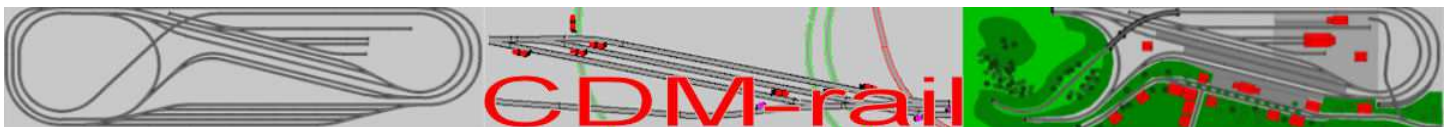


Nouveautés

V7.02

CDM-RAIL



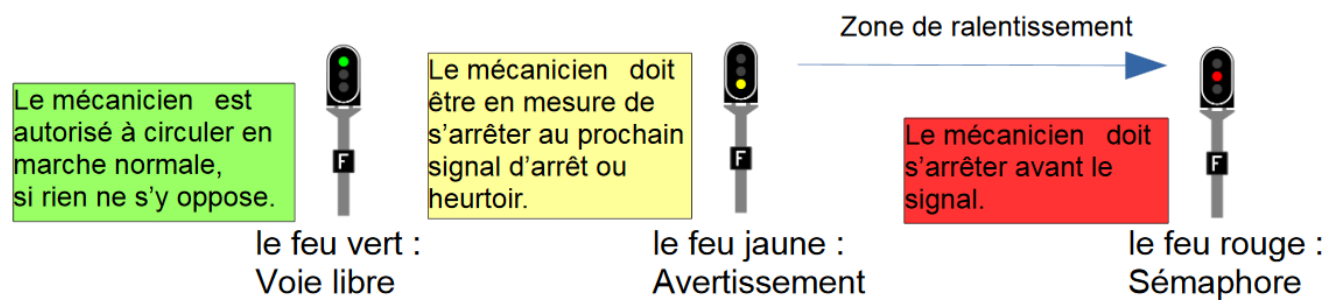
Nouveautés de la version V7.02

Suivez le guide...

Modification manuelle de l'état des feux

Pour augmenter de l'interactivité, il est désormais possible de verrouiller un feu au **ROUGE**.
En Simulation ou bien en RUN, vous pouvez maintenant par un simple clic forcer un feu en **ROUGE**.
Voir la documentation de la version V7.01, où le fonctionnement des feux est expliqué en détail pour les cantonnements BAL et BAPR.

Juste pour rappel :



Jusqu'à maintenant, les feux étaient automatiquement gérés par CDM. Ils sont affichés par un feu de la bonne couleur sur une cible en fond noir, à ces trois états, vous avez déjà observé des feux qui s'affichent en rouge sur une cible en fond blanc. Cela signale que le train en approche est en attente d'itinéraire ou bien en attente de commutation de l'aiguille.

Maintenant avec cette version, vous pouvez forcer le feu au **ROUGE**. Ce nouvel état est affiché en rouge sur une cible clignotante **noir/blanc** toutes les deux secondes.

Aucun train ne peut franchir le signal, tant que vous n'aurez pas cliqué à nouveau dessus pour le libérer. Le feu ainsi libéré passe en jaune jusqu'au prochain calcul par CDM dans la 1/10^{ème} de seconde suivante.

L'action que vous avez faite est confirmée par un message dans la barre d'état :
verrouillage ⇒

CLOUCHE_TOP	X = 614.45	Y = 179.73	0 h. 0 min. 21 sec.	Simulation en cours: <ESC> ou <ESPACE> = stop	Signal[13105]-STOP_LOCK_MANUEL en sortie du Block[16]
CLOUCHE_TOP	X = 791.35	Y = 349.85	0 h. 0 min. 13 sec.	Simulation en cours: <ESC> ou <ESPACE> = stop	Signal[2427]-STOP_LOCK_MANUEL en sortie du Block[11], Train:72K58_ENVOYAGE en approche !

déverrouillage ⇒

CLOUCHE_TOP	X = 609.23	Y = 173.47	0 h. 0 min. 44 sec.	Simulation en cours: <ESC> ou <ESPACE> = stop	Signal[13105]-SLOW en sortie du Block[16]
-------------	------------	------------	---------------------	---	---

Action impossible ⇒ Train trop proche.

CLOUCHE_TOP	X = 769.96	Y = 213.13	0 h. 3 min. 19 sec.	Simulation en cours: <ESC> ou <ESPACE> = stop	Signal[1484]-SLOW en sortie du Block[14], Train:72K58_ENVOYAGE trop prêt!
-------------	------------	------------	---------------------	---	---

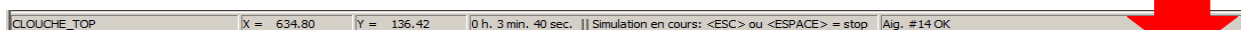
Remarque : cet état STOP verrouillé n'est pas enregistré dans les contextes.

Information dans la barre d'état :

Un nouveau champ dans la barre d'état en bas de l'écran vous informe du résultat des actions demandées. Nous venons de le voir pour le verrouillage des feux.

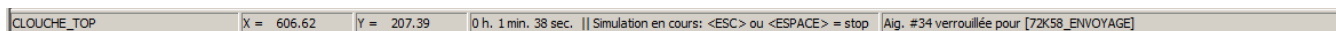
Vous y trouverez aussi le résultat des actions de manœuvre d'aiguille :

quand l'action est possible ⇒



CLOUCHE_TOP X = 634.80 Y = 136.42 0 h. 3 min. 40 sec. || Simulation en cours: <ESC> ou <ESPACE> = stop Aig. #14 OK

quand c'est impossible ⇒



CLOUCHE_TOP X = 606.62 Y = 207.39 0 h. 1 min. 38 sec. || Simulation en cours: <ESC> ou <ESPACE> = stop Aig. #34 verrouillée pour [72K58_ENVOYAGE]

Vous avez la cause du refus d'obtempérer de CDM-RAIL, quand l'aiguille est encore affichée verte mais qu'elle est demandée par un train sur un itinéraire, quand l'aiguille est blanche et verrouillée pour un train.

Si l'aiguille est déjà en cours de commutation, cas des moteurs lents (Affichage orange).

Et Aussi par le message : "Aig. #14 KO ???", Nous ne sommes pas à la SNCF où tout est possible... CDM ne veut pas, et nous(*) ne savons pas pourquoi !

L'aiguille est repérée par son adresse DCC

(*) ce "nous" est mal choisi, car il inclut JPP, qui lui doit savoir pourquoi, mais moi non !

C'est tout pour la version 7.02, mais dans les prochaines versions, ce champ pourra donner le résultat pour les actions concernant les trains, modifications de vitesse, de sens, ...

Fenêtre InfoTrain

Sauvegarde de la position & des dimensions de la fenêtre InfoTrain

La position et les dimensions de la fenêtre InfoTrain sont enregistrées dans le contexte (de SIMU ou de RUN) ainsi que la position de la barre de SIMU/RUN.

Ces deux fenêtres sont repositionnées aux mêmes endroits dans la restitution du contexte.



Quelques petits aménagements dans cette fenêtre :

1- le premier bouton change de visuel, il représente toujours un carré mais celui-ci est **ROUGE** ou **VERT**. La couleur représente l'action que vous pouvez effectuer sur le train.

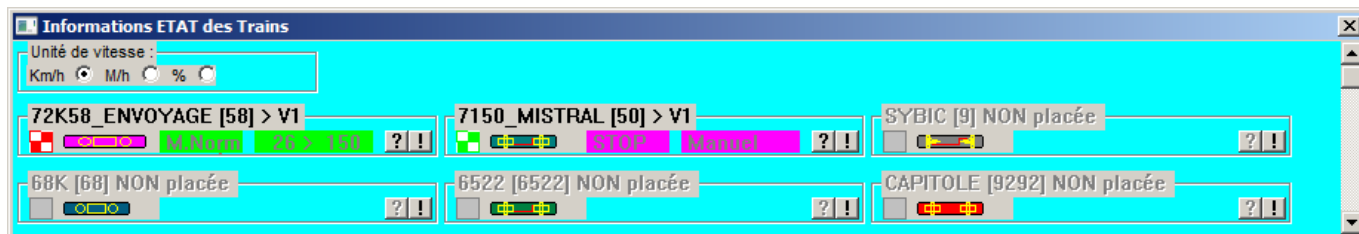
Quand celui-ci est **ROUGE**, c'est un **STOP**, quand il est **VERT** c'est un **START** immédiat.

2- le deuxième bouton, celui représenté par l'icône du train est un **WAIT + START**

Repositionnement des Throttles en double écran

La position des Throttles est enregistrée en valeur absolue. C'est à dire par rapport à l'écran principal WINDOWS (celui qui a la barre de tâches) avec un {0, 0} en haut à gauche de cet écran.

En cas d'échanges sur le forum, quand nous ouvrons un fichier avec une configuration d'écran différente, cela peut être très compliqué de récupérer les Throttles affichés dans un écran qui n'existe plus. (l'écran secondaire, peut être à droite, à gauche, au dessus, en dessous de l'écran principal).

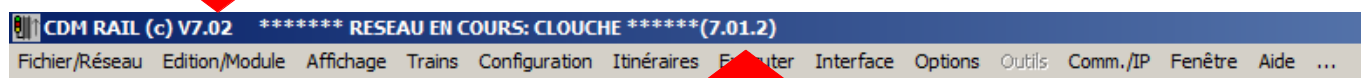


Le bouton "!" qui sert au placement des trains non placés, était inactif quand ils l'étaient.

Maintenant, pour les trains placés, ce bouton repositionne le Throttle dans le coin en haut à gauche de la fenêtre de l'application. Ce qui permet de reprendre la main sur les Throttles affichés dans un écran fantôme.

Numéro de Version CDM :

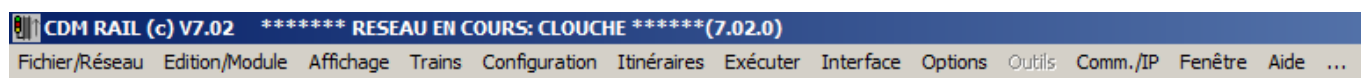
Le numéro de Version s'affiche dans le bandeau de la fenêtre d'application, ici V7.02



Ici vous avez la version qui a produit le fichier .lay,

Version Majeur, version mineure, Proto

Quand vous ré-enregistrez le fichier :



Pour les fichiers produits par les versions antérieures vous aurez (0.00.0)



Paramétrage des trains

Rappel du fonctionnement avant la V7.02

Sur la fiche PARAMETRES TRAIN :

La décélération de vitesse se fait par une diminution de vitesse constante dans le temps, elle est exprimée en proportion de la vitesse Maximum du train, c'est le facteur de décélération.

Exemple : Vitesse Max. = 120 km/h. Fact.Dec. %/s = 20,

cela signifie que CDM va réduire la vitesse de $20 \times 120 / 100 = 24$ km/h/s.

Ou, une autre façon de voir :

Un facteur de 20%, soit $100 / 20 = 5$ secondes pour faire passer le train virtuel de 120 km/h à zéro.

Logiquement le décodeur devra être configuré avec un CV4 = 5, soit 5 secondes pour faire passer le train réel du cran MAX à zéro.

On voit ici comment ajuster les facteurs d'accélération et de décélération par rapport au CV3/4 pour mettre en adéquation le comportement du train virtuel avec celui du train réel. Dans la pratique, comme il y aura toujours un écart, il est préférable de faire en sorte que le train virtuel soit légèrement en avance sur le train réel.

Pour les amateurs d'inertie forte, avec des CV réglés sur 30 ou 40, étant donné que le paramètre à saisir dans CDM est $100/\text{CV}$. Nous voyons qu'avec des grandes valeurs de CV, il y a une perte importante de précision.

Vous pouvez avec la version 7.02 saisir directement la valeur du CV.

(directement ou presque, il y a toujours une petite adaptation entre la théorie et la pratique)

Il y a une case à cocher pour choisir entre %/s ou CV3-4



Suivant la position de la coche, les valeurs affichées s'adaptent.

Si vous passez de l'une à l'autre, il y a une perte de précision dû au fait d'arrondi en valeurs entières.

Ce choix est fait train par train.

Remarques importantes :

1- Une fois passé en mode CV, si vous ouvrez votre fichier avec une version antérieure, les paramètres seront interprétés comme $100+\text{CV}$, correspondant à un arrêt immédiat du train virtuel.

2- Augmenter l'inertie augmente la probabilité de voir apparaître cette fenêtre



Nous reviendrons sur ce sujet dans une prochaine version

