

## openBVE járműkészítés

### Leírás a „panel2.cfg” fájlhoz szükséges parancsokról

A leírás az **openBVE**-hez készíthető járművek „panel2.cfg” fájlhoz szükséges parancsok magyarázatát írja le.

A dokumentum forrása a [http://openbve.uuuq.com/en/develop/train\\_panel2\\_cfg.html](http://openbve.uuuq.com/en/develop/train_panel2_cfg.html) weboldal. Egyes elemek működése ismeretlen, vagy még nem kipróbált, vagy a leírás még hiányzik. Ezek **sárga színű kiemeléssel** vannak jelezve. Ezért a leírás nem teljes körű, néhol hiányos, vagy még angol nyelvű. Az **openBVE** folyamatos frissítése miatt előfordulhatnak olyan parancsok, amelyek nem a leírt módon működnek.

Utolsó frissítés 2009.05.14.

## Tartalomjegyzék

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Általános tudnivalók, fogalmak</b> ..... | <b>2</b>  |
| Egykaros jármű.....                         | 2         |
| Kétkaros jármű.....                         | 2         |
| Irányváltó.....                             | 2         |
| Kontroller.....                             | 2         |
| Menetkar.....                               | 2         |
| Fékezőkar.....                              | 2         |
| Menetpozíció.....                           | 2         |
| „0” állás.....                              | 2         |
| Fékpozíció.....                             | 2         |
| Szerelvény.....                             | 2         |
| Szerelvénybe sorolt kocsi.....              | 2         |
| A kép X-koordinátája, Y-koordinátája.....   | 3         |
| HexColor.....                               | 3         |
| <b>Parancsfelépítés</b> .....               | <b>4</b>  |
| <b>Parancsok</b> .....                      | <b>4</b>  |
| [This] szakasz.....                         | 4         |
| [PilotLamp] szakasz.....                    | 5         |
| [Needle] szakasz.....                       | 6         |
| [DigitalNumber] szakasz.....                | 8         |
| [DigitalGauge] szakasz.....                 | 8         |
| [Timetable] szakasz.....                    | 9         |
| Lehetségek változók.....                    | 9         |
| <b>Összefoglaló</b> .....                   | <b>12</b> |

## Általános tudnivalók, fogalmak

A „panel2.cfg” fájlban lehet a járműhöz 2D (kétdimenziós) panelt (vezetőállást) készíteni, és a vezetőálláson megjelenő berendezéseket beállítani, mint például sebességmérők, jelzőlámpák, mérőműszerek, stb. A berendezéseket egyenként definiálni lehet, hogy a vezetőálláson hol, és mikor jelenjenek meg, illetve hogyan működjenek.

A „panel2.cfg” fájlnak kötelezően a jármű mappájában kell lennie!

### ▪ Rétegek:

A vezetőállás kép elemei rétegekből épülnek fel. A rétegek számokkal határozhatók meg, ahol az alacsony szám a hátrább helyezett, a magasabb szám az előrébb helyezett (látható) réteget jelenti. Egy elem elhelyezése során ügyelni kell arra, hogy ne legyenek egyformák a rétegek számai azonos területen. A vezetőállás kép mindig a **0** réteget jelenti, az erre helyezett elemek az **1**, vagy ennél magasabb számokat kaphatnak. Amennyiben a vezetőállás kép háta mögé helyezünk egy elemet, akkor negatív számokat is használhatunk a réteg számaként. Egymást fedő elemek közül az látszik, amelynek a legmagasabb a **LayerIndex** paraméterben megadott **RétegSzám** értéke.

### ▪ Nappali és éjszakai verziójú képek:

Valamennyi elemre meg lehet határozni nappali és éjszakai verziójú képeket. A route-fájlban megadott fényerő változások függvényében az openBVE egy **nappali (DaytimeImage)** és az **éjszakai (NighttimeImage)** verziójú képek között átmenetet készít. Amennyiben éjszakai verziójú kép nincs megadva, akkor a nappali verziójú kép sötétedik el, imitálva a fényerő változását.

A leírásban használt fogalmak:

## Egykaros jármű

**Egykaros jármű** esetén egy **kontroller** van, ami magában foglalja a **menetkart** és a **fékezőkart**. Így ezzel az egy karral lehet a sebességet növelni, illetve csökkenteni.

## Kétkaros jármű

**Kétkaros jármű** esetén külön van **menetkar** és **fékezőkar**. A menetkarral lehet a sebességet növelni, a fékezőkarral pedig a sebességet csökkenteni.

## Irányváltó

A jármű haladási irányának kiválasztására szolgáló kar. Pozíciói: „**0**” állás, „**Előre**” állás és „**Hátra**” állás.

## Kontroller

**Egykaros** jármű esetén a jármű sebességének növelésére, vagy sebességének csökkentésére szolgáló kar.

## Menetkar

**Kétkaros** járműnél, a sebesség növelésére szolgáló kar.

## Fékezőkar

**Kétkaros** járműnél, a sebesség csökkentésére szolgáló kar.

## Menetpozíció

A kontroller, vagy menetkar azon pozíciói, amelyek a sebesség növelésére szolgálnak.

## „0” állás

A kontroller, vagy menetkar „**nulla**” állása.

## Fékpozíció

A kontroller vagy fékkar azon pozíciói, amelyek a sebesség csökkentésére szolgálnak.

## Szerelvény

A vasúti járművekből összeállított és összekapcsolt járműegység.

## Szerelvénybe sorolt kocsi

A [szerelvényben](#) megtalálható [vontató](#) vagy [vontatott jármű](#). A **szerelvénybe sorolt kocsik száma** a szerelvényben megtalálható vontató és vontatott járművek összessége.

## A kép X-koordinátája, Y-koordinátája

A Windows-ban lévő „Paint” programban egy képfájl megnyitása után, az **állapotsorban** található két szám, amely a kurzor mozgatására változik, ezek a számok mutatják meg, hogy a kép hányadik „pixel-sorában és oszlopában” (koordináták) áll épp a kurzor.

Az első szám jelenti az **X-koordináta** értékét, a vessző után található második szám pedig az **Y-koordináta** értékét.

## HexColor

Egy **hat számjegyű** szám **16-os számrendszerben**, kettőskereszt megjelöléssel. A 16-os számrendszer számjegyei a 0-9-ig terjedő szám tartomány, valamint vagy a **a-tól f-ig** terjedő kisbetűk (a, b, c, d, e, f), vagy az **A-tól F-ig** terjedő nagybetűk (A, B, C, D, E, F). A **HexColor** értéket a következő formátumban kell megadni:

#RRGGBB

Az **RR** a szín vörös összetevőjét, a **GG** a szín zöld összetevőjét, a **BB** a szín kék összetevőjét jelenti. Mindegyik paraméter tartománya 00-tól FF-ig terjed (10-es számrendszerben 0 – 255 közötti tartománynak felel meg).

Legtöbbször használt színek, és HexColor értéke:


```
#000000
#FF0000
#00FF00
#0000FF
#00FFFF
#FF00FF
#FFFF00
#FFFFFF
```

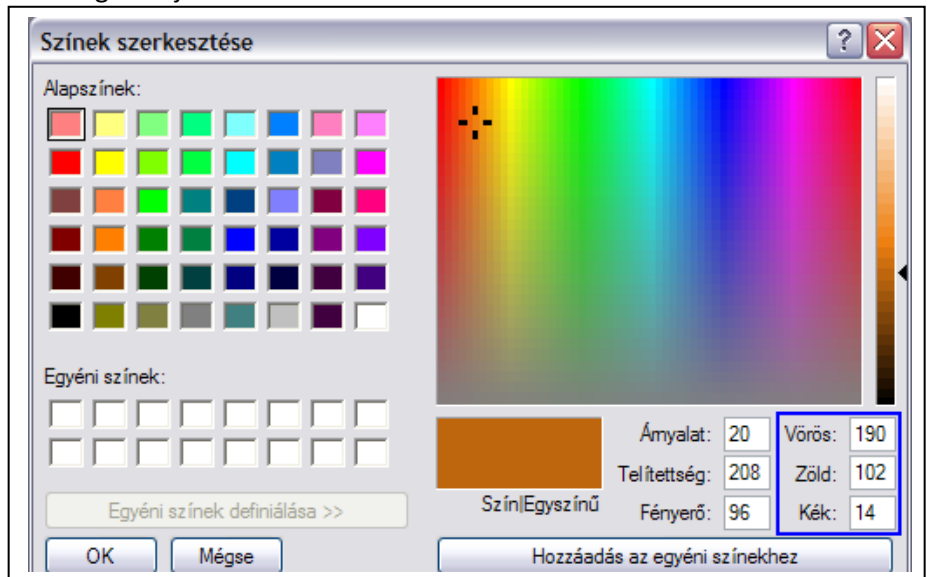
HexColor meghatározását a következők szerint végezhetjük el:

A 0-255-ig terjedő értékben adjuk meg a **vörös (R)** a **zöld (G)** és a **kék (B)** színösszetevők fényességét.

A képek készítésénél a színeket a Windows-ban lévő „Paint” programban a „Színek” menü, „Színek szerkesztése” menüpont után, az „Egyéni színek definiálásánál” lehet megadni, a **Vörös, Zöld, Kék** melletti számokkal, vagy a közepén és oldalt lévő csúszkák változtatásával.

Amennyiben egy meglévő színre vagyunk kíváncsiak, akkor a „Szín

**felvétele**  megnyomása után a kívánt színre kattintunk a képen, majd a „Színek” menü, „Színek szerkesztése”



menüpont, „Egyéni színek definiálása” gomb megnyomása után leolvassuk a **Vörös, Zöld, Kék** melletti számokat.

Az példában szereplő szín **RGB szerinti színe: 190,102,14**.

Ezt követően a számokat egyenként konvertáljuk át 16-os számrendszerbe.

[Ezen az oldalon található „10-es számrendszerben megadott szín konvertálása HexColor formátumba”](#) kalkulátort célszerű használni. A színek összetevőihöz a fenti számok beírása után a **Számol** gombra kattintva kapjuk a végeredményt. Azaz a **190,102,14** szín **HexColor értéke #BE660E**.

## Parancsfelépítés

[Szakasznev]

Új szakasz neve elé és a végére szögletes zárójelet ([, ]) kell tenni.

A szakasznevet követően a paraméterekhez értéket, adatokat kell társítani. A bejegyzésnek mindig ahhoz a szakasznevhez tartozó paramétert és a párosított értéket kell tartalmaznia, amely legutoljára meg lett nyitva.

Paraméter = Érték

A paraméter neve után egyenlőség jelet kell tenni, ezt követően kell az adott paraméterhez az értéket megadni. Néhány paraméterhez több adatot kell megadni, ezeket vesszővel kell elválasztani.

Megjegyzéseket lehet írni minden sor végére. Ilyenkor az adat után pontosvesszőt (;) kell tenni, ezt követően lehet a megjegyzést írni a sor végére.

## Parancsok

### [This] szakasz

Ebben a szakaszban kell megadni a vezetőállás kép tulajdonságait (felbontás, stb.) A fájlban **csak egy darab [This]** szakasz lehet.

[This]

Ez a bejegyzés kezdi el a **This** szakaszt.

**Resolution = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely a vezetőállás kép szélességét jelenti, a képernyő méretéhez, illetve az alapértelmezett kameraálláshoz viszonyítva.

**Left = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely a képnek azt a **X-koordinátáját** jelenti, ameddig a kép **balra** görgethető. Az értéknek nem szükséges a kép méretein belüli számnak lennie.

**Right = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely a képnek azt a **X-koordinátáját** jelenti, ameddig a kép **jobbra** görgethető. Az értéknek nem szükséges a kép méretein belüli számnak lennie.

**Top = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely a képnek azt a **Y-koordinátáját** jelenti, ameddig a kép **felfelé** görgethető. Az értéknek nem szükséges a kép méretein belüli számnak lennie.

**Bottom = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely a képnek azt a **Y-koordinátáját** jelenti, ameddig a kép **lefelé** görgethető. Az értéknek nem szükséges a kép méretein belüli számnak lennie.

**DaytimeImage = Fájlnev**

**Fájlnev:** A vezetőállás képhez használt **nappali** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. Ha nincs megadva, akkor nem jelenik meg kép.

**NighttimeImage = Fájlnev**

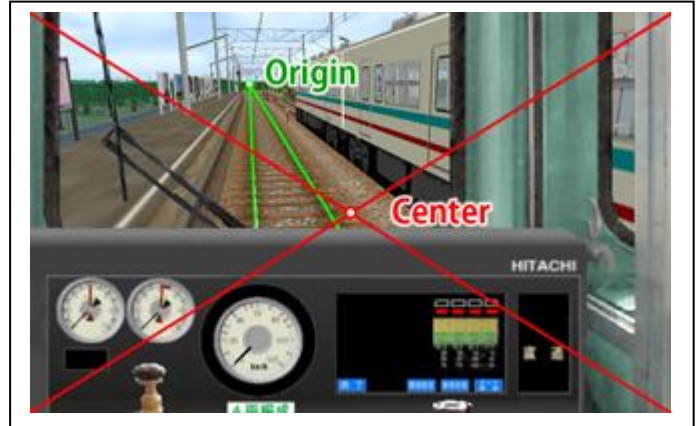
**Fájlnev:** A vezetőállás képhez használt **éjszakai** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. Ha meg van adva, akkor **DaytimeImage** képet is meg kell határozni. Ha nincs megadva, akkor éjszakai verziójú kép nincs.

**TransparentColor = HexColor**

**HexColor:** Egy szín „**HexColor**” formátumban megadva, amely azt a színt jelöli, amely a játék során **átlátszó** lesz. Az alapértelmezett érték **#0000FF**.

**Center = X, Y**

- X:** Egy szám, amely a képnek azt az **X-koordinátáját** jelenti, amelynél a kép a képernyő közepén lesz az alapértelmezett kameraállásban.
- Y:** Egy szám, amely a képnek azt az **Y-koordinátáját** jelenti, amelynél a kép a képernyő közepén lesz az alapértelmezett kameraállásban.

**Origin = X, Y**

- X:** Egy szám, amely a képnek az **eltűnési pontjának X-koordinátáját** jelenti.
- Y:** Egy szám, amely a képnek az **eltűnési pontjának Y-koordinátáját** jelenti.

Az adat azt adja meg, hogy a vezetőállás kép melyik pixelénél legyen az **eltűnési pont** az alapértelmezett kameraállásban. Az **eltűnési pont** az a pont, ahol a két sínszál a horizonton találkozik. A **Center** és az **Origin** adataival a vezetőállás elfordulásának szögét lehet beállítani.

**[PilotLamp] szakasz**

Ebben a szakaszban a vezetőállásra helyezhető jelzőlámpák adatait kell megadni. Annyi darab **PilotLamp** szakasz használható, ahány szükséges.

A **DaytimeImage** paramétert kötelező megadni. Ha a **Subject** paraméterben megadott érték **1**, akkor az adott kép látható, más esetben láthatatlan.

**[PilotLamp]**

Ez a bejegyzés kezdi el a **PilotLamp** szakaszt.

**Subject = Változó**

**Változó:** Az egyik lehetséges változó. Az alapértelmezett érték „true”.

**Location = Balról, Felülről**

- Balról:** A vezetőállás képnek az az **X-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép bal oldala beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.
- Felülről:** A vezetőállás képnek az az **Y-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép felső oldala beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

**DaytimeImage = Fájlnev**

**Fájlnev:** A jelzéshez használt **nappali** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. **Kötelező megadni!**

**NighttimeImage = Fájlnev**

**Fájlnev:** A jelzéshez használt **éjszakai** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. Ha nincs megadva, akkor éjszakai verziójú kép nincs.

**TransparentColor = HexColor**

**HexColor:** Egy szín „**HexColor**” formátumban megadva, amely azt a színt jelöli, amely a játék során **átlátszó** lesz. Az alapértelmezett érték **#0000FF**.

**LayerIndex = RétegSzám**

**RétegSzám:** Egy szám, amely az elemnek a sorrendjét jelöli a vezetőállás képen. Az alacsony szám hátrébb elhelyezett, a magas szám előrébb helyezett réteget jelent. Egymást fedő elemek közül az látszik, amelynek a legmagasabb a **RétegSzám** értéke. Az alapértelmezett érték **0**.

## [Needle] szakasz

Ebben a szakaszban a vezetőállásra helyezhető **elforduló** elemek adatait kell megadni. Annyi darab **Needle** szakasz használható, ahány szükséges.

A **DaytimeImage** paramétert kötelező megadni, a **NighttimeImage** paramétert nem kötelező. Az ezekben megadott kép fordul el az **Origin** paraméterben megadott koordináta körül. A mutató textúráját úgy kell elkészíteni, hogy felfelé mutasson.

### [Needle]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Needle** szakaszt.

#### Subject = Változó

**Változó:** Az egyik lehetséges változó. Az alapértelmezett érték „true”.

#### Location = KözéppontX, KözéppontY

**KözéppontX:** A vezetőállás képnek az az **X-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép **középpontja** beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

**KözéppontY:** A vezetőállás képnek az az **Y-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép **középpontja** beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

#### Radius = ÉrtékPixel

**ÉrtékPixel:** Egy szám, amely a kép sugarának újraszámolt értékét jelenti pixelben a vezetőállás képhez viszonyítva. Az alapértelmezett érték az **Origin** paraméter **Y** értéke.

A **Origin** paraméter **Y** értéke határozza meg a forgás függőleges pontját, de ez meghatározza az elem sugarát is. Ha az **ÉrtékPixel** különböző az elem sugarától, akkor a kép a **Sugár / Y** arányában megváltozik, amíg ez az **Origin** és a **Center** paraméterek kapcsolatát nem befolyásolja. Ha a kép arányát nem kívánjuk megváltoztatni, akkor az **ÉrtékPixel** értékeként az **Origin** paraméter **Y** értékét adjuk meg, vagy a **Radius** paraméter el is hagyható.

#### DaytimeImage = Fájlnev

**Fájlnev:** A mutatóhoz használt **nappali** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. **Kötelező megadni!**

#### NighttimeImage = Fájlnev

**Fájlnev:** A mutatóhoz használt **éjszakai** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. Ha nincs megadva, akkor éjszakai verziójú kép nincs.

#### Color = HexColor

**HexColor:** Nincs leírás.

Nincs leírás.

#### TransparentColor = HexColor

**HexColor:** Egy szín „**HexColor**” formátumban megadva, amely azt a színt jelöli, amely a játék során **átlátszó** lesz. Az alapértelmezett érték **#0000FF**.

#### Origin = X, Y

**X:** Egy szám, amely a képnek azt az **X-koordinátáját** adja meg, **amely körül a kép elfordul**. Az alapértelmezett érték a kép szélességének fele.

**Y:** Egy szám, amely a képnek azt az **Y-koordinátáját** adja meg, **amely körül a kép elfordul**. Az alapértelmezett érték a kép magasságának fele.

#### InitialAngle = ÉrtékFok

**ÉrtékFok:** Egy szám, amely azt jelenti, hogy a **Minimum** paraméterben megadott érték hány fokban van a 12 óra irányához képest (függőlegesen felfelé irány), az óramutató járásával megegyező irányban. Az alapértelmezett érték **-120**.

**LastAngle = ÉrtékFok**

**ÉrtékFok:** Egy szám, amely azt jelenti, hogy a **Maximum** paraméterben megadott érték hány fokos szögben van a 12 óra irányához képest (függőlegesen felfelé irány), az óramutató járásával megegyező irányban. Az alapértelmezett érték **120**.

**Minimum = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely azt az értéket jelenti, amit a **Subject** paraméterben megadott elem visszaad az **InitialAngle** paraméterben beállított szögben. Az alapértelmezett érték **0**.

**Maximum = Érték**

**Érték:** Egy szám, amely azt az értéket jelenti, amit a **Subject** paraméterben megadott elem visszaad a **LastAngle** paraméterben beállított szögben. Az alapértelmezett érték **1000**.

Magyarázat az „Subject”, az „InitialAngle”, a „LastAngle”, a „Minimum” és „Maximum” paraméterek kapcsolatáról:

A példában egy sebességmérő készítésének leírása található:

- Először a **Subject** paraméterhez kell az elemet meghatározni. A sebességmérő esetén a **Subject** paraméterhez írjuk a **kmp/h** értéket (**Subject = kmp/h**).
- Ezt követően a **Minimum** és a **Maximum** értéket határozzuk meg. Példaképp a sebességmérő műszeren a **mutató skálája 0-tól 160-ig tart**. Ekkor a Minimum értéknek 0-t (**Minimum = 0**), Maximum értéknek 160-at (**Maximum = 160**) írjunk.
- Ezután az **InitialAngle** és a **LastAngle** paramétereket kell meghatározni. Az **InitialAngle** adatahoz azt az értéket kell megadni, hogy a **0 km/h** sebesség (vagyis a **Minimum** érték) a skálán milyen szögben található a felfelé, előre irányhoz képest (12 óra iránya). Ez általában negatív szám (ettől a ponttól balra), például **-135** fok. Ekkor az **InitialAngle** értékeként 135-öt kell megadni (**InitialAngle = 135**).
- A **LastAngle** adatahoz azt az értéket kell megadni, hogy a **160 km/h** sebesség (vagyis a **Maximum** érték) a skálán milyen szögben található a felfelé, előre irányhoz képest (12 óra iránya). Ez általában pozitív szám (ettől a ponttól jobbra), például **145** fok. Ekkor az **LastAngle** értékeként 145-öt kell megadni (**LastAngle = 145**).

**NaturalFreq = Érték**

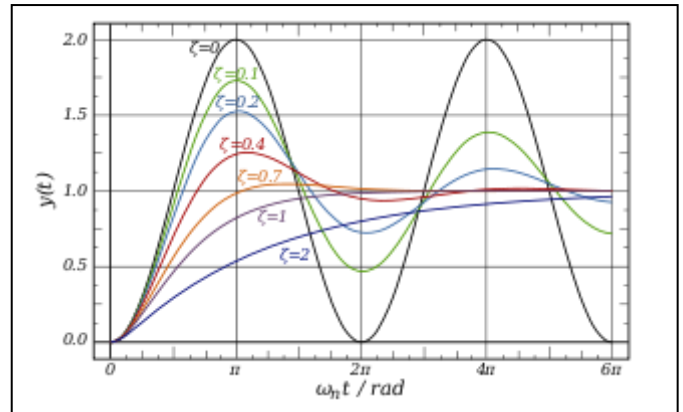
**Érték:** Egy nem negatív szám, amely a forgás sebességét jelenti.

Ha az **Érték 0**, akkor az elem nem fordul el. Minél magasabb értéket használunk, annál gyorsabb a forgás folyamata. Ha ez az adat meg van adva, akkor a **DampingRatio** adatot is meg kell adni.

**DampingRatio = Érték**

**Érték:** Egy nem negatív szám, amely a csillapítás típusát mutatja. Ha nincs megadva, akkor csillapítás nem érzékelhető.

**0 és 1 közötti** érték esetén alulcsillapított, a forgás végén kileng az objektum, mire eléri a végső pozícióját. **1** esetén nincs kilengés, **1 feletti** érték esetén felülcsillapított, a forgás végéhez közeledve lassul az objektum. Ha ez az adat meg van adva, akkor a **NaturalFreq** adatot is meg kell adni. A különböző értékek kilengéseit a mellékelt ábra mutatja.



**LayerIndex = RétegSzám**

**RétegSzám:** Egy szám, amely az elemnek a sorrendjét jelöli a vezetőállás képen. Az alacsony szám hátrébb elhelyezett, a magas szám előrébb helyezett réteget jelent. Egymást fedő elemek közül az látszik, amelynek a legmagasabb a **RétegSzám** értéke. Az alapértelmezett érték **0**.

## [DigitalNumber] szakasz

Ebben a szakaszban olyan jelzések adatait kell megadni, amelyeknek több állapota lehet. Annyi darab **DigitalNumber** szakasz használható, ahány szükséges.

A **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) paraméterben megadott képek egyedi állapotokat mutatnak, a különböző állapotokat függőlegesen lefelé, egymás alá kell elhelyezni. Az állapot szélessége megegyezik a kép szélességével, a magasságát azonban az **Interval** paraméterben kell megadni. A **Subject** paraméter értékei **0** (legelső állapot) és **n-1** (legutolsó állapot) között változnak, ahol **n** egyenlő az állapotok számával. Ha az érték kívül esik a tartományon, akkor az az állapot láthatatlan lesz.

A digitális számokhoz például 11 darab számjegy kell (0-9-ig és egy üres). A számjegyeket a **DaytimeImage** (illetve a **NighttimeImage**) képben folyamatosan egymás alá kell helyezni, fentről lefelé sorrendben: **0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, „üres”**.

Ha **egy darab számjegy (képrészlet)** például 12 pixel magas, akkor egy 12 pixel x 11 db = 132 pixel magas képeket kell készítenünk a **DaytimeImage** (illetve a **NighttimeImage**) részére.

### [DigitalNumber]

Ez a bejegyzés kezdi el a **DigitalNumber** szakaszt.

#### Subject = Változó

**Változó:** Az egyik lehetséges változó. Az alapértelmezett érték „true”.

#### Location = Balról, Felülről

**Balról:** A vezetőállás képnek az az **X-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép **bal oldala** beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

**Felülről:** A vezetőállás képnek az az **Y-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép **felső oldala** beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

#### DaytimeImage = Fájlnev

**Fájlnev:** A számjegyeket tartalmazó, **nappali** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. **Kötelező megadni!**

#### NighttimeImage = Fájlnev

**Fájlnev:** A számjegyeket tartalmazó, **éjszakai** verziójú képfájl neve, a jármű mappájához viszonyított relatív útvonalon megadva. Ha nincs megadva, akkor éjszakai verziójú kép nincs.

#### TransparentColor = HexColor

**HexColor:** Egy szín „**HexColor**” formátumban megadva, amely azt a színt jelöli, amely a játék során **átlátszó** lesz. Az alapértelmezett érték **#0000FF**.

#### Interval = Magasság

**Magasság:** Egy képrészlet magassága pixelben. **Kötelező megadni!**

#### LayerIndex = RétegSzám

**RétegSzám:** Egy szám, amely az elemnek a sorrendjét jelöli a vezetőállás képen. Az alacsony szám hátrébb elhelyezett, a magas szám előrébb helyezett réteget jelent. Egymást fedő elemek közül az látszik, amelynek a legmagasabb a **RétegSzám** értéke. Az alapértelmezett érték **0**.

## [DigitalGauge] szakasz

Nincs leírás.

### [DigitalGauge]

Ez a bejegyzés kezdi el a **DigitalGauge** szakaszt.

Nincs leírás.



## [Timetable] szakasz

Ebben a szakaszban az **egyedi menetrend** megjelenítésének helyét lehet beállítani. Az aktuális menetrend képe a route-fájlban megadottak szerint kerülnek betöltésre. A fájlban csak egy darab **[Timetable]** szakasz alkalmazható.

### [Timetable]

Ez a bejegyzés kezdi el a **Timetable** szakaszt.

#### Subject = Változó

**Változó:** Az egyik lehetséges változó. Az alapértelmezett érték „true”.

#### Location = Balról, Felülről

**Balról:** A vezetőállás képnek az az **X-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép **bal oldala** beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

**Felülről:** A vezetőállás képnek az az **Y-koordinátája**, ahová a **DaytimeImage** (és **NighttimeImage**) kép **felső oldala** beszurásra kerül. Az alapértelmezett érték **0**.

#### Width = ÉrtékPixel

**ÉrtékPixel:** Egy pozitív szám, amely a kép **szélességét** jelenti a vezetőállás képéhez viszonyítva. **Kötelező megadni!**

#### Height = ÉrtékPixel

**ÉrtékPixel:** Egy pozitív szám, amely a kép **magasságát** jelenti a vezetőállás képéhez viszonyítva. **Kötelező megadni!**

#### TransparentColor = HexColor

**HexColor:** Egy szín „**HexColor**” formátumban megadva, amely azt a színt jelöli, amely a játék során **átlátszó** lesz. Az alapértelmezett érték **#0000FF**.

#### LayerIndex = RétegSzám

**RétegSzám:** Egy szám, amely az elemnek a sorrendjét jelöli a vezetőállás képen. Az alacsony szám hátrébb elhelyezett, a magas szám előrébb helyezett réteget jelent. Egymást fedő elemek közül az látszik, amelynek a legmagasabb a **RétegSzám** értéke. Az alapértelmezett érték **0**.

## Lehetségek változók

A változó egy meghatározott **paraméterből** áll, esetlegesen utótagot is lehet használni. A **paraméter** határozza meg, hogy az adott elem a jármű mely jelzését/berendezését mutatja. Például a **Needle** szakaszhoz használt „**kmph**” változó azt jelenti, hogy a mutató a jármű sebességét mutatja kilométer/órában. Ha „**mr**” paramétert használunk, akkor a jármű töltővezeték nyomását mutatja az adott mutató.

| Paraméter | Leírás   |
|-----------|--|
| true      | Mindig 1 értéket ad vissza. Ez segítségképp használható a <b>PilotLamp</b> szakaszhoz, így mindig látható a társított képfájl. |
| kmph      | A jármű <b>sebességét</b> jelzi, kilométer per órában ( <b>km/h</b> ).   |
| mph       | A jármű <b>sebességét</b> jelzi, mérföld per órában ( <b>mph</b> ).  |
| ms        | A jármű <b>sebességét</b> jelzi, méter per másodpercben ( <b>m/s</b> ).  |
| mr        | A jármű <b>töltővezeték nyomását</b> jelzi kiloPascal-ban (kPa = 1000 Pa).   |
| er        | Returns the pressure of the equalizing reservoir in kPa (1000 Pa).   |
| sap       | Returns the pressure of the straight air pipe in kPa (1000 Pa).  |
| bp        | A jármű <b>fékvezeték nyomását</b> jelzi kiloPascal-ban (kPa = 1000 Pa).   |
| bc        | A jármű <b>fékhengernyomását</b> jelzi kiloPascal-ban (kPa = 1000 Pa).   |
| power     | Az aktuális <b>menetpozíciót</b> adja vissza. Ez egy szám <b>0</b> és <b>n</b> között, ahol <b>n</b> a menetpozíciók száma.    |

|                  |  |
|------------------|--|
| brake            | <p>A fékpozíció aktuális állását adja vissza.</p> <p><b>Légfék rendszerű járműnél</b> a <b>0</b> érték az „oldó állást”, az <b>1</b> érték a „zárt állást”, a <b>2</b> érték a „fékező állást”, a <b>3</b> érték a „vészfékállást” jelenti.</p> <p><b>Fékerőtartás pozícióval nem rendelkező jármű</b> esetén a <b>0</b> a fékek oldott állást jelenti, az „<i>i</i>” sorszám pedig az „<i>i</i>” sorszámú fékpozíció számát, az <b><i>n</i>+1</b> pedig a vészfékállást jelenti, ahol <i>n</i> egyenlő a fékpozíciók számával.</p> <p><b>Fékerőtartás pozícióval rendelkező jármű</b> esetén a <b>0</b> a fékek oldott állást, <b>1</b> érték a fékerőtartás pozíciót jelenti, az „<i>i</i>+1” sorszám az „<i>i</i>” sorszámú fékpozíció számát, az <b><i>n</i>+2</b> pedig a vészfékállást jelenti, ahol <i>n</i> egyenlő a fékpozíciók számával.</p> <p>Megjegyzés:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Légfék rendszerű</b> a jármű, ha a „train.dat” fájl „BRAKE” szakasz 1. sorának (<b>FékTípusa</b>) értéke <b>2</b>.</li> <li>▪ A jármű fékerőtartás pozícióval nem rendelkezik, ha a „train.dat” fájl „DEVICE” szakasz 5. sorának (<b>FékerőTartás</b>) értéke <b>0</b>.</li> <li>▪ A jármű fékerőtartás pozícióval rendelkezik, ha a „train.dat” fájl „DEVICE” szakasz 5. sorának (<b>FékerőTartás</b>) értéke <b>1</b>.</li> </ul> |
| rev              | <p>Az <b>irányváltó</b> aktuális állását adja vissza. <b>0</b> esetén a „hátra állást”, <b>1</b> esetén a „0” állást, <b>2</b> esetén az „előre állást”.</p>   |
| csc              | <p><b>1</b> értéket ad vissza, ha a <b>SebességTartás</b> funkció aktiválva van, más esetben <b>0</b> értéket ad.</p> <p>Megjegyzés:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A jármű sebességtartás funkcióval rendelkezik, ha a „train.dat” fájl „DEVICE” szakasz 4. sorának (<b>SebességTartás</b>) értéke <b>1</b>.</li> </ul>   |
| door             | <p><b>0</b> értéket ad vissza, ha az ajtók nyitva vannak, <b>1</b> értéket, ha zárva vannak.</p>   |
| doorli           | <p><b>0</b> értéket ad vissza, ha az <i>i</i> indexszámú kocsi <b>bal oldali</b> ajtajai nyitva vannak, <b>1</b> értéket ad, ha zárva vannak, <b>2</b> értéket, ha a kocsi nem létezik.</p> <p>Az <i>i</i> indexszám 0 (legelső kocsi) és <i>n</i>-1 (legutolsó kocsi) közötti, ahol <i>n</i> a <a href="#">szerelvénybe sorolt kocsik</a> száma.</p>  |
| doorri           | <p><b>0</b> értéket ad vissza, ha az <i>i</i> indexszámú kocsi <b>jobb oldali</b> ajtajai nyitva vannak, <b>1</b> értéket ad, ha zárva vannak, <b>2</b> értéket, ha a kocsi nem létezik.</p> <p>Az <i>i</i> indexszám 0 (legelső kocsi) és <i>n</i>-1 (legutolsó kocsi) közötti, ahol <i>n</i> a <a href="#">szerelvénybe sorolt kocsik</a> száma.</p>   |
| hour             | <p>Az aktuális idő „óra” értékét adja vissza.</p>  |
| min              | <p>Az aktuális idő „perc” értékét adja vissza.</p>   |
| sec              | <p>Az aktuális idő „másodperc” értékét adja vissza.</p>  |
| atsi             | <p>Returns the state of the <i>i</i><sup>th</sup> plugin variable, which is an integer between 0 and 255 depending on the plugin used. This is the same as pluginstate[<i>i</i>] in animated objects.</p>  |
| atc              | <p>Returns the state of the built-in ATC system. This is any of the following integers:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0: ATC active, but not transmitting</li> <li>1: ATC active, 0 km/h speed restriction</li> <li>2: ATC active, 15 km/h speed restriction</li> <li>3: ATC active, 25 km/h speed restriction</li> <li>4: ATC active, 45 km/h speed restriction</li> <li>5: ATC active, 55 km/h speed restriction</li> <li>6: ATC active, 65 km/h speed restriction</li> <li>7: ATC active, 75 km/h speed restriction</li> <li>8: ATC active, 90 km/h speed restriction</li> <li>9: ATC active, 100 km/h speed restriction</li> <li>10: ATC active, 110 km/h speed restriction</li> <li>11: ATC active, 120 km/h speed restriction</li> <li>12: ATC not active (with a plugin, this is always returned)</li> </ul>   |
| paraméter utótag | <p>Leírás</p>  |

|    |   |
|----|---|
| di | <p>Az eredeti paraméter „i” helyi érték szerinti számjegyet adja vissza. Például a <b>d0</b> érték az <b>egyes</b> helyi értéket, a <b>d1</b> helyi értéket a <b>tízes</b> helyi értéket, a <b>d2</b> a <b>száz</b>as helyi értéket adja vissza, stb.</p> <p>Példa:</p> <p>A <b>kmphd1</b> alkalmazható a <b>DigitalNumber</b> szakasz <b>Subject</b> értékeként. Ez a jármű aktuális sebességének (km/h) <b>tízes helyi értékét</b> adja vissza.</p> <p>Ha a jármű például <b>59 km/h</b> sebességgel halad, akkor a <b>kmphd1</b> értéke <b>5</b>, a <b>kmphd0</b> értéke <b>9</b>.</p> |
|----|---|

## Összefoglaló

### [This]

Resolution = Érték  
 Left = Érték  
 Right = Érték  
 Top = Érték  
 Bottom = Érték  
 DaytimeImage = Fájlnev  
 NighttimeImage = Fájlnev  
 TransparentColor = HexColor  
 Center = X, Y  
 Origin = X, Y

### [PilotLamp]

Subject = Érték  
 Location = Balról, Felülről  
 DaytimeImage = Fájlnev  
 NighttimeImage = Fájlnev  
 TransparentColor = HexColor  
 Layer = RétegSzám

### [Needle]

Subject = Változó  
 Location = KözéppontX, KözéppontY  
 Radius = ÉrtékPixel  
 DaytimeImage = Fájlnev  
 NighttimeImage = Fájlnev  
 Color = HexColor  
 TransparentColor = HexColor  
 Origin = X, Y  
 InitialAngle = ÉrtékFok  
 LastAngle = ÉrtékFok  
 Minimum = Érték  
 Maximum = Érték  
 NaturalFreq = Érték  
 DampingRatio = Érték  
 Layer = RétegSzám

### [DigitalNumber]

Subject = Változó  
 Location = Balról, Felülről  
 DaytimeImage = Fájlnev  
 NighttimeImage = Fájlnev  
 TransparentColor = HexColor  
 Interval = Magasság  
 Layer = RétegSzám

### [DigitalGauge]

Subject = Változó  
 Location = KözéppontX, KözéppontY  
 Radius = ÉrtékPixel  
 Color = HexColor  
 InitialAngle = ÉrtékFok  
 LastAngle = ÉrtékFok  
 Minimum = Érték  
 Maximum = Érték  
 Step = Érték  
 Layer = RétegSzám

### [Timetable]

Location = Balról, Felülről  
 Width = ÉrtékPixel  
 Height = ÉrtékPixel  
 TransparentColor = HexColor  
 Layer = RétegSzám

### Változók

|                        |
|------------------------|
| true                   |
| kmph, mph, ms          |
| mr, er, sap, bp, bc    |
| power, brake, rev, csc |
| door, doorli, doorri   |
| hour, min, sec         |
| atsi, atc              |

### Változó utótag

di



<http://www.bveklub.hu/>

<http://www.bvemetrolu.hu/>

© 2009