

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	2
2	Hauptfenster der Anwendung.....	2
3	Zug-Menü .....	2
3.1	Zug-Auswahl .....	2
3.2	Zug-Editor .....	2
4	Ablauf-Menü.....	3
4.1	Ablaufsteuerung.....	3
4.1.1	Funktion Speed.....	3
4.1.2	Funktion Licht .....	3
4.1.3	Funktion Direction .....	3
4.1.4	Funktion Warten .....	4

# 1 Einleitung

Die Anwendung ist eine Ablaufsteuerung für Modelleisenbahnen. Sie ist an den Funktionen der RMX-PC-Zentrale ausgerichtet. Die Anwendung ist dementsprechend nur zusammen mit der RMX-PC-Zentrale zu nutzen. (Beim Starten der Anwendung wird automatisch das Programm RMX-PC-Zentrale 2.0 gestartet.) Daher ist vor dem Start der Anwendung darauf zu achten, dass das Programm RMX-PC-Zentrale 2.0 gestartet wurde und läuft. Zudem muss in der RMX-PC-Zentrale das RMX-System verbunden sein und der RMXnet Server aktiviert sein. Ist letzteres nicht gegeben, wird ein Fehler-Fenster angezeigt.

## 2 Hauptfenster der Anwendung

Im Hauptfenster der Anwendung befinden sich die beiden Schaltflächen „Züge“ und „Ablauf“. Über diese kann man zwischen den zugehörigen Menüs wechseln. Im [Zug-Menü](#) befinden sich zwei Buttons: [Zug-Auswahl](#) und [Zug-Editor](#). Unter diesen Buttons befindet sich die Anzeige „Aktueller Zug“, welche den aktuell ausgewählten Zug anzeigt. Im [Ablauf-Menü](#) befindet sich nur der Button [Ablaufsteuerung](#).

## 3 Zug-Menü

### 3.1 Zug-Auswahl

Im Fenster Zug-Auswahl kann aus den in der Datenbank gespeicherten Zügen, einer ausgewählt werden. Dies erfolgt über das Anklicken des leeren Buttons, woraufhin eine Drop-Down-Liste mit allen gespeicherten Zügen erscheint. Wurde ein Zug ausgewählt, kann der Zug über den „Submit“-Button übergeben werden. Wenn der „Submit“-Button getätigt wurde gelangt man zurück zum Hauptfenster in das Zug-Menü, in welchem nun auch der ausgewählte Zug als aktueller Zug angezeigt wird.

### 3.2 Zug-Editor

Im Fenster Zug-Editor werden die drei Zugattribute Zugnummer, Name und Fahrstufe angezeigt. Die Zugnummer kann über das Spinner-Feld festgelegt werden. Der Wertebereich umfasst 0 bis 99. Der Name ist beliebig wählbar und wird in das Feld mit Unterstrich eingetragen. Für die Fahrstufe gibt es einen Button mit Drop-Down-Liste, in welcher drei Werte als Fahrstufe auswählbar sind. Wurden für alle Attribute Werte gewählt, können diese über den „Submit“-Button übergeben werden und ein neuer Zug wird mit den Daten in der Datenbank beziehungsweise in der Tabelle des Zug-Editors angelegt. Wählt man in der Tabelle einen Zug aus und drückt den „Löschen“-Button wird der Zug aus der Datenbank entfernt.

## 4 Ablauf-Menü

### 4.1 Ablaufsteuerung

Im Fenster Ablaufsteuerung sind mehrere schwarze Platzhalterfelder. Auf der rechten Seite befinden sich die Funktionsbuttons [Speed](#), [Licht](#), [Richtungswechsel](#) und [Warten](#). Diese können per Drag-and-Drop in die Platzhalterfelder hineingezogen werden. Um falsch hineingezogene Funktionen zu entfernen gibt es den „Löschen-Button“. Betätigt man diesen erscheinen weitere „Löschen“-Buttons über den Funktionen. Über diese löscht man einzeln die gewünschten Funktionen und bestätigt anschließend mit dem „Ok“-Button. Mit dem grünen „Start“-Button kann man den Ablauf schließlich starten und das Pfeil-Icon vor den Funktionen leuchtet grün auf. Mit dem roten „Nothalt“-Button stoppt man den Ablauf und das Pfeil-Icon leuchtet rot auf.

#### 4.1.1 Funktion Speed

Die Funktion Speed öffnet das Fenster Fahrstufen. Mit dem oberen Slider lässt sich die gewünschte Fahrstufe einstellen. Mit dem unteren Slider lässt sich die gewünschte Dauer einstellen, also wie lang die eingestellte Fahrstufe beziehungsweise Geschwindigkeit andauern soll. Der „Ok“-Button bestätigt die Dauer und danach erscheint diese in der „Aktiv für“-Anzeige. Zum Schluss müssen über den „Submit“-Button die Werte für Fahrstufe und Dauer übergeben werden. Durch Tätigen des „Submit“-Buttons schließt sich auch gleichzeitig das Fenster wieder.

#### 4.1.2 Funktion Licht

Die Funktion Licht öffnet das Fenster Lichtsteuerung. In diesem befinden sich oben zwei Buttons: ein grüner „An“-Button, mit dem das Licht eingeschaltet wird und ein roter „Aus“-Button, mit dem das Licht ausgeschaltet wird. Darunter ist wieder ein Slider für die Dauer, mit welchem angegeben wird wie lange das Licht an beziehungsweise aus sein soll. Der „Submit“-Button funktioniert analog wie bei Speed.

#### 4.1.3 Funktion Direction

Die Funktion Direction öffnet das Fenster Richtungssteuerung. In diesem befinden sich oben zwei Buttons: ein grüner „Vorwärts“-Button und ein roter „Rückwärts“-Button mit denen jeweils die gewünschte Zugrichtung eingestellt wird. Darunter ist wieder ein Slider für die Dauer, mit welchem angegeben wird wie lange der Zug in die gewünschte Richtung fahren soll. Der „Submit“-Button funktioniert analog wie bei Speed.

#### 4.1.4 Funktion Warten

Die Funktion Warten öffnet das Fenster Warten. In diesem befindet sich lediglich ein Slider mit welchem eingestellt werden kann, wie lang die Dauer zwischen vorheriger und folgender Funktion beträgt. Das heißt wie lange gewartet werden soll bis die nächste Funktion ausgeführt wird.