

Voorbeelden van traject programmering

Start traject: (hier loc-1 in traject-1)

N		N+1		N-SPRONG	Vw1	Vw2	Verbindingsinstructies		
0	>	1			H		L1-B2	L1-V2	
1	>	2	>>	0	T1		T1-3		
2	>	1	>>	3	N1	T1	T1-3		
3	>	5	>>	4	B		V		
4	>	5			B		N1H		
5	>	6			B		ByA	L1-F1	N201H
6	>	7			Sx		L1-6	ByyA	Z99I
//									
//									
665	>	666			Ex		L1-0	BzzF	Z0I
666	>	666	>>	667	T1		T1-60	Z1D	
667	>	0			T1		N201F		

Opmerking:

N0 = vervolgstart voor automatisch rijden (zie traject-0)

By = Richtingsblok

Byy = daarop volgende richtingsblok

Sx = Sein bij dit richtingsblok

Ex = Laatste contact waar traject weer in basisopstelling staat

BzzF = vrijgave van laatste blok(en)

N201H = traject is gestart, functie voor automatisch rijden aangestuurd uit traject-0
N201...N299 zijn hiervoor gereserveerd

Z0I = teller maximaal aantal te laten treinen, deze waarde wordt met 1 verhoogd bij einde traject

Z99I = teller om visueel zichtbaar te maken hoeveel treinen er daadwerkelijk gestart zijn

N201F = traject is volledig beëindigd.

Werking:

Na start van dit of alle trajecten (F3) "loopt" het traject tussen instructie 1...3

Zodra N1 wordt "aangezet" gaat de trein pas echt van start, als N0 niet is "aangezet" blijft **N1** "aangezet" (N1F)

Als **N0** wordt "gezet" dan worden de trajecten vanuit traject-0 aangestuurd, hierbij wordt **N1** "aangezet" en vervolgens weer "uitgezet" zodat de trein weer stopt als deze weer terug is in de basisopstelling.

Z0I en **N201H** en zorgen ervoor dat er niet meer treinen rijden dan is ingesteld met teller (Z0)

Z0 wordt in traject-0 verlaagd (**Z0D**)

H1 zorgt er voor dat als dit of alle trajecten worden gestopt (Shift F3) dat er teruggesprongen wordt naar instructie-0 waar de Hoofdstart staat.

Voorbeelden van traject programmering

Wel of niet stoppen bij een station (personen/ goederen trein)

Gebruikte variable N101 (voor trein in traject-1) N101F = stoppen in station

N		N+1		N-SPRONG	Vw1	Vw2	Verbindingsinstructies
21	>	22	>>23	N101	B		...
22	>	23			B		ByyA
23	>	24					
//							
//							
33	>	34	>>	41 Sx	Ex	Sx	V
34	>	35	>>	38 H1	B		L1-0 ByF
35	>	38	>>	36 N101	T1		Z1-5
36	>	37	>>	38 R	T1		T1-60
37	>	36	>>	38 Z1	T1		T1-60 Z1D
38	>	39			T1		ByyA
39	>	40			Sxx		T1-4 ByyyA
40	>	43			Ex	T1	L1-6
41	>	42			B		L1-12 ByyyA
42	>	43			Exx		ByF

Opmerking:

ByyA = Richtingsblok wordt niet aangevraagd als trein moet stoppen in station

ByF = Richtingsblok van vorige blok vrijgeven

ByyyA = Richtingsblok van het blok na sein Sxx

Werking:

Als N101 is "aangezet" wordt instructie 22 overgeslagen, het eerst volgende richtingsblok wordt hierdoor niet aangevraagd, waardoor de trein bij Sx gaat stoppen.

Na het aflopen van de Timer wordt het richtingsblok alsnog aangevraagd.

Instructie-35 zorgt er voor dat als N101 is "aangezet" dat de wachttijd wordt overgeslagen.

Extra:

1) Verkorte wachttijd als traject(en) zijn uitgezet

H1 als tussentijds de trajecten zijn uitgezet (Shift F3) dan wordt de wachttijd (Timer) verkort door direct naar instructie 38 te springen en richtingsblok wordt aangevraagd.

2) Variabele wachttijd, welke door willekeur wordt bepaald

Na instructie 36 wordt de keuze (R Random) of het programma met instructie 36 of instructie 37 verder gaat.

Instructie 38, na een wachttijd van 30 seconden (T60/2) wordt richtingsblok ByyA aangevraagd.

Instructie 37, na een wachttijd van 30 seconden, wordt teller Z1 met 1 verlaagd (Z1D), is ingesteld op 5 in instructie 35 (Z1-5) en gaat terug naar instructie 36 (omdat Z1 nog geen "0" is geworden)

Instructie 36 wordt opnieuw uitgevoerd en na 30 seconden herhaalt dit proces.

Deze wachtloop wordt altijd na 5 "rondjes" verlaten, omdat dan Z1 de waarde "0" heeft, of voortijdig omdat er na instructie 38 is gesprongen.

Op deze manier ontstaat er een variabele wachttijd van 30...300 seconden, waarbij de maximale waarde wordt bepaald door Z1-5 (instelbaar tussen 1 en 99)

Voorbeelden van traject programmering

Standaard wachtroutine

N		N+1		N-SPRONG		Vw1	Vw2	Verbindingsinstructies
50	>	51				T1		Z1-5
52	>	52	>>	53	Z1	T1		T1-60 Z1D
53	>	54				T1		ByyA

Variaties op de "standaard" wacht routine in SOFTLOK

Wachttijd is variabel en de maximale wachttijd wordt bepaald door Z1-5

N		N+1		N-SPRONG		Vw1	Vw2	Verbindingsinstructies
50	>	51				T1		Z1-5
51	>	52	>>	53	R	T1		T1-60
52	>	51	>>	53	Z1	T1		T1-60 Z1D
53	>	54				T1		ByyA

Variabele wachttijd, welke door willekeur wordt bepaald

Na instructie 51 wordt de keuze (R) of het programma met instructie 52 of instructie 53 verder gaat.

Instructie 53, na een wachttijd van 30 seconden (T60/2) wordt richtingsblok ByyA aangevraagd.

Instructie 52, na een wachttijd van 30 seconden, wordt teller Z1 met 1 verlaagd (Z1D), is ingesteld op 5 in instructie 50 (Z1-5) en gaat terug naar instructie 51 (omdat Z1 nog geen "0" is geworden)

Instructie 51 wordt opnieuw uitgevoerd en na 30 seconden herhaalt dit proces.

Deze wachtloop wordt altijd na 5 "rondjes" verlaten, omdat dan Z1 de waarde "0" heeft, of voortijdig omdat er na instructie 53 is gesprongen.

Op deze manier ontstaat er een variabele wachttijd van 30...300 seconden, waarbij de maximale waarde wordt bepaald door Z1-5 (instelbaar tussen 1 en 99)

Uitgebreid met een spronginstructie om wachttijd te verkorten als traject(en) zijn uitgeschakeld (Shift F3)

N		N+1		N-SPRONG		Vw1	Vw2	Verbindingsinstructies
50	>	51	>>	53	H1	T1		Z1-5
51	>	52	>>	53	R	T1		T1-60
52	>	51	>>	53	Z1	T1		T1-60 Z1D
53	>	54				T1		ByyA

Verkorte wachttijd als traject(en) zijn uitgezet

H1 als tussentijds de trajecten zijn uitgezet (Shift F3) dan wordt de wachttijd (Timer) verkort door direct naar instructie 53 te springen en richtingsblok wordt aangevraagd.