

Kapitel:

Anlagenwechsel mit LUA



Inhalt

Einführung	2
Aufbau der Modelle	3
Das LUA-Skript	4
Erklärung des Skripts	4
Abbildungsverzeichnis	6

Einführung

In diesem Kapitel möchte ich ein LUA-Skript vorstellen, welches abhängig von der Stellung eines Signals, einen Anlagenwechsel auslöst. Dies wird am Beispiel der als Pfeile modellierten Signale aus dem Adventskalender 2015 erklärt.

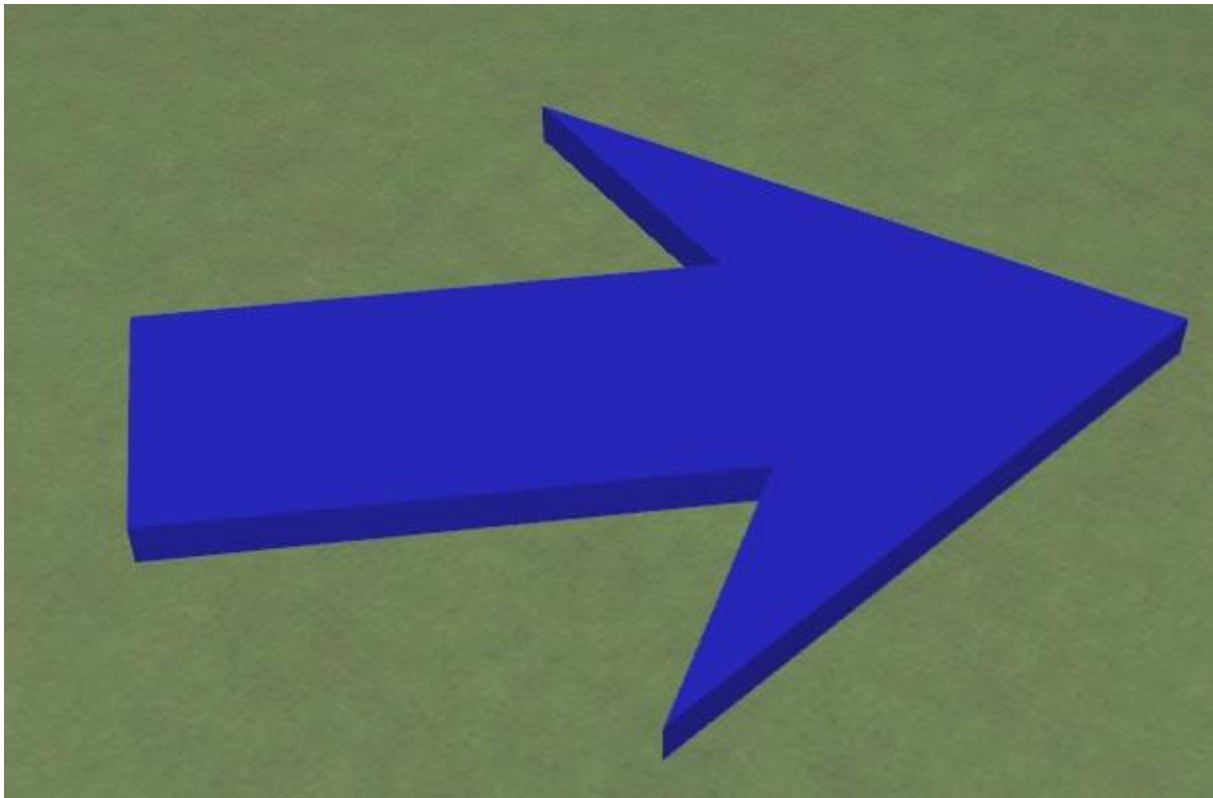


Abbildung 1: Anlagenwechsel-Pfeile



Aufbau der Modelle

Die Modelle der Pfeile besitzen drei Signalstellungen.

Stellung1: Signal unsichtbar

Stellung2: Signal sichtbar

Stellung3: für Anlagenwechsel

Das Modell wird als Signal entweder auf einem unsichtbaren Gleisstück oder auf einem Gleis oder einer Straße am Rand der Anlage eingefügt.

Variante 1: Signal dauerhaft in Stellung 2 (also sichtbar).

Variante 2: Signal ursprünglich in Stellung 1 (Pfeil unsichtbar). Fährt ein Zug oder Auto an der Stelle aus der Anlage heraus, so wird das Signal dann auf Stellung 2 (also sichtbar) gestellt.

Unabhängig von der gewählten Variante ist es so gedacht, dass beim SHIFT+LMT-Klick auf den Pfeil das Signal dann in Stellung 3 wechselt. Das LUA-Skript soll dann dafür sorgen, dass ein Anlagenwechsel erfolgt. Insgesamt können so mehrere Anlagen zu einer großen Anlagenlandschaft vernetzt werden.



Das LUA-Skript

```
I=0  
  
clearlog()  
  
function EEPMain()  
  
    if EEPGetSignal(1)==3 then  
  
        EEPLoadProject("Tutorials\\Tutorial_54_LUA.anl3")  
  
    end  
  
    I=I+1  
  
    return 1  
  
end
```

Erklärung des Skripts

Es muss lediglich pro Anlagenwechsel-Pfeil ein Code-Schnipsel (grün) in die EEPMain()-Funktion eingefügt werden.

Zunächst muss hierzu die ID des Pfeil-Signals ermittelt werden. Dies kann in der 2D-Ansicht von EEP erledigt werden.

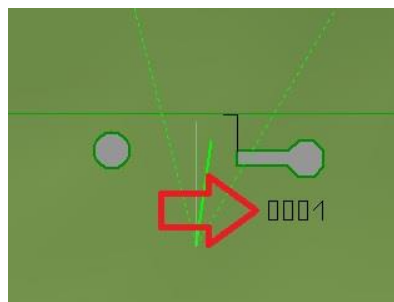


Abbildung 2: Signal-ID ermitteln



In diesem Fall wird die ID 1 abgelesen. Die Nullen davor werden weggelassen. Im Skript wird die ID später an der rot markierten Stelle eingefügt.

Der weitere Code-Schnipsel macht nun Folgendes:

Wenn das Signal mit der angegebenen ID auf Stellung 3 steht, dann führe den blau markierten Bereich des Skripts aus. Der blau markierte Bereich besteht in diesem Fall nur aus dem Anlagen-Ladebefehl (Lade „Tutorials\\Tutorial_54_LUA.anl3“).

Der Pfad zu der zu ladenden Anlage wird immer ausgehend vom Standard-Anlagenverzeichnis von EEP angegeben. „Lade Tutorials\\Tutorial_54_LUA.anl3“ heißt also eigentlich „Lade Ressourcen\\Anlagen\\Tutorials\\Tutorial_54_LUA.anl3“. Beachten Sie die LUA-Schreibweise \\ statt \.

Die übergeordnete EEPMain()-Funktion sorgt dafür, dass mehr als einmal pro Sekunde überprüft wird, ob das Signal in Stellung 3 gewechselt ist. Dann erfolgt der Anlagenwechsel.



Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Anlagenwechsel-Pfeile	2
Abbildung 2: Signal-ID ermitteln	4