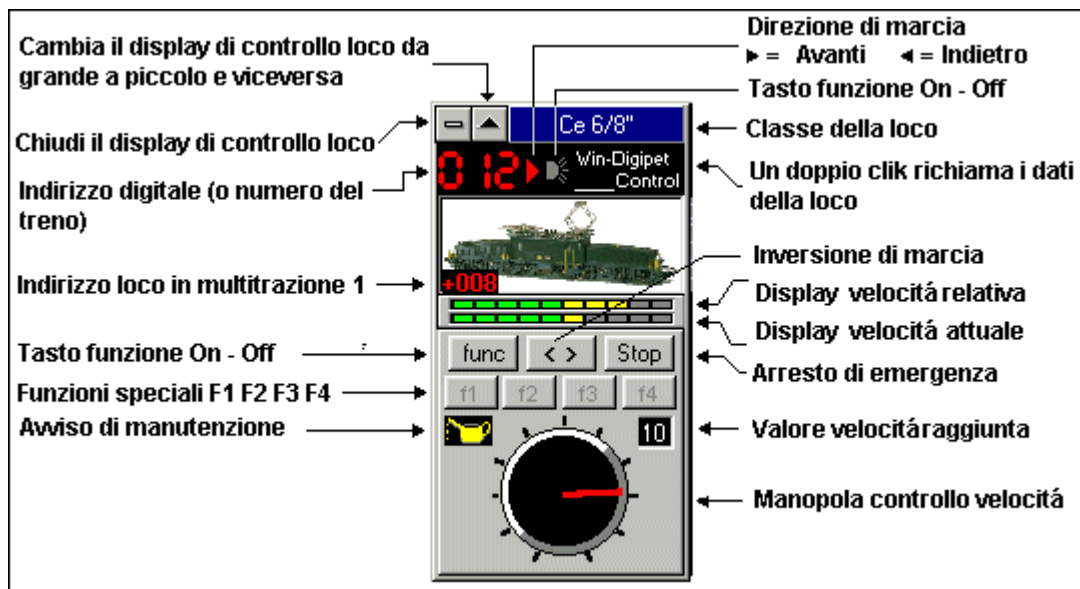
5.10 Test locomotive

La locomotiva registrata può ora essere esaminata. Utilizzate il controllo di loco sul lato destro superiore dello schermo.

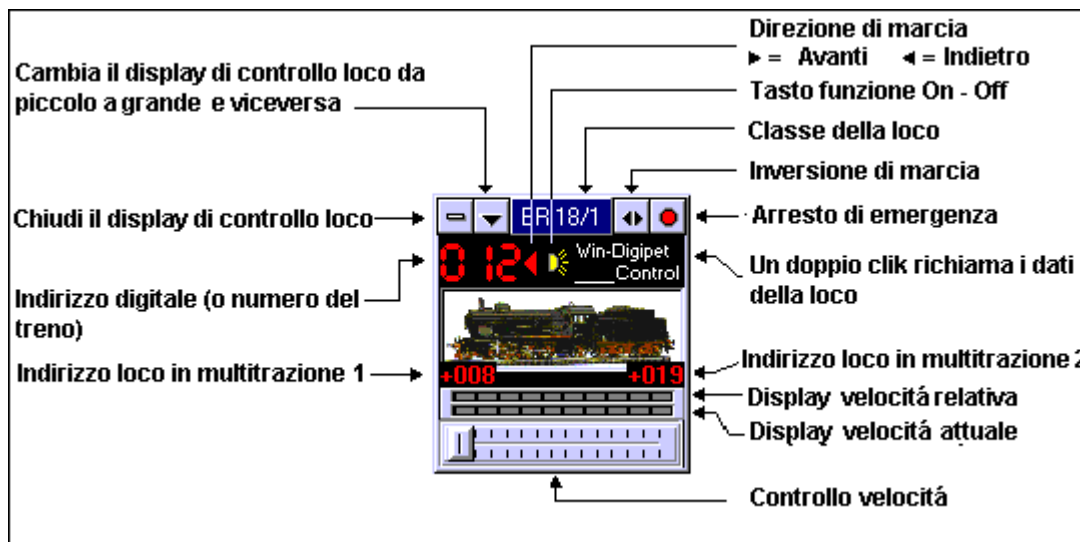
5.10.1 Pannello di controllo loco

Per il controllo delle vostre locomotive, **WIN-DIGIPET 7.1** fornisce la sezione comandi locomotiva in due formati: "Grande Pannello di Controllo", o "Piccolo Pannello di Controllo", il secondo come versione di sfruttamento dello spazio tale da facilitare l'organizzazione di parecchie sezioni comandi locomotive sullo schermo per il funzionamento dell'impianto ferroviario con parecchie locomotive alla volta.

Grande sezione comandi di Loco "W-D-Control"



Piccola sezione comandi di Loco "W-D-Control"



Entrambe le illustrazioni spiegano tutte le funzioni. Tutti i comandi si attivano con i clic del mouse. Per regolare la velocità, cliccate sopra il punto relativo di velocità sulla scala graduata scorrevole della manopola, o trascinate - con il tasto di sinistra del mouse premuto sull'indicatore della manopola - il tasto sullo scorrevole da zero alla velocità voluta.

Per la visualizzazione di particolari sulla manutenzione, vedi 5.8; dopo una manutenzione della locomotiva non dimenticarsi di ripristinare il contatore del Tempo di funzionamento a

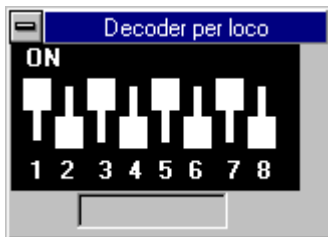
000.00. Sulle Multi-Trazioni vedere **12.10.5**.

Un controllo di loco può essere spostato dovunque sullo schermo. Cliccate sopra una barra di titolo, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinate alla relativa nuova posizione e liberate il tasto sinistro del mouse nella nuova posizione (Windows – drag & drop) .

La locomotiva si arresterà immediatamente, se durante il test di prova della locomotiva curiosate per passare in rassegna il data base (vedere 5.10.3).

5.10.2 Display Decoder per loco

In WIN-DIGIPET 7.1 potete osservare in una finestra la posizione dei 8 micro interruttori del decoder per loco della locomotiva che state gestendo con il regolatore di loco. La finestra si apre tramite il Menù “Visualizza” o tramite il comando nella barra degli strumenti o cliccando sull' indirizzo della locomotiva nel controllo di loco.

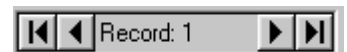


Gli indirizzi digitali cambiano sulla locomotiva e nei dati di WIN-DIGIPET, quando cliccate sopra gli interruttori. Gli indirizzi non validi regolati sugli interruttori sono inbandierati. Soltanto gli indirizzi validi del Sistema Märklin-Digital (**1 - 80**) sono visualizzati correttamente. Richiami più elevati di 80 – il che è possibile con l'Intellibox - sono ignorati!

Il doppio clic sulla barra del titolo o il clic sul simbolo corrispondente, chiudono la finestra del decoder di loco.

5.10.3 Rassegna, Lista delle locomotive, modifiche a files di dati

La funzione della parte bassa nello schermo permette che passiate in rassegna i vari files di dati usando i clic del mouse:



< = un record indietro | < = di nuovo al primo record | = un record avanti > | = alla fine della lista dei record.

Un **elenco** di tutte le **locomotive** registrate è disponibile attraverso “File”, seguito da un clic su “Lista delle locomotive” o nella barra degli strumenti per mezzo del comando.. Qui potete **stampare i record**.

Immagine	Descrizione	Gruppo	Funzione	D-Nr	Vmin	Vm.
▶ 3604 - 1	Tenderlokomotive. BR 80	BR 80		80	01	14
3656	Elektrische Lokomotive "Krokodil". Ce 6/8"	Ce 6/8"		12	01	14

Potete anche stampare i record con “Salva” nella finestra WIN-DIGIPET-Dati” o scrivendo sopra i dati.

Un indirizzo digitale può essere cambiato come segue: clic nella colonna “D-No” sull' indirizzo corrente; sarà contrassegnato in nero. Un secondo clic sull' indirizzo visualizza il cursore immesso e pronto a scrivere sopra l' indirizzo.




Gli input di velocità vengono cambiati come segue: clic nella colonna “Vmin” o “Vmax” o “V< >” (accelerazione) o “Vstart” sul numero relativo; viene visualizzato un piccolo campo con le liste. Selezionare un numero diverso.

Per salvare i cambiamenti, cliccate su una riga diversa.


Una funzione “Rassegna” è disponibile nella parte inferiore dell’elenco locomotive, contenente le stesse funzioni di quelle illustrate sopra.

Chiudete l’elenco, con un doppio clic su WINDIGIPET-Symbol alla sinistra dell’ intestazione della finestra.

5.10.4 Cancellazione records di dati


Se desiderate cancellare una locomotiva dal data base fate un clic su “Cancella” o sul comando nella barra degli strumenti.  Il record visualizzato nella finestra viene cancellato. Un avviso viene visualizzato prima della eliminazione.

5.10.5 Arresto di emergenza

In qualsiasi momento del programma l’ arresto di emergenza può essere attivato usando il tasto F9. È egualmente possibile attivare il comando attraverso “Opzioni” – “Arresto di Emergenza” o per mezzo del simbolo nella barra degli strumenti. 

5.11 Stampa data base locomotive

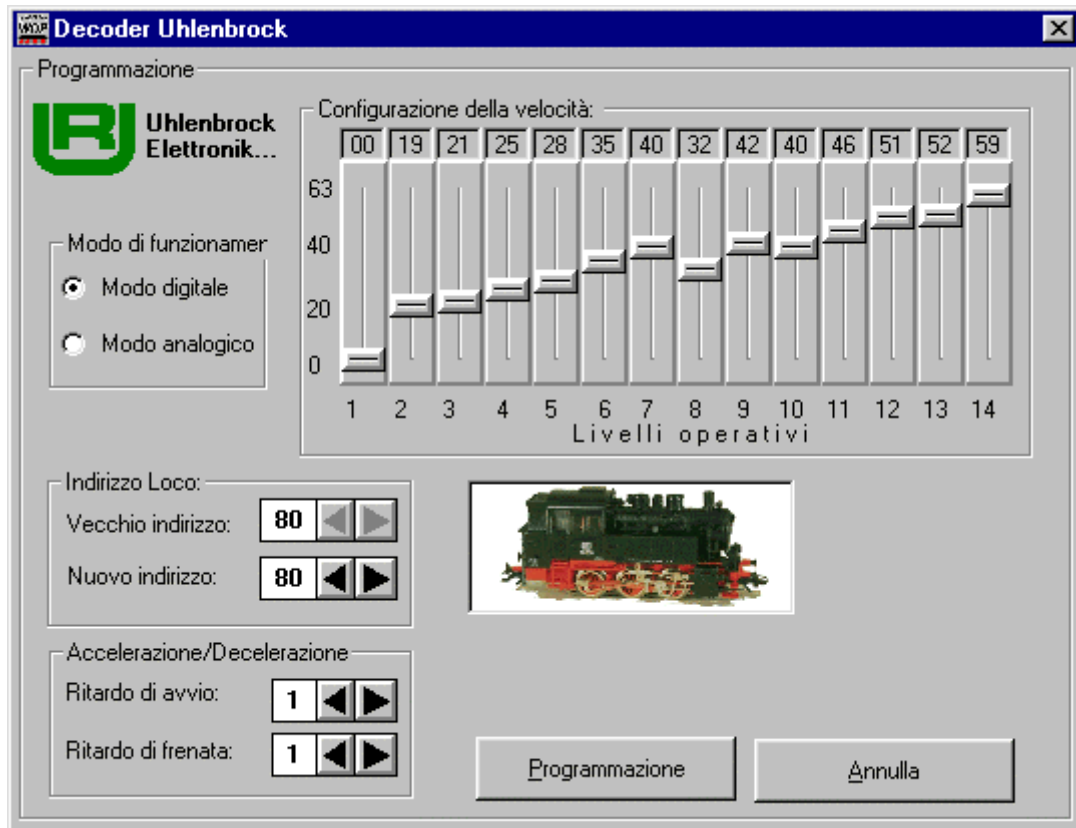
Attraverso “File” – “Stampa” attivate la finestra per immettere i vostri dati della stampante. Date l’OK.

Cliccate su “File” – “Stampa” o sul simbolo nella barra degli strumenti per stampare un record. Compare la finestra “Stampa Locomotive Data Base”. 


Le molte possibilità sono evidenti. Tutti i comandi vengono attivati con il mouse.

5.12 Programmazione dei decoder Uhlenbrock

Se dovete entrare in un decoder Uhlenbrock con i tipi di decoder locomotive (vedere **5.7** qui sopra), selezionate “Opzioni” – “Decoder Uhlenbrock” (o tramite il simbolo nella barra degli strumenti) aprite la finestra del decoder Uhlenbrock. Tutti i decoder Uhlenbrock con i numeri di riferimento **750, 751 e 770** possono essere programmati qui. I nuovi decodificatori Uhlenbrock (numeri di riferimento **755 e 756**) non possono ancora essere programmati sotto WIN-DIGIPET 7.1.



5.13 Chiusura data base locomotive

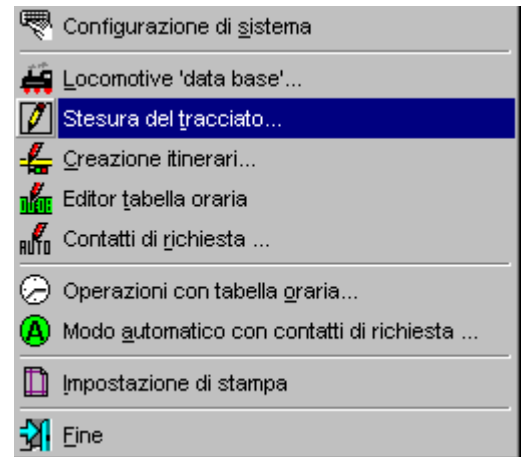
Chiudete il Data Base Locomotive attraverso "File" – "Esci" o cliccate su "Chiudi" sul lato destro superiore o fate doppio clic sul simbolo di WIN-DIGIPET nel lato sinistro superiore o sull' interruttore. 

Il programma aggiorna la "Loco selezionata" nella barra nel programma principale (vedere **12.10.1**) e la visualizzazione del numero del treno nel diagramma di tracciato (vedere **12.13**). Le visualizzazioni "Aggiorna locomotive" e "Aggiorna visualizzazione numero di treno" informano sull'aggiornamento del processo.

6 – STESURA SCHEMA TRACCIATO

6.1 Generale

Il punto seguente è creare il vostro schema di tracciato, sulla base della vostra configurazione di sistema e delle locomotive. Cliccate su “File” e quindi sull' editor dello schema di tracciato o sul simbolo relativo.



6.2 Finestra dello schema di tracciato

Al primo inizio dell' editor dello schema di tracciato compare uno schema vuoto di tracciato. Uno schema di tracciato del formato di 75 caselle di simboli disposti orizzontalmente e di 75 caselle di simboli disposti verticalmente per un totale = 5625 caselle di simboli è proposto per default.

Nel menu “Opzioni”, sotto “Dimensione del tracciato” o cliccando sul simbolo sopra la barra, potete definire quanto grande il vostro schema di tracciato debba essere.



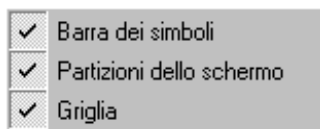
Potete selezionare orizzontalmente e verticalmente fra 50 e 200 caselle di simboli.



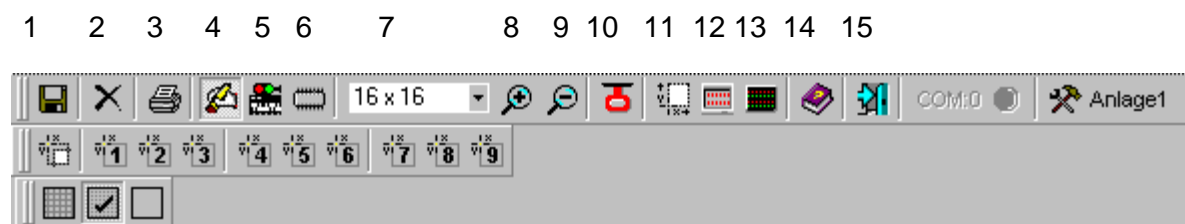
Se già aveste memorizzato uno schema di tracciato esso sarà visualizzato automaticamente.

6.2.1 Barra dei simboli, barra di stato

Sotto la barra dei menu compare la barra degli strumenti dell' editor dello schema di tracciato. È simile alla barra degli strumenti del programma principale (vedere 3.7) con un' eccezione: le barre degli strumenti non possono essere personalizzate in questa parte di programma.



Sono disponibili tre barre degli strumenti: Barra principale dei simboli, Partizione dello schermo, Griglia. All' inizio, la barra degli strumenti per la selezione di griglia non è visibile.



1. Salva tracciato; 2. Elimina tracciato; 3. Stampa tracciato; 4. Stesura tracciato; 5. Indirizzi dispositivi elettromagnetici; 6. Contatti retroazione; 7. Grandezza; 8. Zoom + ; 9. Zoom - ; 10. Arresto di emergenza; 11. Dimensione tracciato; 12 Monitor s88; 13. Controllo dispositivo elettromagnetico; 14. Guida; 15. Fine stesura tracciato.

Nella **barra di stato** nel bordo più basso dello schermo vedete il modo in cui operate attualmente, vicino ad esso le coordinate x ed le y dell' indicatore del mouse nello schema di tracciato.



Potete mascherare la barra dei simboli, o diversamente cliccando il tasto destro del mouse sul menu corto corrispondente in "Visualizza".

6.2.2 Selezione di griglie diverse

Sono disponibili tre alternative differenti: "Linee", "Punti" e "Nessuna griglia". Con "Linee" occorre un certo tempo per visualizzare lo schema del tracciato mentre il programma deve dissolvere l'immagine.



Realizzate la configurazione della griglia tramite "Visualizza" – "Griglia" o cliccando il tasto destro del mouse attraverso il menu a tendina corto "Griglia" o tramite il simbolo sulla barra degli strumenti "configurazioni della griglia".


6.2.3 Suddivisione della finestra dello schema di tracciato

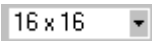
Cliccate su "Finestra" – "Dividere" nella barra dei menu. In primo luogo vedete sullo schermo due metà identiche dello schema di tracciato. Potete ora disporre gli elementi del tracciato nelle varie posizioni e lavorare nelle sezioni.

Se desiderate ritornare al modo normale dello schema di tracciato, cliccate ancora su "Finestra" e ricliccare su "Dividere".

6.2.4 Ingrandimento e riduzione („Zoom")

Sono disponibili quattro punti: 12 x 12 punti (piccolo), 16 x 16 punti, 20 x 20 punti e 24 x 24 punti (grande).

Raggiungete la configurazione dello zoom dello schema di tracciato attraverso "Visualizza" – "Zoom +/Zoom –" o cliccando il tasto destro del mouse attraverso il menu a tendina corto "Zoom +/Zoom –" o i simboli della lente d'ingrandimento nella barra degli strumenti. 

Potete anche selezionare lo zoom cliccando sulla freccia vicino alla visualizzazione del testo del formato dello zoom. 

6.3 Finestra degli elementi di tracciato

Nella parte superiore di questa finestra vedete una barra degli elementi di tracciato di due righe con i gruppi di elementi di simbolo. Quando puntate l' indicatore del mouse sul pannello specifico di un gruppo, su una striscia gialla viene specificato a che cosa corrisponde il

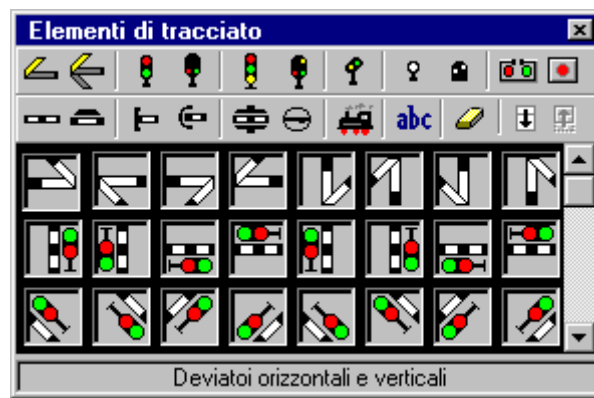
pannello.

Se cliccate sul simbolo di un gruppo, gli elementi di tracciato che appartengono a quel gruppo sono visualizzati sotto la barra degli elementi di tracciato.

Quando vi posate su un simbolo specifico il testo esplicativo che compare nella finestra inferiore vi fornisce il significato del simbolo.

Come esempio, l'illustrazione mostra i simboli nella posizione verticale ed orizzontale.

Simboli nella barra degli elementi di tracciato:



in alto da sinistra a destra prima riga:





1. Deviatoi/incroci orizzontali e verticali
2. Deviatoi a tre vie orizzontali e verticali
3. Segnale a due posizioni Hp0/hp1
4. Segnale a due posizioni Hp0/Hp1
5. Segnale a tre posizioni Hp0/Hp1/Hp2
6. Segnale a tre posizioni Hp0/Hp1/Hp2
7. Pre segnale Vr0/Vr1/Vr2
8. Segnale di blocco Sp0/Sp1
9. Segnale di blocco Sp0/Sp1
10. Decoder k 84
11. Pulsante

in alto da sinistra a destra seconda riga:

1. Elemento di binario
2. Sganciamenti
3. Respingenti
4. Tunnel
5. Ponti
6. Piattaforma girevole
7. Mostra etichette dei treni
8. Registrazione testo
9. Gomma (cancellazione)
10. Più alta...
11. Più bassa...

L'uso della barra di scorrimento verticale sulla destra vi permette di passare in rassegna tutti i simboli (avanti ed indietro); ne sono disponibili 226, compreso i segnali per il

traffico sulla mano destro ed il traffico sulla mano sinistra, così come i semafori e segnali di blocco.

Potete modificare l'altezza della la finestra degli elementi di tracciato: cliccate a destra sulla seconda riga dei simboli sul pulsante di sinistra,   per ingrandire, o sul pulsante di destra   per restringere.

Per un'osservazione migliore, potete mascherare la finestra degli elementi di tracciato (pannello "Chiudi" – a sinistra vicino alla riga del titolo cliccando il tasto destro del mouse). Per ripristinare, usare il menu "Visualizza" selezionando "Elementi di tracciato".

6.3.1 Creazione dello schema di tracciato

L' editor dello schema di tracciato di WIN-DIGIPET è particolarmente facile da maneggiare. Tuttavia, si suggerisce che elaborate in anticipo il progetto del vostro schema di tracciato; basterà una semplice bozza.

Sulla barra dei simboli nella finestra degli elementi di tracciato cliccate sul gruppo a cui il simbolo specifico appartiene. Selezionate il simbolo, che desiderate collocare nel vostro schema di tracciato: cliccando sopra questo simbolo specifico e l' indicatore del mouse cambierà indicando una freccia con il simbolo selezionato.

Esempio: Se desiderate selezionare il simbolo d'un segnale a tre luci per circolazione sulla mano sinistra e inserirlo orizzontalmente nel vostro schema di tracciato, cliccate sulla barra del gruppo dei simboli sul pulsante "Segnale a tre vie" quindi cliccate sopra il simbolo relativo.



Per collare il simbolo, trascinate la freccia con il simbolo selezionato sul vostro tracciato e cliccate quando la freccia del mouse si trova nella casella di griglia voluta.

Se premete il tasto destro del mouse il simbolo è disattivato, l' indicatore del mouse cambia in una freccia e potete selezionare e collocare il simbolo seguente. Quindi, continuate rapidamente attraverso i pannelli della griglia acquistando esperienza. Potrete rapidamente disporre un simbolo entro brevi secondi nello schema di tracciato.


Laddove sia necessario collocare uno stesso simbolo parecchie volte, per esempio su un "tratto di tracciato orizzontale" (sei parti diritte di binario), per rappresentare una sezione lunga del tracciato, premete una volta il tasto di sinistra del mouse su sei pannelli successivi di griglia, o trascinate il puntatore del mouse mantenendo premuto il tasto di sinistra del mouse sui sei pannelli di griglia.

Se fate doppio clic sopra un simbolo già collocato, immediatamente tale simbolo sarà fissato al puntatore del mouse con accanto una freccia e potrete disporlo senza dovere ritornare alla finestra dei simboli degli elementi di tracciato.

Osservate prego i seguenti punti quando stendete il vostro schema di tracciato.

- I deviatori e gli incroci si compongono di due simboli di normale presenza visualizzati parallelamente come accoppiati nella finestra degli elementi di tracciato. 
- I deviatori a tre vie si compongono di un elemento normale verticale e di un elemento normale orizzontale.
- Nelle righe del pannello contenente i gruppi degli elementi di tracciato troverete due diversi simboli "k84" 
Ciò vi permette di attivare questo decoder per esempio per l' illuminazione della stazione di commutazione sopra di essa o al di fuori.

Tuttavia i decoder k84, che effettuano le funzioni dei segnali devono essere rappresentati come un simbolo di segnale.

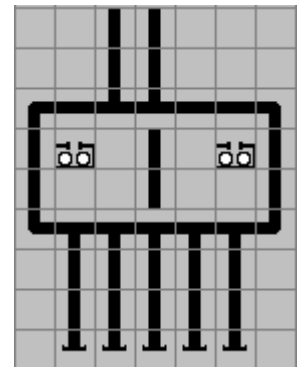
- A destra, della parte inferiore del pannello “Gruppi elementi di tracciato” vedrete due simboli rossi particolari.  Questi sono pulsanti. Collocati nello schema di tracciato sono considerati, rispetto alla funzione ed al collegamento al decoder all'interno dei dispositivi elettromagnetici, pulsanti (come binario di sganciamento).

- Potete utilizzare questi pulsanti per i dispositivi non-digitali del dispositivo elettromagnetico che reagiscono sugli impulsi corti (gru, tabella di trasferimento, piattaforma girevole ecc. senza decodificatore digitale).

- Nel pannello “Piattaforma girevole” vedrete nella metà un simbolo di tre cerchi colorati. Uno clic su questo simbolo, collocato nello schema di tracciato, apre l'accesso diretto alla piattaforma girevole senza dovere andare alla funzione dello schema del menu “Tracciato” (vedere 9.2). Altrimenti tale simbolo non ha funzione.



- Una tabella di trasferimento può essere rappresentata, usando le parti dei simboli della piattaforma girevole. La tabella di trasferimento è gestita da 2x K84 decoder. Per collegare il decodificatore, riferirsi per l'uso alle di istruzioni di Märklin.




- Il pannello con il simbolo di tracciato di una locomotiva “Mostra etichette dei treni” serve per la visualizzazione dei numeri del treno. Cliccate sopra e trascinate il puntatore del mouse attraverso la finestra di simboli sul tracciato: Una locomotiva molto piccola è fissata al puntatore del mouse.

- Disponete questo simbolo, preferibilmente vicino ai simboli dei segnali, punti di partenza e di arrivo di un itinerario. Non vi è necessità, tuttavia, di disporre quel simbolo in ogni sezione di blocco.




- In ogni simbolo di etichetta del treno dovete inserire un numero di contatto di retroazione (vedi 7.4; vedi anche 12.13 e nei vari esempi alla fine del manuale).

- Cancellate gli elementi di tracciato dallo schema di tracciato tramite il simbolo  Cliccate sopra e trascinate il puntatore del mouse attraverso la finestra dei simboli sul tracciato: Una gomma ed un segno + sono fissati sul puntatore del mouse.

- Spostate il puntatore verso il punto dello schema di tracciato in cui desiderate rimuovere il simbolo ecc. e premete il tasto di sinistra del mouse. Se tenendo premuto il tasto di sinistra, trascinate il puntatore del mouse sopra vari pannelli di simbolo dello schema, potete rimuovere sezioni complete del tracciato. Anche in questo caso, premete tasto destro del mouse per continuare la sessione.

6.3.2 Inserimento di testo nello schema di tracciato

Usate il pannello del gruppo “abc”  nella finestra della barra dei simboli degli elementi di tracciato per questa opzione. Cliccate sopra e trascinate il puntatore del mouse attraverso la finestra dei simboli sul tracciato: Una casella con “abc” con accanto il segno + è fissata al puntatore del mouse.

Spostate la casella verso il pannello della griglia dove desiderate collocare l’inizio del testo: compare la finestra “Registrazione testo”.

Digitare il vostro testo nel pannello superiore fino a ad un massimo di 12 caratteri. Con un testo più lungo, aggiustate le parti successive del testo in gruppi di non più di 12 caratteri ciascuno.

Per lo schema di tracciato disponete di quattro dimensioni della serie completa di caratteri.



Potete posizionare orizzontalmente il testo orizzontalmente (0 gradi), verticalmente (90 gradi), diagonalmente facendo pendere verso l'alto (+45°) o diagonalmente facendo pendere verso il basso a destra (-45 gradi), nel testo standard o in grassetto.

Se desiderate precontrollare l’inserimento del testo, cliccate sopra “Anteprima”. Il testo sarà collocato nel vostro schema di tracciato. Se siete soddisfatti, cliccate su “OK”, altrimenti su “Annulla”.


Potete ora digitare altro testo o disattivare l’input di “Registrazione testo” con il tasto destro del mouse.

Il testo può essere modificato inserendo il nuovo testo nella finestra “Inserisci un testo”, e cancellato attraverso l’utilizzazione della “gomma”. L’ inizio del testo deve essere trovato in entrambi i casi.

6.3.3 Sezioni dello schema di tracciato

WIN-DIGIPET 7.1 permette di definire fino a nove sezioni dello schema di tracciato, in vari formati dello zoom. Le sezioni possono anche essere richiamate dal programma principale. Le sezioni possono essere caricate sullo schermo con uno clic del mouse, per esempio stazione centrale, linea principale, linea secondaria, stazione nascosta, ecc.

Tali sezioni dello schema della pista devono essere determinate in anticipo.

Cliccate nella barra dei menu su “Partizioni dello schermo”, quindi su “Fissare” o nella barra di simboli sul simbolo corrispondente.  Compare la nuova finestra “Partizioni dello schermo”. In primo luogo regolate il fattore dello zoom (vedi sopra a 6.2.4). Selezionate in “Partizione”, “Part. 1”.



Nella casella "Descrizione" attribuite un nome alla sezione chiamandola per esempio "stazione centrale" (fino a 20 caratteri).

Successivamente definite la sezione dello schema di tracciato: Ciò corrisponde alla sezione dello schema di tracciato che vedete sullo schermo. Utilizzando le barre di scorrimento a destra e nella parte inferiore dello schermo passate in rassegna l'intero schema di tracciato, fino a che la sezione che vedete sullo schermo non corrisponda alla vostra idea.

Come punto di riferimento, l'angolo alla mano sinistra superiore della sezione è contrassegnato con le coordinate "X" e "Y".

Quando siete soddisfatti della vostra selezione, cliccate su "Salva"..

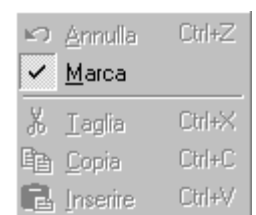
Nella barra dei simboli vedete il primo di nove simboli della sezione contrassegnati in nero ed il relativo nome su una barra gialla vicino esso.

Nello stesso modo potete definire ulteriori sezioni dello schema di tracciato. Con un clic sul simbolo relativo nella barra dei simbolo caricate una sezione sullo schermo.

Per cancellare una sezione dello schema di tracciato cliccate sulle partizioni di "Partizioni dello schermo" selezionando la sezione interessata nelle partizioni della finestra sullo schermo e cliccate su "Annulla".

6.3.4 Taglia, copia, incolla schema tracciato

Nella barra dei menù cliccate su "Modifica" e successivamente su "Marca". L'indicatore del mouse diventa un segno +. Mantenete premuto il tasto di sinistra del mouse e spostatelo lungo i bordi della parte che dello schema di tracciato su cui desiderate lavorarci sopra: la stessa sarà incorniciata da una linea di contorno.



Premete il tasto destro del mouse e selezionate nel menu corto "Taglia" o "Copia".

"TAGLIA rimuove la parte contrassegnata della parte dello schema di tracciato; cliccate il tasto destro del mouse e scegliete "Inserire"; l'indicatore del mouse diventa un rettangolo. Usatelo per ripristinare la posizione dove desiderate inserire la parte "tagliata" e premere il tasto di sinistra del mouse là: La parte "tagliata" sarà inserita in questa posizione. Potete utilizzare soltanto una volta "Inserisci".

Quando siete soddisfatti dell' inserimento, effettuate un salvataggio intermedio.


Potete anche cancellare la parte tagliata ritornando al menu dopo "Taglia" invece di premere il tasto destro del mouse.

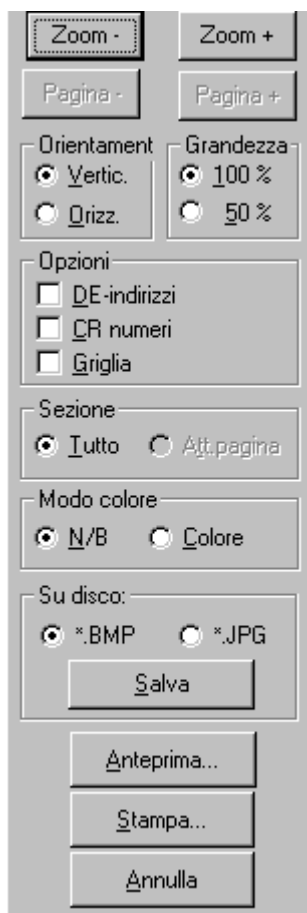
COPIA. Premete il tasto destro del mouse e selezionate "Inserire"; l'indicatore del mouse diventa un rettangolo. Determinate la zona in cui desiderate copiare e premete il tasto di sinistra del mouse per copiare.



Per abbandonare la modalità “Modifica” uscite dai menu secondari utilizzati precedentemente.

6.4 Stampa schema tracciato

Selezionate questa funzione attraverso “File” – “Stampa” o tramite il simbolo “Stampa”  nella finestra dello schema di tracciato. La finestra ha la stessa struttura del data base Locomotive (vedi 5.11); le funzioni possibili sono evidenti.



Formato della stampa: solitamente è sufficiente 50%.

Le funzioni “Pagina +” e “Pagina -” vengono attivate, se cliccate su “Anteprima”; soltanto allora l'intera zona di stampa è definita.


In “Opzioni” agite sugli indirizzi dei dispositivo elettromagnetici e sui numeri dei contatti di reroazione che saranno da voi controllati non appena leggerete il capitolo 7.

Avete la scelta di salvare lo schema di tracciato sul disco rigido come file, usando il formato JPG o il formato BMP.


Cliccate su un formato (* BMP O * JPG) seguito da “Salva”.

Nella vostra directory di WIN-DIGIPET vengono salvati fino a 4 files che portano il nome da **track1.bmp (. jpg)** a **track4.bmp (. jpg)**. che voi potete utilizzare con qualsiasi programma di grafica per regolare lo schema di tracciato e per fare cambiamenti al formato richiesto prima della stampa esso.


6.5 Salvataggio schema tracciato

Cliccate su “File” nella barra dei menu, seguita da “Salva” o sull' interruttore nella barra di simbolo.  È suggerito effettuare questa funzione parecchie volte durante la creazione / modifica d'uno schema di tracciato. Ciò evita che i cambiamenti vadano persi.

6.6 Stampa ed eliminazione schema tracciato

Cliccate sopra il simbolo nella barra di simbolo. 

Non dimenticarsi di salvare il nuovo schema di tracciato.

Lo schema completo di tracciato sarà cancellato se cliccate su “File” ed “Elimina” o sull' interruttore nella barra di simbolo.  Prima del processo di eliminazione compare un



Win-Digipet 7.1 - Programma per impianti digitali

avvertimento.

Dopo l'eliminazione, compare uno schema di tracciato vuoto.

Il vecchio schema di tracciato è salvato come GBILD.BAK e potrebbe essere riattivato ridenominandolo sotto GBILD.DAT.

6.7 Uscita dalla stesura dello schema di tracciato

Nella barra dei menù cliccate su "File" e su "Chiudi" o sull' interruttore nella barra di simbolo:



Siete restituiti al programma principale WIN-DIGIPET 7.1.


7 – DATI DEI DISPOSITIVI ELETTROMAGNETICI E DEI CONTATTI DI RETROAZIONE

7.1 Generale

Per un controllo completo, la registrazione, la conservazione ed il test dei dati sono effettuati nello schema di tracciato.

Prima di iniziare a digitare i dati, è consigliabile che disponiate di una lista esatta dei dispositivi elettromagnetici sul vostro impianto con gli indirizzi relativi del decoder. Una lista dei contatti di retroazione è egualmente utile per una registrazione dei dati rapida e corretta.

7.2 Registrazione e test dei dati dei dispositivi elettromagnetici, visualizzazione degli indirizzi

Cliccate sul il menu “Registrazione” e poi su “Indirizzi dei dispositivi elettromagnetici” o sull'interruttore nella barra di simbolo.  La finestra degli elementi di tracciato scompare ed il puntatore del mouse cambia in una freccia con dei micro interruttori.



Puntate sul dispositivo elettromagnetico che desiderate registrare: Sarà incorniciato da un triangolo rosso. Cliccateci sopra: si apre la finestra “Registrazione dei dispositivi elettromagnetici”.

Nella parte superiore sinistra il dispositivo elettromagnetico viene visualizzato con un grande simbolo ed il relativo tipo è indicato, per esempio “segnale di funzione a tre posizioni”. Fornite l' indirizzo o entrambi gli indirizzi del dispositivo elettromagnetico.

Per la maggior parte dei dispositivi elettromagnetici le connessioni “ROSSO” e “VERDE” sono già controllate. Notate soltanto le seguenti eccezioni.

- Per un segnale di funzione a tre posizioni, effettuate la connessione “ROSSO” o “VERDE” inserendo anche il secondo indirizzo del decoder.

Se si tratta di un segnale Märklin, cliccate su “Segnale Märklin a tre posizioni”. Se non è un segnale Märklin, non cliccate su questa casella.

Per tali segnali commutate separatamente la corrente dell'illuminazione e la corrente di trazione. Nello schema di tracciato dovrebbero essere rappresentati da un simbolo del segnale e da un simbolo “k84”.

- Scambi inglesi doppi aventi un solo motore: inserite l'indirizzo sotto “1° indirizzo del decoder”, e selezionate il valore “0” per il “2° indirizzo del decoder”.

L' indirizzo 0 disattiva il simbolo, la configurazione di base ed il test del dispositivo elettromagnetico.

- Scambi inglesi doppi aventi due motori: inserite il primo ed il secondo indirizzo del decoder.

Potete determinare individualmente il **“tempo di commutazione”** per ogni dispositivo elettromagnetico. Ciò può essere un vantaggio per instradamenti con deviatori anziani.

Nel caso di un deviatoio semplice collocato in diagonale, cliccate sulla casella *“Invertire corretto tracciato/ramo deviato”*. Ciò produce la visualizzazione corretta del simbolo nel programma.

Se avete rappresentato un deviatoio triplo collocato in diagonale per due deviatori semplici, uno verticale ed uno orizzontale (vedi 6.3.1) accertatevi che i due deviatori siano commutati sul *“diritto”* davanti una commutazione sul *“deviato”*. Ciascuno deve avere il proprio relativo indirizzo.

Cliccando sul grande simbolo determinate la regolazione di base del dispositivo elettromagnetico.


Alla fine, un clic su *“Trasferire”* vi permette di trasferire la registrazione del dispositivo elettromagnetico allo schema di tracciato, e voi potrete vedere la sua configurazione di base.

Potete verificare, testando il dispositivo elettromagnetico: selezionate *“Controllo”* e cliccate ripetutamente sul grande simbolo.

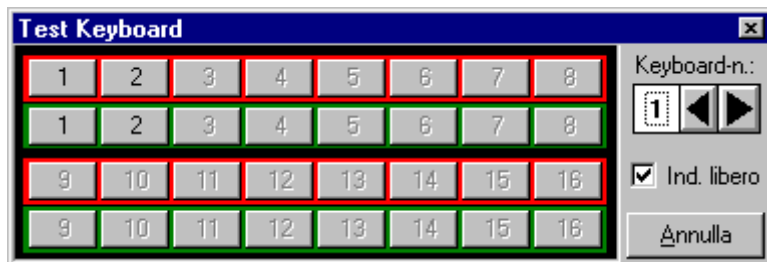
Se voi avete attivato *“Controllo”* e *“Auto”* il dispositivo elettromagnetico viene commutato automaticamente in un secondo. Queste funzioni vi permettono di controllare il funzionamento dei dispositivi elettromagnetici tramite il computer per un loro funzionamento corretto sull'impianto.

Tutti i dispositivi elettromagnetici sono evidenziati sullo schema di tracciato nel colore rosso, se avete cliccato su *“Mostra tutti i dispositivi elettromagnetici”*.

7.3 Keyboard virtuale ai test di tutti i dispositivi elettromagnetici

Dall'editor dello schema di tracciato, la Keyboard Märklin può essere emulata attraverso *“Opzioni”* – e quindi su *“Prova del dispositivo elettromagnetico”* o per mezzo dell' interruttore nella barra di simbolo. 

Si apre la seguente finestra:



Le frecce in avanti ed indietro vi permettono di passare da un numero di Keyboard al seguente:


Questa finestra offre due funzioni:

- Se voi avete cliccato sulla casella *“Indirizzo libero”* gli indirizzi non attribuiti ai dispositivi

elettromagnetici inattivi appariranno nello schema di tracciato. Ciò vi mostra gli indirizzi non assegnati (o quale dispositivo elettromagnetico non sta funzionando a causa d'una disfunzione elettrica o meccanica).

- Cliccando sull' indirizzo del dispositivo elettromagnetico, potete verificare il suo funzionamento corretto: tasto superiore "Rosso", tasto inferiore "Verde". Il dispositivo elettromagnetico è visualizzato sullo schermo, incorniciato nel colore rosso e la relativa posizione reale è indicata.

7.4 Registrazione dei contatti di retroazione, visualizzazione degli indirizzi

Cliccate sopra il menu "Registrazione" e quindi su "Contatti di retroazione" o sull' interruttore nella barra di simbolo.  Compare la finestra di dialogo "Contatti di retroazione" e tutti i contatti di retroazione registrati finora sono visualizzati.



Dentro il campo "Numero contatto" inserite il numero di contatto via tastiera utilizzando il mouse o cliccando sopra le frecce. Voi potete altresì indicare il numero del modulo s88 nel campo "Modulo s88" ed il numero di contatto (da 1 a 16) nel campo "Ingresso". Il numero corretto del dispositivo elettromagnetico di quel contatto compare nel campo "Numero di contatto".


Spostate il puntatore del mouse verso il simbolo di tracciato a cui desiderate assegnare il numero del dispositivo elettromagnetico di questo contatto e premete il tasto di sinistra del mouse. Il numero del contatto che avete fornito compare immediatamente. Potete disporre spesso nello schema di tracciato come desiderate premendo il tasto di sinistra del mouse ripetutamente o trascinando il puntatore del mouse con il tasto di sinistra.

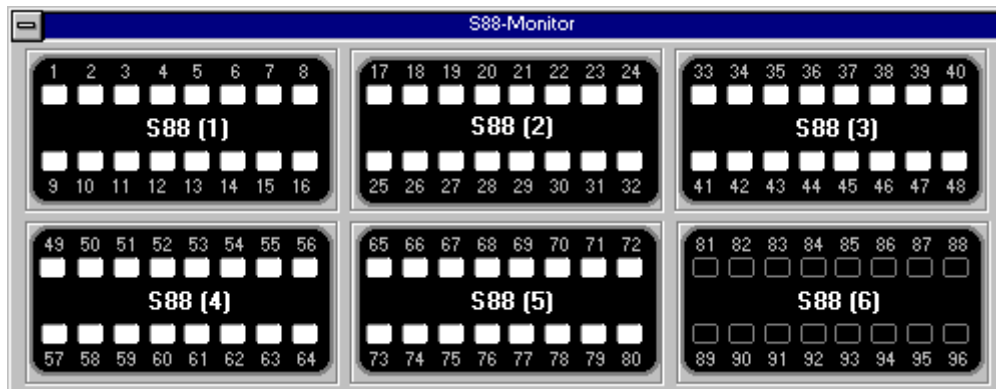
Se desiderate cancellare un numero di contatto cliccate su "Elimina" e continuate come descritto precedentemente.

Ci sono due pannelli di elementi di tracciato con due itinerari ciascuno: due sezioni di tracciato diagonali in un pannello di elementi di tracciato. Se desiderate inserire un contatto di retroazione in ogni pannello, un menu corto "Top" –"Bottom" è aperto. Determinate, cliccando su "Top" o su "Bottom" a quale sezione del tracciato desiderate assegnare il numero del contatto.

7.5 s88-Monitor

Questa visualizzazione permette che controlliate il funzionamento corretto dei contatti di retroazione da parte dell' editor dello schema di tracciato.

Cliccate su "Opzioni" ed quindi su "Monitor s88" o sul video sull' interruttore nella barra di simbolo. 



7.6 Salvataggio dei dati

Cliccate su "File" nella barra di menu seguito da "Salva" o sull' interruttore nella barra di simbolo.




8 – CREAZIONE ITINERARI

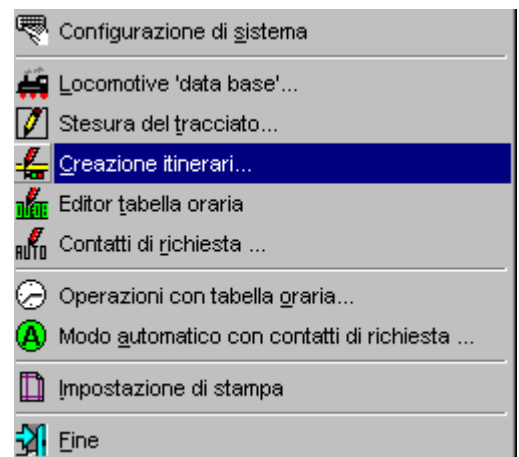
8.1 Generale

Completati il vostro schema di tracciato e registrati i vostri dispositivi elettromagnetici ed i vostri contatti di retroazione, il punto seguente riguarda la creazione dei vostri itinerari.

Potete definire un numero illimitato di itinerari.

È consigliabile che considerate dettagliatamente in anticipo i vostri itinerari e li annotate nel loro profilo.

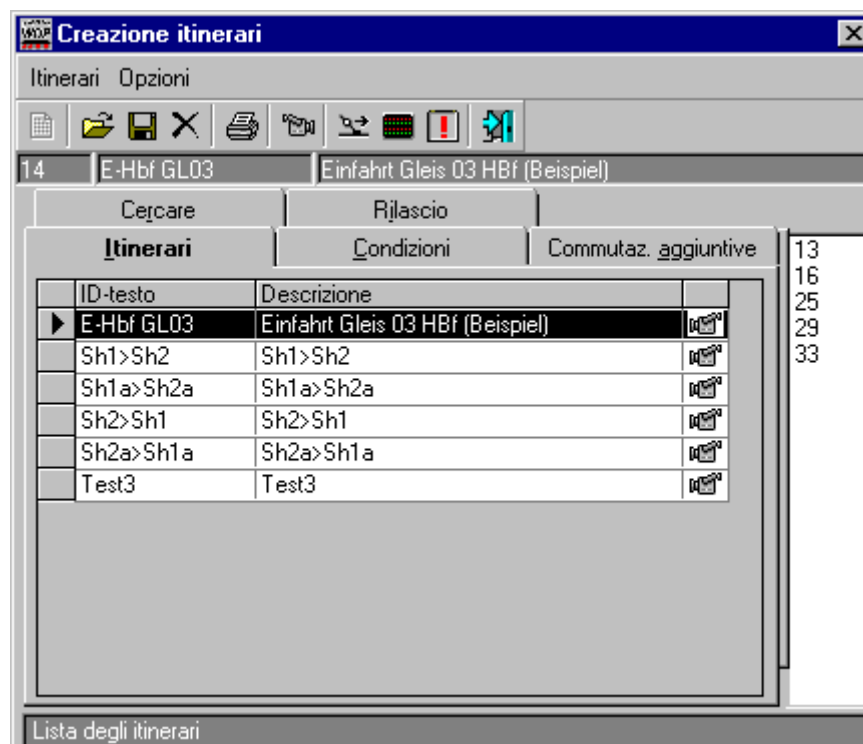
Cliccate su “File” nella barra di menu e quindi su “Creazione Itinerari” o sull' interruttore nella barra di simbolo.  Ciò apre la finestra della “Creazione Itinerari” dello schema di tracciato, consistente di cinque moduli.



8.2 Registrazione di itinerari, lista degli itinerari

In “Itinerari” (primo modulo) i vostri itinerari sono registrati ed esaminati.


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



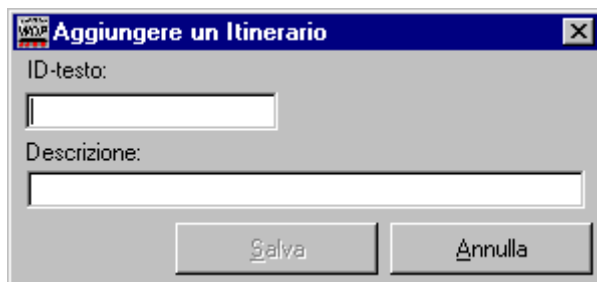
1. Mostra tutti gli itinerari; 2. Nuovo itinerario; 3. Salva itinerario; 4. Elimina itinerario; 5. Stampa itinerari; 6. Memorizza itinerario; 7. Test itinerario; 8. Immissione degli itinerari sulla keyboard virtuale; 9. Controlla la registrazione degli itinerari; 10. Fine creazione itinerari.

Nel mezzo vedete una lista con tutti gli itinerari registrati finora in ordine alfabetico. Quando

aprite per la prima volta questa parte di programma troverete un primo record d'ingresso per esempio; esso non può essere cancellato ma vi si può scrivere sopra soltanto.

Per registrare un nuovo itinerario cliccate sopra il menu "Itinerari" e quindi su "Nuovo" o sull'interruttore nella barra di simbolo.  Compare la finestra "Aggiungere un itinerario".

Naturalmente, il programma deve identificare ogni itinerario specifico. A questo fine usate "ID-Testo" inserendo non più di 15 caratteri.




Per un'ulteriore identificazione ogni itinerario riceve un numero di identificazione che, tuttavia, non è visualizzato nel programma principale.


Nella casella "Descrizione" digitate un testo fino a 50 caratteri.

Non appena il testo e la descrizione di identificazione sono inseriti, compare "Salva". Cliccate sopra: il nuovo itinerario è trasferito nella lista degli itinerari. Se un itinerario fosse già registrato, vicino alla descrizione compare un simbolo della macchina fotografica..

Potete stampare facilmente questa lista. Attivate l'itinerario interessato con un clic nella relativa riga nella lista che sarà contrassegnata da una barra nera. Un secondo clic apre il pannello relativo della lista e l'input al cursore per scriverci sopra.

Per salvare i vostri cambiamenti, cliccate semplicemente sopra un'altra riga o sull'interruttore nella barra di simbolo. 

8.3 Registrazione di itinerari, liberazione parziale di itinerari

Per determinare il percorso dell'itinerario, attivate la relativa riga nella lista cliccando sopra e quindi cliccate nel menù "Itinerari" e sopra "Memorizza" o sull'interruttore nella barra di simbolo. 

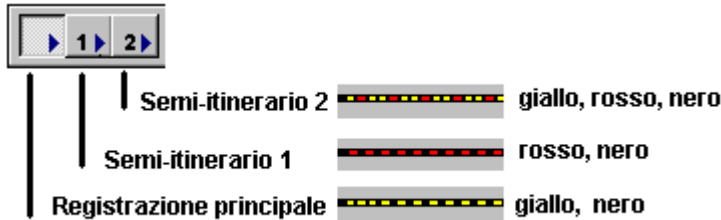
Compare una piccola finestra "Registrazione" con 6 simboli, facilmente riconoscibili su una striscia gialla. Il testo di identificazione dell'itinerario da registrare è visualizzato nella riga inferiore.



Finché un treno attraversa un itinerario, tutti i dispositivi elettromagnetici in quell'itinerario sono ostruiti. Un altro treno non può né incrociare né occupare l'itinerario. I dispositivi elettromagnetici possono soltanto essere resi disponibili per ulteriori movimenti del treno, quando il treno ha raggiunto la relativa destinazione all'interno del relativo itinerario. Ciò è realizzato, una volta che il contatto di destinazione è per esempio "Rilascio attivato" (condizione di "Rilascio soddisfatta", vedere inoltre 8.7).

È possibile che il sistema possa rallentare, se ci sono itinerari molto lunghi che contengono molti dispositivi elettromagnetici. Per impedire ciò ed anche per rendere sull'impianto le

manovre dei treni più interessanti, due itinerari parziali all'interno dell'itinerario possono essere definiti e liberati, prima che il treno abbia raggiunto il relativo contatto di destinazione del relativo itinerario.



Tre interruttori servono a questo e . Cliccate soltanto sull' interruttore di sinistra (Registrazione principale), se create gli itinerari normali senza itinerari parziali ed ignorate gli altri due.

Nel modulo “Rilascio” definirete successivamente gli stati di rilascio degli itinerari parziali (vedere 8.7).

Alla fine del manuale, nel paragrafo 13.11, troverete un esempio dettagliato di rilascio di un itinerario parziale.

Tenendo premuto il tasto di sinistra del mouse, create l'itinerario; una matita è fissata al puntatore del mouse. Con il puntatore del mouse muovetevi, uno per uno, lungo tutti i simboli del tracciato, che appartengono a questo itinerario e premete il tasto di sinistra del mouse su ogni simbolo. L' itinerario si illuminerà nel colore giallo.

Cliccate spesso, come necessario, sui simboli dei dispositivi elettromagnetici, fino a raggiungere la posizione voluta del dispositivo elettromagnetico.

Con il tasto destro del mouse potete cancellare un itinerario o una parte di esso: Cliccare o trascinare.

Allorchè dalla finestra “Registrazione” voi cliccate sopra “Nuovo inizio” la registrazione completa dell' itinerario è rifiutata e potete ricominciare ancora.

Se l' itinerario vi soddisfa, cliccate sopra “Salva” . Così l' itinerario è memorizzato e riappare la finestra dell'editor dello schema di tracciato.

Se volete definire un itinerario avente due itinerari parziali, dovete creare tre registrazioni identiche intonate allo schema di tracciato. Ogni volta, dovete iniziare con due clic.

Per completare l' itinerario: Cliccate sopra “Registrazione principale” quindi su una zona di schermo libera, fino a fissare la matita al puntatore del mouse; ora tracciate l' itinerario completo come spiegato precedentemente. Contatto di partenza (esempio senza numero) **A**, Contatto di destinazione **D**.

Semi-itinerario 1: Cliccate sopra , quindi su una zona di schermo libera, fino a fissare la matita al puntatore del mouse; sulla prima parte dell'itinerario completo, tracciate l' **itinerario parziale 1** dell'itinerario completo con il contatto di avvio **A** e la conclusione al contatto intermedio **B**. Tutti i dispositivi elettromagnetici sono segnati con un piccolo **1**.

Semi-itinerario 2: Cliccate sopra quindi continuate come per l'itinerario parziale 1; Il contatto di avvio è **B**, il contatto della destinazione è **C**. Tutti i dispositivi elettromagnetici sono segnati con un piccolo **2**. L' itinerario della registrazione principale dalla **C** alla **D** non viene




modificato.

8.4 Visualizzazione degli itinerari

Se cliccate su una riga degli itinerari elencati, attivate l'itinerario che sarà visualizzato nello schema di tracciato. Ciò vi offre una buona descrizione delle vostre registrazioni.

8.5 Modifica, copia, inserisci itinerario

A questo fine, cliccate sopra il menù "Itinerari" e "Registrazione" e cliccate sulla relativa riga nella lista o sull'interruttore nella barra di simbolo.  Effettuare i cambiamenti, usando il tasto del mouse, come descritto precedentemente.

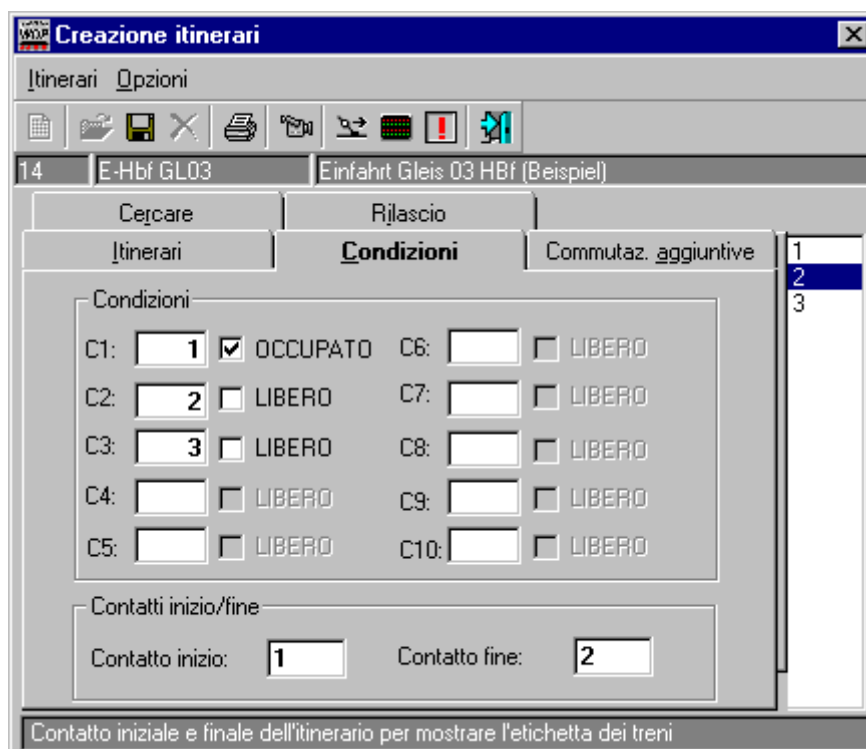
Se cliccate su una riga della lista con il tasto destro del mouse compare una registrazione corta del menu con l'opzione "Copia registrazione" o "Inserisci registrazione".

Attraverso la registrazione di "Copia registrazione" potete salvare in memoria la registrazione completa dell'itinerario (non il testo) di questa riga nella lista. Ulteriormente, potete attivare un'altra riga nella lista e selezionarla attraverso il tasto destro del mouse registrando "Inserisci registrazione" e copiando la registrazione completa dell'itinerario nell'altra riga nella lista cliccando su di essa.

Supponiamo che abbiate parecchi itinerari lunghi, tutti aventi inizio da un segnale e concludentisi ai segnali di arresto di parecchi percorsi in una stazione fantasma. Registrate una volta soltanto l'itinerario completo dal segnale di avvio al segnale di arresto del percorso 1 della stazione fantasma dopo, copiate la registrazione completa nella riga seguente nella lista e modificate soltanto, con "Registrazione", le parti per l'entrata nei percorsi 2, 3 ecc. della stazione fantasma.

8.6 Registrazione stati di commutazione, avviamento e destinazione contatti

Cliccate sopra "Condizioni". Su questo modulo specificate in quali circostanze l'itinerario registrato, di cui al testo ID ed alla descrizione riportati nella riga superiore, può essere attraversato.



Quando nel pannello, con il puntatore del mouse, entrate nelle caselle di “Condizioni”, di “Contatto inizio” o di “Contatto fine”, ottenete la spiegazione collegata e dettagliata nella barra di stato inferiore.

Sul lato destro vedrete i numeri (non ordinati) di tutti i contatti di retroazione appartenenti all'itinerario. Ciò facilita al fine di inserire i numeri corretti nei campi di “Condizioni”.

Cliccate sopra il numero di contatto che desiderate inserire a sinistra e/o nel mezzo di “Condizioni”. Esso apparirà su un fondo blu. Mantenendo il tasto di sinistra del mouse premuto, trascinate il numero nel pannello delle “Condizioni” e liberate il tasto di sinistra del mouse (“drag and drop”).


Potete anche scrivere il numero del contatto nel pannello delle “Condizioni” tramite la tastiera.

Ora fornite i numeri del contatto di inizio (partenza) e del contatto fine (di destinazione) nei campi della sezione “Contatti inizio/fine; sono utilizzati, necessariamente, per la visualizzazione dei numeri di treno.

Nelle casella di sinistra di “Condizioni” definite il “bloccaggio” di questo itinerario. Il “bloccaggio” significa: “l'itinerario può essere attraversato soltanto se il contatto X è libero (o occupato)” (possibilmente continuando: se egualmente il contatto Y è libero/occupato e se egualmente il contatto Z è libero/occupato, ecc.). Potete definire fino a **10** contatti di bloccaggio (da C1 a C10).

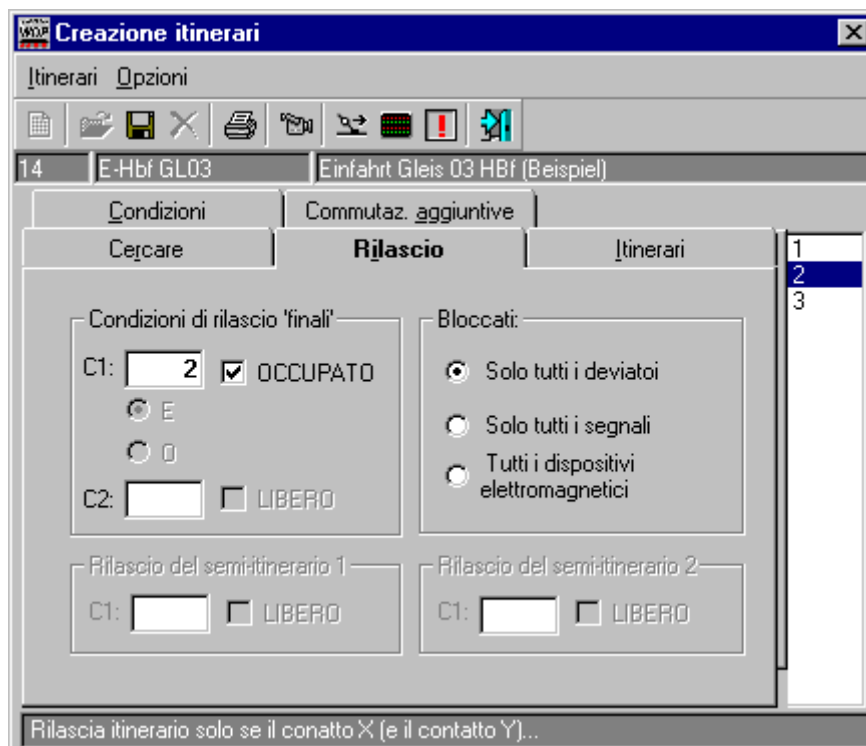
Potete estendere il bloccaggio a tutti i dispositivi elettromagnetici dell'itinerario (questo è il caso più ricorrente). O potete bloccare soltanto i deviatori od i segnali. Maggiori dettagli sono riportati nel paragrafo 8.7.

Normalmente dovrebbe essere possibile attraversare un itinerario se tutti i relativi contatti sono liberi (“LIBERO”, senza controllo), fatta eccezione per il contatto di partenza sul quale si trova il veicolo che dovrà percorrere questo itinerario (“OCCUPATO”, controllato).

Se avete concluso tutti gli inserimenti sul modulo “Condizioni”, nel menu “Itinerari” cliccate su “Salva” o sull' interruttore nella barra di simbolo. 

8.7 Condizioni di rilascio

Cliccate sopra "Rilascio". Su questo modulo voi indicate le eccezioni ai bloccaggi dell'itinerario e le condizione per il loro annullamento.



„Bloccati:“

In questa sezione definite se “solo tutti i deviatoi”, “solo tutti i segnali” o “tutti i dispositivi elettromagnetici” sono bloccati. Un sistema del blocco, non contenente deviatoi, può essere bloccato selezionando “Solo tutti i segnali”.

„Condizioni di rilascio all’arrivo“

Qui definite le condizioni di rilascio dell’itinerario. Rilascio significa: “i dispositivi elettromagnetici dell’itinerario sono nuovamente disponibili quando il contatto X (C1) è libero (o occupato) (possibilmente continuando: e se il contatto Y è libero/occupato)”. Potete definire fino a 2 contatti di rilascio (C1, C2), tramite la funzione E oppure O.

Le condizioni di rilascio accertano che i dispositivi elettromagnetici nell' itinerario siano bloccati dopo che l' itinerario sia stato attraversato. Ciò potrebbe riguardare tutti i dispositivi elettromagnetici o soltanto tutti i segnali o deviatoi, in dipendenza di che cosa avevate selezionato in “Solo tutti i deviatoi”, “Solo tutti i segnali” o “Tutti i dispositivi elettromagnetici”. Un altro itinerario (o qualunque altro itinerario), che contiene un dispositivo elettromagnetico bloccato, anche se uno soltanto dell' itinerario attraversato, può essere attraversato soltanto se le condizioni di rilascio sono riempite.

Ciò è il motivo, per cui è **necessario**, che ogni itinerario abbia le relative **condizioni di rilascio**. Normalmente esse sono: Se Destinazione –“Contatto (C...) OCCUPATO”, cioè il contatto di arrivo è occupato quando, per esempio, il treno, o la locomotiva, ha percorso correttamente l' itinerario.


L' itinerario è cancellato dallo schermo dopo che le condizioni di rilascio siano state riempite. Se volete commutare gli itinerari senza lo spostamento del treno attraverso l'itinerario, disattivate le condizioni di rilascio. Vedere il paragrafo **12.13.3**.

„Rilascio parziale dell'itinerario 1 oppure 2“

Come descritto precedentemente nel paragrafo 8.3, potete rilasciare parzialmente un itinerario lungo anche se il treno ancora non ha raggiunto il contatto di arrivo.

Qui voi definite in quali circostanze gli itinerari parziali sono rilasciati.

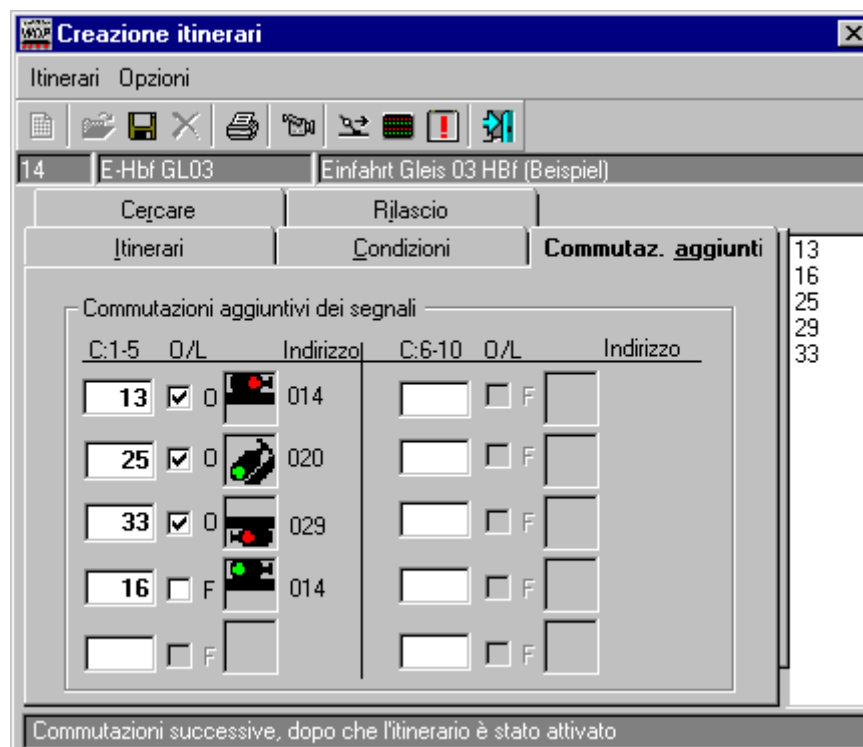
L'itinerario è cancellato dallo schermo una volta che le condizioni di rilascio dell'itinerario parziale sono soddisfatte. Esso sarà disattivato e tutti i dispositivi elettromagnetici bloccati nell'itinerario parziale sono rilasciati.

Cliccate sopra il menù “Itinerari” seguito da “Salva” o sull'interruttore nella barra di simbolo  quando tutti i vostri inserimenti sul modulo “Rilascio” sono completati.

8.8 Commutazioni aggiuntive (O = OCCUPATO, L = LIBERO)

WIN-DIGIPET 7.1 è capace di effettuare le commutazioni aggiuntive ai segnali in un itinerario stabilito. Esempi: alla partenza, il treno, ha regolato il segnale di partenza al colore rosso; dopo, nel blocco seguente, ha regolato il segnale di protezione a colore rosso, e nel blocco precedente il segnale antecedente al verde, ecc.

Ogni itinerario può passare fino a **10** segnali aggiunti.




In primo luogo fornite il numero del contatto al quale sarà effettuata la prima commutazione aggiuntiva, per esempio “C1: quando il contatto n..29 è LIBERO, commuta il segnale 080 al rosso”.

Puntate l'indicatore del mouse sul simbolo dello schema di tracciato su cui desiderate fare effettuare una commutazione aggiuntiva. Premete il tasto di sinistra del mouse: L'indicatore del mouse cambia per mostrare una mano con un simbolo del segnale.

Mantenete il tasto di sinistra del mouse premuto e trascinate questo simbolo verso il campo “Indirizzi/o vicino al numero O/L (Occupato/Libero) di C (Contatti) e liberare il tasto di sinistra


del mouse. Il simbolo del segnale trascinato dallo schema di tracciato compare nel quadro comandi. Cliccate sul campo, l'indicatore del mouse si trasforma in una mano ed indicate la commutazione aggiuntiva che desiderate per quel segnale.

Un segnale a cui è stata effettuata una commutazione aggiuntiva è contornato da una struttura nera nello schema di tracciato, indicante la commutazione aggiuntiva.

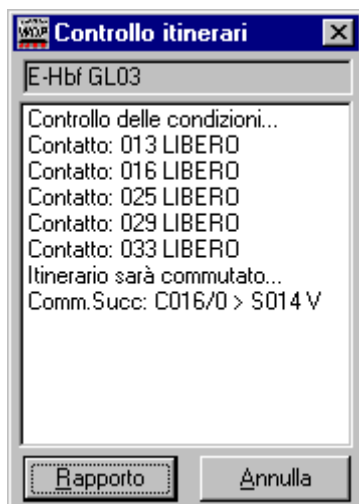
Una volta che avete determinato tutte le commutazioni aggiuntive dei segnali su questo itinerario, cliccate nel menu "Itinerari" su "Salva" o sull'interruttore nella barra di simbolo. 

Una commutazione aggiuntiva registrata su questo itinerario è efficace finché il numero di contatto è efficace. Può essere cancellata cancellando il numero del contatto. Sulla colonna all'estrema destra, cliccate sul numero di contatto contrassegnato (barra blu) e premete su "Elimina".

8.9 Test itinerario

Questa funzione serve a controllare tutta la commutazione. Contrassegnate l'itinerario da esaminare sul modulo "Itinerari" e cliccate sopra "Opzioni" seguito da "Test itinerario" o sull'interruttore nella barra di simbolo. 

Compare la finestra "Controllo itinerario".



Disponete una locomotiva sul contatto di partenza dell'itinerario e cliccate su "Start". Tutti gli stati di commutazione sono controllati e visualizzati nella lista della finestra. Allorché l'itinerario è attraversato ("eseguito"), il tasto "Start" cambia in "Rapporto". Fate circolare la vostra locomotiva fino al contatto di arrivo dell'itinerario e cliccate su "Rapporto"..


Le visualizzazioni nella finestra riguardano le commutazioni aggiuntive dei segnali ed il contatto di arrivo. Non appena la destinazione è raggiunta, l'itinerario sarà disattivato nello schema di tracciato. Sul rapporto nel testo, / 1 significa occupato, / 0 significa libero.

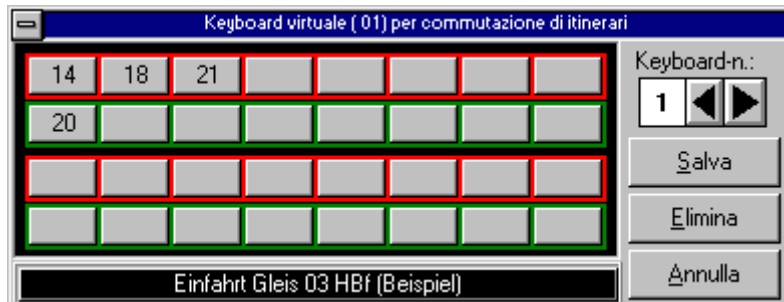
8.10 Keyboard virtuale con itinerari

Nel programma principale potete commutare facilmente fino a 32 itinerari con un semplice clic sul tasto di una Keyboard virtuale (vedi paragrafo 12.5.2). Il programma principale li eseguirà immediatamente con un clic del mouse (vedi 12.2.2).

Un massimo di 32 itinerari può essere assegnato ai tasti di comando della tastiera virtuale, usando l'editor dello schema di tracciato.

Questa funzione è possibile soltanto se il modulo "Itinerari" è visibile.

Cliccate sopra "Opzioni" nella barra di menu e quindi su "Immissione degli itinerari sulla keyboard virtuale" o sull' interruttore nella barra di simbolo.  Si apre una finestra di dialogo "Immissione degli itinerari sulla keyboard virtuale" con una tastiera virtuale contenente 32 tasti di comando.



La **Keyboard n-** in alto a destra nella finestra di visualizzazione è usata insieme con l'**Intellibox**; una descrizione più dettagliata qui sotto in questa sezione. Se non doveste avere un Intellibox, selezionate "1" come numero di Keyboard.

Contrassegnate dalla lista degli itinerari quello che volete assegnare ad un tasto di comando della keyboard virtuale. Cliccate ancora sulla riga nella lista e, con il tasto di sinistra del mouse premuto, trascinatelo al tasto di comando. Liberate il tasto del mouse. Ciò è conosciuto come "drag and drop".

Il tasto di comando assegnato mostra il numero ID (di identificazione) dell' itinerario e la descrizione è visualizzata nella riga inferiore della finestra.

Per ulteriori itinerari continuare come sopra.

Completati tutti gli input sulla keyboard virtuale, cliccate sopra "Salva": Gli itinerari registrati sono salvati e disponibili per commutazioni nel programma principale.

Gli itinerari possono essere eliminati individualmente cliccando sul tasto relativo di comando con il tasto destro del mouse premuto. L' interruttore "Elimina" cancella tutti gli itinerari registrati.

Lo spostamento dell' indicatore del mouse sopra un tasto assegnato visualizza la descrizione dell' itinerario nella riga inferiore della finestra.

Informazioni aggiuntive per gli usi dell'Intellibox:

Come esplicito nel paragrafo 4.7, l'Intellibox permette, contrariamente alle unità centrali Marklin (6020 e 6021), una veritiera retroazione fra l'impianto ferroviario ed il pc.

Una tastiera "reale", inserita sul lato sinistro dell'Intellibox, può essere usata per comandare il primo gruppo di 16 itinerari.

Per utilizzare questa funzione, attivate "Keyboard n." e l'indirizzo corretto della tastiera nelle configurazioni di sistema sotto "Intellibox/Icum". Controllate la posizione dell' interruttore "Commutazione dei dispositivi elettromagnetici" usando la tastiera come dispositivo di input " (vedere 4.7.1).

8.11 Ricerca nella lista degli itinerari

Il modulo "Cercare" aiuta a trovare rapidamente un determinato itinerario all'interno degli itinerari elencati.


Usando il "Filtro", i test di verifica supplementari di ricerca possono essere definiti, per esempio "ID-testo dell' itinerario" e "Numero di un contatto nell' itinerario". I criteri di selezione si esplicano da soli.

Un clic su "Ricerca" attiva la funzione. Tutti gli itinerari della lista nella finestra che soddisfano i test di verifica di ricerca sono visualizzati.

Un determinato itinerario può ancora più velocemente essere trovato, usando il modulo "Itinerari".

Con il tasto destro del mouse cliccate sopra un punto di partenza dell' itinerario da trovare all'interno dello schema di tracciato e quindi sul punto di arrivo. Ciò è simile alla commutazione degli itinerari, usando la funzione di Inizio/Fine, vedi inoltre 12.5.1).

Tutti gli itinerari che sono cercati in questo modo sono visualizzati nella lista degli itinerari.


La lista completa degli itinerari può essere raggiunta tramite "Itinerari" – "Mostra tutti" o tramite l' interruttore nella barra di simbolo. 

8.12 Controllo registrazione itinerari

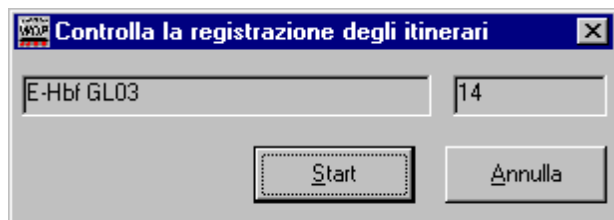
Il problema arriva, allorchè dalla commutazione di un itinerario, un simbolo resti in panne o sia mal posizionato. Ciò può accadere allor quando avete intrapreso delle modifiche ulteriori allo schema di tracciato ed avete dimenticato di aggiornarle nell'editor dello schema di tracciato dimenticando di salvare quelle modifiche.

WIN-DIGIPET indica anche questo: Un **contrassegno rosso di esclamazione** indica le parti di programma che non sono identiche con gli itinerari registrati e lo schema di tracciato.


Sapete immediatamente che dovete fare le correzioni nell' editor degli itinerari ed in quali zone. Gli itinerari corretti devono essere salvati.

Per controllare automaticamente tutti gli itinerari registrati, cliccate sopra "Opzioni" e quindi sopra "Controlla la registrazione degli itinerari" o sull' interruttore nella barra di simbolo. 


Cliccate sopra "Start" nella finestra che appare.

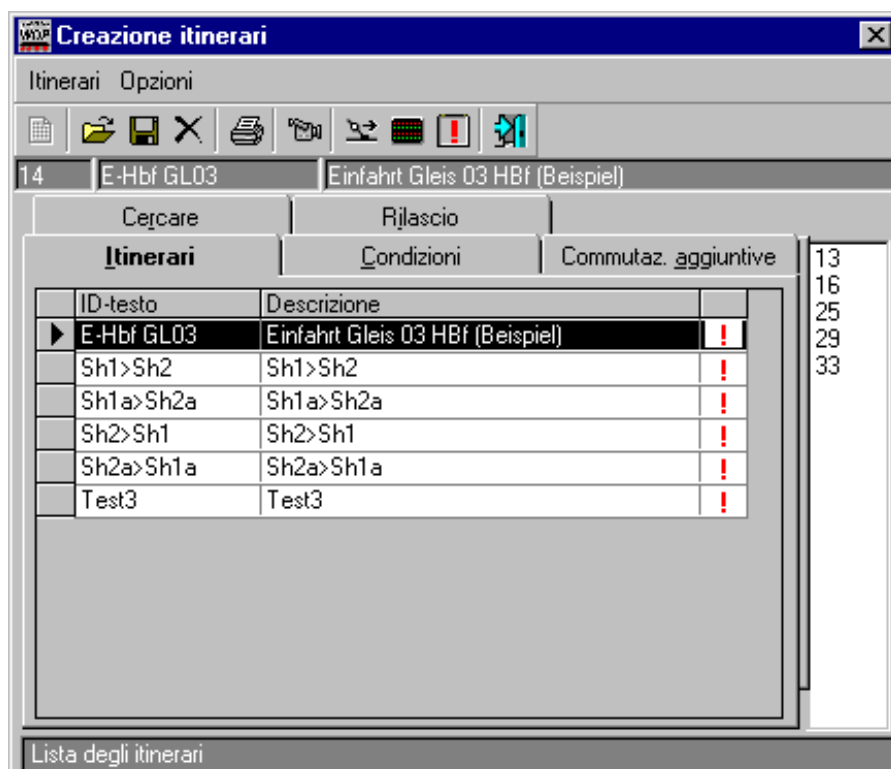


WIN-DIGIPET controlla se tutti gli itinerari registrati siano **identici** al vostro schema di tracciato. Tutti gli itinerari, che devono essere corretti, sono elencati nella lista degli itinerari dopo il test. Sono segnati con un **contrassegno rosso di esclamazione** alla destra dell' elenco.


Effettuate tutte le correzioni necessarie con gli itinerari di "Memorizza itinerario"  su ogni itinerario nei punti indicati nello schema di tracciato. Dopo ogni completamento salvate gli itinerari.

Il messaggio "Correzioni non necessarie" viene visualizzato se non ci sono correzioni da fare.


La lista completa degli itinerari è raggiungibile da "Itinerari" – "Mostra tutti gli itinerari" o tramite l' interruttore nella barra di simbolo. 



8.13 Stampa lista degli itinerari

Nel menu "Itinerari" usate "Stampa" o cliccate sopra l' interruttore nella barra di simbolo.  Il processo di stampa è lo stesso illustrato ai paragrafi 5.11 "Stampa data base locomotive" - e 6.4 "Stampa schema di tracciato". Le visualizzazioni sono evidenti.

8.14 Eliminazione itinerari

Nel modulo "Itinerari" o sul modulo "Cercare" contrassegnate l' itinerario da cancellare con uno clic del mouse. Quindi cliccate sul menu "Itinerari", seguito da "Elimina" o sull' interruttore nella barra di simbolo.  Il primo record non può essere cancellato ma soltanto essere riscritto sopra.


8.15 Visualizza sempre i contatti di retroazione

Cliccate sempre sopra il menu "Opzioni" nell' editor itinerari e cliccate su "Mostra sempre numero contatti di richiesta" per visualizzare tutti i numeri dei contatti di retroazione nello schema di tracciato ad ogni avvio dell'editor itinerari.

RM-Nummern immer anzeigen

Disattivate questo controllo, se non desiderate questa funzione.

8.16 Uscita dall'editor itinerari

Cliccate nel menu "Itinerari" poi su "Esci" o sull' interruttore nella barra di simbolo:  Siete ritornati al programma principale WIN-DIGIPET 7.1.

9 - PIATTAFORMA GIREVOLE


9.1 Generalità

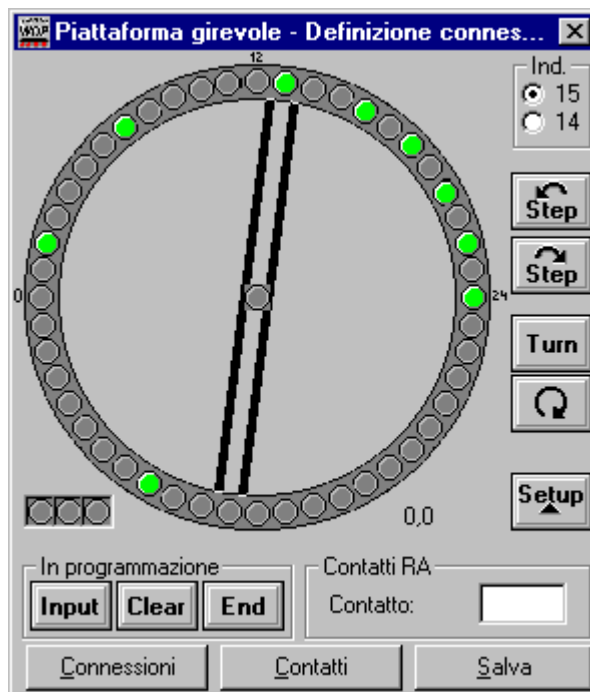
Questo capitolo spiega come controllare la piattaforma girevole Märklin Digital HO (no. di catalogo 7686) per mezzo di **W-D 7.0**. Questo tipo di controllo non può essere usato per altri tipi di piattaforme girevoli e sistemi di alimentazione.

Fate attenzione alle istruzioni operative della piattaforma girevole 7686 (le istruzioni in italiano le troverete nel manuale sul "Controllo digitale dei treni elettrici in scala: Märklin - Lenz - Arnold" edito da MODEL TRENO), e in particolare alla sezione che descrive le connessioni elettriche e a quella sulle correzioni di eventuali problemi elettrici o meccanici.

W-D 7.0 permette non solo di controllare molto semplicemente la piattaforma girevole, ma vi risparmia anche di acquistare una "Keyboard" Märklin dedicata alla piattaforma girevole.

9.2 Keyboard address

Cliccate su 'Visualizza' sulla barra principale e poi 'Piattaforma girevole' o sul simbolo Piattaforma  nella barra dei simboli.



Vi appare una piattaforma girevole non ancora predisposta, con 48 "segmenti di bordo", ciascuno dei quali è contrassegnato da un cerchio grigio. Sulla destra vedete una finestra con 5 pulsanti.

Sono possibili, in totale, 48 connessioni. La prima connessione 00 è a sinistra; procedendo in senso orario si arriva alla numero 47.

Dalla parte opposta di un segmento di binario c'è sempre un segmento di binario a esso **associato**; quest'ultimo può essere sia un secondo segmento di binario, sia uno "spezzone tronco di binario".

Non è possibile avere un segmento di binario senza un corrispondente segmento sul lato opposto.

All'inizio dovrete definire, nel riquadro in alto a destra, il numero della Keyboard ("**Keyboard No.**") della vostra piattaforma girevole. In questo modo "sintonizzate" la centrale di controllo con il ricevitore della piattaforma ("electronic 7686").



La Märklin predefinisce i ricevitori per lavorare con la Keyboard n. 15, supponendo che voi utilizziate sul vostro tracciato una sola piattaforma girevole 7686. In questo caso non dovrete modificare nulla nel riquadro in alto a destra: il numero 15 è già predefinito dal programma.


I quattro pulsanti al di sotto sono disattivati. Saranno disponibili solo dopo aver selezionato e salvato le connessioni di binario.

Se, invece, voleste utilizzare due piattaforme girevoli 7686 sul vostro tracciato, il ricevitore della seconda piattaforma deve essere rimandato in fabbrica alla Märklin per modificarlo in modo tale che risponda alla Keyboard n. 14.

Innanzitutto effettuate tutte le registrazioni per la prima piattaforma (15) poi cliccate sull'indirizzo n. 14 nella parte alta a destra per memorizzare la piattaforma 14. Apparirà quindi una nuova piattaforma e potrete effettuare le registrazioni opportune. Potrete passare da una piattaforma all'altra semplicemente cliccando sull'indirizzo in alto a destra, solo dopo aver registrato entrambe le piattaforme.

9.3 Memorizzazione e cancellazione delle connessioni di binario

Prima di usare per la prima volta la piattaforma girevole, oppure dopo aver modificato, incrementato o diminuito i segmenti di binario della vostra piattaforma, dovete memorizzare la posizione e i numeri dei segmenti di binario.

Cliccando sul pulsante , vi predisporrete per l'inserimento dei dati. Sulla barra della finestra leggerete **"Definizione connessioni"**. Cliccate su **'Connessioni'** in basso.

Cliccate all'interno del cerchio grigio del primo binario che intendi memorizzare. Il cerchio si illuminerà di verde.

In questo modo procederai uno ad uno alla registrazione di tutte le connessioni. **Non è possibile registrare** binari senza corrispondenze.

Se doveste avere commesso un errore, o se voleste modificare la posizione dei segmenti di binario, potrete cancellare con un click sul tasto destro del mouse.

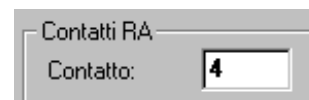
Quando avete terminato le cancellazioni selezionate **"SALVA"**. I tuoi dati saranno salvati immediatamente.

9.4 Retroazioni

Se avete a disposizione un modulo Modeltreno 66002 (S88 o similari), potrete ottenere segnali di retroazione interessanti dal modulo elettronico della piattaforma.

Potrai visualizzare ogni tratta di binario occupato. Per la visualizzazione clicca su "Contatti".

Clicca su di un segmento di binario esistente ed attivato (cerchio verde) che è collegato ad un contatto di occupazione. Il cerchietto verde verrà evidenziato con un triangolo nero, ed apparirà un riquadro "Contatti RA". Inserite nella finestra il numero consecutivo del contatto di retroazione, iniziando, come indicato nella sezione 9.2, dalla sinistra orizzontale con "00"). Nella finestrella trovate inizialmente il numero fittizio "0", che deve essere sostituito dal numero corretto.



Introducete tutti gli altri contatti della piattaforma girevole nello stesso modo. Potete modificare, sovrascrivere i numeri dei contatti, oppure cancellarli immettendo il numero "0"



Il cerchietto del corrispondente contatto si illuminerà in rosso quando una locomotiva lo occuperà (vedi **9.8**).

Nella parte all'estrema sinistra del ricevitore "electronic 7686" troverete tre prese:


- B** = Corrente di trazione (+);
- O** = Massa (-) per la rotaia di destra del ponte;
- O** = Massa (-) per la rotaia sinistra del ponte.

Potete utilizzare **una** delle due prese "**O**" per retroazionare il segnale di occupazione del ponte. Connettete un ingresso del decoder s88 e inscrivetevi il corrispondente numero di contatto nel riquadro "**Ponte**".

Il centro del **ponte** si colorerà di **rosso** se viene occupato da una locomotiva (vedi **9.8**).

Comunque, per fare ciò dovete rimuovere le mollette di contatto di massa del ponte e fornire l'alimentazione digitale a ogni binario connesso.

Per controllare le funzioni della piattaforma girevole il modulo elettronico "7686" è collegato agli spinotti rosso, verde e giallo. Potete usare questi spinotti per connettere le luci di segnalazione. Connetteteli negli ingressi del vostro modulo di retroazione MO 66002 (S88).

Successivamente cliccate sui tre cerchietti grigi in basso a sinistra . Immettete nel riquadro "numero del contatto" in basso a destra il numero di ogni ingresso del S88 per i tre colori corrispondenti "LED ..."

Operando con la piattaforma (vedi **9.8**), il display a tre LED si illuminerà con gli appropriati colori.

Infine cliccate su "**SALVA**".

9.5 Programmazione



Prima di iniziare la fase di programmazione, chiudere la sezione piattaforma ("**X**" nell'angolo in alto a destra). Questo è necessario per la creazione di questo file. Aprite nuovamente la



finestra della piattaforma e cliccate su .

La programmazione della piattaforma viene eseguita per mezzo del computer. Cliccate su 'Input'. Il ponte sarà mostrato nella posizione di partenza di W-D.

Staccate la tensione di alimentazione digitale del vostro impianto. **Ricordate che non è sufficiente** portare l'impianto in OFF tramite il tasto rosso "STOP" sulla centrale.


Ridate tensione all'impianto e premete il tasto "INPUT" entro 5 secondi. Il ponte della piattaforma ruoterà fino a raggiungere l'ultima posizione iniziale memorizzata confermando l'avvenuta operazione con un "beep".

Cliccate ripetutamente sul tasto  o su , fino a far coincidere la posizione di partenza del ponte con la posizione di partenza così come definita sullo schermo. Dopo ogni singolo passo ("step") apparirà una piccola finestra che chiederà la conferma del raggiungimento, da parte del ponte, della corretta posizione di partenza (quella visualizzata a schermo).


Non appena le due posizioni coincidono confermate con "YES" e cliccate su , seguito da . Avrete così memorizzato questa posizione.

Ora procedete in senso orario '**Step**' by '**Step**' su ogni segmento di binario memorizzato (fino




ad un max. di 24) e confermate con .

I **segmenti di binario opposti** saranno inclusi automaticamente durante questa programmazione.



Terminate la programmazione con il tasto . Lo schermo ritornerà alla posizione iniziale, il ponte ruoterà alla posizione di partenza programmata ed un “beep” segnalerà la fine della procedura di programmazione.

Anche la piattaforma sarà salvata, quindi non sarà necessario cliccare su “SALVA”



Infine chiudete la finestra in basso premendo il tasto . La piattaforma sarà ora operativa.

9.6 Test di funzionalità

Potrete controllare ora il corretto funzionamento della piattaforma.


Con i tasti  a destra o  a sinistra sposterete il ponte a dx. o a sx. di un segmento alla volta.

Se cliccate su , il ponte ruoterà di 180 gradi.

Cliccando una volta o due rispettivamente sul “**tasto di rotazione**”  determinerete in quale direzione il ponte ruoterà con il comando .

Cliccate sul cerchietto di quel segmento di binario se il ponte si è mosso senza fermarsi su di uno specifico segmento precedentemente selezionato.



9.7 Piattaforma e tabella oraria

Quando il ponte ha raggiunto un segmento di binario o quando premete il tasto di comando, vedrete apparire nella finestra della piattaforma, in basso a destra, „33,xxx“ o „34,xxx“ . „33“ significa verde „34“ significa rosso e le tre cifre „xxx“ sono l’indirizzo del segmento di binario sulla keyboard no.15/ no.14.

Potete prendere nota di questi indirizzi dei segmenti di binario ed usarli nell’editor della tabella oraria per muovere il ponte quando una locomotiva arriva in uno specifico contatto. (**vedi anche 10.2.3**)

9.8 Operare con la piattaforma

Potete richiamare la piattaforma attraverso diversi comandi. Dal menu “Visualizza” – “Piattaforma girevole” o con il tasto destro del mouse nel menu breve “Piattaforma” o

cliccando nel tracciato sul simbolo a tre luci  o cliccando sul tasto ‘Piattaforma’  nella barra dei simboli.

L’uso della piattaforma è lo stesso di quello descritto nel paragrafo **9.6** –



10 – SISTEMA TABELLA ORARIA, EDITOR TABELLA ORARIA

10.1 Generale

Il sistema Tabella oraria di WIN-DIGIPET consente di far circolare un numero praticamente illimitato di treni secondo le istruzioni e gli orari da voi stabiliti.

La perfezione assoluta e l'automatismo totale, danno assistenza ad una programmazione complicata. Tuttavia, WIN-DIGIPET 7.1 vi permette di creare condizioni di gestione virtualmente conformi con le caratteristiche reali.

Nel sistema orario di WIN-DIGIPET potete effettuare i vari livelli di automazione sul vostro impianto digitale e modificarli quando lo gradite. Potete, per esempio, lasciare circolare i treni secondo un orario ed effettuare le manovre manualmente.

D' altra parte, anche le manovre di smistamento possono essere gestite o essere integrate negli orari. Vi è una vasta gamma di possibilità operative fra questi due esempi.

Gli orari di WIN-DIGIPET sono rimarcabilmente facili e rapidi a crearsi quanto maneggevoli e confortevolmente.

Il sistema usa i dati del vostro impianto, registrati precedentemente e li combina ingegnosamente. Di conseguenza le preparazioni complicate e/o che richiedono tempo non sono necessarie.

Per accertarsi che WIN-DIGIPET 7.1 possa rilevare quali punti del vostro impianto sono stati appena raggiunti da treni/locomotive, dovete usare i contatti di retroazione collegati ai moduli di retroazione. Gli itinerari iniziano su un contatto di **partenza** e terminano su un contatto di **arrivo**. Le catture relative sono inserite nell' editor dell' itinerario (vedi **8.6/8.7**).


Potete definire fino a 10 contatti intermedi per itinerario ed attribuire a ciascuno di essi istruzioni diverse. Ciascun movimento del treno può essere pertanto configurato individualmente.

Gli orari sono elencati sullo schermo sotto forma di tabella dentro il sistema orario di WIN-DIGIPET. Una **riga** della tabella rappresenta un **movimento di treno lungo un itinerario determinato ed in un istante preciso**, iniziando da un contatto di partenza fino a un contatto di arrivo.

Le righe di una tabella oraria sono eseguite automaticamente una dopo l'altra. Nel caso di problemi, ritardi o interruzioni che si possono produrre sull'impianto ferroviario (come nella realtà), WIN-DIGIPET dispone le misure correttive per un ritorno rapido alle condizioni di funzionamento normali.


Ricapitolando, il sistema orario di WIN-DIGIPET permette di dirigere i movimenti dei treni secondo un itinerario ed un orario preciso. Di conseguenza, tutte le parti visibili ed accessibili del vostro impianto ferroviario digitale sono ricomprese nel sistema orario, l'interruzione della corrente di alimentazione nelle zone di arresto davanti ai segnali possono venir sopresse. Tali segnali possono avere soltanto un effetto ottico.

10.2 Registrazione della prima riga di una tabella oraria

Dal programma principale cliccate su "File", poi su "Editor tabella oraria" o sull' interruttore nella barra di simbolo.  La finestra con la lista dell' editor dell' orario è visualizzata nello schema di tracciato.

Sul bordo dello schermo vedrete una barra "Locomotive", contenente le immagini dalla vostra lista di locomotive (5.10.3). Per passare in rassegna la selezione di loco e posizionarsi, consultate il paragrafo 12.10.1.

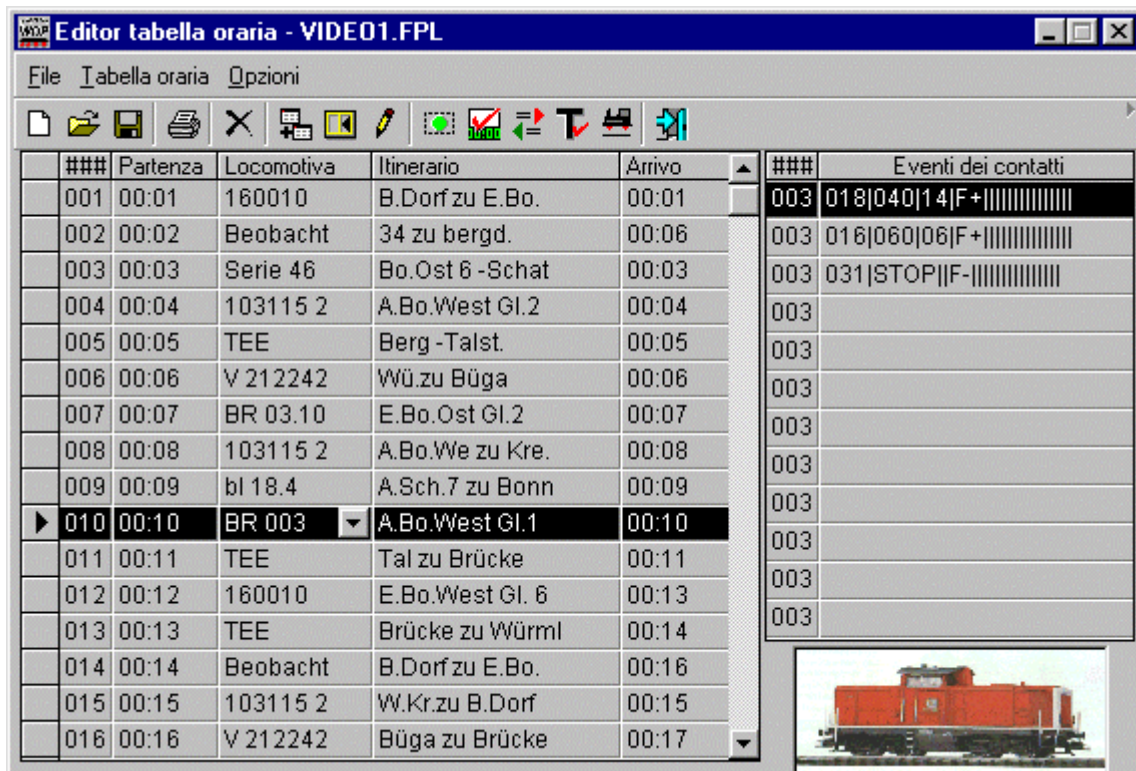
Potete stabilire un numero illimitato di tabelle orarie,, ciascuna può contenere fino a 400 righe secondo i parametri che voi avete definito nelle configurazioni di sistema (vedi 4.2.1). Attraverso il comando "Appendere tabella oraria" (vedere 10.14) potete collegare ogni orario ad un altro orario; il numero di tabelle orarie successive è praticamente illimitato.

Potete creare la prima tabella oraria cliccando su "File" poi su "Nuova" o sull' interruttore nella barra di simbolo dell' editor dell' orario.  Viene aperta una finestra "Editor tabella oraria - ?? *. FPL".

Non appena voi cliccate su una riga questa assumerà la colorazione nera. Se cliccate su una colonna all'interno d'una riga, compare un quadratino con una freccia di selezione.



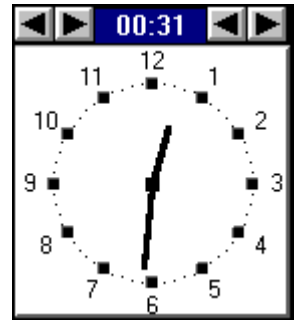
10.2.1 Orario di partenza, locomotive, itinerari, orario di arrivo



###	Partenza	Locomotiva	Itinerario	Arrivo	###	Eventi dei contatti
001	00:01	160010	B.Dorf zu E.Bo.	00:01	003	018 040 14 F+ ■■■■■■■■■■
002	00:02	Beobacht	34 zu bergd.	00:06	003	016 060 06 F+ ■■■■■■■■■■
003	00:03	Serie 46	Bo.Ost 6 -Schat	00:03	003	031 STOP F- ■■■■■■■■■■
004	00:04	103115 2	A.Bo.West Gl.2	00:04	003	
005	00:05	TEE	Berg -Talst.	00:05	003	
006	00:06	V 212242	Wü.zu Büga	00:06	003	
007	00:07	BR 03.10	E.Bo.Ost Gl.2	00:07	003	
008	00:08	103115 2	A.Bo.We zu Kre.	00:08	003	
009	00:09	bl 18.4	A.Sch.7 zu Bonn	00:09	003	
▶ 010	00:10	BR 003	A.Bo.West Gl.1	00:10	003	
011	00:11	TEE	Tal zu Brücke	00:11	003	
012	00:12	160010	E.Bo.West Gl. 6	00:13	003	
013	00:13	TEE	Brücke zu Würml	00:14	003	
014	00:14	Beobacht	B.Dorf zu E.Bo.	00:16	003	
015	00:15	103115 2	W.Kr.zu B.Dorf	00:15	003	
016	00:16	V 212242	Büga zu Brücke	00:17	003	

La **prima** colonna nella tabella oraria “###” indica il numero della riga.

Nella **seconda** colonna “Partenza”, voi fornite l’orario di partenza del primo treno. Cliccate sull’ora “00:00” e poi sulla freccia di selezione che compare.



Compare un orologio per regolare l’orario di partenza desiderato. Regolate la lancetta piccola dell’ora con il tasto sinistro del mouse cliccando sulle frecce in alto a sinistra dell’orologio e la lancetta piccola dei minuti con il tasto sinistro del mouse cliccando sulle frecce in alto a destra dell’orologio. L’ orario è visualizzato sopra l’orologio e nella seconda colonna nell’ orario.

La gamma di tempo si estende dalle ore 00.00 ore alle ore 23.59. Gli orari non possono funzionare con la mezzanotte, per esempio l’orario 22.10 – 03.44 ore non è ammissibile.

L’ orologio della ferrovia in miniatura di una tabella oraria si mette a funzionare un minuto prima dell’orario di partenza indicato nella prima riga di una tabella oraria. Di conseguenza, se desiderate un orario che cominci alla mezzanotte, fornite come orario di partenza 00.01 – e non 00.00 ore nella prima riga.

Una volta che l’orario di partenza è regolato, cliccate sopra i numeri della seconda colonna dell’ orario. L’ orologio sparisce.

Nella terza colonna “Locomotive” inserite la locomotiva di questo treno. Cliccate sulla riga dell’orario nella colonna “Locomotive” e dopo sulla freccia di selezione. Il codice di categoria di tutte le locomotive a cui avevate assegnato il marchio “rete” (vedi 5.9) sono visualizzate con le loro indicazioni sullo schermo.



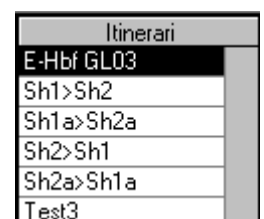
Nella **terza** colonna “Locomotive” scegliete il codice della locomotiva trainante il treno. Cliccate sulla riga dell’orario dentro la colonna “Locomotive”, poi sulla freccia di selezione della categoria. La relativa immagine della locomotiva compare a destra nella parte inferiore. Fate doppio clic sull’ indicazione del codice categoria: essa compare nella terza colonna dell’ orario.

Un modo più rapido consiste nel selezionare la locomotiva dalla barra delle locomotive che voi avete disposto sui bordi dello schermo.



Cliccate sull’immagine da selezionare, mantenete il pulsante sinistro del mouse premuto e quindi trascinatelo verso la casella “Locomotive” della vostra riga oraria, poi rilasciate il pulsante.

La **quarta** colonna “Itinerario” contiene l’itinerario che deve servire per il movimento di questo treno. Cliccate sulla riga sotto “Itinerario”; compare un quadratino con una freccia. Compare una lista con gli ID (testi di identificazione) di tutti gli itinerari registrati.



Fate doppio clic sull' itinerario selezionato: esso compare nella quarta colonna dell' orario.

Voi potete altresì scegliere un itinerario in una maniera differente, attraverso la funzione **Inizio/Fine** (vedi **12.5.1**). Contrassegnate la riga dell' orario in cui desiderate inserire un itinerario ed eseguite la funzione Inizio/Fine: Cliccate con il tasto destro del mouse sul contatto di partenza dell' itinerario, poi sul contatto di arrivo dell'itinerario prescelto nel vostro schema di tracciato. La finestra di dialogo “Selezione Inizio/Fine” apparirà con un aspetto particolare (vedi **12.5.1**). Tutti gli itinerari che il sistema ha trovato sono visualizzati con il loro ID (testo di identificazione) assieme al loro numero interno di identificazione.



Con un clic sulla relativa riga nell'elenco, selezionate l' itinerario voluto; esso apparirà in colore giallo nello schema di tracciato. Cliccate su “Copia per l' editor” e poi sulla riga oraria selezionata. Questo itinerario sarà copiato automaticamente nella riga dell' orario sotto “Itinerario”.

La **quinta** colonna “Arrivi” non può essere modificata. Essa sarà completata automaticamente dall'orario di arrivo non appena voi avrete testato la riga oraria e l'orario di arrivo sarà stato calcolato (vedi paragrafo **10.5** qui sotto). Ciò vi permette di progettare e determinare la partenza di un treno seguente, usando questa funzione.

L' orario funziona lo stesso, anche se qualche riga o alcune righe selezionate non sono testate (la colonna “Arrivi” è vuota) a condizione che tutti gli altri inserimenti dell' orario siano stati effettuati correttamente, altrimenti l' orario non funzionerà.

10.2.2 Suoni ferroviari e sequenze video

Vi sono circa 100 file Wave e qualche file AVI sul CD-ROM di WIN-DIGIPET 7.1 (vedi inoltre **3.6**).

File Wave – suoni ferroviari. Possono essere usati senza alcun problema nel sistema orario di WIN-DIGIPET. Tutto ciò di cui avete bisogno è una buona scheda audio Sound Blaster (o compatibile) a 16 bit e di un altoparlante.

Per preparare l' applicazione dei file di suoni, operate come segue.

Inserite il CD-ROM nel vostro lettore, (ad esempio D); da “Esplora Risorse” di Windows fate doppio clic su D e poi sull'indice “Sound (Suoni)”.

Sotto “Sound” troverete 4 sub-directory: “Steam” (locomotive a vapore); “Diesel” (locomotive diesel) “E-Locos” e “Others” (altri suoni, per esempio stazioni, passaggi a livello, ecc.).

Cliccate su una di queste sub-directory. Tutti i file con estensione *.WAV sono allora elencati sulla parte destra della finestra. Un doppio clic su un file vi permette di ascoltare e fare la vostra scelta.

Cliccate su “Modifica” poi su “Copia” per copiare un file audio dalla sua sub-directory C:\WD\SOUND (vedi i paragrafi **3.3** e **3.4**) se avete installato WIN-DIGIPET 7.1 sotto la directory C:\WDIGIPET o nella sub-directory creata da voi durante l' installazione.

Il programma cerca e trova i file .WAV selezionati soltanto in questa sub-directory.

Potete poter far risuonare questi file .WAV secondo i comandi che voi darete ai contatti di retroazione (vedi il paragrafo seguente **10.2.3**).

I requisiti preliminari per l' applicazione dei **file video sequenze .AVI** nel sistema orario di



WIN-DIGIPET sono identici a quelle dei file .WAV. In più, avete bisogno del lettore multimediale "Video per Windows" di Microsoft.

Le condizioni per l'utilizzazione sono le medesime di quelle dei file .WAV. I file video hanno l'estensione .AVI. Attraverso "Modifica" e poi "Copia" potete copiare un file video dalla sua sub-directory C:\WD\SOUND (vedi i paragrafi 3.3 e 3.4) se avete installato WIN-DIGIPET 7.1 sotto la directory C:\WDIGIPET o nella sub-directory creata da voi durante l'installazione.

Il programma cerca e trova i file .WAV selezionati soltanto in questa sub-directory.

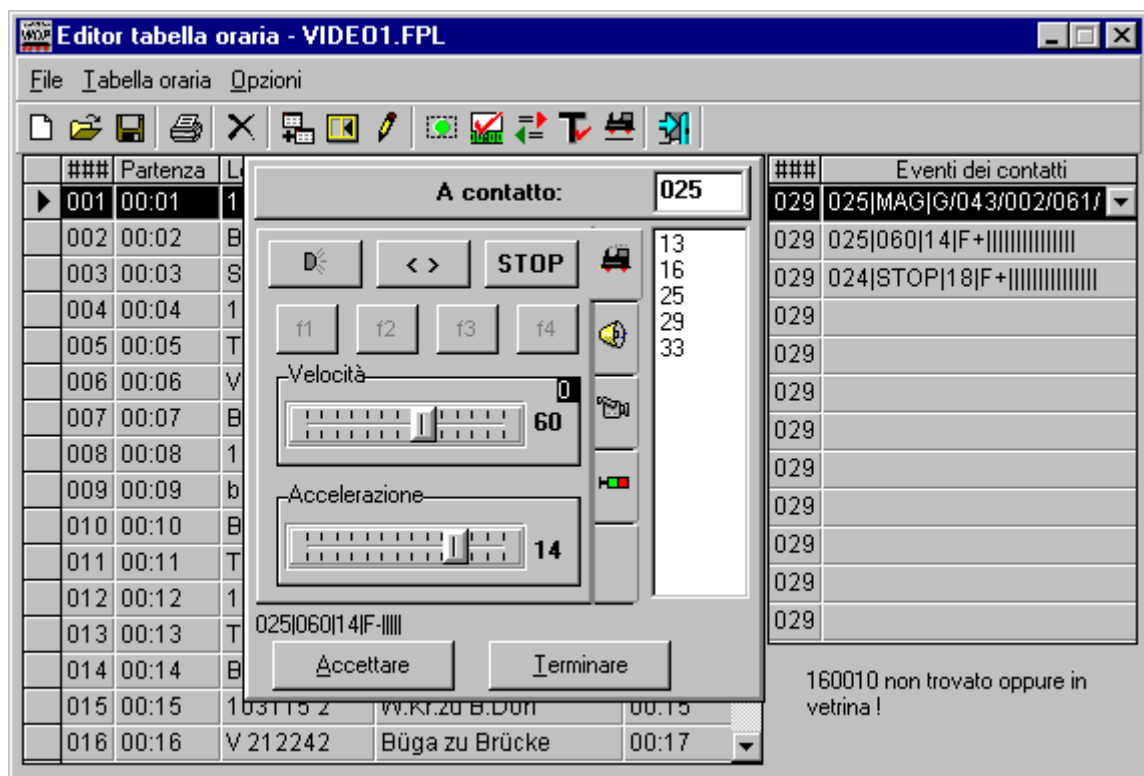
Potete riprodurre questi file .AVI secondo i comandi che voi darete ai contatti di retroazione (vedi il paragrafo seguente 10.2.3).

10.2.3 Comandi alle locomotive e visualizzazione

Come la locomotiva passa sopra determinati contatti, essi sono scritti nella colonna "Eventi dei contatti". Questa è attivata automaticamente non appena avete completato "Partenza", "Locomotiva" ed "Itinerario".

12 possibilità sono offerte per l'itinerario selezionato; la colonna di sinistra contiene l'ID (indirizzo digitale) della locomotiva.

Cliccate sulla riga "Eventi dei contatti" poi sulla freccia di selezione. Compare la finestra di dialogo "A contatto". Questa finestra di dialogo vi permette di scegliere 4 tipi di comandi possibili quando una locomotiva passa sopra quel determinato contatto. Sono disponibili quattro tipi differenti di comandi.



Sul lato destro vedete i numeri (non ordinati) di tutti i contatti registrati in questo itinerario. Cliccate sul numero di contatto fra quelli che voi volete agganciare dai comandi oppure inserite i dati nel campo sulla destra di "A contatto" con il clic del mouse o attraverso la tastiera.

Ripetete questa procedura ogni volta che desiderate inserire una nuova riga di comandi sulla

colonna “Eventi dei contatti”.

Comando di tipo 1: Locomotive / caratteristiche di marcia.

Cliccate sull'icona “Locomotive” Compare una consolle di comandi di locomotiva (come descritto nel paragrafo 5.10.1). I comandi selezionati vengono esplicitati sulle barre in colore giallo che compaiono.

Se l'attacco **Telex** è comandato per “func” mettete sistematicamente questa funzione su “**Arresto – Off**”, tranne nel caso di un movimento di smistamento chiaramente definito.

Tutte le vostre registrazioni sono visualizzate in basso a sinistra come riga di comando di locomotiva. Per esempio:

039 060 12 F+ IIII

ovvero

039 è il numero del contatto di retrazione,

060 è la velocità selezionata (60 % della velocità massima),

è la potenza di accelerazione selezionata (da 0 a 18),

F+ significa che la funzione di loco è in marcia

IIII significa che le funzioni speciali f1, f2, f3, f4 sono attivate oppure no.

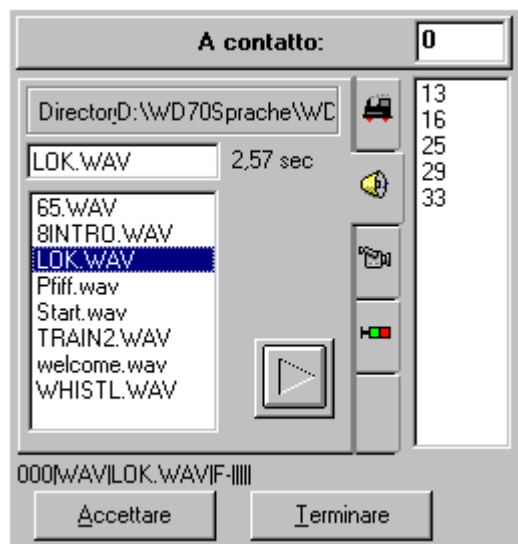
Cliccate sopra “Accettare” e la riga di comando di locomotiva sarà trasferita negli “Eventi dei contatti”.

Nelle stazioni terminali di testa e per il traffico navetta, uno stesso contatto può venir utilizzato su due righe successive della colonna “Eventi dei contatti” dando alla prima riga il comando “arresto” ed, alla seconda riga “Inverti senso di marcia”.

Determinati tipi di decoder delle locomotive possono effettuare il comando d'inversione soltanto alcune frazioni di secondo dopo che la locomotiva è stata fermata completamente. In tali casi si suggerisce che scriviate in una riga supplementare dell' orario un minuto dopo l'arresto, la locomotiva sulla quale commanderete l'inversione del senso di marcia.

Comando di tipo 2: Suono

Cliccate sopra il simbolo di “Suoni”. Tutti i file di suoni registrati in SOUND (SUONI) della sub-directory di WIN-DIGIPET sono visualizzati.



Cliccate sul file che desiderate agganciare al contatto precedentemente definito: Il nome del contatto compare nella riga superiore. Vicino ad esso vedete il tempo di esecuzione in secondi.

Cliccando sulla la freccia grande inferiore potete immediatamente verificare il suono.

In basso a sinistra compare la riga di comando dei suoni, simile alla riga di comando delle locomotive. Cliccate sopra “Trasferire” dopodichè la riga di comando suoni sarà trasferita nella colonna “Eventi dei contatti”.

Tipo di comando 3: Sequenze Video

Cliccate sopra il simbolo "Videocamera". Tutti i file AVI registrati nella sub-directory VIDEO di WIN-DIGIPET vengono visualizzati.

Gli inserimenti sono gli stessi già visti nel comando di tipo 2.

Cliccando sulla freccia grande inferiore potete esaminare il file AVI. Si apre una piccola finestra in cui potete vedere il file video.

In basso a sinistra compare la riga di comando video, simile alla riga di comando della locomotiva. Cliccate su "Accettare" La riga di comando video viene trasferita sulla colonna "Eventi dei contatti".

Tipo di comando 4: Comando dei dispositivi elettromagnetici.

Cliccate sopra il simbolo di "Segnale". Voi determinate qui il dispositivo elettromagnetico da commutare allorchè il treno è passato su un determinato contatto di retroazione.



Fornite l' indirizzo del dispositivo elettromagnetico (come conosciuto, compreso fra 1 e 256) dentro il campo "Indirizzo di dispositivo".

Sotto "Posizione" selezionate "ROSSO" (34) o "VERDE (33). I dispositivi elettromagnetici aventi due indirizzi non possono essere commutati qui.

Nella parte inferiore sinistra compare la riga di comando del dispositivo elettromagnetico, simile alla riga di comando della locomotiva. Cliccate su "Accettare" La riga di comando del dispositivo elettromagnetico sarà trasferita sulla colonna "Eventi dei contatti".

Con questo tipo di comando, un contatto di retroazione può comandare non solamente un

segnale, ma tutte le altre funzioni controllate da un decoder k83 e k84, come pure la piattaforma girevole (vedi 9.7).

Importante:

Potete assegnare più tipi di comando ad un contatto di retroazione, ma tutti devono avere lo stesso numero di contatto all' inizio della riga, però il primo evento dev'essere un ordine per la locomotiva o un file . WAV.

10.3 Registrazione di ulteriori righe di tabella oraria

Fate doppio clic sulla seconda riga della tabella oraria. Sarà contraddistinta con una barra nera e la tabella oraria comincerà dalla prima riga più un minuto rispetto alla riga precedente. Soltanto una piccola modifica sarà così necessaria per cambiare l'orario di partenza della seconda riga.

Create il vostro orario, riga per riga, come descritto precedentemente nel paragrafo 10.2. Potete attribuire lo stesso orario di partenza a più treni.

Se un treno deve percorrere due (o più) itinerari consecutivamente, lasciate trascorrere un tempo sufficiente prima di lanciare un altro treno sulla riga oraria seguente su "l'un de ces" itinerari. I test delle vostre locomotive sul vostro impianto può contribuire a scoprire l' intervallo


di tempo richiesto per la commutazione sequenziale adeguata di parecchie righe dell' orario.

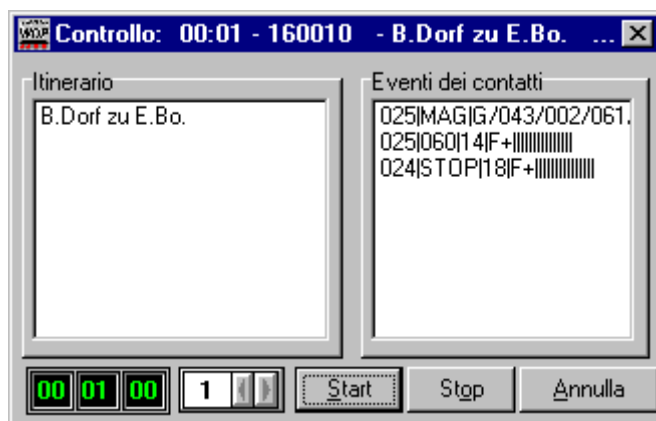
10.4 Stampa aiuti

Con un clic del mouse, selezionate la riga da stampare contrassegnata con una barra nera. Premete il tasto destro del mouse: Compare un menu corto dove potete scegliere fra la riga di "Inserisci linea", "Cancella linea", "Copia linea".

Se cliccate sopra la riga di "Copia linea" quella riga sarà copiata in un posto differente ad un clic del mouse; questa procedura, tuttavia, non è attiva dentro la colonna "Eventi dei contatti".

10.5 Controllo righe della tabella oraria

Voi potete testare immediatamente l'itinerario dall'esame dei dati "Partenza", "Locomotiva", "Itinerario", ed "Eventi dei contatti". Cliccate sul menu "Tabella oraria" e sulla riga "Controllo Linea della Tabella oraria" o cliccate sopra l' interruttore nella barra di simbolo.  Si apre la finestra "Controllo".



Sul lato sinistro vedete le condizioni di commutazione, sul lato destro gli eventi dei contatti dell' itinerario che appartiene a questa riga dell' orario. In basso compare un orologio digitale fissato sull'orario di partenza dell'itinerario. Accanto ad esso appare il rapporto di tempo fra la ferrovia in miniatura/tempo reale che voi avete selezionato sotto la configurazione di sistema (vedi paragrafo 4.2.4).

Non cambiate il fattore temporale mentre l' orario sta funzionando, poichè può

disturbare i tempi di arrivo.

Mettete la locomotiva relativa sul contatto di partenza e premete su "Start". L' orologio digitale comincia a funzionare, le condizioni di commutazione sono verificate, l' itinerario è fissato e gli eventi dei contatti sono attivati dal passaggio della locomotiva poi cancellati.

Attenzione! Allorchè nelle "Configurazioni di sistema" – "Tabella oraria" e "Controlli aggiuntivi con indicazione del numero del treno" viene visualizzato il messaggio "Nessuna Loco sul contatto di partenza" (vedi paragrafo 4.2.3), ciò significa che la locomotiva relativa non è posizionata sul contatto di partenza o è scorrettamente posizionata. Collocate la locomotiva corretta dalla selezione locomotive sul contatto di partenza e ripetete il test. L' itinerario sarà attraversato se tutte le circostanze sono compiute.

L' orologio si arresta allorchè il contatto di arrivo è stato raggiunto e toccato e quindi le condizioni di rilascio sono compiute. Ciò vi indica il tempo necessario all'esecuzione della riga dell' orario e vi permette di determinare l'orario di partenza per il seguito della circolazione del treno.


Questo orario di arrivo è registrato automaticamente nella quinta colonna "Arrivo" dell'editor dell'orario (vedi 10.2.1 qui sopra).

Nota: La finestra di dialogo "Controllo ..." deve rimanere attiva durante i test, altrimenti l'orario di arrivo non viene registrato.

In caso di errore dentro alcune righe dell'orario, gli eventi dei contatti sulla colonna destra ne saranno negativamente influenzati. Potete fare immediatamente le vostre correzioni.

L' interruttore "Stop" vi permette in caso di errore di arrestare la locomotiva durante il test.
 Il pulsante "Annulla" permette di uscire dal programma "Controllo..."

10.6 Cambio automatico della locomotiva nella tabella oraria

SE desiderate effettuare un cambio automatico di locomotiva all'interno d'un orario esistente, cliccate sulla riga dell'orario relativa, poi dal menu "Opzioni" su "Cambio della locomotiva nella tabella oraria" o sull' interruttore nella barra di simbolo. 

Si apre una finestra. La locomotiva indicata a sinistra è quella da cambiare.



Dalla barra di selezione della locomotiva, cliccate e trascinate la nuova locomotiva verso la parte destra della finestra di dialogo.



Un clic su "OK" permette di rimpiazzare la locomotiva raffigurata sulla sinistra sulla casella di destra su tutta la tabella dell'orario. Nell'esempio sopra, tutte le righe dell' orario che contengono la locomotiva V100 sono rimpiazzate dalla locomotiva DB 216.


Questa funzione permette un cambiamento rapido delle locomotive in un orario. Tuttavia, dovete considerare che ogni locomotiva ha caratteristiche di funzionamento differenti.

Dovreste quindi verificare le regolazioni di velocità sulla nuova locomotiva se state usando gli eventi dei contatti.

10.7 Visualizzazione itinerari

Se desiderate osservare nello schema di tracciato un itinerario descritto in una data riga dell' orario, cliccate nella finestra sopra la riga nell'elenco.

10.8 Note per tabella oraria


Allorchè dal menù "Tabella oraria" cliccate su "Note per tabella oraria" o sull' interruttore nella barra di simbolo,  si apre una piccola finestra. Là potete inserire le vostre proprie note circa l' orario; egualmente saranno visualizzate nel programma principale con la selezione dell' orario relativo.



Lunghezza massima d'una nota: 256 caratteri; il tasto "OK" non può essere usato per passare alla riga seguente.

Per abbandonare la finestra di dialogo, cliccate su un'altra riga dell'orario.

10.9 Denominazione, ridenominazione, salvataggio della tabella oraria

Allorchè avete concluso tutti gli inserimenti ed i test, cliccate su "File" poi su "Salva" o sull'interruttore nella barra di simbolo.  Compare una finestra nella quale assegnate un nome all' orario (massimo 8 caratteri); Cliccate su "OK", e questo orario sarà salvato. Tuttavia, le righe aventi 00:00 o 0 nella casella "Partenza" non sono più salvaguardate. Un avvertimento vi è dato.


Attraverso "File" – "Apri" raggiungete una finestra di dialogo nella quale tutti gli orari salvati finora sono visualizzati con i loro nomi. Se desiderate cambiare la denominazione ad un orario, selezionatelo qui, date un nuovo nome e salvatelo con "Salva con nome".

10.10 Test tabella oraria


Durante la fase di test di una tabella dell'orario, le locomotive devono essere spostate tramite controllo manuale, per esempio per ritornare al contatto di partenza dell' itinerario. A questo fine potete chiamare nell' editor dell' orario un pannello di comando della locomotiva cliccando sull'icona della locomotiva relativa dalla barra di selezione delle locomotive.

Potete altresì puntare il mouse sull'immagine della locomotiva sotto gli "eventi dei contatti": Il puntatore del mouse cambia in una mano. Cliccate per fare comparire immediatamente il grande "Loco control" con tutte le caratteristiche di regolazione e visualizzazione (vedi l'immagine in 5.10.1).

10.11 Eliminazione tabella oraria

Per eliminare una tabella oraria cliccate su "File" poi su "Elimina" o l' interruttore nella barra di simbolo,  Prima di questo, dovrete rispondere al controllo di conferma.

10.12 Stampa tabella oraria


Potete stampare la tabella oraria attiva. Cliccate su "File" poi su "Stampa tabella oraria" o tramite l' interruttore nella barra di simbolo  La finestra è la stessa di quella già vista in precedenza (vedi 8.12).

La procedura è identica a quella illustrata nei paragrafi 5.11 e 6.4.


La tabella dell'orario è stampata riga per riga, comprese le posizioni di partenza delle locomotive nonché con le note concernenti l' orario.

Le posizioni di partenza possono anche essere stampate separatamente, cliccando su "Opzioni" poi su " Mostra posizioni iniziali" 

10.13 Creazione di un'altra tabella oraria

Cliccando su "File" poi su "Nuovo" o l' interruttore nella barra di simbolo,  potete iniziare un nuovo orario. La finestra " ??*.FPL " si apre di nuovo.

10.14 Appendere una tabella oraria

Attraverso il menu "Tabella oraria" – "Appendere tabella oraria" o l'interruttore nella barra di simbolo,  vi è possibile aggiungere dopo l'ultima riga dell'orario attiva il nome di un'altra tabella oraria. Così, dopo l'esecuzione completa, una tabella oraria richiama la tabella oraria seguente.

Anziché un orario, potete digitare il nome del primo orario appena concluso. Ciò permette una esecuzione in ciclo.



Dalla finestra dell'editor dell'orario, cliccate sulla prima riga libera seguente l'ultima riga della tabella oraria. Cliccate su "Appendere tabella oraria"; apparirà la finestra di dialogo.

I nomi di tutte le tabelle orarie registrati finora sono stati affissi su una colonna. Cliccate sul nome dell'orario che desiderate fornire come orario aggiunto, quindi su "OK". Sulla prima riga vuota della tabella oraria apparirà una freccia ==> sulla colonna "Loco" ed il nome dell'itinerario aggiunto sulla colonna "Itinerario".

10.15 Apertura tabella oraria

L'ultima tabella oraria utilizzata è aperta automaticamente quando lanciate l'editor dell'orario.

Per aprire un'altra tabella oraria, cliccate su "File" – "Apri" o l'interruttore nella barra di simbolo.

 Sulla finestra di dialogo che si apre, selezionate la tabella oraria e cliccate su "OK".

I nomi delle ultime quattro tabelle orarie utilizzate sono visualizzati con i loro nomi sotto "File". Da lì potete caricarli direttamente sullo schermo, senza passare per la finestra di dialogo "Apri"..

10.16 Verificare e correggere una tabella oraria

Accedete a questa funzione attraverso "Opzioni" o l'interruttore nella barra di simbolo. 

Compare la finestra di dialogo "Correzione tabella oraria" della tabella oraria attiva. Questa funzione evita l'operazione di backup se un indirizzo digitale fosse stato modificato aprendo di colpo.



Per iniziare il processo di controllo, cliccate su “Cominciare”. I risultati della verifica saranno visualizzati nella parte in basso della finestra di dialogo; voi potete così intraprendere le azioni necessarie.

Un avvertimento è visualizzato per le locomotive mancanti o in “Vetrina” (vedi paragrafo 5.9), così come gli itinerari cancellati. Viene verificato se ancora esistano gli orari aggiunti o se sono stati cancellati involontariamente.

Il pulsante “Stampa” vi permette di stampare la lista di controllo sulla vostra stampante.

Durante il processo di controllo, gli indirizzi digitali ed i numeri di serie delle locomotive, modificati aprendo di colpo, vengono corretti automaticamente dal sistema.

Con “Abbandona” lasciate questa parte di programma.

10.17 Opzioni varie

Potete accedere ad ulteriori funzioni attraverso “Opzioni”.

Mostra posizioni iniziali: 

Questa finestra mostra su quali contatti di partenza devono essere collocate le locomotive per una tabella oraria determinata. Questa funzione è inattiva finché nessuna tabella oraria è caricata.

Mostra sempre numero contatti di richiesta: Mostra sempre numero contatti di richiesta (vedi paragrafo 7.4)

Ad ogni inizio dell'editor dell'orario controllate questo interruttore per visualizzare tutti i contatti di richiesta nello schema di tracciato.

Mostra indirizzi dei dispositivi elettromagnetici: Mostra indirizzi dei dispositivi elettromagnetici (vedi paragrafo 7.2)

Questo interruttore visualizza tutti gli indirizzi dei dispositivi elettromagnetici registrati.

Questi numeri/indirizzi sono a volte difficili da leggere dentro lo schema di tracciato. Tuttavia, allorché voi cliccate su un numero/indirizzo con il tasto di sinistra del mouse, questi vi



appariranno ingranditi (funzione dello zoom).

10.18 Funzionamento tabella oraria

Il sistema dell' orario di WIN-DIGIPET lascia confortevolmente funzionare l'impianto ferroviario all'interno di WIN-DIGIPET 7.1. I particolari sono illustrati nel paragrafo **12.14**.

10.19 Suggerimenti pratici sul funzionamento della tabella oraria

Nel **sistema orario di WIN-DIGIPET** le caratteristiche essenziali del tempo e delle dimensioni della realtà sono tradotte all'eccellenza del modellismo ferroviario. Qui sono contenute alcune proposte per un modo di funzionamento prossimo alla realtà.

- Le proprietà di marcia delle locomotive differiscono fra un modello e l'altro. Queste sono non solo condizionate dalle istruzioni attribuite ai contatti di retroazione nell' editor dell' orario, ma altresì dalle velocità massima e minima che avevate assegnato alle vostre locomotive nel data base delle locomotive.

In funzione con gli orari, tuttavia, tutte le locomotive **di linea** dovrebbero circolare avendo delle performance più o meno equivalenti. In mancanza, le modifiche dovrebbero essere registrate nel data base locomotive, dopo semplici prove.

- Le velocità assegnate ai contatti di retroazione nell' editor dell' orario dovrebbero essere tali che il funzionamento delle locomotive di linea sul vostro impianto a velocità normale dovrebbero rispondere al requisito: un treno merci non può superare un TGV.
- Per le locomotive Märklin equipaggiate con motore digitale ad alta performance, un contatto di partenza e di arrivo ha i dati appropriati sufficienti per l'itinerario.

L'arresto immediato è assicurato dall'istruzione "STOP". Se desiderate, per contro, un rallentamento graduale, dovrete installare un contatto di rallentamento davanti al contatto di arrivo.

- Le locomotive convenzionali non fornite di motore con proprietà di marcia efficienti possono, presentare forti differenze di prestazioni sulle pendenze in salita ed in discesa. Abitualmente si deve riadattare manualmente le velocità del treno.

Dovreste studiare la possibilità di installare contatti di adattamento della velocità nei tratti di linea in salita ed in discesa .

L'arresto immediato delle locomotive convenzionali al punto di arrivo è ugualmente accertato con "STOP".

- Si suggerisce che concediate il tempo sufficiente per l' esecuzione di ogni itinerario e per le pause quando stendete un orario. Se i movimenti continui dei treni non sono realistici sulla rete ferroviaria reale perchè dovrebbero esserlo sulla ferrovia in miniatura?

La documentazione dei vostri itinerari, in forma scritta a mano o su un tabulato, faciliterà l'inserimento dei dati nei vostri orari.

11 – CONTATTI DI RISPOSTA

11.1 Sistema e funzioni

In alternativa al sistema orario di WIN-DIGIPET, il sistema dei contatti di richiesta di WIN-DIGIPET vi consente di far funzionare automaticamente i treni sul vostro impianto tramite la retroazione del tracciato che consiste nella possibilità di eseguire determinate azioni in conseguenza della chiusura di un contatto lungo il tracciato.

Questa possibilità viene svolta da opportuni moduli, detti appunto “moduli di retroazione” che vengono collegati alla centrale di controllo e che possono venire “letti” quando necessario.

La retroazione si basa sull'insieme di due elementi: il **contatto di binario** che deve segnalare la presenza di un treno ed il **circuito elettronico che deve memorizzare la chiusura del contatto stesso**.

Nel funzionamento automatico, la chiusura di un contatto di binario normalmente provoca la richiesta di un itinerario per il treno che sta chiudendo il contatto. Quindi un contatto di binario deve poter segnalare la presenza del treno anche se esso è fermo ad un segnale rosso sul tratto interessato.

Se, ad esempio, supponiamo che un treno sia fermo all'ingresso della stazione con il segnale al rosso, se si è fatto in modo che in corrispondenza del segnale esso chiuda un contatto, questa chiusura può essere associata alla richiesta di tutti i possibili itinerari corrispondenti all'ingresso in tutti i binari di stazione. Se però tutti i binari di stazione sono occupati, il treno dovrà rimanere in attesa che un binario si liberi. Nell'attesa, esso dovrà continuamente richiedere l'ingresso in stazione.

Nell'esempio che precede abbiamo implicitamente introdotto una differenziazione fra due tipi di contatto: il **contatto di richiesta** ed il **contatto di occupazione**. Abbiamo infatti imposto la condizione “se tutti i binari di stazione sono occupati...”. Quindi tutto il processo logico ha senso solo se all'ingresso della stazione vi è un contatto di richiesta, e se in ogni binario di stazione vi è un contatto che segnala l'occupazione del binario stesso.

Fisicamente, i contatti di occupazione non differiscono assolutamente da quelli di richiesta: entrambi i tipi di contatto devono infatti segnalare la presenza di un treno, anche se fermo sul binario. Logicamente, invece, questi contatti differiscono eccome, poiché ad uno viene associata una richiesta e all'altro una **condizione di commutazione**. Nulla comunque impedisce ad un contatto di occupazione di essere anche un contatto di richiesta: un treno fermo su un binario di stazione può richiedere, tramite il suo contatto, un itinerario di uscita dalla stazione stessa.

Qui è importante il concetto di validità di un itinerario. I contatti permettono anche di rilasciare un itinerario.

Tornando all'esempio di cui sopra, supponiamo che il contatto di occupazione di un binario di stazione si sia liberato. Il treno fermo all'ingresso della stazione potrà allora entrare in quel binario, e l'itinerario di ingresso in stazione risulterà allora un itinerario valido; nessun altro itinerario potrà intersecarlo. Quando però il treno sarà entrato completamente nel binario di stazione, l'itinerario di ingresso potrà essere rilasciato. Il **rilascio** può essere effettuato ancora una volta mediante il contatto del binario di stazione.

In definitiva, le **condizioni di commutazione** dell'itinerario di ingresso ad un binario di stazione si potranno così enunciare:



Contatto di richiesta:

Contatto di binario in corrispondenza al segnale d'ingresso in stazione;

Condizioni per la commutazione dell'itinerario:

Commuta se il contatto del binario X è libero.

Rilascia se il contatto del binario X risulta nuovamente occupato.

Questo è proprio il modo di funzionamento dell'Intellibox e del programma per computer WIN-DIGIPET che sfruttano nelle loro azioni automatiche i cosiddetti moduli di retroazione s88 e Modeltreno 66002.

Quindi, in WIN-DIGIPET 7.1 un contatto di richiesta (=un binario di contatto) è un contatto di retroazione che deve stabilire un itinerario definito non appena un treno passa sopra esso.

Ciascun contatto di richiesta può richiedere fino a **20 itinerari**, allorchè è sollecitato.

Il modo migliore per attribuire gli itinerari ad un contatto di richiesta è quello di redigere una lista che sarà eseguita sequenzialmente allorchè il contatto sarà sollecitato. Gli itinerari sono stabiliti secondo l'ordine raffigurato sulla lista.

Se le condizioni di commutazione e di rilascio del primo itinerario della lista non sono realizzate il programma passa agli itinerari seguenti. Un itinerario nella lista degli itinerari, che non realizza le condizioni di commutazione della richiesta è saltato senza esecuzione e viene eseguito l'itinerario seguente nella lista.

L'itinerario adatto è eseguito, se le condizioni di commutazione di quell'itinerario sono realizzate.

Il sistema del contatto di richiesta di WIN-DIGIPET vi permette di gestire molto facilmente operazioni automatizzate come sistemi di blocco automatici, azionamento automatico di stazioni nascoste o in vista, richieste di itinerari da parte di un convoglio, richieste di binari liberi, ecc.

Tutti gli altri contatti di retroazione che non gestiscono gli itinerari, servono a segnalare l'eventuale occupazione dei binari.

11.2 Progettazione e precauzioni

Prima di cominciare, riflettete sulla scelta dei contatti di richiesta ed annotateli. Inoltre, per attribuire gli itinerari ai contatti di richiesta è egualmente importante tener conto delle condizioni di commutazione e di rilascio degli itinerari che avete registrato nell'editor degli itinerari.

È possibile che voi siate obbligati a dover registrare alcuni itinerari supplementari (con loro condizioni di commutazione e di rilascio).

Prima di lanciare il funzionamento automatico con contatti di richiesta (vedi paragrafo 12.15), ripristinate tutti i dispositivi elettromagnetici nella loro posizione di base (vedi paragrafo 12.4).

Ciò eviterà gli incidenti nei casi in cui la posizione dei dispositivi elettromagnetici fosse stata cambiata manualmente.


È molto importante che il segnale piazzato su un contatto di richiesta passi al rosso dopo che l'asse dell'ultimo veicolo abbia lasciato il contatto. Per cui, nell'editor degli itinerari sotto "**Commutazione aggiuntiva del segnale**" (vedi paragrafo 8,8), è indicato che il segnale è stato messo al "**Rosso**" dopo il rilascio del contatto (contatto LIBERO).

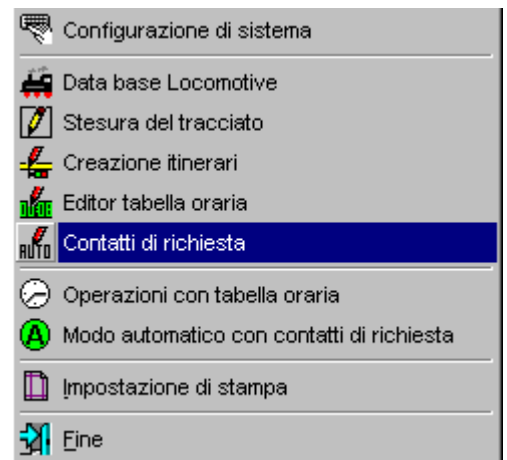
Il funzionamento automatico deve anche essere sviluppato in modo, che tutte le locomotive si arrestino davanti un segnale rosso, nel caso in cui cessi l'utilizzazione nella modalità automatica od il computer non funzioni più.

La lunghezza del binario di contatto di richiesta non deve essere troppo grande, poiché il treno seguente potrebbe entrare nel binario di contatto di richiesta prima che quello precedente la abbia rilasciato. Non ci sarebbe tempo sufficiente fra i due treni, il computer arresterebbe l' automatico.

Di conseguenza, si raccomanda di limitare la lunghezza del binario di contatto di richiesta a 40 cm.

11.3 Editor contatti di richiesta

Nella barra dei menù cliccate su "File" e quindi sull' editor dei contatti di richiesta o sull' interruttore nella barra di simbolo. 



Compare una finestra di dialogo.



Nell'angolo superiore sinistro selezionate un contatto di richiesta. Il numero può anche essere

selezionato direttamente, usando le frecce oppure usando “Modulo s88” e “Connessione”.

Il numero è limitato automaticamente dal numero dei decoder di retroazione, che avete registrato nelle configurazioni di sistema sotto “Sistema digitale” (vedi paragrafo 4.14).

Voi potete assegnare ai contatti di richiesta fino a quattro sezioni automatiche (Automatica 1, 2, 3 o 4). Ciò vi permette di dividere gli automatismi in quattro gruppi che potete lanciare o arrestare separatamente.

Ciò è utile per un impianto composto da molteplici sezioni quali la stazione principale, la stazione secondaria, la stazione nascosta n. 1, la stazione nascosta n. 2.

Selezionate la sezione alla quale volete assegnare il contatto di richiesta. Questa selezione è egualmente visualizzata quando il contatto è stato rifelezionato (scrivete sopra il relativo nuovo numero sul lato superiore sinistro).

Le sezioni nel modo automatico possono essere lanciate ed arrestate dentro il programma principale di funzionamento attraverso i contatti di richiesta (vedi 12.15).

Sul lato destro della finestra si trova la sezione “Richiesta di itinerario” con 20 righe numerate da 1 a 20 (sono possibili per un contatto di richiesta fino ad un massimo di 20 itinerari). Inserite gli itinerari che desiderate assegnare al contatto di richiesta, così come i suoni collegati.

A partire dalla parte superiore, viene attivato il primo itinerario e quindi, in sequenza, tutti gli altri itinerari sino a 20.

L'opzione “Automatico con funzione casuale” è una variante. Se avete selezionato questa opzione, il comando non sarà più eseguito riga per riga nella sequenza dall'alto in basso, ma in sequenza casuale.

11.4 Creazione della lista degli itinerari

Con un clic sul tasto sinistro del mouse selezionate la riga in “Richiesta di itinerario” nella quale un itinerario dovrebbe essere inserito. Nella colonna “Itinerario compare una freccia di selezione sulla quale voi ci cliccate sopra e si apre una lista con tutti gli itinerari. Un doppio clic sull'itinerario desiderato lo copia dentro la riga che voi avete attivato.

Itinerari
E-Hbf GL03
Sh1>Sh2
Sh1a>Sh2a
Sh2>Sh1
Sh2a>Sh1a
Test3

Un'altra possibilità per selezionare e registrare un itinerario è la selezione attraverso la funzione di Start/Destination (vedi 12.5.1). Contrassegnate la riga in cui desiderate registrare l'itinerario ed effettuate la funzione di start/destination.



Cliccate con il tasto destro del mouse sul contatto di partenza e quindi sul contatto di arrivo di quell'itinerario nello schema di tracciato.

La finestra di dialogo “Seleziona Start/Destination” compare nella forma modificata descritta al paragrafo 12.5.1. Viene visualizzata una lista di tutti gli itinerari corrispondenti con il loro testo di identificazione ID e numero interno di identificazione.

Selezionate l'itinerario cliccando su una riga dentro la lista; esso appare in giallo sullo schema di tracciato. Cliccate su “Copia” per l'editor” e quindi sulla riga selezionata dentro la lista. L'itinerario è automaticamente copiato dentro la riga “Itinerario”.

Per inserire un altro itinerario, cliccate su un'altra riga e procedete come descritto precedentemente.

Per eliminare o stampare un itinerario dalla lista, puntate l'indicatore del mouse sulla riga e cliccate sopra con il pulsante destro. Selezionate il comando adatto nel menù contestuale che si apre.

11.5 Suoni all'attraversamento degli itinerari

Un effetto sonoro può essere associato ad un itinerario. L'effetto sonoro è avviato subito dopo l'attraversamento completo dell'itinerario.

Nella colonna "Suono" cliccate sulla riga dell'itinerario a cui volete abbinare l'effetto sonoro. L'itinerario deve essere registrato. Cliccate sulla freccia di svolgimento che compare. Un clic su questa freccia apre la finestra di dialogo che permette di selezionare un suono.



Tutti i files di suoni .WAV della sotto-directory \SUONI di WIN-DIGIPET vengono visualizzati.

Cliccate sul file desiderato. Nel campo superiore della riga compaiono il nome ed il tempo di riproduzione in secondi.

La grande freccia di lettura vi permette di ascoltare e di verificare il suono.

Un clic su "Trasferire" o un doppio clic sul file del suono lo copia nella colonna Suono della riga dell'itinerario.

Il pulsante "Elimina" permette di eliminare dalla lista degli itinerari i files sonori registrati.

11.6 Attivare i contatti di richiesta

Cliccate sulla casella "Attivare" alla destra del numero del contatto di richiesta nella finestra di dialogo.



Il contatto diventa operativo. Il programma principale interroga unicamente i contatti di richiesta la cui casella "Attivare" è contrassegnata.

11.7 Salvataggio

Se la sessione concernente i contatti di richiesta è terminata, senza dimenticarvi di contrassegnare la casella "Attivare", cliccate su "Salva".

Se prima di salvare voi passate ad un altro contatto o voi chiudete la finestra di dialogo, tutti gli input vanno perduti.

11.8 Eliminazione

I contatti di richiesta già registrati possono essere eliminati con un clic sul pulsante "Elimina".

11.9 Registrazione di un altro contatto di richiesta

Nella casella "Contatto di richiesta" nella parte superiore sinistra della finestra di dialogo scrivete il nuovo numero di contatto di richiesta. Poi procedete come descritto al paragrafo 11.3 e seguenti

11.10 Lista di tutti i contatti di richiesta



Un clic sul pulsante "Lista" permette di aprire sulla destra la lista contenente tutti i contatti di retroazione registrati.

I contatti di retroazione, che non servono più come contatti di richiesta sono contrassegnati con - / -.



Win-Digipet 7.1 - Programma per impianti digitali

La riga di un contatto di richiesta è composta::

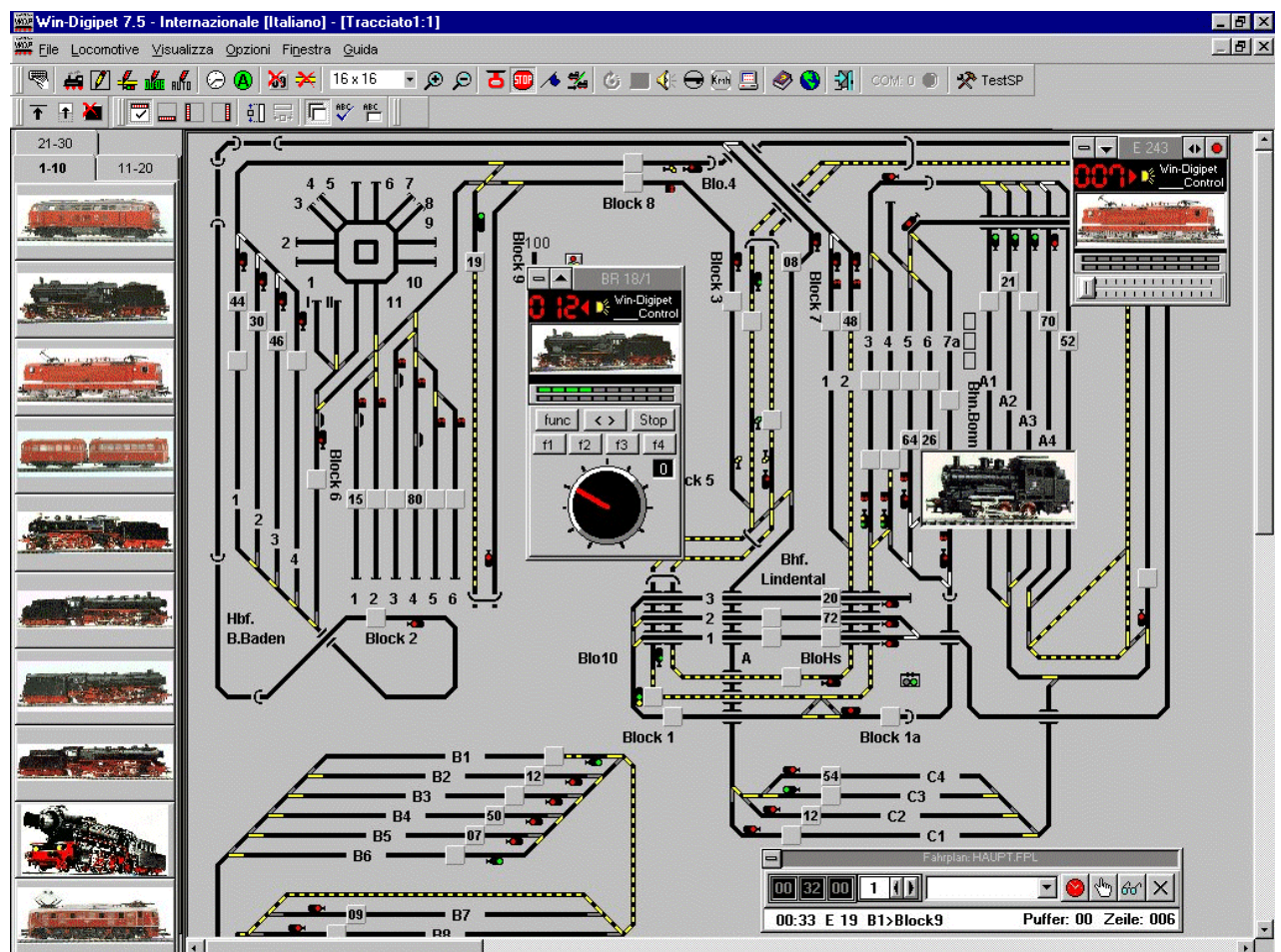
- da un nome dentro una parentesi indicante il nome dell'itinerario per contatto,
- il testo ID del primo itinerario,
- "Attivare" se il contatto di richiesta c'è,
- la zona di automatismo appartenente a quel contatto.

Un doppio clic su una riga della lista carica il contatto nella finestra di dialogo e voi lo potete immediatamente trattare.

12 – FUNZIONAMENTO DELLA FERROVIA IN MINIATURA CON WIN-DIGIPET 7.1

12.1 Generale

Ormai avete registrato tutti i diversi dati della vostro impianto ferroviario, creato lo schema di tracciato, creato gli itinerari, gli orari o gli automatismi per i contatti di richiesta. Quindi, i requisiti preliminari sono soddisfatti e voi potete gestire confortevolmente ed efficientemente il vostro impianto con WIN-DIGIPET 7.1.

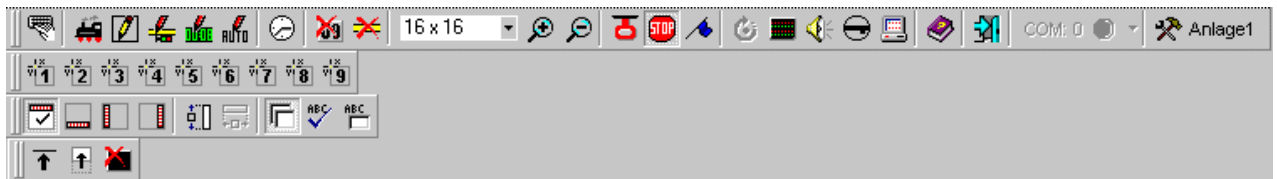


Voi comandate e controllate il vostro impianto con lo schema di tracciato di WIN-DIGIPET, una postazione di comando centralizzata.

In questo capitolo 12 sono presentate tutte le funzioni di controllo ed il loro funzionamento. Vengono fatti riferimenti ad altre parti di questo manuale ai capitoli da 4 a 11 per ulteriori precisazioni.

Quando iniziate WIN-DIGIPET 7.1 il vostro schema di tracciato è caricato automaticamente e voi vi trovate nel programma principale. Vedete tutto come lo avete lasciato nella vostra precedente sessione. La finestra dello schema di tracciato (6.2), il fattore d'ingrandimento e riduzione dello zoom (6.2.4), il pannello di controllo loco (5.10.1) e la posizione della barra di selezione delle locomotive (vedi 12.10.1).

La versione di WIN-DIGIPET 7.1 dispone di quattro barre degli strumenti standard:




- Barra principale dei simboli
- Loco Controller
- Visualizza
- Partizioni dello schermo

Una “barra principale dei simboli”, una “barra delle partizioni dello schermo”, una barra “Loco Controller” ed una barra “Visualizza barra delle locomotive”.

Inoltre possono esistere barre dei simboli personalizzate definite dall'utente. Le modalità d'impiego delle barre degli strumenti sono descritte nel paragrafo 3.7.

Le barre degli strumenti sono visibili o meno, a seconda delle configurazioni (4).

12.2 Configurazioni di sistema

Potete accedere alle configurazioni di sistema attraverso “File” – “Configurazioni di sistema” o tramite l'interruttore nella barra di simbolo.  Questa parte di programma è descritta nel capitolo 4. Mentre gestite il vostro impianto ferroviario, potete fare i cambiamenti nelle configurazioni di base del sistema.


12.3 Comando dei dispositivi elettromagnetici

Puntate l'indicatore del mouse sul dispositivo elettromagnetico da commutare. Il puntatore si trasforma in una mano. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse quante volte è necessario affinché il dispositivo elettromagnetico occupi la posizione voluta.

I deviatori a tre vie e gli incroci doppi possono richiedere tre o quattro clic. Potete commutare gli articoli elettromagnetici a volontà.

Per i deviatori doppi rappresentati in diagonale da un deviatoio orizzontale ed uno verticale (6.3.1), aveti ciascuno un proprio indirizzo, fate attenzione a mettere i due deviatori in posizione “diritta” prima di una messa sul “deviato” (7.2).

12.4 Configurazioni base dei dispositivi elettromagnetici

Da “Opzioni” – “Eseguire configurazione di base” o cliccando sull'interruttore nella barra di simbolo,  voi comandate la commutazione dei dispositivi elettromagnetici nella loro posizione di base come la avete definita nella loro configurazione (7.2).

12.5 Commutazione degli itinerari

12.5.1 Uso della funzione Start/Destination (Partenza/Arrivo o Inizio/Fine)

Cliccate con il tasto destro del mouse sul punto di partenza dell'itinerario voluto e quindi con il tasto destro del mouse sul punto di destinazione (contatto di partenza, contatto di destinazione).

Compare la finestra di dialogo “Seleziona Start/Destination”. Tutti gli itinerari che il sistema ha trovato sono visualizzati in una lista, con il loro testo di identificazione ID ed il loro numero interno ID di identificazione.



Sotto “Messaggi” potete vedere i messaggi speciali: “itinerario non trovato” (se l' itinerario voluto non fosse stato registrato) ed avvisi di itinerari incrociati bloccati.

Selezionate l' itinerario desiderato con un clic sulla sua riga. Esso apparirà sullo schema di tracciato nel colore giallo lampeggiante cioè “Pronto da passare”. Cliccate quindi sul pulsante “Commutare”; l'itinerario è allora attivato e non lampeggia più sullo schermo. Un treno adesso circola.

Ora avete due possibilità:

- Cliccare sopra “Solo commutare”; l' itinerario è attraversato e smette di lampeggiare.
- Se l' interruttore “Commutare + Controllare” è attivato, cioè un indirizzo digitale è contenuto nel campo della visualizzazione di numero del treno del contatto di partenza di questo itinerario, il “WIN-DIGIPET-Control” si apre una volta cliccato e le locomotive muovono automaticamente. I valori di partenza dell' accelerazione e della velocità sono prelevati dal data base locomotive. È necessario quindi che questi dati siano stati registrati e la velocità di partenza sia più grande di 0 (vedi 5.5). La locomotiva si arresterà automaticamente non appena ha raggiunto il contatto di destinazione di quell' itinerario.

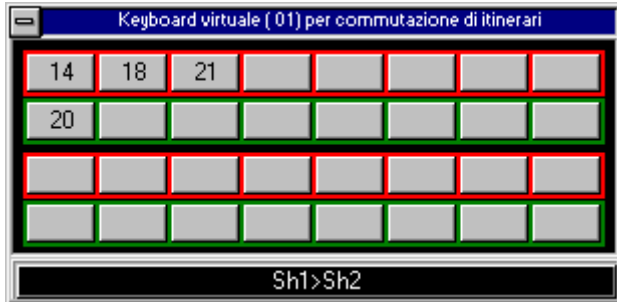
L' itinerario è mascherato nello schema di tracciato non appena il treno ha raggiunto il contatto della destinazione.

Le richieste dei contatti possono venir attivate o disattivate attraverso “Opzioni” –


“Interrogazione con la funzione Start/Destination”. Interrogazione con funzione inizio/fine

Si raccomanda di disattivare questa funzione se volete stabilire degli itinerari senza fare circolare dei treni.

12.5.2 Uso della keyboard virtuale



Questa funzione di comando v permette di stabilire assai rapidamente i **32** itinerari più utilizzati. I preparativi sono descritti nel paragrafo **8.10**.


Nel menù “Opzioni” cliccate su “Keyboard virtuale degli itinerari” o sull' interruttore nella barra di simbolo:  Compare la keyboard virtuale degli itinerari.. Spuntate sul tasto di comando con il numero di identificazione ID dell' itinerario che desiderate passare: La relativa descrizione è visualizzata nella riga inferiore. Cliccate sul tasto di comando per commutare l'itinerario. L' itinerario è passato, se tutti gli stati di commutazione sono riempiti e controllati. Sennò, sarà visualizzato un messaggio.

12.6 Cancellazione rapida degli itinerari

Tutti gli itinerari possono essere cancellati attraverso:


Il menù contestuale selezionato con il pulsante destro del mouse: “Cancella tutti gli itinerari”;


Il tasto di funzione F7 della tastiera;

l' interruttore nella barra di simbolo. 

Per cancellare un solo itinerario, fate doppio clic con il pulsante destro del mouse sulla funzione “Start/Destination” , poi cliccate su “Cancella” nella finestra di dialogo “Seleziona Start/Destination”.

12.7. Modifiche dello zoom

Le regolazioni dello zoom dello schema di tracciato sono effettuate attraverso “Visualizza” – “Zoom +”/zoom –“ o nel menù contestuale ottenuto tramite il pulsante destro del mouse o tramite i simboli della lente d'ingrandimento nella barra di simbolo. 

Una regolazione diretta dello zoom può anche essere ottenuta cliccando sulla freccia visualizzata vicino al testo nella barra di simbolo.  16 x 16

12.8 Selezioni di sezioni dello schema di tracciato



Le sezioni dello schema di tracciato registrate nell'editor dello schema di tracciato (**6.3.3**), possono essere visualizzate sullo schermo con un clic sull'icona relativa nella barra degli strumenti “Sezioni dello schema di tracciato” o attraverso il menù contestuale selezionato tramite il pulsante destro del mouse.

12.9 Funzionamento della piattaforma girevole

Potete caricare la piattaforma girevole in diversi modi:

Tramite “Visualizza lo schema di tracciato” – “Piattaforma girevole”;

Tramite il menù contestuale selezionato con il pulsante destro del mouse;

Tramite l' interruttore nella barra di simbolo 

Tramite un clic sulun simbolo della piattaforma girevole collocata nel vostro schema di tracciato (6.3 e 6.3.1).

Per le modalità d'impiego della piattaforma girevole, vedi paragrafo 9.6.

12.10 Comando delle locomotive

12.10.1 Selezione loco

Tutte le locomotive della categoria “**On Layout**” registrate nel data base locomotive (5.9) cioè realmente funzionanti sul vostro impianto, sono visualizzati nella selezione di “Loco”. Sul bordo dello schermo vi è una barra con le immagini della vostra lista delle locomotive (5.10.3).






Per una selezione rapida sono registrate sino ad un massimo di 10 locomotive nel modulo display. Il modulo display si aggiorna automaticamente quando voi inserite una nuova locomotiva, ne eliminate una o la piazzate sul modulo display.



Un clic sul modulo display, sopra l' immagine, visualizza le locomotive per la vostra selezione.



Potete modificare la posizione di questa barra degli strumenti tramite il menù “Locomotive” – “Posizione” o nella barra degli strumenti delle locomotive.

Voi potete selezionare “Basso orizzontale”  o “Alto orizzontale”  o “Sinistra verticale”  o “Destra verticale” 

Dal menù “Locomotive” – Visualizza” potete cambiare la modalità di visualizzazione in “Solo immagini”  “Solo testo”  “Immagini e testo” .

È possibile che la barra di selezione locomotive diventi molto piccola, se la risoluzione dello schermo è regolato “High”. Potete registrare l'altezza della barra locomotive con “Aggiustamento dell'altezza”  o la larghezza con “Aggiustamento della larghezza” . Ciò può essere effettuato in base al vostro gusto.


La spunta o meno sulla selezione “Barra delle locomotive” nel menù “Locomotive” visualizza o nasconde la barra delle immagini delle locomotive.

Un clic con il pulsante destro del mouse sull'illustrazione della locomotiva nella barra degli strumenti permette di selezionare i mezzi che volete comandare da WIN-DIGIPET 7.1.

Ogni volta compare immediatamente nello schema di tracciato la grande sezione comandi della locomotiva selezionata (grande pannello di loco) – 5.10 con i dati corrispondenti, quali l'

indirizzo digitale, il codice categoria di loco, ecc.


Un clic sull'immagine nella barra degli strumenti permette, mantenendo premuto il tasto di sinistra del mouse, di trascinare la locomotiva in un campo di numero di treno (vedi paragrafo 12.13.2).


Un clic con il tasto sinistro del mouse su un campo del numero di treno (contenente un indirizzo digitale) , attiva immediatamente il grande pannello di controllo di loco della locomotiva corrispondente.




12.10.2 Pannello comandi locomotive („Loco-control“)

La posizione ed il formato di questi pannelli può essere modificata attraverso il menù “Finestra” o i comandi della barra delle locomotive.

“Minimizza tutte le manopole”  : tutti i pannelli comandi visualizzati nello schema di tracciato sono trasformati in “Piccolo Loco-control” (5.10.1). Lo stesso si verifica premendo il tasto funzione **F3** sulla tastiera del vostro computer.

“Posiziona manopole in alto”  : tutti i pannelli comandi visualizzati nello schema di tracciato vengono ridotti e spostati nel bordo superiore dello schermo. Lo stesso si verifica premendo il tasto funzione **F2** sulla tastiera del vostro computer.

“Chiudi tutte le manopole”  : tutti i pannelli comandi sono mascherati e chiusi. . Lo stesso si verifica premendo il tasto funzione **F4** sulla tastiera del vostro computer.

Con la funzione di drag/drop (trascina e rilascia) potete posizionare dovunque le sezioni comandi di loco sullo schermo (5.10.1).

12.10.3 Conduzione delle locomotive con WIN-DIGIPET

Utilizzate a questo scopo il pannello di controllo delle locomotive. Le caratteristiche sono state illustrate nel paragrafo 5.10.1.



Attenzione: un doppio clic sulla barra del titolo “Win-Digipet-Control” permette la visualizzazione della finestra di dialogo “Cambia i dati delle loco” (5.10.1).



Senza passare per il data base locomotive, potete modificare la velocità minima, la velocità massima, l'accelerazione, la velocità di partenza ed il senso di marcia possono essere modificati là immediatamente (confermare con “OK”). Ciò rappresenta un vantaggio apprezzabile.

I possessori dell'Intellibox possono utilizzare l' interruttore “Direzione”, quale senso di marcia salvato della corsa, coordinato con il controllo del senso di marcia di WIN-DIGIPET”.

Sul lato inferiore sinistro sono visualizzati il numero di ore di funzionamento e l' intervallo di manutenzione.

“Tutte le locomotive alla velocità iniziale”. Prima di attivare dal menù “Opzioni” - “Tutte le locomotive alla velocità iniziale”, oppure cliccando sull' interruttore nella barra di simbolo, dovreste assicurarvi che avete approntato tutte le misure precauzionali. Tali misure sono descritte nel paragrafo 5.5 sotto velocità iniziale.

Tramite “Opzioni” - “Autoingrandimento locomotiva attiva” potete vedere la locomotiva attualmente gestita in una grande immagine. Ogni volta che voi selezionate un pannello di comando, la locomotiva relativa viene visualizzata in forma ingrandita nella finestra “Zoom loco selezionata”.



12.10.4 Conduzione delle locomotive con il quadro comandi Märklin

Per trasferire la conduzione di una locomotiva dalla sezione comandi di loco di WIN-DIGIPET ad un' unità di controllo di Märklin, fornite l' indirizzo della locomotiva all' unità di controllo Märklin (6021/80f) e gestite la locomotiva da lì. Annullate la sezione comandi di loco.

Importante - soltanto con il sistema Märklin-Digital: non dovete usare l' indirizzo **68** che viene riservato per uso interno di programma.

Per trasferire la conduzione di una locomotiva dall'unità centrale Märklin a WIN-DIGIPET: attivate la sezione comandi di loco della locomotiva interessata e fornite un indirizzo diverso all'unità centrale Märklin.

12.10.5 Trazioni multiple

Doppia trazione: loco 1= loco di testa, loco 2 = loco trainato;

Tripla trazione: loco 1= loco di testa, loco 2 e 3 = loco trainati.

Tali multitrazioni possono essere realizzate facilmente ed in maniera sicura in WIN-DIGIPET 7.1.



Trascinate la sezione comandi di loco della locomotiva principale (loco 1) dal pannello di selezione delle locomotive sullo schermo. Tenendo premuto il tasto di sinistra del mouse, trascinate la loco 2 dal pannello di selezione locomotive in cima all' immagine della loco 1 nella sezione comandi di loco: l' indirizzo digitale della loco 2 è visualizzato in colore rosso sul lato inferiore sinistro dell' immagine. Ciò indica che è stata stabilita una doppia trazione.

La loco 2 è mascherata nel pannello di selezione di loco. Essa non può più venir selezionata sino a quando la doppia trazione non sarà annullata.

Un messaggio viene visualizzato se la direzione di marcia della loco 1 è diversa rispetto alla direzione di marcia nella locomotiva trainata.

Cambiate la direzione di marcia della locomotiva trainata e ripetete l' operazione descritta precedentemente per la doppia trazione.

Se un terzo loco è collegato alla locomotiva principale (trazione tripla), il relativo indirizzo digitale è visualizzato in colore rosso sulla destra della parte inferiore dell' immagine.

Le locomotive trainate sono comandate unicamente dalla sezione comandi della locomotiva principale. Ciò egualmente si applica nel caso di funzionamento del sistema orario.


Allorchè voi chiudete il programma, le multi-trazioni vengono registrate. Esse sono ristabilite all' inizio del programma.

Se voi cliccate sull'indirizzo digitale rosso di una locomotiva trainata nella sezione comandi (controllo di "WIN-DIGIPET"): la locomotiva trainata non può essere controllata, ma potete controllare se la velocità del loco trainato sia equivalente o meno alla velocità del loco principale. La velocità è visualizzata sui punti di velocità alla destra della leva di comando. Se si presenta la necessità di regolare la velocità, aprite la finestra con le caratteristiche della locomotiva trainata con un doppio clic sulla barra del titolo "Win-Digipet Control" e modificate, secondo i casi, la velocità minima o la velocità massima.

Un clic con il pulsante destro del mouse sull'indirizzo digitale rosso di una locomotiva trainata annulla la trazione multipla nella sezione comandi locomotive (dopo che un avvertimento è stato visualizzato). Le locomotive liberate sono nuovamente disponibili sulla barra delle locomotive.





12.11 Arresto di emergenza

In qualsiasi momento del programma potete attivare un arresto di emergenza premendo il tasto funzione **F9** sulla tastiera del vostro computer.


Potete attivare l' arresto di emergenza anche attraverso "Opzioni" – "Arresto di emergenza" o tramite l' interruttore nella barra di simbolo. 

12.12 Opzioni varie

Il menu "Opzioni" dà accesso a:

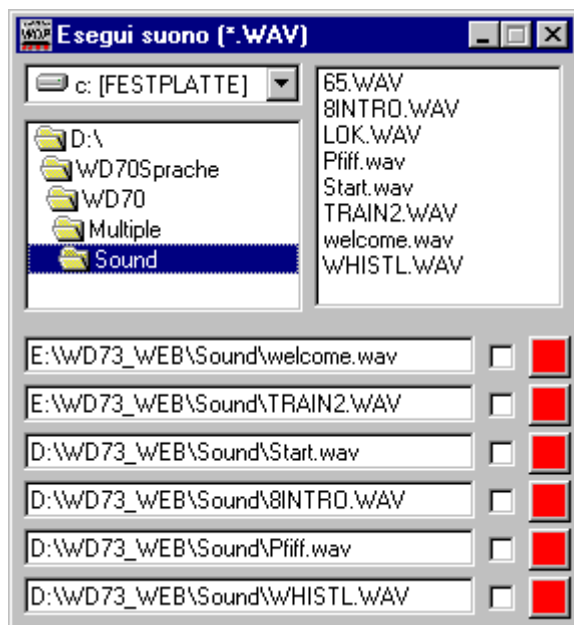
- "Arresto/Partenza di tutte le loco"  Arresto/Partenza di tutte le loco **F8**
Il vostro impianto non è spento, al contrario dell' arresto di emergenza, ma tutte le locomotive sono passate a velocità 0 (il simbolo STOP è rosso ) ovvero la velocità delle locomotive è ristabilita (il simbolo STOP è verde ) .
- In qualsiasi momento del programma potete attivare questa funzione premendo il tasto funzione **F8** sulla tastiera del vostro computer;
- Il monitor s88 (vedi il paragrafo 7.5)  s88-Monitor ;
- "Mostra numero contatti di richiesta". Mostra numero contatti di richiesta
Voi potete contrassegnare questa casella per un breve controllo dei numeri dei contatti di richiesta registrati. Tutti i numeri dei contatti nello schema di tracciato vengono visualizzati, tuttavia la visualizzazione dell'occupazione di settori del tracciato è disattivata. La visualizzazione dell'occupazione di settori del tracciato funzionerà nuovamente allorchè voi avrete deselezionato questa opzione

A volte questi numeri sono difficilmente leggibili sullo schermo. Però se voi cliccate con il pulsante sinistro del mouse su uno di questi numeri, esso vi apparirà ingrandito (funzione dello zoom);

- Effetti suoni  **Esegui suono** ;
Durante il funzionamento della ferrovia in miniatura parecchi suoni possono essere riprodotti o attivati (suoni).

Il campo alla destra della lista di tutti i files aventi l'estensione . WAV sono memorizzati nella directory \SOUND di WIN-DIGIPET. Tuttavia, voi potete selezionare tutti gli altri files sul vostro disco rigido.

Un doppio clic sul nome del file permette di aprirlo.




Voi potete raggruppare fino a 6 file di suoni in un file permanente. Mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse, scegliete il file . WAV nella lista e trascinatelo con il tasto sinistro del mouse per inserirlo in uno dei files permanenti.

Il pulsante rosso sulla riga del file consente la riproduzione.

Note:

Soltanto quando usate il sistema digitale Intellibox, può essere raggiunto il menù "Intellibox":

Visualizzazione delle condizioni dell' Intellibox:  una nuova finestra visualizza lo stato del sistema dell'Intellibox con tutte le sue configurazioni attuali (compresa la velocità di trasmissione dei dati, il numero di versione, ecc.).

Condizione attuale di tutte le locomotive:  Una nuova finestra si apre e visualizza tutti gli indirizzi attuali di tutte le locomotive, la loro direzione di marcia e le funzioni.

Cliccando su "COM x" nella barra dei simboli si ripristina il funzionamento dell'Intellibox tramite il computer.

12.13 Visualizzazione dei numeri dei treni

12.13.1 Generale

La visualizzazione dei numeri dei treni necessita dei requisiti seguenti:

Avete disposto i simboli con i numeri del treno all'interno dello schema di tracciato (**6.3.1**);

Avete associato a ciascuno di questi simboli un numero di contatto di risposta (**6.3.1** e **7.4**);

Avete altresì inserito, per ciascun itinerario, nell'editor degli itinerari un numero di contatto di risposta per il contatto di partenza ed un altro per il contatto di arrivo (**8.6**).

La visualizzazione dei numeri dei treni funziona correttamente se i movimenti dei treni in circolazione sono condizionati attraverso la commutazione dell'itinerario (Funzione Inizio/Fine) secondo gli orari o in traffico automatico tramite i contatti di richiesta.

D'altra parte, se voi collocate un treno dopo aver commutato **individualmente** ciascun dispositivo elettromagnetico del relativo itinerario, la visualizzazione del numero del treno non funzionerà correttamente o non funzionerà affatto.

Se nel frattempo voi avete trasferito una o più locomotive dall'impianto alla vetrina e viceversa, ciò farà sì che gli indirizzi digitali concorderanno ancora ma l'immagine della locomotiva non coinciderà più.

12.13.2 Visualizzazione dei numeri dei treni attraverso i contatti di risposta


Verificate che "Nascosto: contatto iniziale libero. In mostra: contatto finale raggiunto" sia selezionato nelle configurazioni di base del sistema (vedi **4.3.3**).

Scegliete nella barra di selezione delle locomotive (**12.10.1**) il mezzo che volete condurre. Mantenendo il tasto di sinistra del mouse premuto, trascinate l'indicatore del mouse sul simbolo relativo del numero del treno e liberate il tasto di sinistra del mouse. L'indirizzo digitale della locomotiva (che corrisponde al numero del treno) compare immediatamente nel pannello di numero del treno. Questo campo rappresenta il contatto di partenza dell'itinerario.

Se nella configurazione di sistema voi avete selezionato "Mostra immagine automaticamente se il mouse passa per l'etichetta" (**4.3.3**), l'immagine della locomotiva compare immediatamente quando voi puntate l'indicatore del mouse sul simbolo del numero del treno.

Se voi cliccate sul simbolo nel quale si trova un numero di treno, viene visualizzato immediatamente il pannello di comando della locomotiva, il che vi permette di condurla.

Il pulsante destro del mouse permette di eliminare la visualizzazione del numero del treno.

Voi potete cancellare tutti gli inserimenti dei numeri dei treni nei simboli tramite il menù "Visualizza" – "Elimina tutti i numeri dei treni" o tramite l'interruttore  nella barra di simbolo.

Commutate l'itinerario e fatevi passare il treno sopra (**12.5**): Il numero del treno sarà cancellato nel punto di partenza allorché il treno lascia il contatto di partenza; il numero del treno sarà visualizzato quando il treno raggiunge il contatto di arrivo. Lo stesso avviene nel funzionamento con il sistema orario o nella circolazione automatica con i contatti di richiesta.

12.13.3 Visualizzazione del numero del treno senza i contatti di risposta


Accertatevi di aver selezionato “Dal contatto iniziale a quello finale senza utilizzare i contatti di retroazione” in “Mostra i numeri dei treni” nella finestra di dialogo della configurazione di base del sistema.

Inoltre, in “Opzioni” disattivate “Seleziona con funzione Inizio/Fine o Start/Destination”.

Procedete quindi come descritto nel paragrafo 12.5. Allorchè voi comandate “Stabilire l’itinerario”, il numero di treno salta dal simbolo di partenza al simbolo d’arrivo. Lo stesso avviene nel funzionamento con il sistema orario od in circolazione automatica con i contatti di richiesta

12.14 Operazioni con Tabella oraria

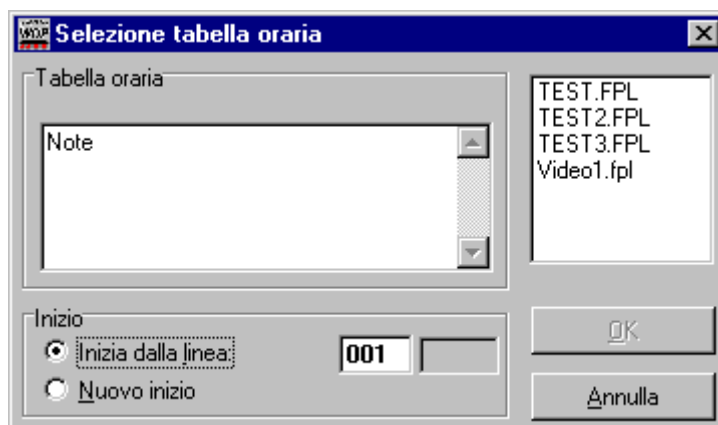
12.14.1 Accesso; Scelta di un orario

Cliccate su “File” – “Operazioni con tabella oraria” o sull’ interruttore nella barra di simbolo: 

Le registrazioni e le altre condizioni necessarie sono state illustrate nel paragrafo 10 (Funzionamento del sistema orario).



La finestra di dialogo “Selezione di un orario” compare contenendo i nomi di tutti gli orari registrati finora.



Cliccate sul nome dell’orario che voi volete eseguire. Esso sarà contrassegnato in azzurro e sul lato superiore sinistro appare la visualizzazione di partenza: mome dell’ orario e, dalla relativa prima riga, l’orario di partenza, la locomotiva e l’ itinerario. Più sotto sono visualizzate le vostre note collegate, se ce ne sono.

Se desiderate iniziare questo orario a partire dalla relativa prima riga, selezionate “Partenza”. Nel campo sulla destra di “A partire dalla riga”: compare il numero della prima riga dell’orario “001”. Confermate con “OK”. Se, tuttavia, questo orario precedentemente fosse stato interrotto e memorizzato a partire da un dato numero della riga, ciò comparirà automaticamente nel rettangolo destro. In tal caso voi potete iniziare l’ orario a partire da questa riga selezionando “A partire dalla riga”. Nel campo grigio sulla destra figura il numero massimo delle righe di questo orario (4.2.1). Confermate con “OK”.



Inoltre, voi potete iniziare qualsiasi orario selezionato a partire da un numero di riga qualunque. Per fare così, selezionate “A partire dalla riga”. Cliccate nel primo campo sulla destra e scrivete sopra il numero della riga dalla quale l'orario dovrà essere eseguito. Confermare con OK.

12.14.2 Controlli prima della partenza in una Tabella oraria

Prima di iniziare un orario, il programma controlla che voi abbiate collocato le locomotive interessate sul loro contatto di partenza corretto.

Questa **verifica dei contatti di partenza** è particolarmente importante. In questo contesto, dopo ogni conferma con un “OK” della scelta di un orario, la finestra di dialogo “Verifica dei contatti di partenza” viene automaticamente visualizzata. Tutti i contatti che non sono occupati non vengono visualizzati. Se tutti i contatti sono correttamente occupati, viene visualizzato nella finestra il messaggio “Tutto è OK”.

Collocate i treni nella posizione di partenza e cliccate su “Verifica dei contatti di partenza” per iniziare una nuova verifica, fino a che il messaggio “Tutto è OK” compare.



La verifica dell'occupazione corretta dei contatti di partenza interviene in qualsiasi inizio di un orario (prima riga o altra riga), nel passaggio ad una tabella oraria “appesa”, o che ripete l'orario (vedi **10.14**).

Se un orario comincia con una riga successiva rispetto alla prima (“A partire dalla riga...”, ecc.), il sistema verifica l'occupazione corretta di tutti i contatti che devono essere considerati come contatti di partenza di questa riga.

Tutti gli indirizzi delle locomotive sono trasferiti automaticamente nei campi della visualizzazione del numero del treno dei contatti di partenza, cliccando su “Continua” se l'interruttore corrispondente “Traferisci automaticamente nei campi della

visualizzazione del numero del treno dei contatti di partenza l'indirizzo del treno” è attivata. Ciò vi consente di non dovervi più concentrare sulla visualizzazione del numero del treno e della corretta occupazione dei contatti di partenza.

Dovete selezionare gli indirizzi digitali delle locomotive a partire dalla selezione locomotive e trasferirli nei simboli del numero del treno (come descritto nel paragrafo **12.13.2**) all'inizio di ogni tabella oraria, se la struttura della tabella oraria non permette la suddetta funzione o voi la avete disattivata.

Se voi utilizzate l'Intellibox, il pulsante “Direzione di marcia” vi permette di verificare automaticamente il senso di marcia corretto della locomotiva per questo orario. Nel campo dell'elenco viene visualizzato il senso di marcia di tutte le locomotive della tabella oraria. Grazie a questa veritiera risposta, voi non avete la necessità di un controllo manuale come nel sistema digitale Märklin (vedi paragrafo **12.14.3**).

Il pulsante “Annulla” permette di abbandonare la verifica senza iniziare l'orario e di ritornare sulla finestra di dialogo della scelta dell'orario.

12.14.3 Partenza e normale esecuzione della Tabella oraria

Dalla finestra di dialogo “Verifica dei contatti di partenza” cliccate su “Continuare”.

L'indirizzo digitale di tutte le locomotive viene visualizzato automaticamente sui simboli dei contatti di partenza concernenti l'orario. Voi non dovete più preoccuparvi di verificare la visualizzazione corretta.

Il pannello di comando dell' orario compare sul lato destro superiore dello schermo.



Sull'estrema sinistra esterna vedete l'orologio della ferrovia in miniatura (in ore:, minuti, secondi). Esso inizia a funzionare un minuto prima dell'orario di partenza della prima riga dell'orario.

Accanto ad esso, il pannello in bianco visualizza il fattore temporale (da 1 a 15) che voi avevate determinato nelle configurazioni di base del sistema (vedi 4.2.4).

Le frecce di selezione vi permettono di modificare **temporaneamente** questo fattore. La regolazione del fattore temporale effettuata nelle configurazioni di base del sistema non può essere modificata; compare nel pannello del fattore temporale ogni volta che il programma principale è caricato. Come descritto nel paragrafo 10.5, una modifica temporale può falsare tutti o parte degli orari di arrivo.

Nel campo di commento alla destra delle frecce di selezione, vicino al pannello del fattore temporale, è contenuta la memoria nel buffer degli itinerari (vedi 12.14.5). Voi avete definito il relativo numero massimo di righe nella configurazione di sistema (4.2.1).

Più a destra si trova l'interruttore di “Partenza” nella forma di un orologio (verde = comando di partenza, rosso = comando di arresto), seguito da una “Mano” (stabilire manualmente gli itinerari ordinati nel buffer degli itinerari), degli “Occhiali” (visualizzazione dei contatti non raggiunti) e una “Croce” (annullare).

Nella barra in basso del pannello di comando dell' orario (barra delle operazioni), viene visualizzata, nella parte sinistra, la riga oraria seguente ad eseguire e nella parte destra il nome della riga nel buffer degli itinerari, nonché il numero della riga visualizzata sulla sinistra.

Inizialmente, accertatevi che tutte le locomotive dell' orario selezionato siano posizionate nel senso corretto di marcia, evitando che si muovano involontariamente in direzione diversa rispetto a quella attesa con l' inizio dell' orario. Accertatevi parimenti, che alcuna di queste locomotive non sia selezionata su un' unità di controllo Märklin.

Iniziate l' orario con un clic sull' interruttore di partenza. Il relativo colore cambia da rosso a verde e l' orario comincia funzionare.

Potete anche usare il tasto funzione F12 sul vostro computer alla partenza e arresto della tabella oraria

Dal momento che l'orario dell'impianto ferroviario in miniatura diventa uguale all'orario di partenza di una riga oraria, quella riga sarà eseguita. I deviatori ed i segnali dell' itinerario relativo sono commutati, la locomotiva relativa parte, si muove lungo il relativo itinerario, fa eseguire i comandi ai contatti intermedi (se ce ne sono) e si arresta alla conclusione dell' itinerario.

Questa sequenza di funzionamento è soggetta a determinate condizioni.

Una riga dell' orario sarà eseguita soltanto se le condizioni di commutazione sono riempite. Se non lo sono, l' itinerario non sarà commutato.

Una riga dell' orario sarà eseguita soltanto dopo che la locomotiva relativa abbia correttamente commutato tutti i contatti assegnati all' itinerario precedente.

Se la casella “Controllo aggiuntivo con indicazione del numero del treno” è selezionata (vedi paragrafo 4.2.3), un controllo supplementare è effettuato per verificare che l'indirizzo digitale della locomotiva relativa sul simbolo del contatto di partenza sia esatto. La riga non sarà eseguita, se questo campo è vuoto o l' indirizzo digitale della locomotiva è stato registrato in modo errato.

Tutti gli itinerari che per i suddetti motivi accennati non hanno potuto essere commutati secondo la specifica fornita in un dato momento, sono memorizzati nel buffer degli itinerari (vedi paragrafo 12.14.5).

Il sistema esegue la prima riga dell' orario. Nello stesso tempo la riga seguente dell' orario è visualizzata nella barra delle operazioni. Essa verrà eseguita non appena l'orologio della ferrovia in miniatura raggiunge lo stesso orario dell'orario di partenza della seconda riga dell' orario.

Da allora in poi, la sequenza delle visualizzazioni e l' esecuzione della terza riga, ecc. dell' orario seguiranno come descritto in precedenza.

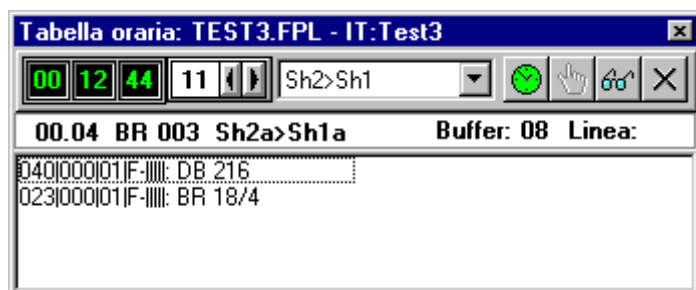
Potete arrestare in qualsiasi momento il funzionamento con il sistema orario con clic sull'interruttore verde dell'orologio che allora diventa di colore rosso. Un secondo clic sull'interruttore lo riporta sul colore verde e permette di riprendere il funzionamento con il sistema orario.

Dopo che l' ultima riga di un orario o, rispettivamente, di un orario appeso sia eseguita completamente, nella barra delle operazioni è visualizzato il messaggio “Fine dell'orario”.

Potete rilanciare l' orario tramite il pulsante di partenza o ritornare nel programma principale attraverso “Annulla” e selezionare un altro orario.

12.14.4 Contatti attivati dal treno

Potete visualizzare i contatti non ancora stati attivati. Cliccate sopra “Occhiali” I contatti non attivati sono elencati nella metà inferiore della finestra di controllo degli orari, visualizzando tutti i contatti ancora da attivare.



12.14.5 Incidenti, fine delle operazioni, ritardi

In caso di incidenti sul vostro impianto, il sistema vi aiuta a riprendere il funzionamento corretto.

Se si produce un incidente (per esempio un deragliamento o una collisione), arrestate



semplicemente il funzionamento con il tasto di funzione **F12**. L' orologio passa dal colore verde al colore rosso e l' orario è interrotto.

Se le conseguenze dell'incidente sono eliminate, un clic sull'orologio permette di riprendere il funzionamento del sistema orario dallo stesso punto.

Se, prima che l' orario raggiunga correttamente la relativa ultima riga, desiderate abbandonare il funzionamento degli orari, a causa d'un incidente o per qualsiasi altro motivo, cliccate sopra "Annulla". L' orario si arresta e venite interrogati:

Orario non ancora concluso! Confermate l'annullamento ?

Lo stato attuale del funzionamento sarà salvato automaticamente!

Un clic su "Sì" salva la riga dell' orario attuale: essa sarà successivamente visualizzata quando questo orario verrà selezionato ancora.

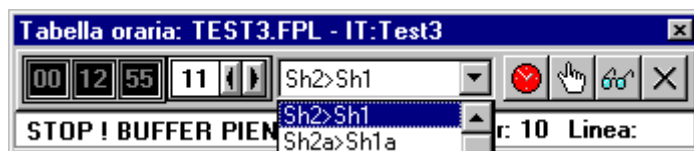
Un orario non è terminato (viene visualizzato "Fine orario") se non quando tutti i suoi contatti sono stati correttamente commutati. Se questo non è il caso ottenete il messaggio:

"Tutti i contatti non sono passati. Confermare l'annullamento".

Se voi rispondete "Sì" . l'orario è terminato senza che tutti gli eventi dei contatti siano stati eseguiti.

Se arrestate l' orario attraverso l'orologio (l' interruttore relativo cambia da colore verde a colore rosso), la riga attuale dell'orario sarà automaticamente salvata e successivamente visualizzata quando questo orario verrà selezionato ancora.

Tutti gli itinerari che non hanno potuto essere eseguiti nei tempi ed a causa di ritardi o incidenti, sono registrati nel buffer degli itinerari. Voi li potete visualizzare nel campo relativo della finestra di controllo degli orari.



Il pulsante "Mano" vi permette d'intraprendere le operazioni richieste per svuotare il buffer. Le modalità di svolgimento di funzionamento dell'orario sono dunque nelle vostre mani.

Se desiderate terminare un orario allorchè il buffer non è ancora vuoto, ottenete il messaggio:

"Buffer non completamente elaborato".

Se il buffer è pieno (**4.2.2**), il funzionamento del sistema orario si arresta automaticamente e viene visualizzato il messaggio seguente:

"Stop! Buffer pieno! "

Il vostro intervento manuale è allora necessario in entrambi i casi.

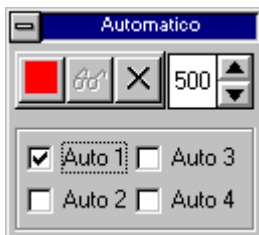
12.15 Operazioni automatiche con contatti di richiesta

Cliccate su “File” – “Modo automatico con i contatti di richiesta” o sull' interruttore nella barra di simbolo. Le funzioni automatiche sono descritte nel capitolo 11.

Vogliate altresì rispettare le condizioni e precauzioni illustrate nei paragrafi 11.1 e 11.2.



La finestra di dialogo “Automatico” compare dopo che abbiate acceduto al funzionamento automatico. Lanciate l'automatismo cliccando nel lato superiore sinistro sul quadrato rosso che diviene allora verde. Voi potete arrestare l'automatismo cliccando sul quadrato verde che diventa allora rosso.



Le vostre locomotive si avviano con il comando “Tutte le locomotive alla velocità iniziale” nel menu “Opzioni” o tramite l' interruttore nell' interruttore di simbolo.

Un clic sul pulsante “Occhiali” permette di aprire nel bordo inferiore della finestra un monitor di sorveglianza chi vi indica il contatto di richiesta sollecitato e l'itinerario stabilito.

Il pulsante “X” annulla il modo automatico.

Le frecce di selezione permettono di modificare l'intervallo (in millesimi di secondo) fra le interrogazioni dei contatti di richiesta. La regolazione di base è di 500 millesimi di secondo (esempio i contatti di richiesta sono controllati due volte al secondo su una commutazione possibile di un itinerario).

La selezione o meno degli automatismi (vedi paragrafo 11.3) vi permette di far funzionare in modo automatico zone parziali del vostro impianto. Il modo automatico può essere inserito/disinserito (vedi paragrafo 11.3), persino durante l' esecuzione del modo automatico stesso.

12.16 Conclusione delle operazioni sull'impianto ferroviario con WIN-DIGIPET 7.1

La conclusione delle operazioni sull'impianto ferroviario avviene in Win-Digipet 7.1 attraverso il menù “File”, cliccando su “Chiudi” o cliccando sull' interruttore nella barra di simbolo.

13 – RISPOSTE A DOMANDE SU QUESTIONI FREQUENTI (FAQ)

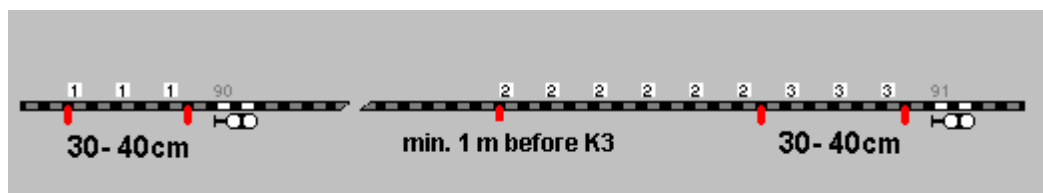
13.1 Dove collocare le sezioni di rilevazione dei miei contatti ?"

In generale, davanti a qualsiasi segnale sull'impianto dovrebbe esistere una zona di contatto lunga approssimativamente 30-40, conosciuta come il contatto di arresto. I comandi a volte non sono trasmessi correttamente alle locomotive, se la zona di contatto è troppo corta.

Una zona di contatto deve essere presente nel punto in cui gradireste che un evento debba avvenire (luce, telex, rallentamento, accelerazione, ecc.).

Un blocco consiste d'un minimo di 3 zone di contatto:

1 Partenza – 2 Rallentamento – 3 Arresto.



Il funzionamento è più sicuro se la presenza del treno viene rilevata su tutta la lunghezza del blocco. Può accadere un incidente se i carrelli si arrestano su una sezione non rilevata.



Per questo itinerario, le condizioni di commutazione sono le seguenti:

Commutare, quando **C2, C3 e C4** sono **LIBERI** e **C1 OCCUPATO**

Rilasciare, quando **C4** è **OCCUPATO**

In più, parecchi eventi dei contatti hanno potuto essere registrati nell' editor degli itinerari.

13.2 „Qual è la differenza fra contatto rilasciato e la condizione di occupato ?"

(vedi anche paragrafi 8.6 e 8.7)

Condizioni di COMMUTAZIONE

Un itinerario può essere stabilito soltanto se le condizioni di commutazione sono riempite. Se le condizioni non sono riempite, l' itinerario è salvato nel buffer degli itinerari. Nel comando manuale della funzione Start/Destination compare un avvertimento .

Condizione di RILASCIO

Tutti i deviatori ed incroci compresi nell'itinerario sono bloccati, non appena le condizioni di commutazione dell' itinerario sono riempite. Un altro itinerario, contenente alcuni dei dispositivi elettromagnetici, non può essere attraversato fino alla conclusione delle condizioni di commutazione dell' altro itinerario ed i dispositivi elettromagnetici siano sbloccati.

Nel contempo, la cancellazione automatica dallo schermo di un itinerario interviene quando tutte le condizioni di rilascio si sono realizzate.

Contatti di PARTENZA/ARRIVO (INIZIO/FINE o START/DESTINATION)

Qualsiasi itinerario ha un contatto di partenza ed uno di arrivo. Il contatto di partenza è collocato davanti il segnale di inizio ed il contatto di arrivo davanti al segnale di fine dell'itinerario. Questi contatti sono usati per la visualizzazione del numero del treno. Allorchè l'itinerario è stabilito, il numero del treno viene trasferito dal contatto di partenza a quello di arrivo secondo la modalità prescelta nelle configurazioni di sistema sotto "Programma" ("Dal contatto iniziale a quello finale senza utilizzare i contatti di retroazione" selezionato o meno).

Il contatto di arrivo di un itinerario può anche essere il contatto di partenza dell' itinerario seguente.

Gli itinerari devono obbligatoriamente contenere le condizioni di commutazione e di rilascio! Ossrvate un esempio sulle condizioni di commutazione e di rilascio.

Un **treno (A)** deve andare dal **contatto 1** sul **binario 2** nel tratto controllato dal **contatto 4**.

The image shows a screenshot of the Win-Digipet 7.1 software interface. At the top, there is a diagram of a railway track layout labeled "Block1" and "Bhf. Bonn". The track has three main lines: "Gl.1" (top), "Gl.2" (middle), and "Gl.3" (bottom). Various signals and contact points are marked with numbers like 1, 2, 4, 90, 94, 95, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. Below the diagram is a window titled "Creazione itinerari" (Itinerary Creation). The window has a menu bar with "Itinerari" and "Opzioni". Below the menu bar is a toolbar with icons for file operations and a status bar showing "14 | E-Hbf GL03 | Einfahrt Gleis 03 Hbf (Beispiel)". The main area of the window is divided into three tabs: "Itinerari", "Condizioni", and "Commutaz. aggiuntive". The "Condizioni" tab is active, showing a list of conditions (C1 to C10) with checkboxes and input fields. C1 is set to "1" and checked "OCCUPATO". C2 is set to "2" and "LIBERO". C3 is set to "4" and "LIBERO". C4, C5, C6, C7, C8, C9, and C10 are all set to empty fields and "LIBERO". Below the conditions list is a section for "Contatti inizio/fine" (Start/End contacts). The "Contatto inizio" (Start contact) is set to "1" and the "Contatto fine" (End contact) is set to "4". To the right of the conditions list is a vertical list of numbers 1, 2, 4, with 4 highlighted in blue.

Nell'editor degli itinerari, registrate le **condizioni di commutazione** seguenti:

Commutare, quando i contatti **2** e **4** sono **LIBERI** ed il contatto **1** è **OCCUPATO**

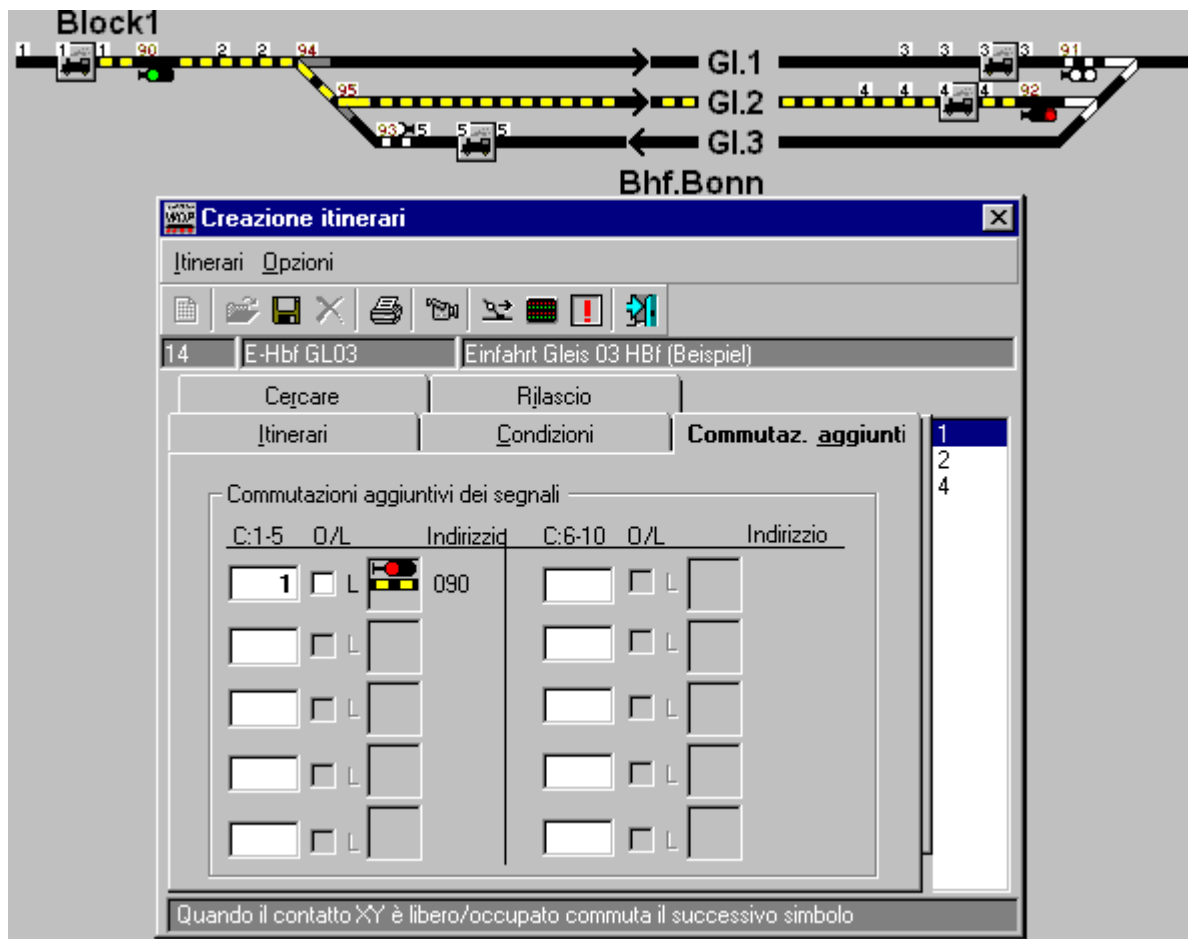
Rilasciare, quando il contatto **4** è **OCCUPATO**

Contatto di partenza: **1**, contatto di arrivo: **4**.

Un **treno B**, in attesa sul contatto **5** del binario **Gl.3**, che deve uscire attraverso i deviatori W94 e W95, lo potrà fare soltanto, se il **treno A** attraverso il binario **2** ha raggiunto il contatto **4**.

Soltanto allora il blocco dei deviatori W94 e di W95 è annullato.

Commutazione aggiuntiva del segnale 90:



Il segnale 90 commuta al rosso allorchè il contatto **1** è **rilasciato**, cioè l'ultimo carrello ha passato il contatto **1**.

Troverete due altri esempi concernenti la commutazione aggiuntiva del segnale nel paragrafo seguente (13.4).

13.3 „Come commutare un segnale mentre un treno sta marciando ?“

Esempio 1:

Supponiamo che l'itinerario si sviluppi su 2 blocchi, dal segnale S1 al segnale S3.

L'itinerario si compone dell'S1 VERDE, S2 VERDE e S3 ROSSO.

Il segnale d'ingresso S1 deve passare al rosso allorchè il contatto 1 viene rilasciato.

Il segnale S2 deve altresì commutare al rosso dopo il passaggio del treno.

È possibile realizzare questo con la commutazione aggiuntiva degli itinerari:



Tutti i contatti presenti nell' itinerario sono visualizzati nella finestra sulla destra. Trascinate il contatto N. 1 nel campo del contatto a fianco di C1: voi potete altresì inserire il N. di contatto con la tastiera.

Verificate la casella a fianco di LIBERO (L).

Cliccate sul segnale S1 nello schema di tracciato e fatelo trascinare nel campo a fianco di LIBERO. Il segnale è ancora verde. Cliccate sul segnale nel campo per farlo passare al rosso. E' tutto !

Questa operazione significa: commutare il segnale **S1** al **ROSSO** allorchè il contatto **1** è **RILASCIATO**.

Procedete nello steso modo per S2. Ricordatevi che il segnale dovrebbe essere passato al ROSSO, una volta che il contatto 4 dopo il segnale è stato raggiunto.

Commutate il segnale **S2** al **ROSSO** allorchè il contatto **4** è **OCCUPATO (O)**.

Esempio 2:

Supponiamo che il vostro itinerario si sviluppi su due blocchi, dal segnale 1 al segnale 3 attraverso il segnale 2.

L'itinerario è composto da S1 VERDE, S2 **ROSSO** e S3 ROSSO.

Il segnale d'ingresso S1 deve passare al ROSSO allorchè il contatto 1 viene rilasciato.

Il passaggio del treno sul contatto 2 deve commutare il segnale 2 al VERDE ed il passaggio del treno sul contatto 4 deve far passare S2 al ROSSO.

Questo itinerario è realizzato nella maniera seguente nelle **Commutazioni aggiuntive**.



Le operazioni sono le seguenti:

Commutare il segnale **S1** al **ROSSO** allorchè il contatto 1 è nuovamente **RILASCIATO (L)**.

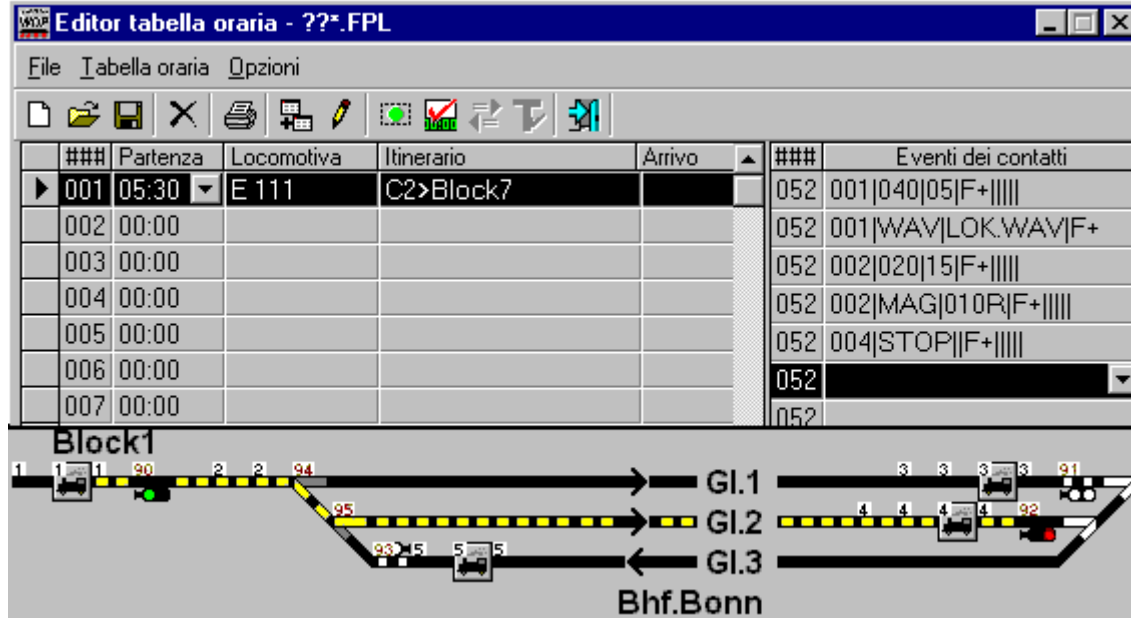
Commutare il segnale **S2** al **VERDE** allorchè il contatto 2 è **OCCUPATO (O)**.

Commutare il segnale **S2** al **ROSSO** allorchè il contatto 4 è **OCCUPATO (O)**.

13.4 Che significano le abbreviazioni nelle righe degli eventi dei contatti ?

(vedi anche 10.2.3)

Qui un esempio:



###	Partenza	Locomotiva	Itinerario	Arrivo	###	Eventi dei contatti
▶ 001	05:30	E 111	C2>Block7		052	001 040 05 F+
002	00:00				052	001 WAV LOK.WAV F+
003	00:00				052	002 020 15 F+
004	00:00				052	002 MAG 10R F+
005	00:00				052	004 STOP F+
006	00:00					
007	00:00					

La distanza fra il segnale 90 ed il deviativo 94 deve essere immaginata molto più lunga.

Righe di eventi dei contatti:

Riga 1: 001|040|05|F+||||

A contatto **001** iniziare con velocità **040**, fattore accelerazione **05** (lento), funzione marcia **ON** (F+)

Riga 2: 001|WAV|LOK.WAV|F+||||

A contatto **001** giocare l'effetto sonoro "LOK.WAV"

Riga 3: 002|020|16|F+||||

A contatto **002** velocità **020**, fattore decelerazione **15** (veloce), funzione marcia **ON** (F+)

Riga 4: 002|MAG|10R|F+||||

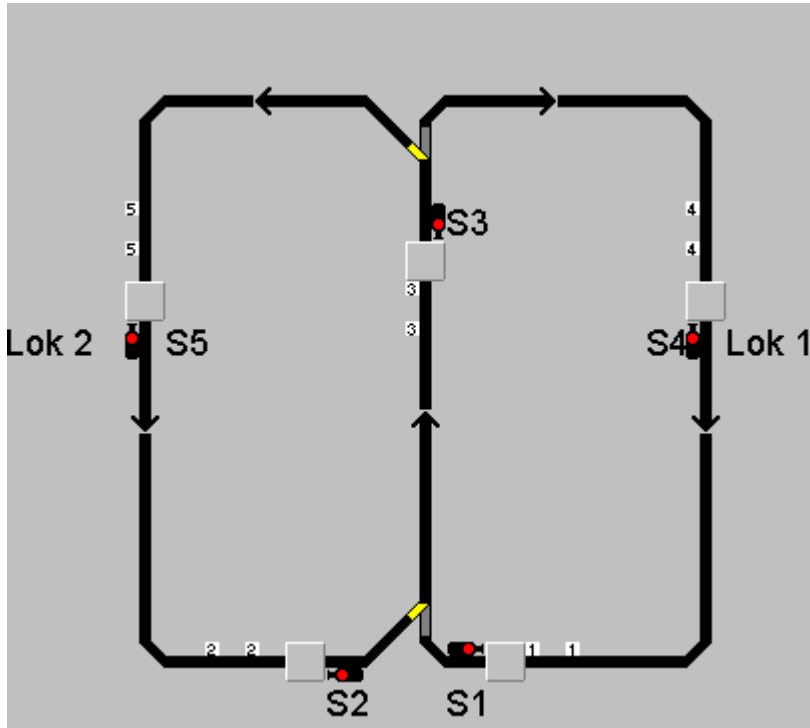
A contatto **002** commuta indirizzo dispositivo elettromagnetico **10** al **COLORE ROSSO**, funzione marcia **ON** (F+)

Riga 5: 004|STOP||F+||||

A contatto **004** – **STOP** immediato, funzione marcia **ON** (F+)

13.5 „Qual è lo scopo del controllo aggiuntivo tramite visualizzazione del numero del treno in una tabella oraria?”

Questo esempio permette di illustrare che cosa potrebbe succedere, se la funzione “Controllo aggiuntivo per la visualizzazione dei numeri dei treni” nelle Configurazioni di sistema – Orario, non è controllata.



itinerari registrati:

S1 verso S3 / S2 verso S3 / S3 verso S4 / S3 verso S5 / S4 verso S1 / S5 verso S2

Sezione Tabella oraria

00:01	loco1	S4 - S1
00:03	loco2	S5 - S2
00:05	loco1	S1 - S3
00:08	loco1	S3 - S4
00:09	loco2	S2 - S3
00:12	loco2	S3 - S5

Loco 1 non parte a 00:01 o parte in ritardo per una ragione qualsiasi.

Gli itinerari della Loco 1 di e 00:05 e 00:08 sono collocati nel buffer.

Se la Loco 1 arriva al contatto 1 mentre la Loco 2 arriva al contatto 3, la Loco 2 si vede attribuire dal buffer l'itinerario S3 verso S4 allorchè essa dovrebbe andare verso il contatto 5 (S3 verso S5).

Non può essere effettuato il controllo sull'appartenenza della locomotiva all'itinerario.

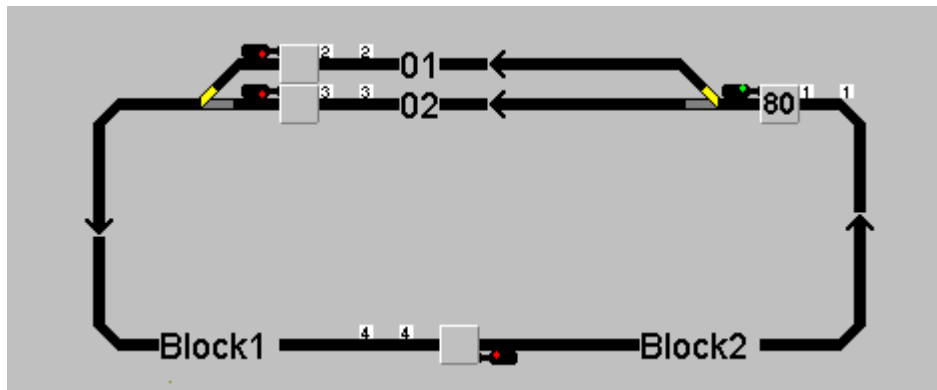
Per evitare ciò occorre selezionare “Controllo aggiuntivo per la visualizzazione dei numeri dei treni”.

Prima di iniziare la commutazione di un itinerario, viene verificato che l'indirizzo digitale della locomotiva destinata a questo itinerario si trovi correttamente sul contatto di partenza.

Nel suddetto esempio, la Loco 2 arriva al contatto 3. Gli itinerari nel buffer non conernono più la Loco 2, per esempio nessun percorso errato della Loco2, poichè essa viaggia verso la destinazione prevista, il contatto 5 (S3 verso S5). Allorchè la Loco 1 raggiunge il contatto 3 sarà estratta dal buffer la commutazione verso il contatto 4 (S3 verso S4).

13.6 „In che modo creare un automatismo con contatti di richiesta ?”

L'esempio seguente vi illustra le modalità del funzionamento automatico. I requisiti preliminari sono sezioni isolate del tracciato davanti i segnali!



5 itinerari sono stati registrati per il suddetto schema di tracciato:

ID-testo	Descrizione	
A-Hbf GL 01	Dep. track 01 Hbf to block 1 (K2)	
A-Hbf GL 02	Dep. track 02 Hbf to block 1 (K3)	
BL1 nach BL2	Block 1 to block 2 (K4)	
▶ E-Hbf GL 01	Entry track 01 Hbf (K1)	
E-Hbf GL 02	Entry track 02 Hbf (K1)	

Nell'editor dei contatti di richiesta 4 contatti di richiesta registrati permettono di commutare gli itinerari adatti.

Contatto di richiesta 01:

Contatto di richiesta

1

Attivo

Itinerari da assegnare			
##	Itinerario	ID	Suono
▶ 01	E-Hbf GL 01	17	
02	E-Hbf GL 02	14	
03			

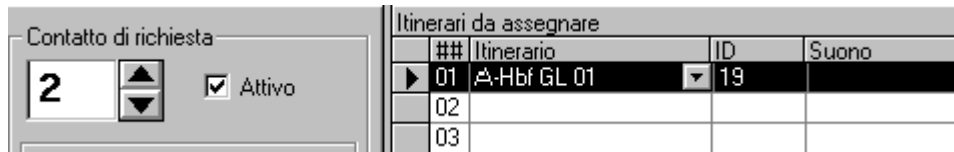
Il contatto 1 richiede 2 itinerari: ingresso nel binario 01 ed ingresso nel binario 02.

Le condizioni di commutazione degli itinerari vengono verificate. Se il binario 01 è occupato, commutare verso il binario 2. Se i due binari sono occupati, attendere che uno dei due sia libero.

Se i **due binari sono liberi** e la casella “Automatico con funzione casuale” è attivata, l'ingresso sarà effettuato a caso su uno dei due binari. Se la casella “Automatico con funzione casuale” è disattivata, la commutazione ha luogo sequenzialmente (dall'itinerario 1

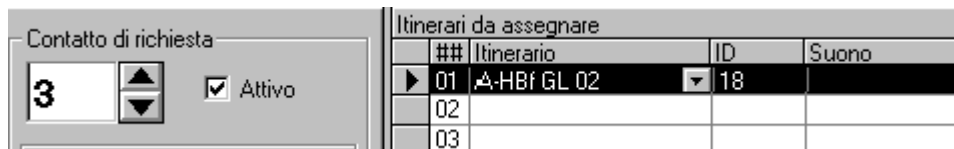
all'itinerario 20). Nell'esempio sopra, l'ingresso nel binario 01 è stato stabilito.

Contatto di richiesta 02:



Il contatto 2 non richiede che un itinerario: uscire dal binario 01 verso il blocco 1.

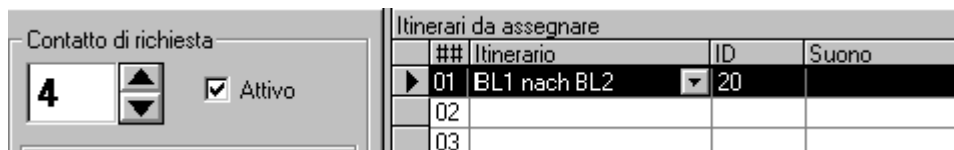
Contatto di richiesta 03:



Il contatto 3 non richiede che un itinerario: uscire dal binario 02 verso il blocco 1.

Allorchè i contatti 02 e 03 sono occupati e la casella "Automatico con funzione casuale" è attivata, l'uscita dell'uno o dell'altro treno avverrà a caso

Contatto di richiesta 04:



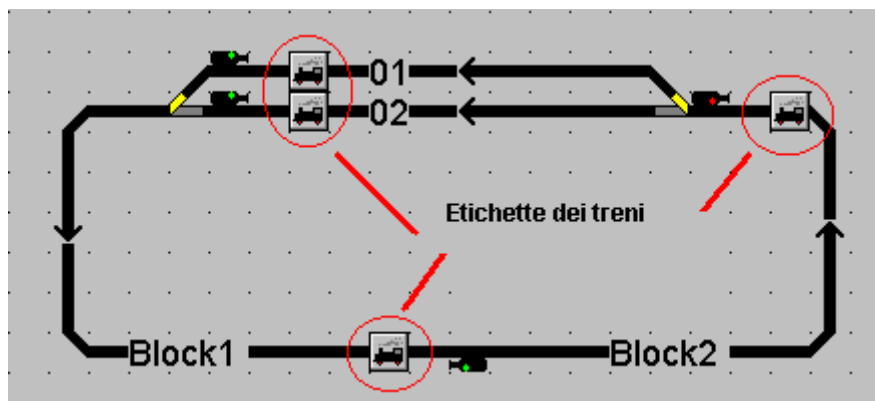
Il contatto 4 non richiede che un itinerario: entrare nel blocco 2.

In questo esempio, 3 locomotive possono funzionare automaticamente, poichè il blocco deve essere libero tutto il tempo.

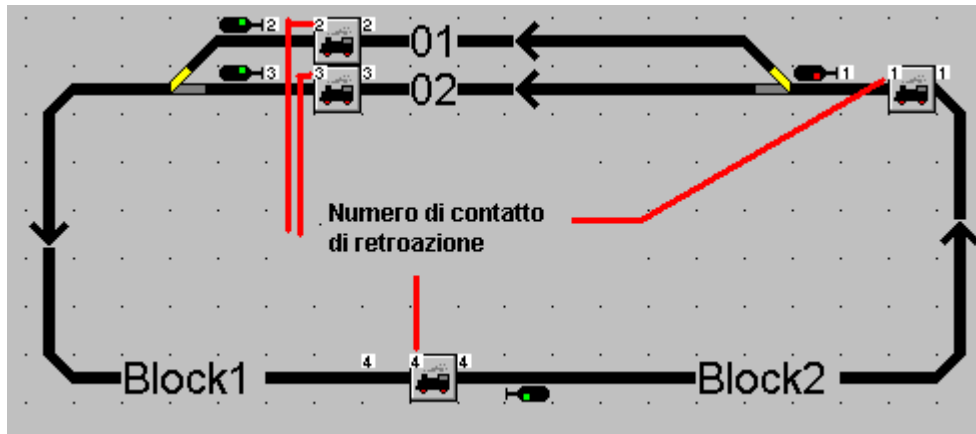
13.7 „La visualizzazione dei numeri dei treni non funziona correttamente ?"

I requisiti preliminari per la visualizzazione di numero del treno sono:

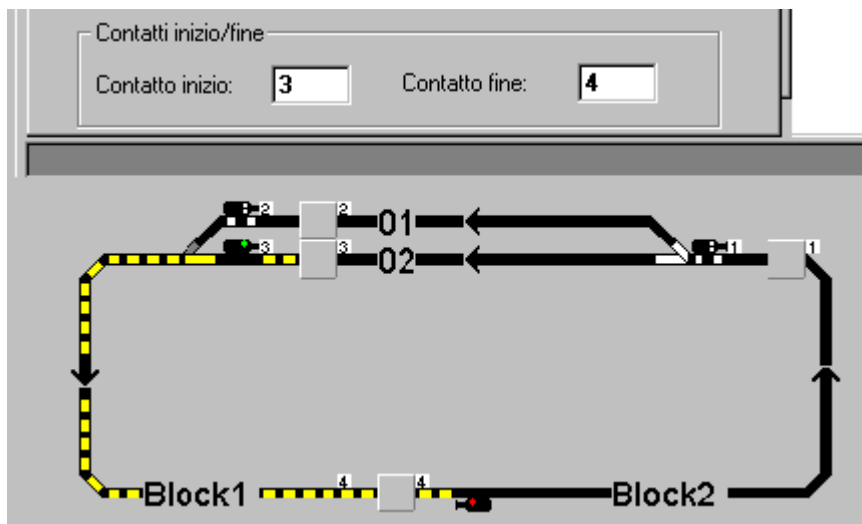
Avete disposto i simboli con il numero del treno nello schema di tracciato;



Avete registrato un numero dei contatto di retroazione in ciascuno di questi campi;



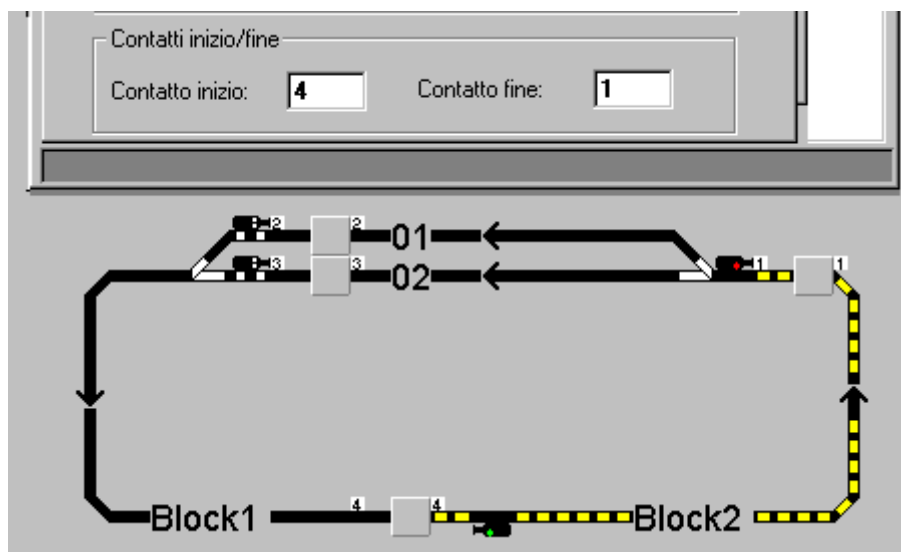
Nell'editor degli itinerari, avete registrato un numero di contatto di retroazione per il contatto di partenza ed un altro per il contatto di arrivo.



Contatto di partenza: 03

Contatto di arrivo: 04

Il contatto di arrivo 04 serve da contatto di partenza per l'itinerario seguente:



Un legame logico è così costituito negli itinerari. Un errore può accadere soltanto se il contatto di arrivo non è il contatto di partenza dell' itinerario seguente.

La visualizzazione del numero del treno funziona quando i treni sono comandati attraverso commutazioni d'itinerari (tramite la funzione Start/Destination) in circolazione con il sistema orario o in automatico con contatti di richiesta.

13.8 „Perché gli itinerari non sono commutati e visualizzati correttamente ?“

Avete forse effettuato delle modifiche nello schema di tracciato.

Allorchè operate modifiche ulteriori allo schema di tracciato intraprese nell' editor dello schema di tracciato, **tutti gli itinerari** che funzionano tramite i simboli modificati devono essere **corretti**.



Win-Digipet visualizza un avvertimento automatico con un **punto esclamativo rosso** gli itinerari che non corrispondono più allo schema di tracciato.

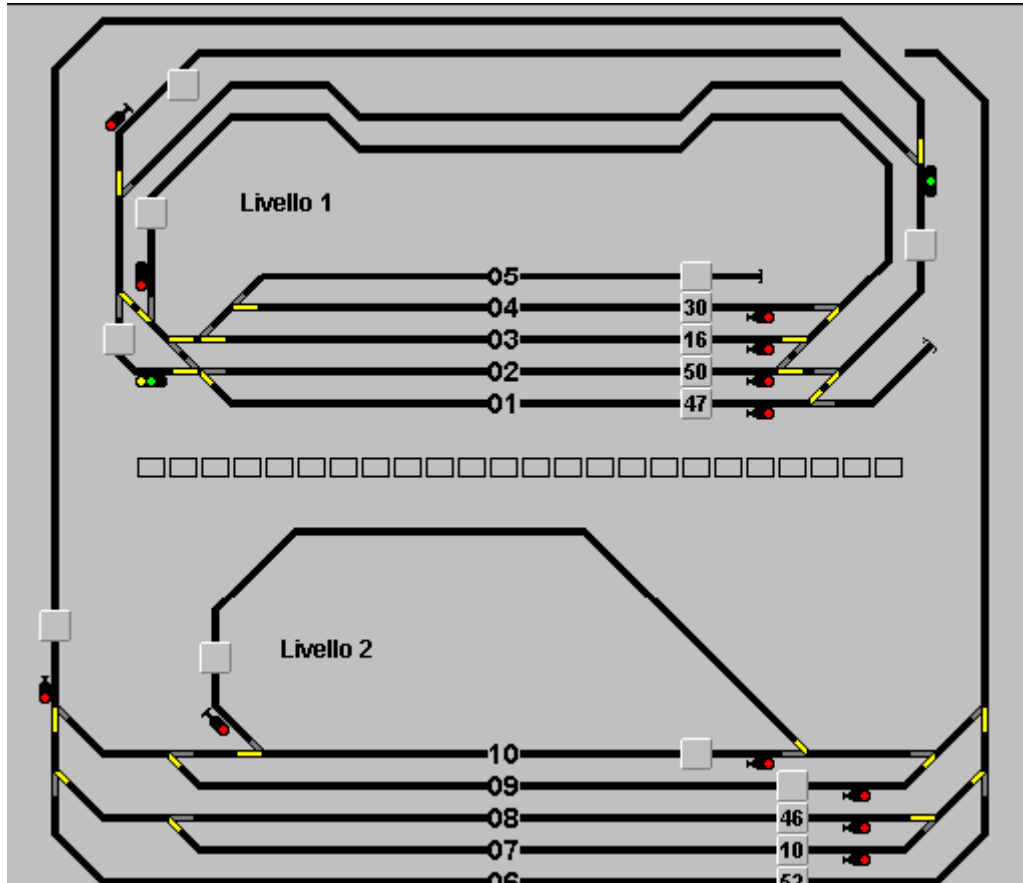
In questo caso, passate nell'editor degli itinerari e selezionate l'itinerario relativo. Cliccate sul record, modificate l'itinerario e poi salvatelo.

Per effettuare una verifica automatica di tutti gli itinerari registrati, cliccate nella barra dei menù dell'editor degli itinerari su "Opzioni" e poi su "Verifica gli itinerari" o sull' interruttore nella barra di simbolo (vedi paragrafo 8.12).

Verificate altresì che le eventuali commutazioni aggiuntive dei segnali e le condizioni conseguenti siano registrate.

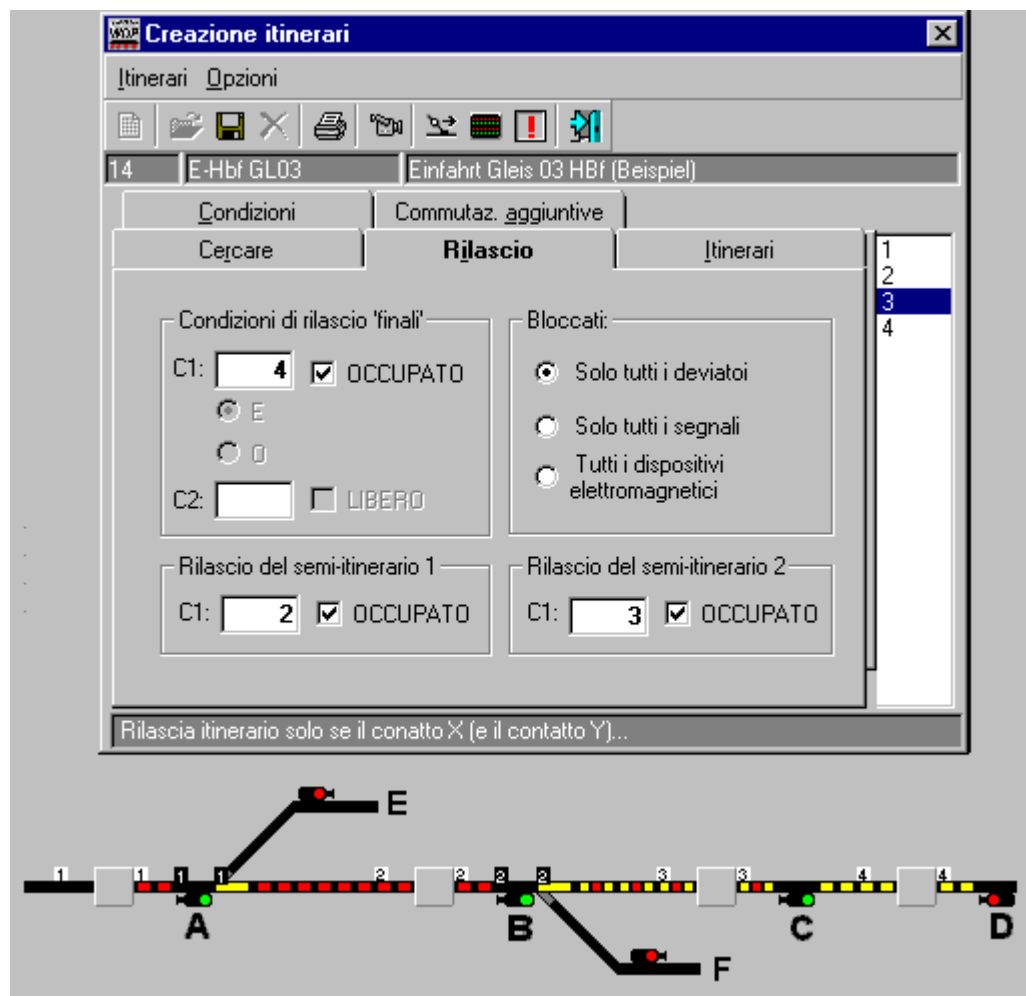
13.9 „In che modo rappresentare dei livelli differenti ? ”

Questo piccolo esempio mostra in che modo risolvere il problema di rappresentare chiaramente lo schema. Lo schema di tracciato ci rappresenta dei livelli sovrapposti. Così tutti gli itinerari ed i movimenti dei treni sono perfettamente visibili.



13.10 „In che modo rilasciare parzialmente un itinerario lungo ?“

Questo esempio mostra in che modo aumentare il traffico sul vostro impianto ferroviario definendo uno o due itinerario parziali all'interno di un itinerario lungo e rilasciarli prima che il treno abbia raggiunto la destinazione di quell' itinerario.



Un treno dovrebbe percorrere un itinerario lungo da **A** (partenza) a **D** (arrivo). Dopo aver predisposto l' itinerario, tutti i suoi dispositivi elettromagnetici contenuti all'interno di quell' itinerario che voi avete definito "Tutti i dispositivi elettromagnetici" sono bloccati.

Senza il **rilascio parziale**, i treni fermi davanti al segnale in **E** ed **F** devono attendere che il treno da **A** **raggiunga il suo contatto di arrivo D** (condizione di rilascio: contatto **4 occupato**). Soltanto allora i dispositivi elettromagnetici saranno sbloccati.

Nell'editor degli itinerari (vedi paragrafo 8.3) definite per questo itinerario lungo un itinerario parziale 1 da **A** verso **B** ed un itinerario parziale da **B** verso **C**.

Per l'itinerario parziale 1 (**A** verso **B**) mettere come condizione di "Rilascio parziale 1": rilasciare qando il contatto **2 è occupato**.

Per l'itinerario parziale 2 (**B** verso **C**) mettere come condizione di "Rilascio parziale 2": rilasciare quando il contatto **3 è occupato**.

Quando il treno viaggia da **A** verso **D** raggiunge il contatto **2**, il segnale ed il deviatoio in **A** sono sbloccati.



Il treno in attesa in **E** può partire anche se il treno in movimento da **A** verso **D** non ha ancora raggiunto il suo punto di arrivo.



Lo stesso avviene per l'itinerario parziale 2, Quando il treno viaggia da **A** verso **D** raggiunge il contatto **3**, il segnale ed il in **B** sono sbloccati.

Il treno in attesa in **F** può partire.



14 – AVVIO RAPIDO

Disponete di un impianto ferroviario digitale in miniatura e di WIN-DIGIPET 7.1. Siete desiderosi di vedere se qualcosa si muove sul vostro impianto sotto il controllo del programma.

L'avvio rapido viene descritto in questo capitolo per le persone con poco tempo a disposizione. Tuttavia, è necessario studiare il manuale completo dall' inizio per comprendere tutte le funzioni e possibilità di WIN-DIGIPET 7.1.

L'avvio rapido illustrerà come creare le configurazioni di base del sistema, commutare i dispositivi elettromagnetici, gestire una locomotiva, visualizzare i contatti di retroazione, creare e commutare un itinerario.

Il CD-ROM originale di WIN-DIGIPET 7.1 deve essere inserito nel lettore di CD-ROM ad ogni avvio del programma.

14.1 Primo passo - avvio del programma (vedi anche 3.4)

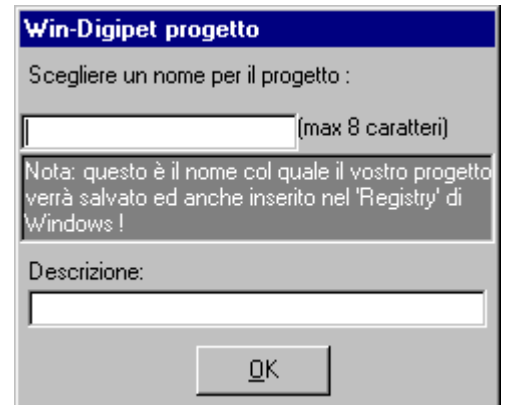
Al primo avvio, cliccate su “Start-Avvio” poi su “Programmi” – Win-Digipet 7.1 e su “Win-Digipet 7.1”.

Si apre la finestra di dialogo “Progetti WIN-DIGIPET”.

Inserite un nome di progetto del progetto con un massimo di 8 caratteri. Il nome può essere fittizio. Deve seguire una descrizione della lunghezza di non più di 50 caratteri. Ciò è necessario una volta soltanto quando i dati vengono creati per la prima volta. Il progetto viene registrato sotto questo nome.


Ulteriori progetti possono essere creati successivamente.

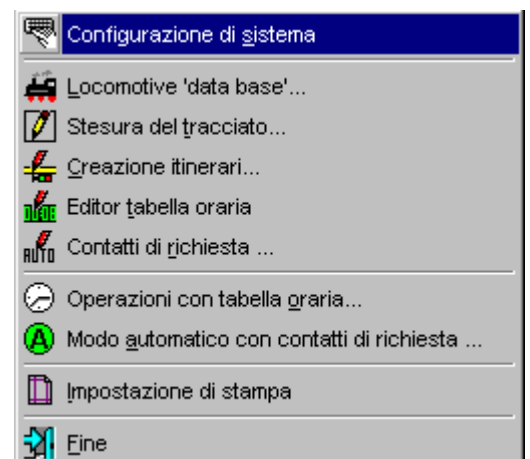
Siete ora nel programma principale di WIN-DIGIPET 7.1.



14.2 Secondo passo - configurazioni di sistema (capitolo 4)

Per stabilire una comunicazione corretta con il vostro impianto ferroviario, dovete indicare al software le caratteristiche del sistema digitale, l' interfaccia (porta seriale COM) ed il numero di moduli di retroazione connessi.

Nella barra dei menù, cliccate su “File”, poi su “Configurazione di sistema” o sull' interruttore nella barra di simbolo. 



Appare una finestra di dialogo con un primo modulo “Sistema digitale” (vedi 4.1).

Registrate le configurazioni per ora importanti su questo modulo:

- Sistema digitale collegato:

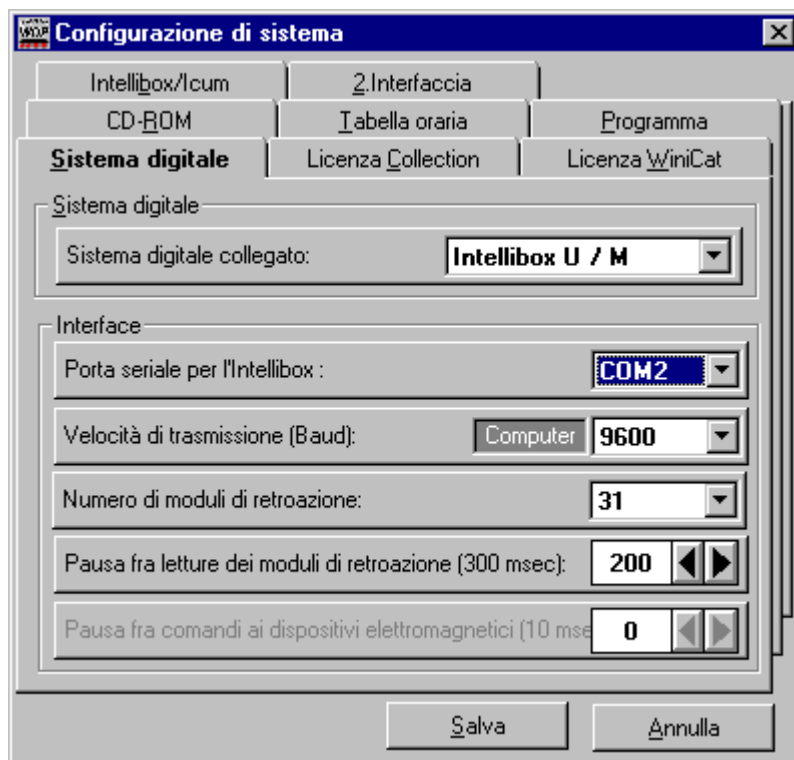
sono supportati:

Il sistema Märklin con le centrali 6050/6051 ed interfaccia 6020/6021.

L'INTELLIBOX di Uhlenbrock/Modeltreno.

L' ICUM (un ISA-bus-card della Modeltreno, di Bologna).

- Collegamento dell'interfaccia: sono disponibili otto collegamenti di interfaccia seriale (da COM 1 a COM 8). Per l'interfaccia è selezionata normalmente COM 2; COM 1 allora è assegnata al mouse. Selezionate il vostro collegamento seriale a partire dalla lista e cliccate sopra. Otterrete un messaggio di errore quando salvate le configurazioni, se avete selezionato una porta COM non esistente sul vostro sistema



NESSUNO (o NIENTE) serve per verificare il programma senza l'interfaccia collegata.

- Numero di moduli di retroazione utilizzati:
Se utilizzate dei moduli di retroazione, indicate il numero esatto. Il numero massimo è 31. Una registrazione errata può causare anomalie nel funzionamento del programma.
Se non utilizzate alcun modulo di retroazione s88 o volete dirigere il vostro impianto senza retroazioni, registrate obbligatoriamente NESSUNO (o NIENTE).
In un primo momento, lasciate tutte le altre variabili del modulo e degli altri moduli nel loro stato di default.
Dopo aver registrato i parametri, cliccate su “Salva” e dopo chiudete la finestra di dialogo cliccando su “Annulla”.

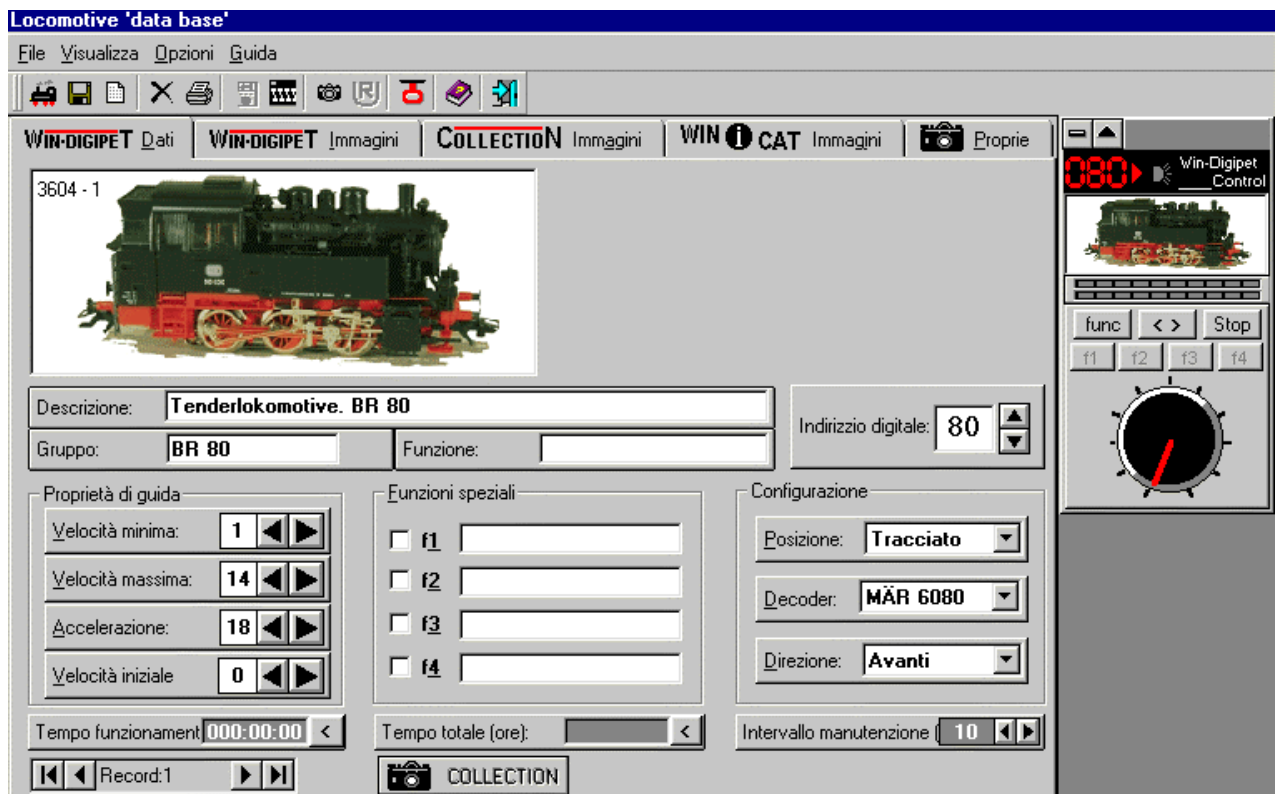
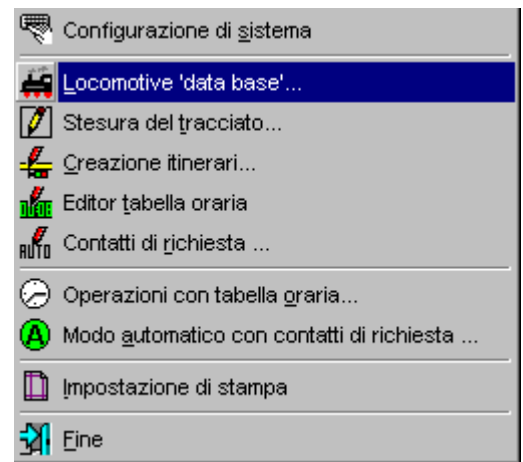
14.3 Terzo passo- condurre una locomotiva

Nella barra di menu cliccate su “File”, poi “Locomotive data base” o sull' interruttore nella barra di simbolo.

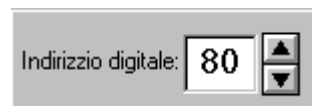
Sotto WIN-DIGIPET-Dati (primo modulo) vengono memorizzati i dati delle vostre locomotive.

All'inizio, WIN-DIGIPET 7.1 vi dà due locomotive per default: una BR 80 e un Coccodrillo. Per una presa in mano del programma, utilizzate la BR 80 come locomotiva di prova per una delle vostre locomotive digitali.

Le spiegazioni su registrazioni delle vostre locomotive e dassociazione delle immagini sono illustrate in questo manuale al paragrafo 5.2.



Nel campo “Indirizzo digitale” cambiare l' indirizzo di default 80 nell' indirizzo digitale della locomotiva che desiderate testare.



Un clic sulla manopola del pannello di controllo delle locomotive, in alto sulla destra, dovrebbe mettere la locomotiva in movimento.

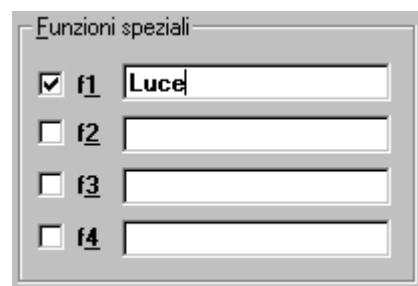


La barra chiara superiore vi indica che la velocità che la loco dovrebbe raggiungere e quello inferiore visualizza la velocità reale.

Testate tutte le altre funzioni del pannello di controllo locomotive cliccando con il mouse su **Funzione, Inversione e Stop**.



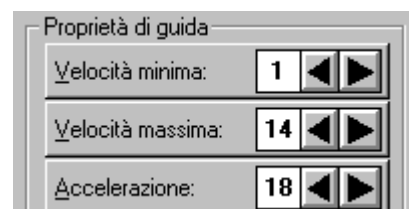
Se la vostra locomotiva è equipaggiata con funzioni supplementari, cliccate nel campo "Funzioni speciali" le caselle relative (da f1 a f4) e cliccate sul pulsante relativo del pannello di controllo delle locomotive.



Importante: per sfruttare le funzioni speciali nel nuovo formato Motorola (decoder 60901e 60902) gli interruttori dell'unità centrale 6021 devono essere in posizione **OFF – ON – OFF – OFF**.

Continuate i test con le caratteristiche di marcia (paragrafo 5.5):

La **velocità minima** determina a quale velocità la locomotiva ferma si mette in movimento, per esempio punto "2" per movimento facile, punto "4" per movimento di locomotive "rigide". Gamma di regolazione 1 – 14.




La **velocità massima** determina fino a quale velocità la locomotiva può essere accelerata senza causare deragliamenti nelle curve, per esempio "11" = velocità superiore. Regolazioni della gamma 1 – 14.

Accelerazione: Il fattore di accelerazione determina se la locomotiva abbia accelerazione veloce o lenta. Gamma di regolazione: da 1 = lento a 18 = veloce.

Dopo qualsiasi modifica di questi campi voi potete testare il comportamento della locomotiva dal pannello di controllo delle locomotive.

Tutte le funzioni del "Grande" e del "Piccolo pannello di controllo locomotive (Loco-Control) sono descritte nel paragrafo 5.10.1.

Per chiudere il Locomotive-data base cliccate su "File" – "Esci" o cliccate su "Chiudi" sul lato destro superiore o fate doppio clic sul simbolo di WIN-DIGIPET nel lato sinistro superiore o sull' interruttore. 

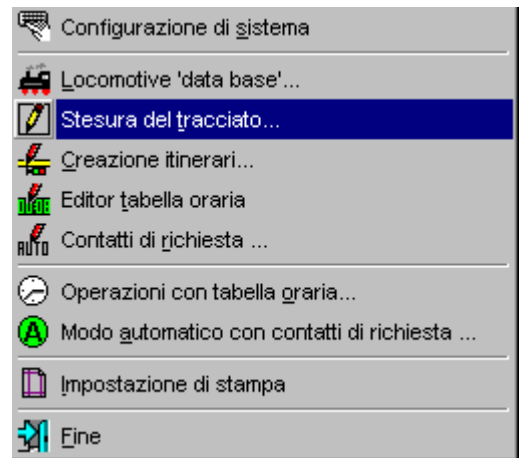
La locomotiva di prova modificata è nuovamente a vostra disposizione nel programma principale.



Un clic con il pulsante destro del mouse nella barra di selezione delle locomotive su questa locomotiva apre il pannello di controllo della locomotiva.

14.4 Quarto passo- creazione schema di tracciato, registrazione dispositivi elettromagnetici e test, registrazione numeri risposte

Inizialmente voi vedrete visualizzato uno schema. Dopo che avete configurato il sistema e registrato le vostre locomotive, create uno schema di tracciato. Dal programma principale, cliccate su "File", poi su "Stesura schema tracciato" o sull' interruttore nella barra di simbolo.

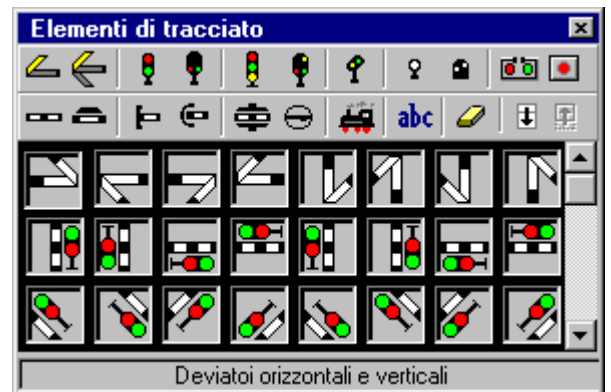


Appaiono l' editor dello schema di tracciato (capitolo 6) con la sua finestra degli elementi di tracciato.

Un esempio del procedimento da seguire è illustrato nel paragrafo seguente che riguarda la creazione di un sistema di blocco (da un segnale all'altro).

14.4.1 Creare il sistema di blocco (vedi 6.3.1):

Cliccate sul simbolo "binario diritto" nella barra degli strumenti della finestra di dialogo della scelta degli elementi di tracciato. Cliccate sopra il simbolo specifico. L' indicatore del mouse si trasforma in una freccia con il simbolo attaccato.



Collocate il simbolo nel posto voluto con un breve clic.

Per riprodurre in fila il medesimo simbolo, mantenete il pulsante sinistro del mouse premuto e trascinate l'indicatore sulla lunghezza voluta.

Cliccate premendo il pulsante destro del mouse: il simbolo attuale è disattivato, l' indicatore del mouse ridiventa una semplice freccia e potete selezionare a piacere il simbolo seguente e disporlo.

Un doppio clic su un simbolo già collocato permette di selezionarlo senza passare per la finestra di dialogo della selezione degli elementi di tracciato.

Ora disponete i due segnali del blocco come descritto in precedenza:



Inizialmente sono bianchi, ciò significa che nessun indirizzo digitale non è stato ancora ad essi attribuito.

Collocate così le etichette di visualizzazione del numero del treno, possibilmente davanti ad un segnale.



14.4.2 Assegnazione degli indirizzi digitali ai dispositivi elettromagnetici (cap.7)

Cliccate sul menù “Registrazione” e poi su “Indirizzi dei dispositivi elettromagnetici” o sull'interruttore nella barra di simbolo.

La finestra degli elementi di tracciato scompare ed il puntatore del mouse cambia in una freccia con dei micro interruttori.



Il simbolo del dispositivo elettromagnetico appare in alto sulla sinistra con la sua descrizione, per esempio: “segnale a due posizioni”. Registrate il relativo indirizzo.

Qui figura l'indirizzo 1, vale a dire che il segnale è registrato con l'indirizzo 1, collegato al primo decoder degli accessori elettromagnetici che portano gli indirizzi da 1 a 4.

Per la maggior parte degli accessori, le connessioni “ROSSO” e “VERDE” sono contrassegnate oppure no dal software.

Il **tempo di commutazione** può venir definito per ciascun dispositivo elettromagnetico. Ciò può essere un vantaggio per instradamenti con deviatori anziani. Dovrebbe essere regolata normalmente a 0 millisecondi per i motivi di velocità.

Un clic sul grande simbolo permette di definire la posizione di base del dispositivo elettromagnetico.

Per verificare la vostra registrazione, testate il dispositivo elettromagnetico, Per questo, selezionate “Controllo” e cliccate ripetutamente sul grande simbolo. Il dispositivo dovrebbe commutare impeccabilmente.

Se avete attivato il pulsante situato al fianco di “Controllo” il dispositivo elettromagnetico viene commutato automaticamente in un secondo. Questa funzione vi permette di controllare il funzionamento dei dispositivi elettromagnetici tramite il computer per un loro funzionamento corretto sull'impianto.


Allorchè voi selezionate la casella “Mostra tutti i dispositivi elettromagnetici” tutti gli indirizzi dei dispositivi elettromagnetici sono immediatamente visualizzati sullo schermo. Disattivate la

casella per annullare la visualizzazione degli indirizzi.

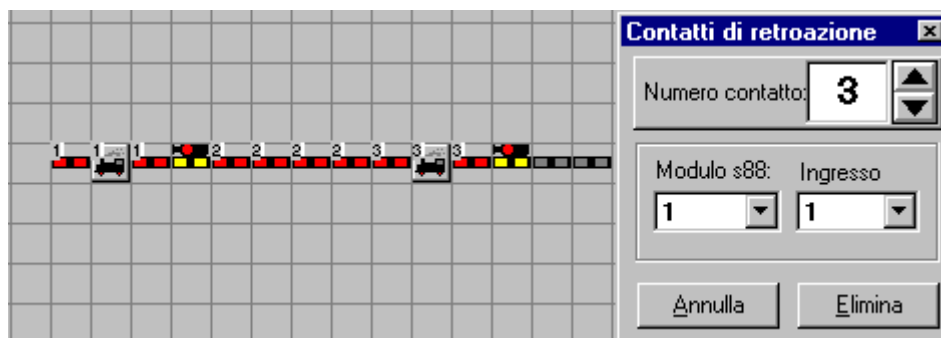
Per concludere, un clic su “Trasferire” vi permette di trasferire la registrazione del dispositivo elettromagnetico allo schema di tracciato, e voi potete vedere la sua configurazione di base.

Procedete nello stesso modo con il segnale di destra.

14.4.3 Registrazione dei numeri di retroazione (vedi 7.4)

Cliccate sul menù “Registrazione” e quindi su “Contatti di retroazione” o sull' interruttore nella barra di simbolo. 

Compare la finestra di dialogo “Contatti di retroazione”.



Dentro il campo “Numerocontatto” inserite il numero di contatto tramite tastiera, utilizzando il mouse o cliccando sopra le frecce. Potete altres indicare l numero del modulo s88 nel campo “Modulo s88 ed il numero di contatto (da 1 a 16) nel campo “Ingresso”. Il numero corretto del dispositivo elettromagnetico di quel contatto compare nel campo “Numero di contatto”.

Spostate il puntatore del mouse verso il simbolo di tracciato a cui desiderate assegnare il numero del dispositivo elettromagnetico di questo contatto e premete il tasto di sinistra del mouse. Il numero del contatto che avete fornito compare immediatamente. Potete disporre spesso nello schema di tracciato come desiderate premendo il tasto di sinistra del mouse ripetutamente o trascinando il puntatore del mouse con il tasto di sinistra.


Soltanto 3 numeri del contatto sono collocati nel nostro piccolo esempio. Al segnale di sinistra il contatto 1, al segnale di destra il contatto 3 ed il resto del blocco al contatto 2.

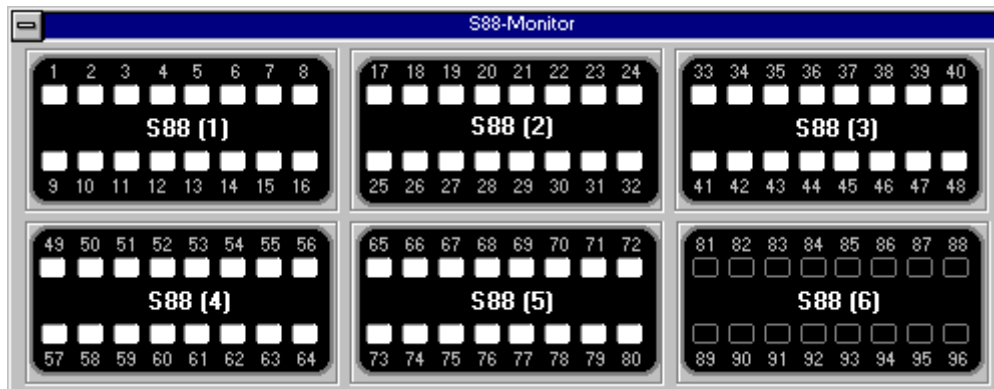
Un blocco è sempre composto da tre zone di contatto: contatto di partenza (C1), contatto di arrivo (C3) e contatto di rallentamento (C2).

Le etichette di visualizzazione dei numeri dei treni devono **obbligatoriamente** essere legate ad un numero di contatto per permettere una visualizzazione corretta dei numeri di treno.

Cliccate sopra “Elimina” per cancellare un numero di contatto.

Ritornate nel programma principale per verificare l'accensione corretta dei tratti occupati nello schema di tracciato.

In sostituzione, utilizzate la visualizzazione dei s88 per verificare il buon funzionamento dei contatti di retroazione. Cliccate sopra l' interruttore nella barra di simbolo  nella barra degli strumenti.



Per terminare, cliccate nella barra dei menù su “File” seguito da “Salva” o sull' interruttore nella barra di simbolo e quindi abbandonate l' editor dello schema di tracciato.

Nel programma principale, voi potete ora già gestire le locomotive, commutare entrambi i segnali con un clic del mouse ed osservare i tratti occupati del tracciato.

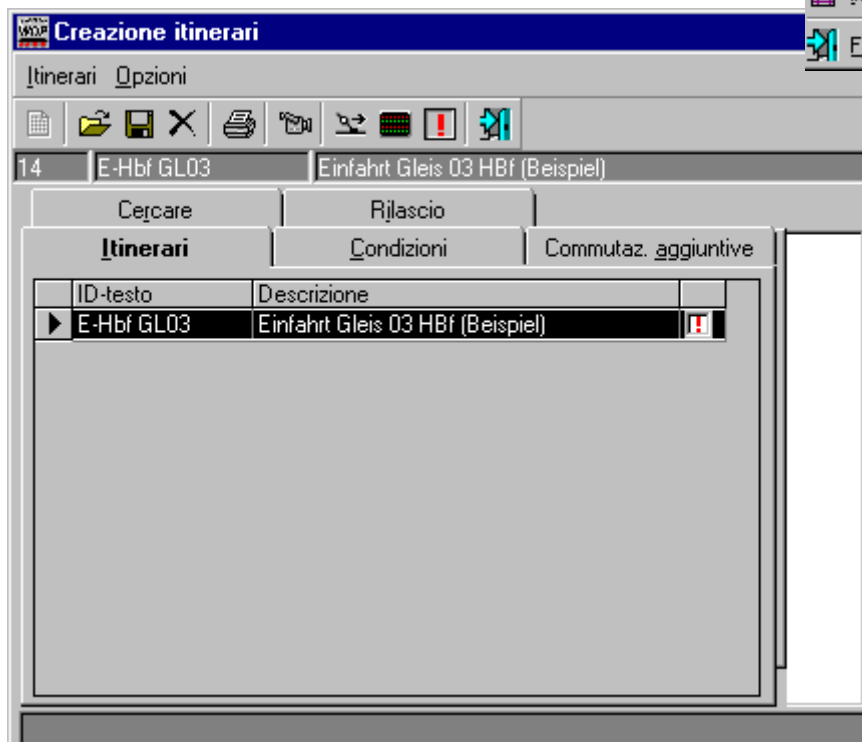
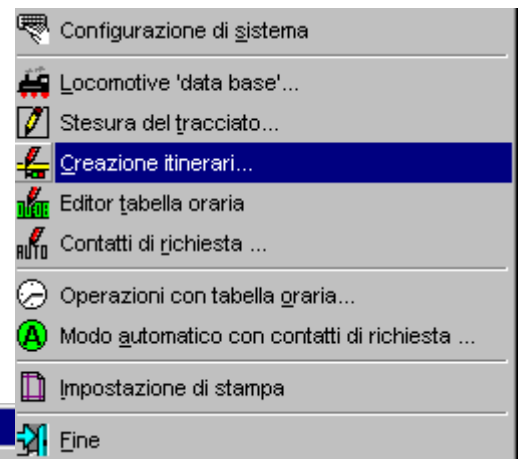
14.5 Quinto passo- creare e commutare gli itinerari

Create quindi un itinerari per il blocco.

Potete definire un numero illimitato di itinerari.

Nella barra dei menù del programma principale , cliccate su “File” poi su “Editor degli itinerari” o sull' interruttore nella barra di simbolo.

Si apre la finestra “Editor degli itinerari” composta di cinque moduli. Il modulo “itinerari” contiene un' esempio.

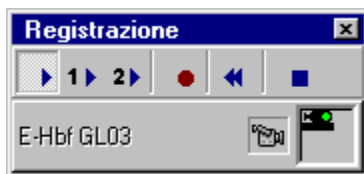


14.5.1 Registrazione itinerario (vedi 8.3)

Desideriamo ancora utilizzare la registrazione precedente per disegnare l'itinerario concernente il blocco. Il punto esclamativo sulla destra della descrizione indica che l'itinerario non è stato registrato o non è corretto.

Il paragrafo 8.2 indica come definire i nuovi itinerari.

Cliccate nel menù "Itinerari" su "Memorizza" o sull' interruttore nella barra di simbolo.



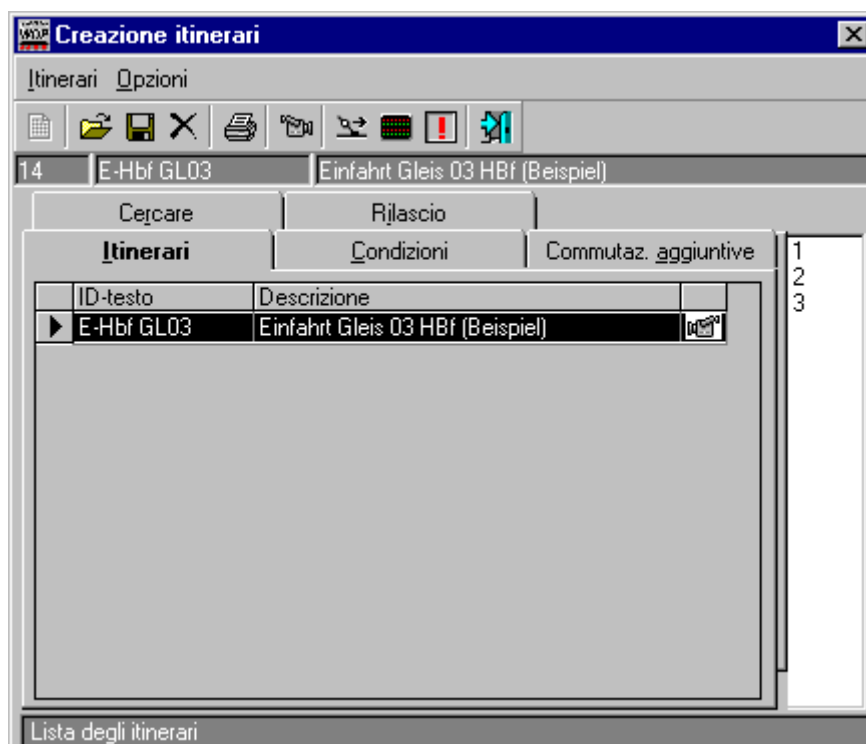
Si apre la finestra di dialogo "Registrazione". Essa contiene 6 pulsanti facilmente riconoscibili su una striscia gialla.. Il testo di identificazione ID dell'itinerario da registrare è visualizzato nella riga inferiore della finestra di dialogo.

Cliccate sul pulsante sinistro del mouse - una matita è fissata all' indicatore del mouse, e create l' itinerario. Muovetevi con l' indicatore del mouse, uno per uno, lungo tutti i simboli del tracciato che appartengono a questo itinerario e premete il tasto di sinistra del mouse su ogni simbolo. L'itinerario si illuminerà nel colore giallo.

Cliccate spesso, come necessario, sui simboli dei dispositivi elettromagnetici, fino a raggiungere la posizione voluta del dispositivo elettromagnetico. Il segnale sulla sinistra il colore VERDE, il segnale sulla destra il colore ROSSO.

Con il tasto destro del mouse potete cancellare un itinerario o una parte di esso: cliccare o trascinare.

Se l'itinerario vi soddisfa, cliccate sopra "Salva" . Così l' itinerario è salvato e riappare la finestra dell' editor degli itinerari..



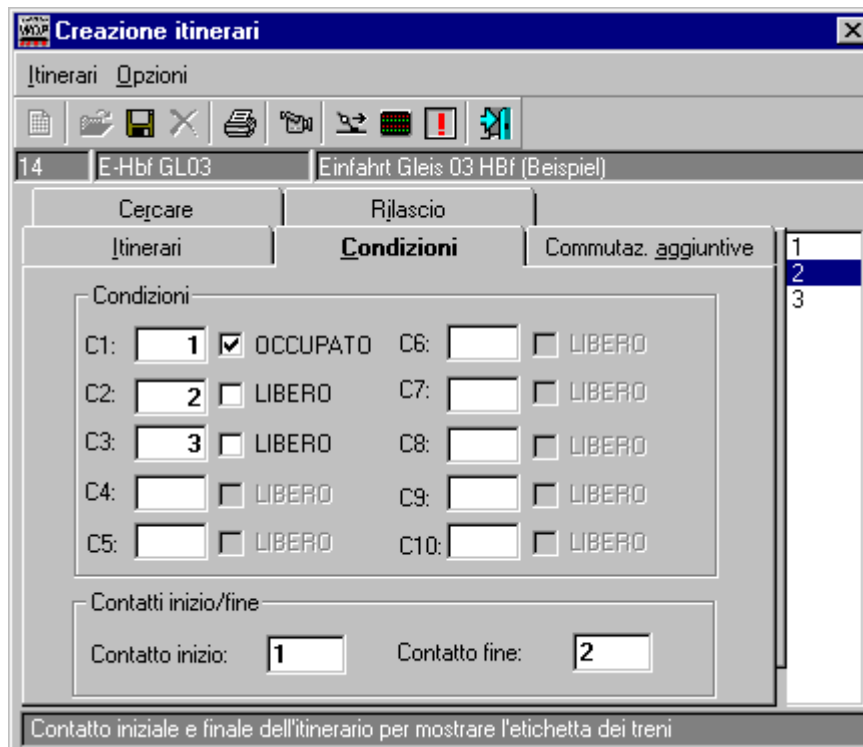


Il contrassegno esclamativo è stato sostituito da una piccola macchina fotografica, la quale indica che l'itinerario è stato registrato correttamente. Nel campo sulla destra sono visualizzati automaticamente tutti i numeri dei contatti di retroazione appartenenti a questo itinerario.

Consiglio: Nel suddetto esempio potete constatare che l'itinerario comincia con un simbolo prima del segnale di sinistra. Il numero di contatto 1 nel campo sulla destra non sarebbe stato visualizzato, se aveste cominciato direttamente dal segnale di sinistra.

14.5.2 Registrazione delle condizioni di commutazione (vedi 8.6)

Cliccate sopra "Condizioni". Su questo modulo specificate in quali circostanze l'itinerario registrato può essere attraversato.



L'itinerario sarà commutato se i contatti sono:

1 = OCCUPATO

2 = LIBERO O RILASCIATO e

3 = LIBERO O RILASCIATO

Contatto di partenza: **1**

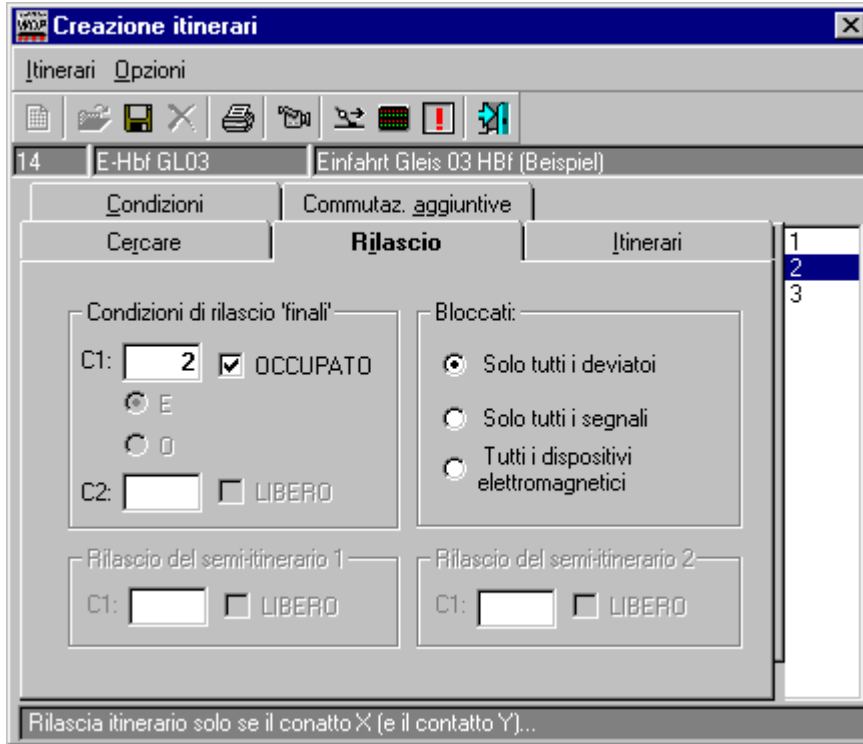
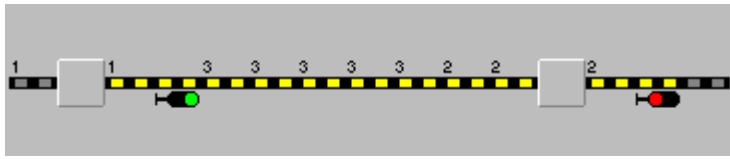
contatto di arrivo: **2**

14.5.3 Registrazione condizioni di rilascio (vedi 8.7)

Cliccate sopra "Rilascio". Su questo modulo voi indicate le eccezioni ai bloccaggi dell'itinerario e le condizioni per il loro annullamento.

Tutti i dispositivi elettromagnetici in questo itinerario saranno bloccati, non appena le circostanze sono compiute e l'itinerario è stato commutato. Un altro itinerario, contenente uno o più dispositivi elettromagnetici di questo itinerario, può essere attraversato soltanto dopo che le condizioni di rilascio sono riempite.

Gli itinerari sono cancellati automaticamente dallo schermo soltanto se le condizioni di rilascio sono state riempite.



Nel nostro esempio, l'itinerario è rilasciato e cancellato dallo schermo se il contatto 2 è stato raggiunto, per cui:


2 = OCCUPATO

14.5.4 Registrazione commutazioni aggiuntive ai segnali (vedi 8.8)

WIN-DIGIPET 7.1 permette, dopo aver stabilito un itinerario, di commutare aggiuntivamente i segnali. Nel nostro esempio: "commuta al ROSSO il segnale di sinistra allorchè il contatto 1 è rilasciato".


Le informazioni dettagliate su questa funzione sono illustrate nel paragrafo 8.8 di questo manuale.

La commutazione corretta dei due segnali può essere controllata lanciando una corsa di treni/locomotive sull' itinerario.

Per controllare ciò, cliccate su "Opzioni" poi su "Itinerari" o sull' interruttore nella barra di simbolo. 

Collocate una locomotiva sul contatto 1 (che risulta occupato confermente alle condizioni di commutazione) e cliccate nella finestra di dialogo su "Partenza". Il test comincia e l'itinerario viene attraversato.

Ricominciate il test e collocate in più un vagone sul contatto 3. Il messaggio "Itinerario non commutato ! Contatto 3 occupato" viene visualizzato.

Lasciate l' editor degli itinerari cliccando su "Itinerari" e poi su "Chiudi" o sull' interruttore nella barra di simbolo. . Siete ritornati nel programma principale di WIN-DIGIPET 7.1..

Nel programma principale potete anche eseguire l' itinerario registrato attraverso la funzione

Start/Destination (vedi paragrafo 12.5).

Con il pulsante destro del mouse cliccate sul segnale di sinistra e poi sul segnale di destra.

La finestra di dialogo “Selezione Start/Destination” viene visualizzata. Tutti gli itinerari trovati dal sistema, sono visualizzati in una lista, contenente il loro testo di identificazione ID ed i numeri interni di identificazione.



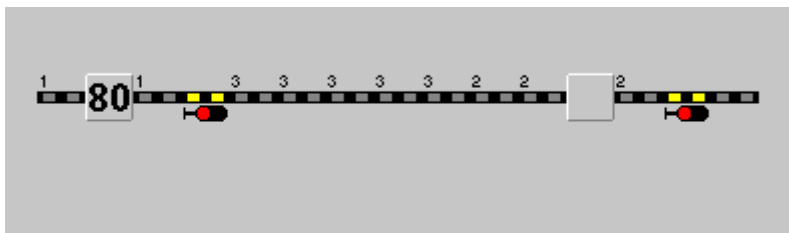
Nel nostro esempio, solo uno - il blocco.

Cliccate su “Solo commutare”. L'itinerario è commutato.

Ora verificare la visualizzazione del numero del treno (vedi paragrafo 12.13):



Mantenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinate una locomotiva dalla barra di selezione delle locomotive, sopra l'etichetta del numero del treno del contatto 1 davanti al segnale sul lato sinistro.



Eseguite nuovamente la funzione “Start/Destination”. Se voi avete selezionato il tratto direttamente dal contatto di partenza al contatto di arrivo, il numero del treno sarà trasferito direttamente nell'etichetta davanti al segnale sul lato destro (contatto di partenza 1, contatto di arrivo 2) per cui l'itinerario è stabilito.