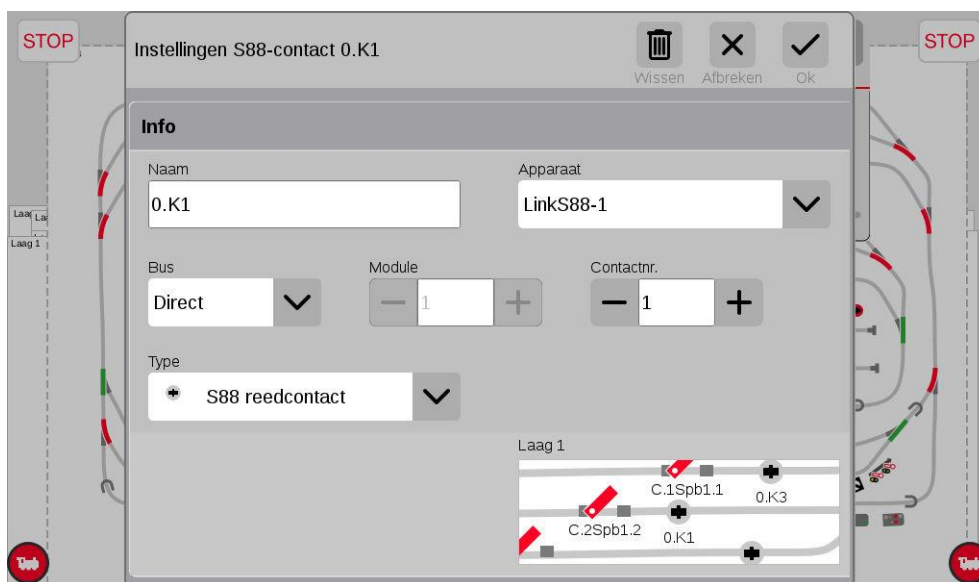


Gebeurtenissen (rijwegen) programmeren met het CS3. **(S88 contacten stap voor stap).**



Maak eerst de schakelcontacten aan. In dit voorbeeld zijn deze genummerd met 0.k1 en een volgende met 0.k2; 0.k3, etc., waarbij 0 staat voor de S-88 module die de terugmeldsignalen moet verwerken. 0 staat voor bus 0 = directe aansluiting. Deze heeft slechts 1 module dus de modules worden hier niet genummerd.

Bij Bus 1 wordt de nummering dan B1M1K1= Bus 1, module 1, contact 1. Daarna B1M1K2, etc.

Bij Bus 2 wordt dat, bijvoorbeeld B2M3K6= Bus 2, module 3 en contact 6.

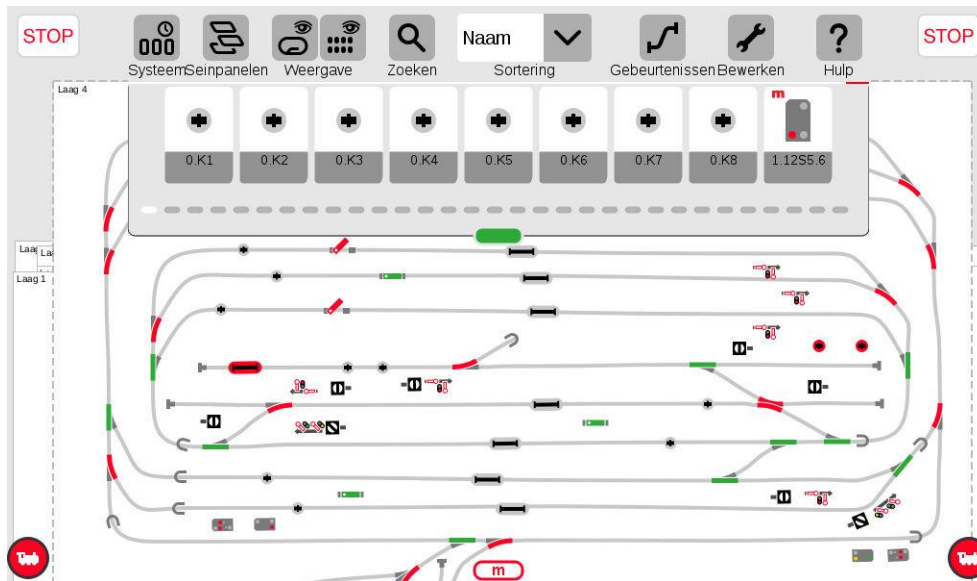
In dit voorbeeld wordt gebruik gemaakt van een CS3 waarop een **Link-S-88** is aangesloten en deze staat

rechtsboven geregistreerd in de afbeelding.

In de afbeelding staat de bus op "Direct" wat gelijk is aan bus 0. In het kleine schermje rechts onderaan in de afbeelding staan 3 schakelcontacten weergegeven. Dit zijn de punten waar een rijdende trein zelf een gebeurtenis kan bewerkstelligen. (Rijweg activeren).

Ook door hier bijvoorbeeld met een muis op te klikken kan hetzelfde bewerkstelligd worden.

Op de volgende afbeelding zijn meer schakelcontacten te zien en seinen en wissels die alle via de opdracht "bewerken" worden ingevuld.



aanduiding begint met **GFP**.

Bij deze afbeelding (screenshot) staan bovenaan in de balk een aantal contactgevers geprogrammeerd: 0.k1; 0.k2; 0.k3, etc. en aan het eind is een mfx-sein zichtbaar met de aanduiding “m”.

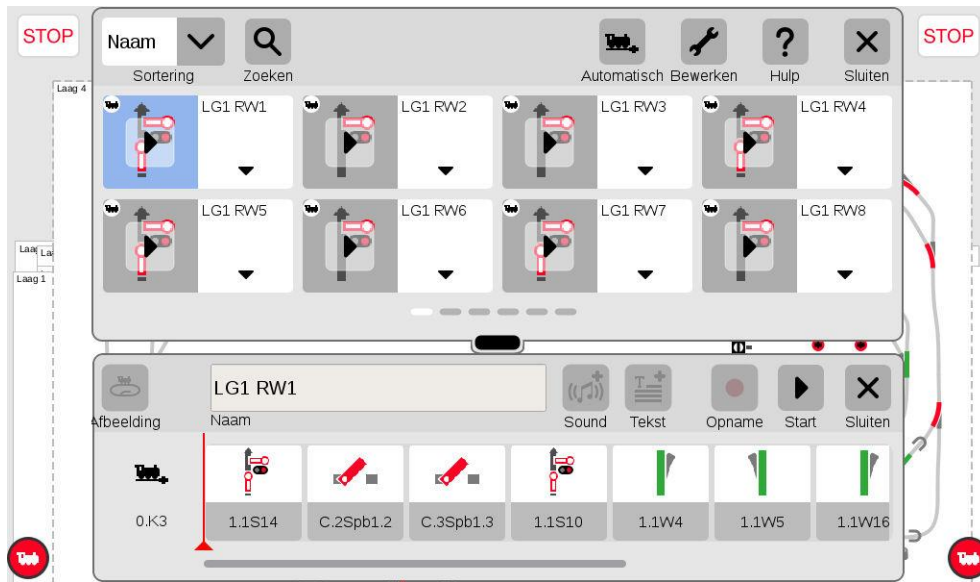
In het railplan zijn een paar elementen terug te vinden, waaronder de contactgevers en seinen en spoorbezetsmeldingen. (Contactrails). Eén zo’n contactrail is rood gekleurd (midden) hetgeen hier betekent dat deze nog niet goed geprogrammeerd is.

In dit geval staat deze geprogrammeerd op een directe schakelverbinding met het CS3 (en **niet over de link S88**). De directe verbinding is echter nog niet aanwezig en daarom kleurt dit element rood. Indien deze verbinding wel aanwezig is dan dient men in het schermje van pagina 1 niet te kiezen voor Link S88-1 (bijv.) maar voor de aanduiding die staat voor de master (of slave) van het CS3. (Central Station) en die

Indien goed geprogrammeerd dan blijven de contactrails / spoorbezetsmeldingen grijs, indien het spoor / baanvak leeg is en het element kleurt geel indien het spoor / baanvak bezet is. Hierbij wordt een massa verbinding gemaakt over de betreffende S-88 bus. Het is overigens verstandig om ook de contactrails / spoorbezetsmeldingen een nummer te geven dat correspondeert met de laag / het seinpaneel / het spoor / de aansluiting op de S-88 module.

In deze afbeelding zijn geen coderingen / nummers zichtbaar omdat te ver terug is gezoomd op de afbeelding. Bij inzoomen worden wel nummers zichtbaar.

Nu moeten aan de contactgevers nog rijwegen of gebeurtenissen worden gekoppeld en dat is op de derde afbeelding te zien.



hier begint met 1.1S14.

Hiernaast is een afbeelding te zien waarop een paar gebeurtenissen of rijwegen staan afgebeeld.

In dit geval is rijweg **LG1 RW1** geactiveerd en een deel van de inhoud die bij deze gebeurtenis hoort staat onderaan afgebeeld. Moet er later iets worden tussengevoegd van een element dan dient men te klikken tussen de betreffende plaatjes in en vervolgens de opnameknop activeren en vanaf dat moment wordt alles opgenomen in de gebeurtenis tot op het moment waarop de opnameknop weer gedeactiveerd wordt.

De koppeling met de contactgever die behoort bij deze rijweg / gebeurtenis staat geheel links onderaan met de aanduiding 0.k3. Dit is dus de contactgever die we bij afbeelding 1 ook al tegenkwamen. Deze wordt op deze plaats neergezet door het symbool te verslepen vanuit de balk die bovenaan staat op pagina 2 naar het vakje vóór de symbolen van de gebeurtenis (rijweg) die

Op deze wijze worden alle rijwegen / gebeurtenissen één voor één opgebouwd.

Foute elementen kunnen weer simpel verwijderd worden en nieuwe kunnen weer worden tussengevoegd op de juiste plek. Ook vertragingen / wachttijden zijn te programmeren door naar het betreffende element te gaan en binnen de rijweg / gebeurtenis op dat element te klikken en dan de tijd in te stellen.