

EEP Lua Automatische Zugsteuerung

Rudy Boer, Frank Buchholz, Mai 2022
Version 2.2.0

Inhalt:

Zweck	2
Versionen	2
Inhalt der Zip-Datei	2
Demo EEP_Lua_Layout_01	3
Signalzustände	7
Wie man Züge auf dem Gleis platziert und Lua initialisiert	7
Demo EEP_Lua_Layout_02	8
Demo EEP_Lua_Layout_03	10
Demo EEP_Lua_Layout_04	12
Demo EEP_Lua_Layout_05	16
Wie man Stillstände vermeidet	19
Wie man Kollisionen an Kreuzungen verhindert	21
Demo Double_slip_turnouts	23
Richtung der Züge umkehren	26
Demo EEP_LUA_Layout_04_reverse_direction	27
Demo EEP_LUA_Layout_01_reverse_direction	28
Optionen	30
Werkzeuge zur Erzeugung der Lua-Konfigurationstabellen	31
Anhalten der Fahrt und Speichern des aktuellen Zustands	37
Wie man das Modul "BetterContacts" zur Vereinfachung der Konfiguration verwendet	37
Überblick, wie Lua automatischen Zugverkehr erzeugt	38
Tabellenparameter zur Definition des Layouts, die vom Benutzer konfiguriert werden	39
Vom Benutzer konfigurierte Parameter	41
Fehlersuche	42
Allgemeine Tipps	42
Wie man den Status von Signalen und Weichen anzeigt	42

Technische Details zum Modul	44
Initialisierung (einmalig)	44
Konsistenzprüfungen	44
Benutzerdefinierte Parameter in interne Tabellen kopieren	44
Laufzeitparameter setzen (jederzeit)	44
Suchmodus für Züge (einmalig)	45
Betriebsmodus (mit Aufruf über EEPMain)	45
Status anzeigen (jederzeit)	46
Intern vom Lua-Modul verwendete Daten	47
Tabelle TrainTab	47
Tabelle pathTab	47
Tabelle routeTab	47
Tabelle BlockTab	47

Zweck

Diese Lua-Software erzeugt automatischen Zugverkehr auf jeder EEP-Anlage, ohne dass Sie selbst viel Lua-Code schreiben müssen. Um eine Anlage zu steuern, müssen lediglich einige Daten über Züge und Weichen, die für eine bestimmte Strecke geschaltet werden müssen, in eine Reihe von Lua-Tabellen und Variablen eingegeben werden.

Versionen

Version 2.0 ist die initiale Version dieses Paketes von April 2022.

Version 2.1 von Mai 2022 enthält Korrekturen des Moduls und enthält eine neue Demo-Anlage mit Doppelkreuzungsweichen.

Die Version 2.2 vom Mai 2022 ermöglicht die Richtungsumkehr von Zügen in Sackgassen und in Zwei-Wege-Blöcken. Zwei modifizierte Demo-Layouts zeigen diese neue Funktion.

Inhalt der Zip-Datei

Benutzerhandbuch

Erhältlich in Englisch und Deutsch.

Die Datei `blockControl.lua`

Diese Datei muss im Ordner \LUA Ihrer EEP-Programminstallation abgelegt werden.

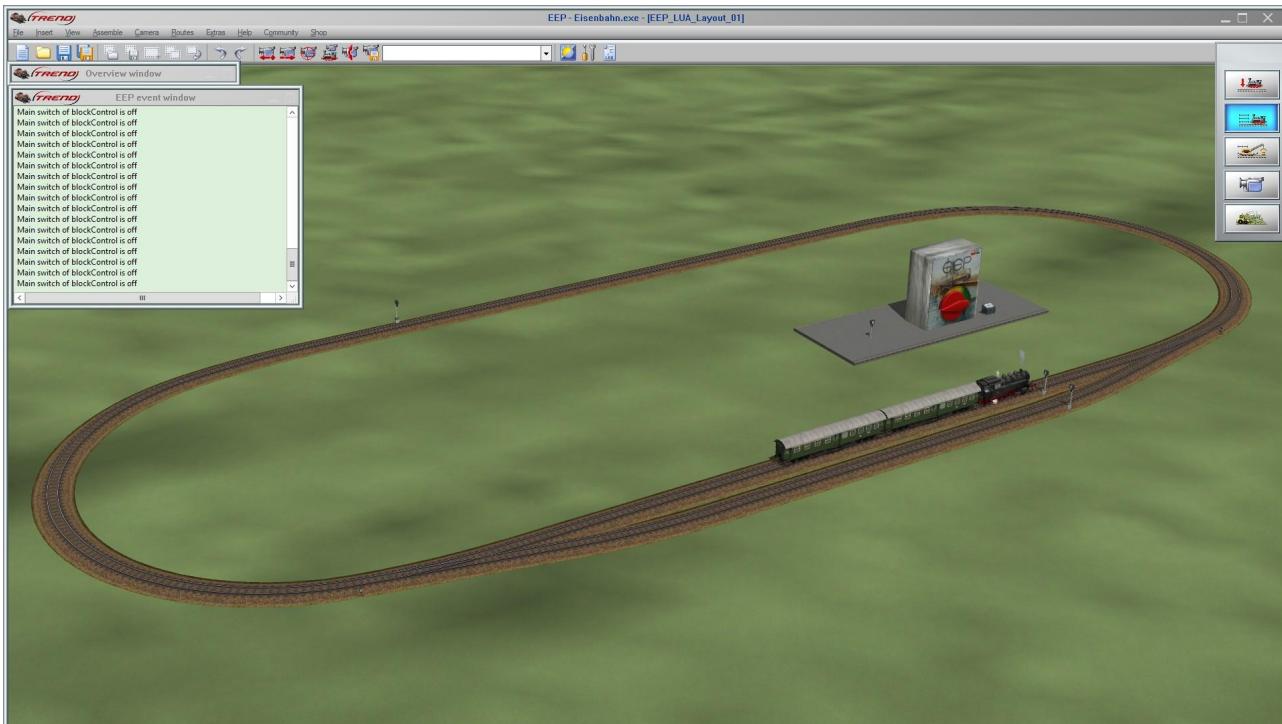
Die Datei `blockControl_template.lua`

Sie können diese Vorlagendatei als Ausgangspunkt für die Entwicklung Ihrer eigenen Lua-Skripte verwenden.

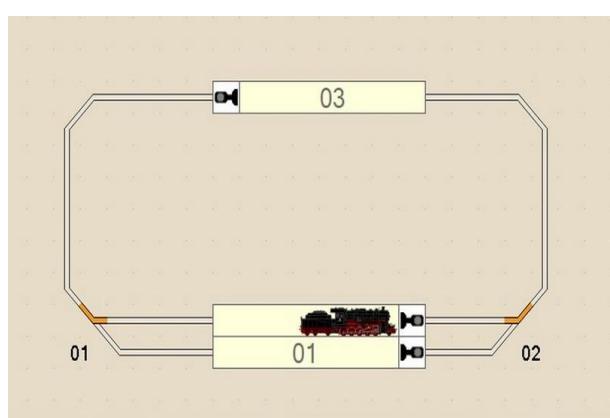
Demo-Dateien `EEP_Lua_Layout_01 ... _05 usw.`

Die Demo-Layouts werden in diesem Handbuch als Beispiele für die Konfiguration der Lua-Datentabellen beschrieben, die ein Layout definieren.

Demo EEP_Lua_Layout_01



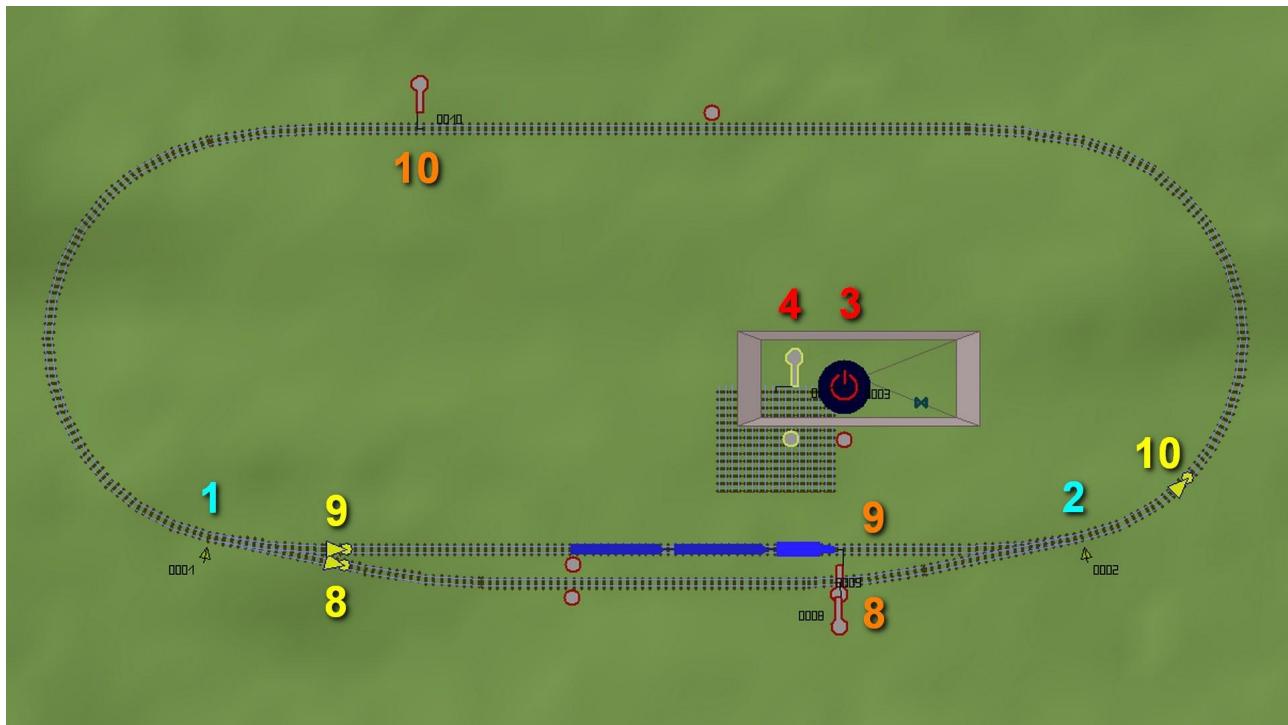
Schreiben wir die Lua-Konfiguration für diese einfache Anlage und lassen wir den Zug vollautomatisch fahren, mit Wartezeiten am Bahnhof.



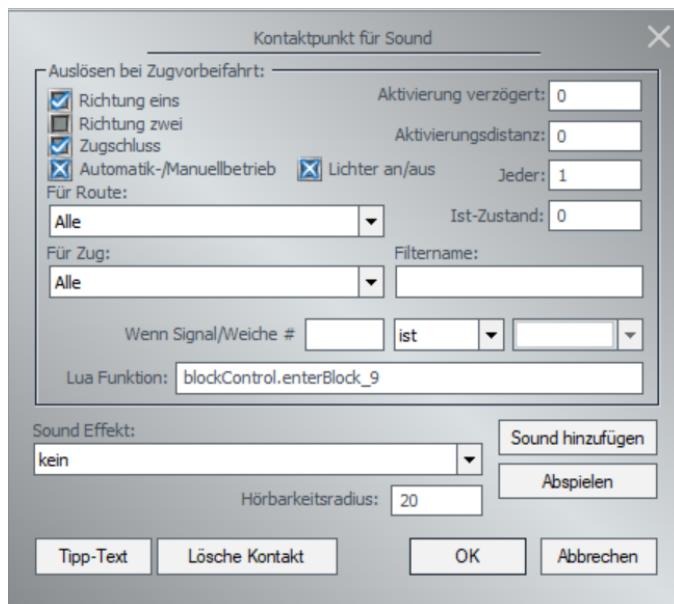
Beim automatischen Verkehr fahren die Züge von Block zu Block. Die erste Entscheidung, die wir treffen müssen, ist, welche Blöcke wir definieren wollen. Hier gibt es nur eine Regel: **Weichen können nicht Teil eines Blocks sein, sie sind Teil der Strecken zwischen den Blöcken.**

Für dieses Layout bietet es sich an, drei Blöcke wie hier gezeigt zu verwenden.

Um einen Block in EEP zu definieren, wird ein Signal an der Stelle platziert, an der der Zug anhalten soll.



Das obige Bild zeigt die Weichennummern (cyan), die Blocksignalnummern (orange) und die Nummern der Ein- und Ausschalter (rot) für diese Anlage. Wenn Sie eine ähnliche Anlage erstellen, können Ihre Nummern abweichen, da sie von EEP automatisch generiert werden und wir sie nicht auswählen können.



Neben dem Signal, das am Ende eines Blocks platziert wird, muss in jedem Block an dessen Eingang ein Gleiskontakt platziert werden. Beachten Sie, dass sich zwischen dem Kontakt und dem Signal keine Weichen befinden dürfen.

Diese Blockeingangskontakte sind normalerweise vom Typ "Sound".¹ Es muss ein Verweis auf eine Lua-Funktion angegeben werden, z.B.: `blockControl.enterBlock_9`.² Die Nummer muss die des Blocksignals sein. Dieser Kontakt teilt Lua nun mit, wenn ein Zug im Block angekommen ist.

¹ Jede Art von Kontakt funktioniert gut. Der wichtigste Teil ist die Eingabe der Lua-Funktion, die dem Modul mitteilt, dass Züge in einen Block einfahren.

² Denken Sie daran, dass Sie in einer bestimmten Reihenfolge arbeiten müssen:

1. Platzieren Sie Blocksignale und optional die Kontakte (aber ohne Verweis auf eineLua-Funktion in diesen Kontakten - das Feld muss leer sein)
2. Passen Sie den Lua-Code an, um alle Blocksignale in einigen der Tabellen aufzulisten
3. Starten Sie das Layout im 3D-Modus
4. Platzieren Sie die Kontakte, falls noch nicht geschehen
5. Tragen Sie den Verweis auf dieLua-Funktion für die Blocksignale in die Kontakte ein

Diese Einschränkungen können durch die Verwendung desLua-Moduls "[BetterContacts](#)" umgangen werden.

In den meisten Fällen ist "Ende des Zuges" die sichere Wahl, da die vorherigen Blöcke und Weichen freigegeben werden, sobald der letzte Wagen den Kontakt passiert hat. Wenn es keinen Gegenverkehr über die Weichen hinter dem Zug gibt, kann dieses Häkchen weggelassen werden. In diesem Fall werden die vorherigen Blöcke und Weichen freigegeben, sobald die Spitze des Zuges den Kontakt passiert hat, was zu einer etwas schnelleren Zugfolge führen kann.

Der Konfigurationscode für EEP_Lua_layout_01 lautet:

```
main_switch = 3

local trains = {
    { name = "Steam", signal = 4, allowed = {[8]=15,[9]=1,[10]=1,}},
}

local routes = {
    { 8,10, turn={2,1} },
    { 9,10, turn={2,2} },
    {10, 8, turn={1,1} },
    {10, 9, turn={1,2} },
}
```

Das ist alles, was nötig ist, um dieses Layout zu beschreiben. Wenn Sie das Fenster "Lua-Skript-Editor" öffnen, oder wenn Sie die Lua-Datei in einem Editor wie Notepad++ öffnen, werden Sie feststellen, dass der Code eigentlich länger ist, aber es ist nur dieser obere Teil, der das Layout definiert. Der untere Teil des Lua-Codes muss nur bearbeitet werden, wenn die Zustände der verwendeten Signale unterschiedlich sind (siehe Kapitel "[Signalzustände](#)") oder wenn Sie einige der verfügbaren Optionen ändern möchten (siehe Kapitel "[Optionen](#)").

```
main_switch = 3
```

Hier wird die ID-Nummer des Signals angegeben, das als Hauptschalter (ein/aus) für das blockControl-Modul fungiert.

```
local trains = {
    { name = "Steam", signal = 4, allowed = {[8]=15,[9]=1,[10]=1,}},
}
```

```
name = "Steam"
```

Damit die automatische Zugerkennung funktioniert, muss der hier verwendete Zugname (mit oder ohne führendes "#") mit dem Namen identisch sein, der im Popup-Fenster eingegeben wurde, als der Zug auf das Gleis gestellt wurde. Siehe Kapitel "[Wie man Züge auf dem Gleis platziert und Lua initialisiert](#)".

```
signal = 4
```

Jeder Zug kann sein eigenes individuelles Start-/Haltesignal besitzen. Diese ID-Nummer wird hier angegeben³.

```
allowed = {[8]=1,[9]=15,[10]=1,}
```

Die Untertabelle `allowed` gibt an, welche Blöcke (identifiziert durch ihre Signalnummer) dieser Zug anfahren darf und ob es eine Haltezeit gibt:

- Wenn ein Block nicht erwähnt wird⁴, bedeutet dies, dass dieser Zug niemals dorthin fahren wird. Wenn Sie zum Beispiel den Zug in Block 8 nicht zulassen wollen, sollte es heißen:
`allowed = {[9]=15,[10]=1,}`

³ Sie können dasselbe Signal für mehrere Züge verwenden, die Sie gemeinsam starten oder anhalten wollen.

⁴ ...oder den Wert nil oder 0 erhält

- Eine Blockangabe wie `[8]=1` bedeutet, dass dieser Zug den Block 8 benutzt und nur dann anhält, wenn das Signal rot bleibt, weil Blöcke oder Weichen vor ihm noch nicht frei sind.
- Eine Blockangabe wie `[9]=15` bedeutet, dass dieser Zug den Block 9 benutzt und mindestens 15 Sekunden lang in diesem Block verbleibt. Dies beinhaltet die Fahrzeit vom Sensor zum Signal, die von der Geschwindigkeit des Zuges, der Länge des Blocks und der Position des Vorsignals abhängt. Um genaue Haltezeiten zu erhalten, sollten Sie diese Fahrzeit messen.
- Wenn Sie die erlaubte Untertabelle weglassen, kann dieser Zug jeden Block anfahren und hat keine Haltezeiten.

```
local routes = {
  { 8,10, turn={2,1} },
  { 9,10, turn={2,2} },
  {10, 8, turn={1,1} },
  {10, 9, turn={1,2} },
}
```

Die Streckentabelle sagt Lua, wie die Weichen beim Fahren von einem Block zum nächsten⁵ geschaltet werden müssen⁶. In diesem Beispiel gibt es bei allen Strecken genau eine Weiche zwischen den Blöcken. Es könnte auch keine sein⁷, oder es könnten mehrere Weichen zwischen den Blöcken liegen:

- Wenn zwischen den Blöcken 13 und 14 keine Weiche liegt, würde die Streckenbeschreibung wie folgt aussehen: `{13,14, turn={} }`,
- Wenn die Blöcke 23 und 24 drei Weichen mit den Nummern 14, 5 und 6 dazwischen haben, würde die Streckenbeschreibung wie folgt aussehen:
`{23,24, turn={14,1, 5,2, 6,1} },`

Ein Video über dieses Layout 01 finden Sie hier:

https://www.youtube.com/watch?v=6X1fmBAHgpY&ab_channel=Rudysmodelrailway

⁵ Der genaue Wert der Position einer Weiche spielt keine Rolle, wenn der Zug die Weiche aufschneidet, es ist jedoch in jedem Fall sinnvoll, korrekte Werte anzugeben.

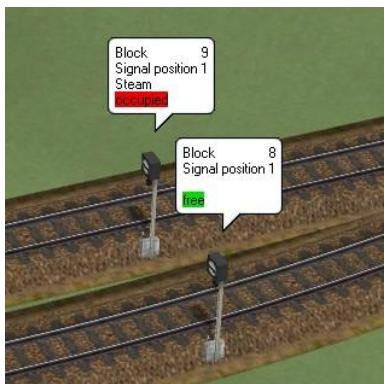
⁶ Die Reihenfolge des Von-Blocks und des Nach-Blocks ist wichtig, nicht aber die genaue Position. Sie können Routen auch auf diese Weise definieren: `{ 23, turn={14,1 5,2, 6,1,}, 24 }`

⁷ Wenn es keine Weiche gibt, können Sie für den Parameter turn eine leere Liste angeben oder diesen Parameter weglassen.

Signalzustände

Leider haben in EEP nicht alle Signaltypen den gleichen Status. Bei einigen Signalen gilt Halt / 'rot' = 1, bei anderen Halt / 'rot' = 2. Wir müssen Lua mitteilen, ob die Zustände für Rot und Grün der Signale, die auf dem Layout verwendet werden, 1 oder 2 sind.

ACHTUNG: Alle auf der Anlage verwendeten Blocksignale müssen die gleichen Zustände haben. Das Gleiche gilt für alle Zugsignale.



Signalzustände werden in den Popups, die beim ersten Start eines Layouts erscheinen, als "Signalposition #" angezeigt. Sie können hier leicht ausgelesen werden und der Lua-Code kann bei Bedarf entsprechend geändert werden. Dies geschieht in den folgenden Codezeilen⁸:

```
MAINON      = 1, -- ON    state of main switch
MAINOFF     = 2, -- OFF   state of main switch
BLKSIGRED   = 1, -- RED   state of block signals
BLKSIGGRN   = 2, -- GREEN state of block signals
TRAINSIGRED = 1, -- RED   state of train signals
TRAINSIGGRN = 2, -- GREEN state of train signals
```

Um diese Popups ein- oder auszuschalten, schalten Sie den Hauptschalter zweimal schnell mit Umschalt + Linksklick um.

Wie man Züge auf dem Gleis platziert und Lua initialisiert

Wenn der Lua-Code zum ersten Mal ausgeführt wird oder wenn Sie im Fenster "Lua-Skript-Editor" auf "Skript neu laden" klicken, startet Lua im *Suchmodus für Züge*. Es findet automatisch jeden Zug, der durch ein rotes Signal angehalten wird.

Wenn sich noch keine Züge auf der Anlage befinden, müssen wir mindestens einen platzieren. Aktivieren Sie den 3D-Bearbeitungsmodus im Fenster "Steuerungsdialog" und platzieren Sie einen Zug vor dem Vorsignal eines Blocks, auf dem Sie diesen Zug fahren lassen. In dem sich öffnenden Popup-Fenster geben Sie den Namen des Zuges ein, der genau mit dem Namen übereinstimmen muss, den er in der Lua-Konfiguration erhalten hat oder erhalten wird.

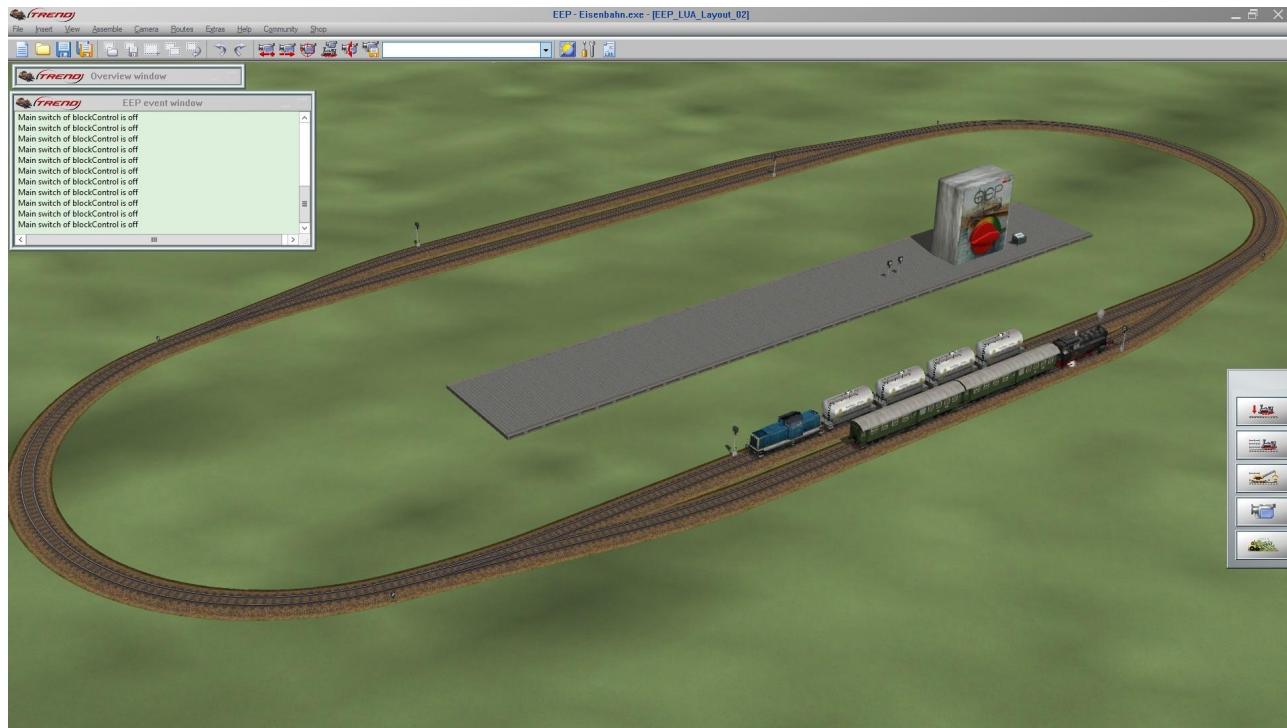
Wechseln Sie nun im Fenster "Steuerungsdialog" in den Fahrbetrieb. Wählen Sie den Zug mit einem linken Mausklick aus und geben Sie manuell eine Zuggeschwindigkeit ein. Der Zug fährt nun bis zum Blocksignal und hält dort an. Lua hat den Zug nun erkannt, er meldet dies im EEP-Ereignisfenster.

Wenn alle gewünschten Züge platziert und erkannt worden sind, kann die Hauptsignal eingeschaltet werden, gefolgt von den einzelnen Zugsignalen. Ab hier steuert Lua die Züge automatisch.

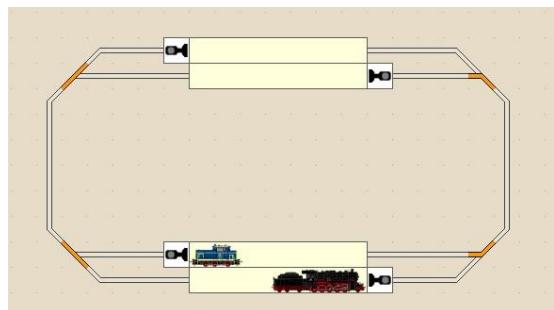
⁸ Sie brauchen keine Signalzustände zu definieren, wenn die Vorgabe wie beschrieben mit den Standardwerten übereinstimmt.

Falls Sie später Züge hinzufügen oder entfernen möchten, öffnen Sie das Fenster "Lua-Skript-Editor" und klicken Sie auf "Skript neu laden". Lua befindet sich nun wieder im *Suchmodus für Züge*.

Demo EEP_Lua_Layout_02



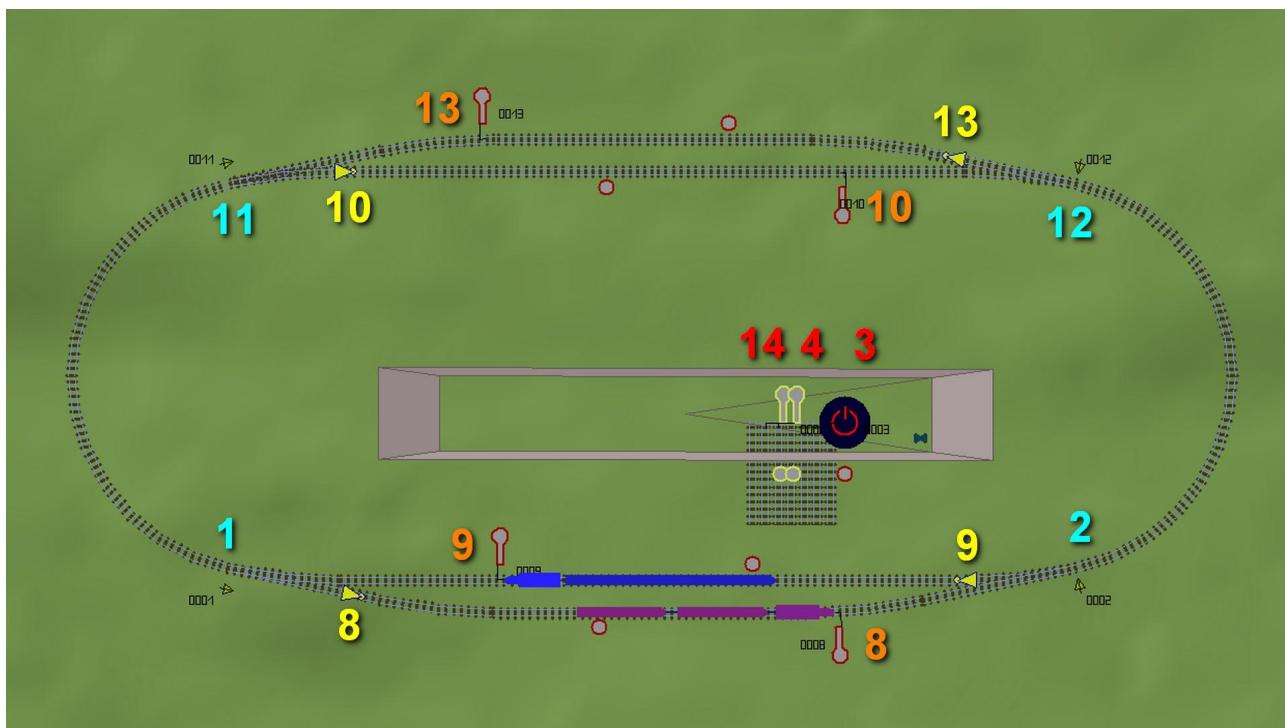
Fügen wir einen Block und einen zweiten Zug hinzu und haben wir Verkehr in zwei Richtungen.



Für dieses Layout definieren wir 4 Blöcke, 2 am Bahnhof Nord, 2 am Bahnhof Süd. Auch wenn die Züge in entgegengesetzte Richtungen fahren, ist der Verkehr in allen Blöcken immer noch in eine Richtung. Im nächsten Demo-Layout 03 werden wir sehen, wie man Blöcke mit Verkehr in zwei Richtungen erstellen kann.

Die 2D-Übersicht unten zeigt die Weichen (cyan), die Blocksignale (orange) und die Ein/Aus-Schaltsignale (rot).

Da wir nun Gegenverkehr haben, müssen wir darauf achten, dass die Blockeinfahrsensoren so eingestellt sind, dass sie bei "Ende des Zuges" auslösen, da sonst die Weiche zu früh freigegeben werden könnte und der Gegenzug bereits losfährt, während das Ende des Zuges, der in den Bahnhof einfährt, noch auf der Weiche steht.



Der Konfigurationscode für EEP_Lua_layout_02 lautet:

```

local main_signal = 3

local counterclockwise = {[8]=15, [13]=1, } -- allowed blocks for CCW trains
local clockwise       = {[9]=20, [10]=1, } -- allowed blocks for CW trains

local trains = {
    { name = "Steam", signal = 14, allowed = counterclockwise },
    { name = "Blue",   signal =  4, allowed = clockwise       },
}

local routes = {
    { 8, 13, turn={ 2,1, 12,1 }}, -- from block A, to block B, turnouts
    { 9, 10, turn={ 1,2, 11,2 }}, 
    { 10, 9, turn={ 12,2,  2,2 }}, 
    { 13, 8, turn={ 11,1,  1,1 }}, 
}

```

In diesem Beispiel werden die zulässigen Blöcke in Gruppen in separaten Tabellen angegeben. Eine Tabelle gibt die zulässigen Blöcke und die Wartezeiten für Züge "gegen den Uhrzeigersinn" an. Die andere Tabelle beschreibt die Züge im Uhrzeigersinn. Dies sind nur Namen, Sie können jeden beliebigen Namen verwenden, wie "Fracht" oder "ICE", solange dieselben Namen in der Tabelle `trains` verwendet werden.

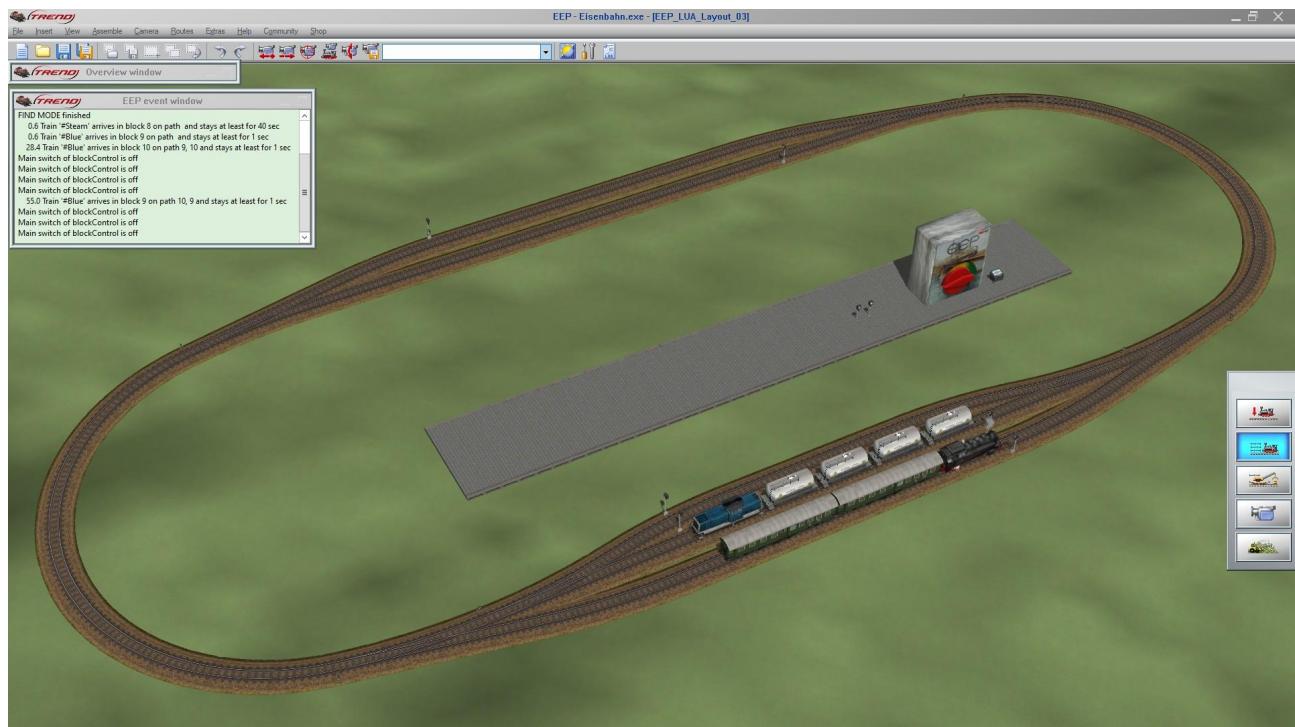
Auf dieser Anlage mit nur zwei Zügen mag der Vorteil der Angabe von erlaubten Blöcken auf diese Weise gering erscheinen. Auf einer größeren Anlage mit mehreren Zügen, die auf denselben Blöcken erlaubt sind, und mehreren anderen Zügen, die auf anderen Blöcken erlaubt sind, ist diese Gruppierung der erlaubten Blöcke jedoch sehr vorteilhaft, da sie die endlose Wiederholung identischer `allowed` Untertabellen für jeden Zug verhindert.

Ein Video über dieses Layout 02 finden Sie hier:

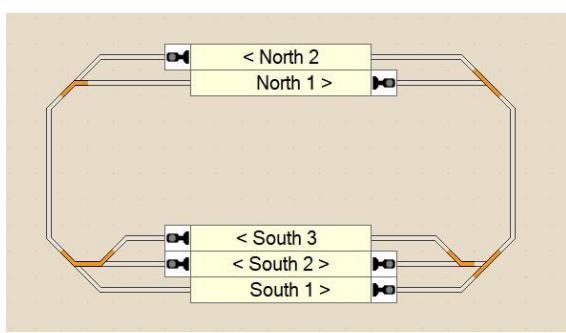
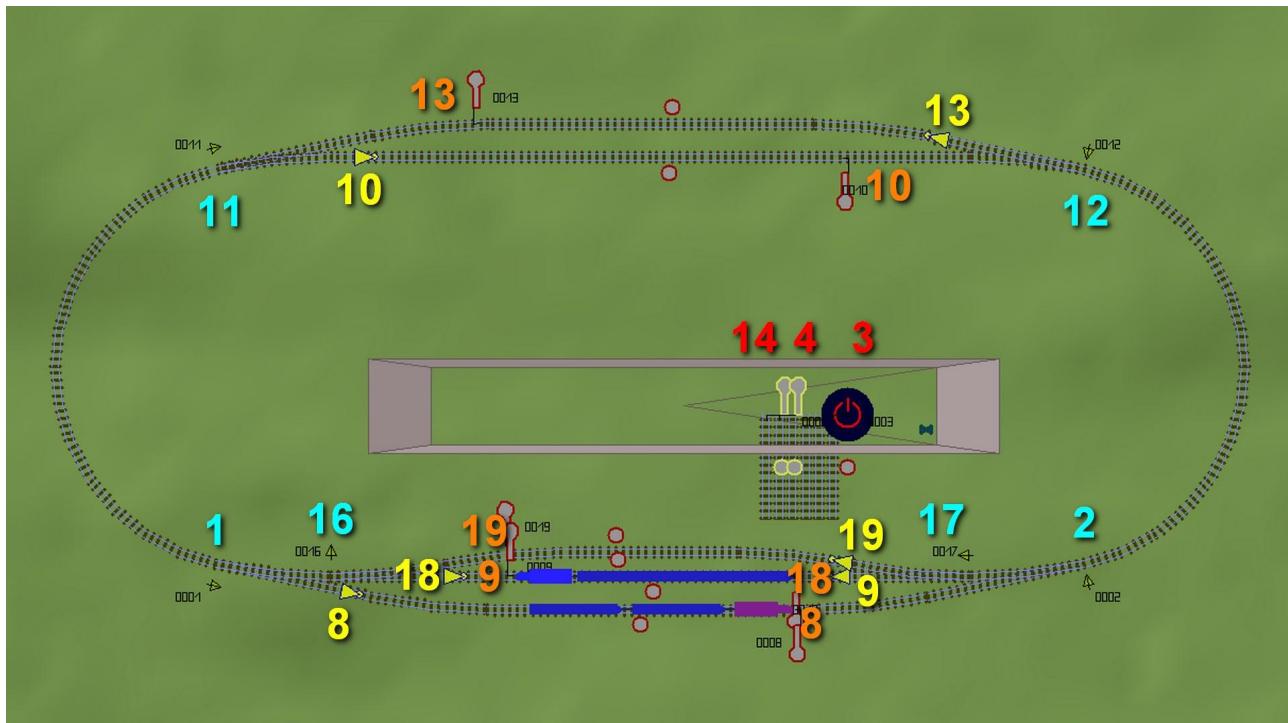
https://www.youtube.com/watch?v=qEFNnP-s14c&ab_channel=Rudysmodelrailway

Demo EEP_Lua_Layout_03

Wir haben jetzt Gegenverkehr in einem Block. Der Bahnhof Süd wird um ein mittleres Gleis erweitert, auf dem die Züge sowohl in Richtung Osten als auch in Richtung Westen fahren können sollen.



Das bedeutet, dass wir ein Signal an beiden Enden dieses Gleises platzieren müssen, sie haben die Nummern 9 und 18 in der Abbildung unten. Wir brauchen auch einen Blockeingangssensor an den gegenüberliegenden Seiten. Dadurch wird dieser Block effektiv zu einem Paar überlappender Zwei-Wege-Blöcke.



Sobald ein Zug einen dieser Zwei-Wege-Blöcke reserviert, muss Lua auch den anderen Block reservieren. Das Gleiche gilt, wenn der Zug an seinem Zielblock ankommt und der Abfahrtsblock freigegeben werden kann, dann muss auch der zugehörige Zwei-Wege-Block freigegeben werden.

Wir müssen also Lua über diese Zwei-Wege-Blöcke informieren. Dies geschieht über die Tabelle `two_way_blocks`.

Der Konfigurationscode für EEP_Lua_layout_03 lautet:

```

local main_signal = 3

local counterclockwise = { -- allowed blocks for CCW trains
    [8] = 40, -- station South track 1 -> East
    [18] = 1, -- station South track 2 -> East
    [13] = 1, -- station North track 2 -> West
}

local clockwise = { -- allowed blocks for CW trains
    [9] = 1, -- station South track 2 -> West
    [19] = 20, -- station South track 3 -> West
    [10] = 1, -- station North track 1 -> East
}

local trains = {
    { name = "Steam", signal = 14, allowed = counterclockwise },
    { name = "Blue", signal = 4, allowed = clockwise },
}

local two_way_blocks = { {9, 18} }

```

```

local routes = {
    { 8, 13, turn={ 2,1, 12,1 }}, -- from block A, to block B, turnouts
    { 18, 13, turn={ 2,2, 12,1, 17,1 }},
    { 9, 10, turn={ 16,1, 1,2, 11,2 }},
    { 19, 10, turn={ 16,2, 1,2, 11,2 }},
    { 10, 9, turn={ 12,2, 2,2, 17,1 }},
    { 10, 19, turn={ 12,2, 2,2, 17,2 }},
    { 13, 8, turn={ 11,1, 1,1 }},
    { 13, 18, turn={ 11,1, 1,2, 16,1 }},
}

```

Die Tabelle `two_way_blocks` wird nur benötigt, wenn es mindestens ein Paar von Zwei-Wege-Blöcken zu deklarieren gibt. Wenn es keine gibt, kann die Tabelle einfach weggelassen werden. Die Zwei-Wege-Blöcke werden immer paarweise deklariert. Wenn es mehrere Zwei-Wege-Blöcke gibt, könnte die Tabelle wie folgt aussehen⁹:

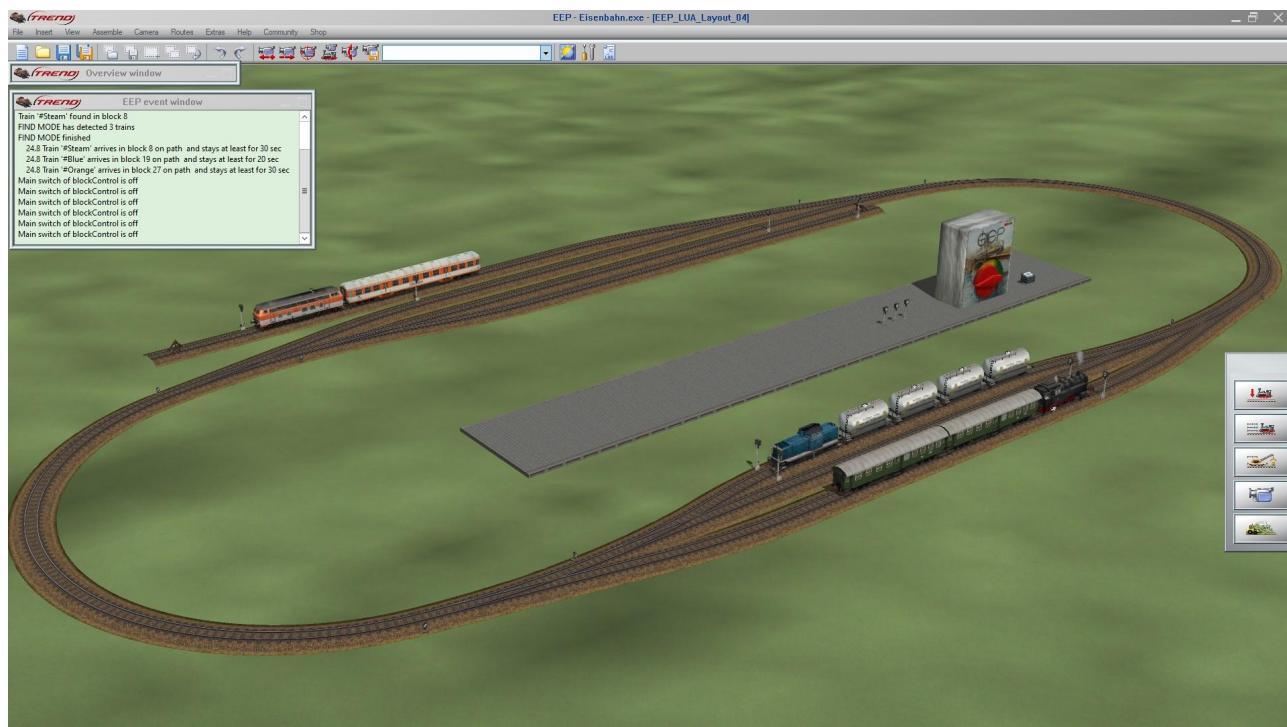
```
local two_way_blocks = { {82, 81}, {32, 33}, {74, 38}, }
```

Was sich ebenfalls geändert hat, ist die Art und Weise, wie die zulässigen Blöcke aufgelistet werden. Durch die Verwendung mehrerer Zeilen, wie hier gezeigt, ist es möglich, bei größeren Layouts Kommentare hinzuzufügen, um zu beschreiben, welcher Block welcher ist.

Ein Video über dieses Layout 03 finden Sie hier:

https://www.youtube.com/watch?v=YouDOfVNHqk&ab_channel=Rudysmodelrailway

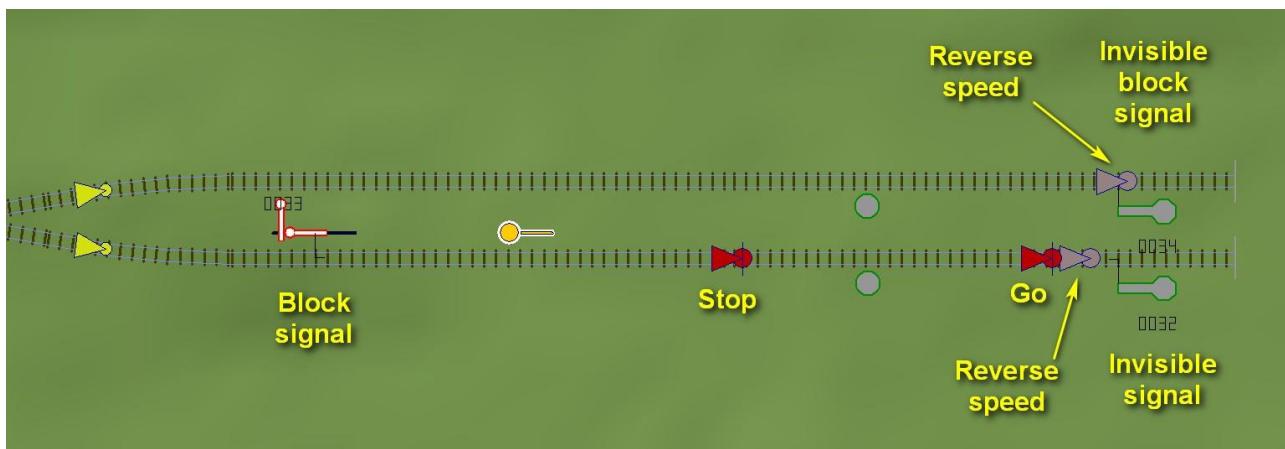
Demo EEP_Lua_Layout_04



⁹ Die Reihenfolge der Paare sowie die Reihenfolge der Blöcke innerhalb der Paare spielt keine Rolle.

Für das Lua-Steuerungssystem funktioniert ein Sackgassenblock ähnlich wie ein normaler Block. Und obwohl der Verkehr auf einem Sackgassengleis in beide Richtungen verläuft, handelt es sich immer noch um einen einzelnen Block mit nur einem Blocksignal.

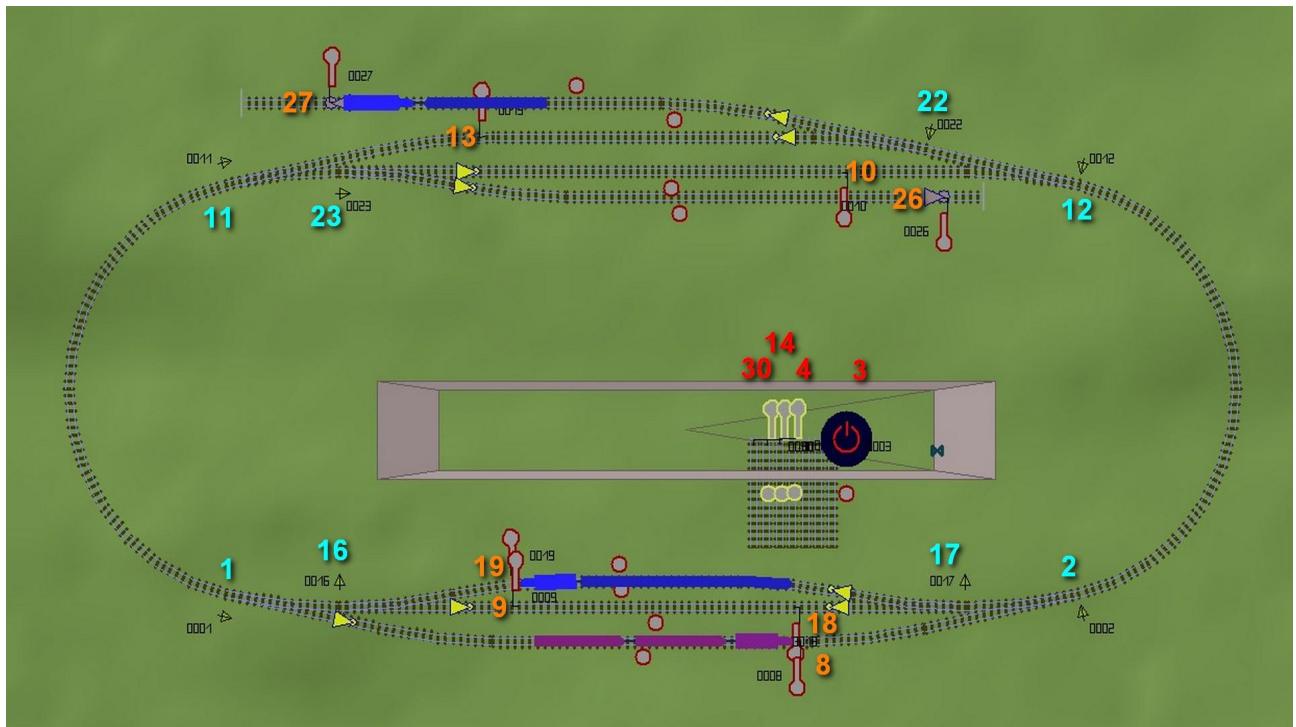
Das folgende Bild zeigt zwei Möglichkeiten, einen Sackgassenblock in EEP zu bauen, die beide gut mit dem Lua-Kontrollsysteem für automatischen Verkehr funktionieren.



Der untere Block hat ein sichtbares Blocksignal, das direkt von Lua gesteuert wird. Bei dieser Sackgassen-Methode wird der Zug durch ein unsichtbares Signal am Gleisende gestoppt, das nur dazu da ist, den Zug rückwärts fahren zu lassen, das blockControl-Modul kennt dieses Signal nicht. Dieses Signal wird über einen "Signal"-Sensor, der vor dem Vorsignal platziert werden muss, auf "Rot"/"Halt" gesetzt. Kurz bevor der Zug zum Stillstand kommt, wird das Signal durch einen zweiten "Signal"-Sensor auf "grün"/"los" gesetzt. Der Zug wird nun über einen "Fahrzeug"-Sensor in der Nähe des Signals, das mit sehr geringer Geschwindigkeit angefahren werden soll, reversiert. Die genaue Platzierung dieser Sensoren erfordert möglicherweise eine gewisse Feinabstimmung, damit die Geschwindigkeitsumkehr gut aussieht. Der Zug fährt nun zurück zum Blocksignal, wo er anhält.

Sie können wählen, welche Methode Sie bevorzugen, beide funktionieren gut mit der automatischen Zugsteuerung von Lua.

Das folgende Bild zeigt die 2D-Ansicht von EEP_Lua_Layout_04.



Der Konfigurationscode für EEP_Lua_layout_04 lautet:

```

local main_signal = 3

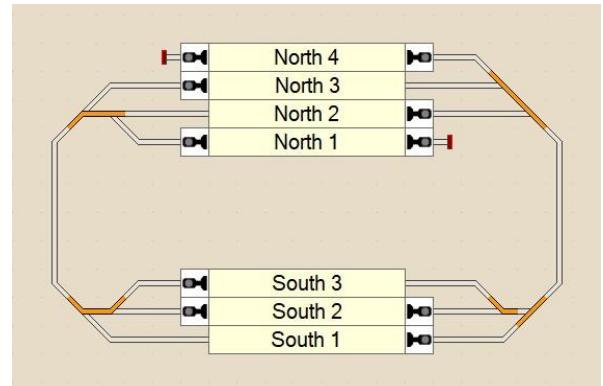
local block_signals = {
    8, -- South 1 -> East
    18, -- South 2 -> East two way
    9, -- South 2 -> West two way
    19, -- South 3 -> West
    26, -- North 1 dead end
    10, -- North 2 -> East
    13, -- North 3 -> West
    27, -- North 4 dead end
}

local everywhere = {
    [8] = 30, -- numbers > 1 are stop times
    [18] = 1,
    [9] = 1,
    [19] = 30,
    [26] = 30,
    [10] = 20,
    [13] = 20,
    [27] = 30,
}

local trains = {
    { name = "Orange", signal = 4, allowed = everywhere },
    { name = "Steam", signal = 30, allowed = everywhere },
    { name = "Blue", signal = 14, allowed = everywhere },
}

local two_way_blocks = { {18, 9} }

```



```

local routes = {
    { 8, 13, turn={ 2,1, 12,1, 22,2 } },
    { 8, 27, turn={ 2,1, 12,1, 22,1 } },
    { 18, 13, turn={ 17,1, 2,2, 12,1, 22,2 } },
    { 18, 27, turn={ 17,1, 2,2, 12,1, 22,1 } },
    { 9, 26, turn={ 16,1, 1,2, 11,2, 23,2 } },
    { 9, 10, turn={ 16,1, 1,2, 11,2, 23,1 } },
    { 19, 26, turn={ 16,2, 1,2, 11,2, 23,2 } },
    { 19, 10, turn={ 16,2, 1,2, 11,2, 23,1 } },
    { 26, 8, turn={ 23,2, 11,2, 1,1 } },
    { 26, 18, turn={ 23,2, 11,2, 1,2, 16,1 } },
    { 10, 9, turn={ 12,2, 2,2, 17,1 } },
    { 10, 19, turn={ 12,2, 2,2, 17,2 } },
    { 13, 8, turn={ 11,1, 1,1 } },
    { 13, 18, turn={ 11,1, 1,2, 16,1 } },
    { 27, 9, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,1 } },
    { 27, 19, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,2 } },
}

```

Da sich die Sackgassenblöcke im blockControl-Modul ähnlich wie normale Blöcke verhalten, muss im Konfigurationscode nichts anders gemacht werden, damit die Sackgassenblöcke funktionieren.

Neu ist hier die Einführung der Tabelle **block_signals**. Diese Tabelle listet einfach alle Blocksignale auf, in keiner bestimmten Reihenfolge. Die Tabelle ist nicht zwingend erforderlich, wenn sie weggelassen wird, funktioniert der Lua-Code einwandfrei. Es kann zwei Gründe geben, die Tabelle einzufügen:

- Eine Liste aller verfügbaren Blöcke, vielleicht mit einigen Kommentaren zu den einzelnen Blöcken, kann dabei helfen, Fehler beim Ausfüllen der Tabellen mit den erlaubten Blöcken oder der Streckentabelle zu vermeiden.
- Der Lua-Code hat einige Konsistenzprüfungen eingebaut, von denen eine prüft, ob alle aufgelisteten Blöcke in der Routentabelle mindestens einmal als Abfahrtsort und auch mindestens einmal als Zielort verwendet werden, oder ob versehentlich ein nicht vorhandener Block in einer Route verwendet wird. Wenn diese Prüfung fehlschlägt, wird eine Warnung ausgegeben. Siehe das Kapitel über [Konsistenzprüfungen](#) für weitere Einzelheiten.

In dem obigen Beispiel verwenden alle drei Züge alle Blöcke. Angenommen, wir wollen etwas anderes, wie:

- Der "Dampf"-Zug fährt auf den Blöcken 8 und 13 gegen den Uhrzeigersinn, mit einem Halt bei 8.
- Der "Orange" Zug fährt im Uhrzeigersinn auf den Blöcken 10 und 9 oder 19. Nur bei 19 gibt es einen Halt, bei 9 verhält er sich wie ein Intercity und fährt durch den Bahnhof.
- Der "blaue" Güterzug fährt zwischen den Sackgassen 26 und 27 hin und her und fährt immer über die Zwei-Wege-Blöcke 9 und 18.

Damit dies funktioniert, müssen Sie lediglich sicherstellen, dass die aktuelle Position und Richtung der Züge mit den zukünftigen Einstellungen übereinstimmt – Zug „Orange“ muss im Uhrzeigersinn fahren, Zug „Steam“ muss gegen den Uhrzeigersinn fahren, Zug „Blue“ muss sich auf erlaubten Blöcken befinden – und dann die zulässigen Blöcke und die Zugtabellen ändern:

```

local CCW    = { [ 8]=30, [13]= 1, }           -- counterclockwise
local CW     = { [ 9]= 1, [10]= 1, [19]=30, } -- clockwise
local cargo = { [ 9]= 1, [18]= 1, [26]=30, [27]=30, }

local trains = {

```

```

{ name = "Orange", signal = 4, allowed = CW },
{ name = "Steam", signal = 30, allowed = CCW },
{ name = "Blue", signal = 14, allowed = cargo },
}

```

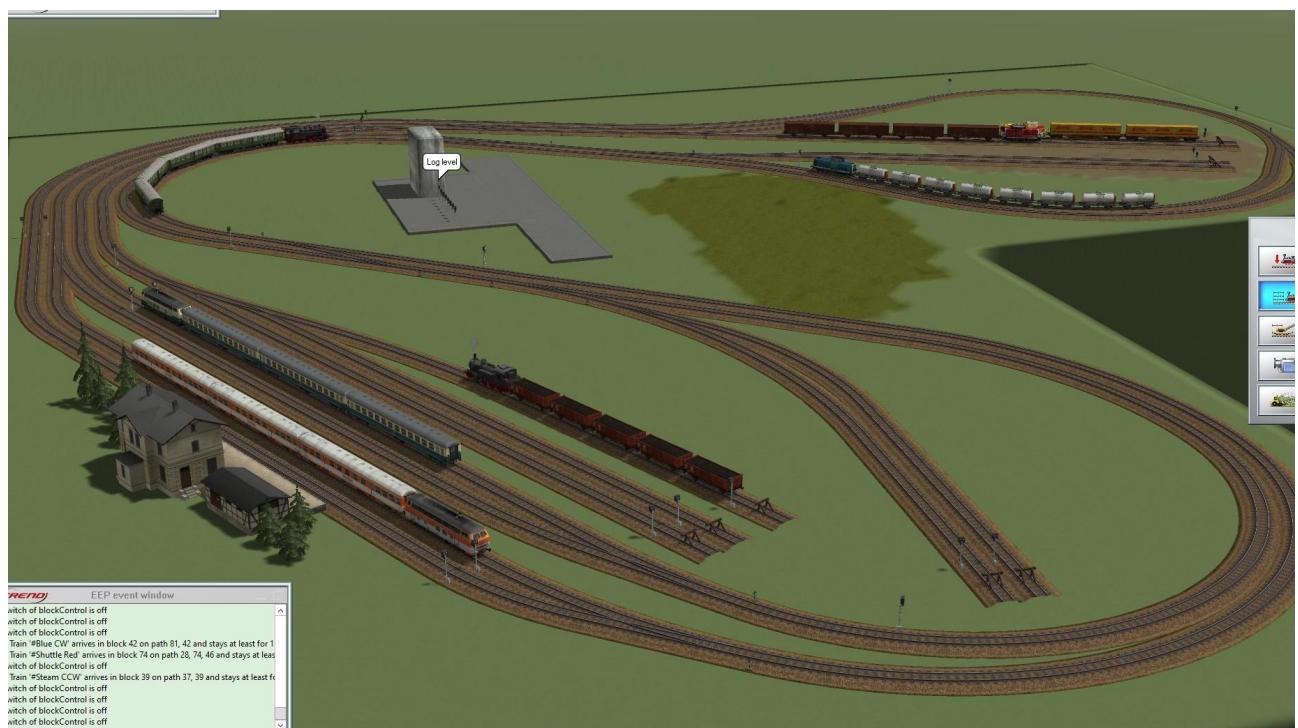
Videos über dieses Layout 04 finden Sie hier:

https://www.youtube.com/watch?v=x8MSMDGuqrM&ab_channel=Rudysmodelrailway

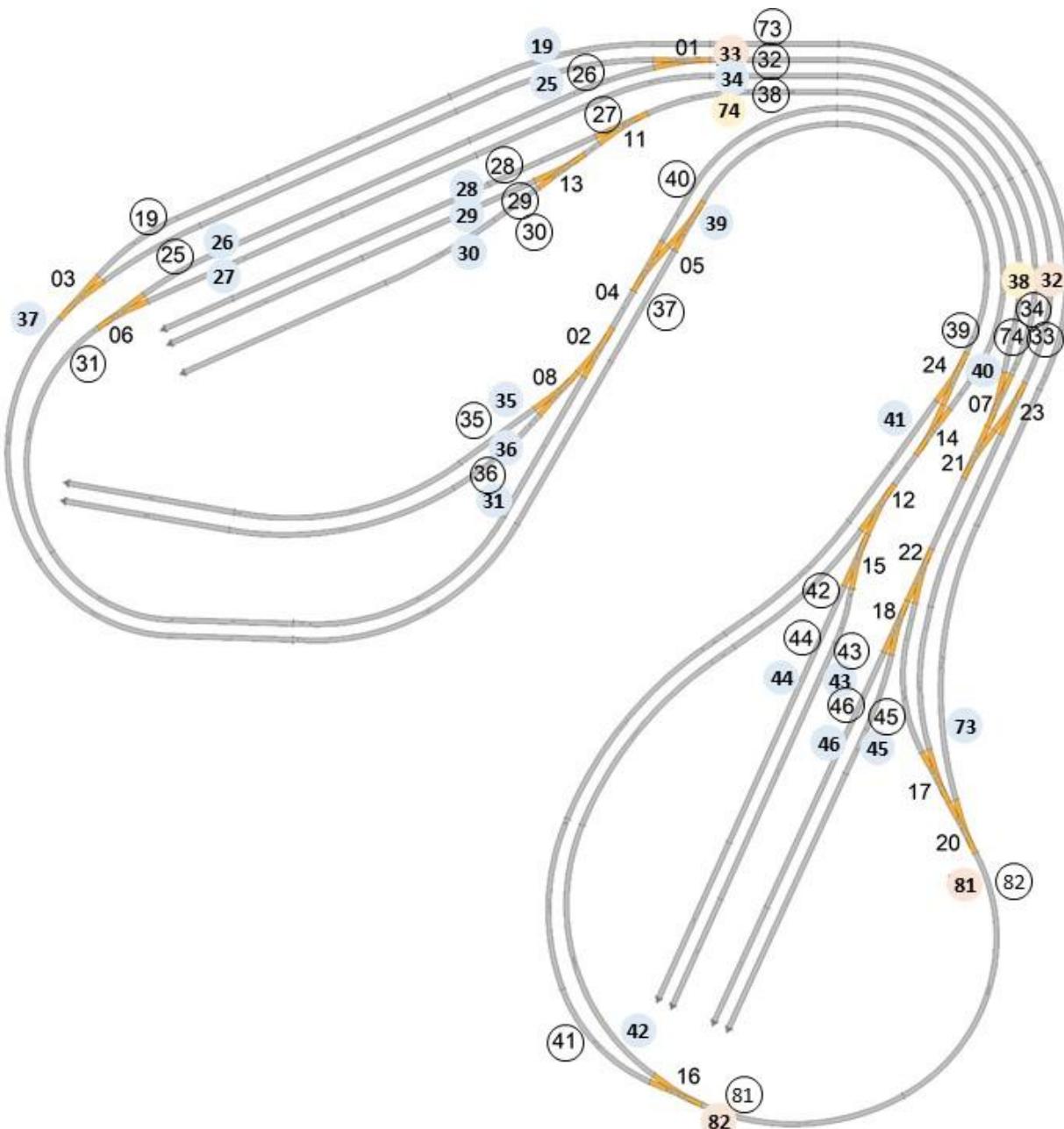
https://www.youtube.com/watch?v=4VcZgUUgHy0&ab_channel=Rudysmodelrailway

Demo EEP_Lua_Layout_05

Es ist Zeit für etwas Anspruchsvolleres ... eine Anlage mit 27 Blöcken, auf denen 7 Züge vollautomatisch fahren, Lua-gesteuert.



Für den Entwurf dieser Anlage wurde das Modellbahn-Editorprogramm [SCARM](#) verwendet. Die untenstehende SCARM-Zeichnung zeigt die Blocksignalnummern (weiße Kreise) und deren Gleiskontakte (farbige Kreise) sowie die Weichennummern, wie sie von EEP generiert wurden.



Der Konfigurationscode für EEP_Lua_layout_05 lautet:

```

local main_signal = 80

local block_signals = { -- This table is optional, just for info
    19, 25, 26, 27, -- Station North
    28, 29, 30, -- Cargo Station North
    35, 36, -- Cargo Station West
    43, 44, -- Cargo Station South-West
    45, 46, -- Cargo Station South-East
    37, 39, 41, 82, 73, 32, 38, -- Connecting tracks CCW
    33, 34, 74, 81, 42, 40, 31, -- Connecting tracks CW
}

local CCW = { -- allowed blocks and wait times CCW trains
    [19] = 45, [25] = 45,
    [37] = 1,
}

```

```
[39] = 1,
[41] = 1,
[82] = 1,
[73] = 1, [32] = 1,
}

local CW = { -- allowed blocks and wait times CW trains
[26] = 40, [27] = 30,
[33] = 1, [34] = 1,
[81] = 1,
[42] = 1,
[40] = 1,
[31] = 1,
}

local shuttles = { -- allowed blocks and wait times cargo shuttles
[28] = 28, [29] = 28, [30] = 28,
[74] = 1, [38] = 1,
[45] = 28, [46] = 28,
[32] = 1,
[25] = 1,
[37] = 1,
[39] = 1,
[43] = 28, [44] = 28,
[40] = 1,
[35] = 28, [36] = 28,
[31] = 1,
[26] = 1, [27] = 1,
[33] = 1, [34] = 1,
}

local trains = {
{ name="Steam CCW", signal = 9, allowed = CCW },
{ name="Orange CCW", signal = 72, allowed = CCW },
{ name="Blue CW", signal = 77, allowed = CW },
{ name="Cream CW", signal = 78, allowed = CW },
{ name="Shuttle Red", signal = 79, allowed = shuttles },
{ name="Shuttle Yellow", signal = 92, allowed = shuttles },
{ name="Shuttle Steam", signal = 93, allowed = shuttles },
}

local two_way_blocks = { {82, 81}, {32, 33}, {74, 38}, }

local f = 1 -- turnout position "fahrt / main"
local a = 2 -- turnout position "abzweig / branch"
local routes = {
{ 19, 37, turn={ 3,f }},
{ 25, 37, turn={ 3,a }},
{ 26, 33, turn={ 1,a }},
{ 27, 34, turn={}},
{ 28, 74, turn={ 11,f }},
{ 29, 74, turn={ 13,f, 11,a }},
{ 30, 74, turn={ 13,a, 11,a }},
{ 31, 26, turn={ 6,f }},
{ 31, 27, turn={ 6,a }},
{ 32, 25, turn={ 1,f }},
{ 33, 45, turn={ 23,a, 21,a, 22,f, 18,a }},
{ 33, 46, turn={ 23,a, 21,a, 22,f, 18,f }},
{ 33, 81, turn={ 23,f, 17,a, 20,f }},
```

```

{ 34, 45, turn={ 7,f, 21,f, 22,f, 18,a } },
{ 34, 46, turn={ 7,f, 21,f, 22,f, 18,f } },
{ 34, 81, turn={ 7,f, 21,f, 22,a, 17,f, 20,f } },
{ 35, 39, turn={ 8,a, 2,a, 4,a, 5,f } },
{ 36, 39, turn={ 8,f, 2,a, 4,a, 5,f } },
{ 37, 39, turn={ 5,a } },
{ 38, 28, turn={ 11,f } },
{ 38, 29, turn={ 11,a, 13,a } },
{ 38, 30, turn={ 11,a, 13,f } },
{ 39, 41, turn={ 24,a } },
{ 39, 44, turn={ 24,f, 14,a, 12,a, 15,f } },
{ 39, 43, turn={ 24,f, 14,a, 12,a, 15,a } },
{ 40, 31, turn={ 4,f, 2,f } },
{ 40, 35, turn={ 4,f, 2,a, 8,a } },
{ 40, 36, turn={ 4,f, 2,a, 8,f } },
{ 41, 82, turn={ 16,f } },
{ 42, 40, turn={ 12,f, 14,f } },
{ 43, 40, turn={ 15,a, 12,a, 14,f } },
{ 44, 40, turn={ 15,f, 12,a, 14,f } },
{ 45, 32, turn={ 18,a, 22,f, 21,a, 23,a } },
{ 45, 38, turn={ 18,a, 22,f, 21,f, 7,a } },
{ 46, 32, turn={ 18,f, 22,f, 21,a, 23,a } },
{ 46, 38, turn={ 18,f, 22,f, 21,f, 7,a } },
{ 73, 19, turn={} },
{ 74, 45, turn={ 7,a, 21,f, 22,f, 18,a } },
{ 74, 46, turn={ 7,a, 21,f, 22,f, 18,f } },
{ 74, 81, turn={ 7,a, 21,f, 22,a, 17,f, 20,f } },
{ 81, 42, turn={ 16,a } },
{ 82, 32, turn={ 20,f, 17,a, 23,f } },
{ 82, 73, turn={ 20,a } },
}

```

Das einzige neue Prinzip, das hier eingeführt wurde, ist die Verwendung der Variablen **f=1** und **a=2**. Sie machen die Zustände "Fahrt/main" und "Abzweig/branch" der Weichen besser lesbar.

Ja, es ist etwas mehr Arbeit, ein solches Layout zu definieren, aber es ist ziemlich einfach. Die Herausforderung besteht darin, konzentriert zu bleiben und keinen einzigen Fehler in einer der Tabellen zu machen. Es gibt etwas Hilfe ... der Lua-Code hat mehrere Konsistenzprüfungen eingebaut, die Warnungen ausgeben, wenn nicht alle Blöcke in Strecken verwendet werden oder wenn versehentlich eine Nummer verwendet wird, die keine existierende Signal- oder Weichennummer ist. Siehe das Kapitel über [Konsistenzprüfungen](#) für weitere Informationen.

Ein Video über dieses Layout 05 finden Sie hier:

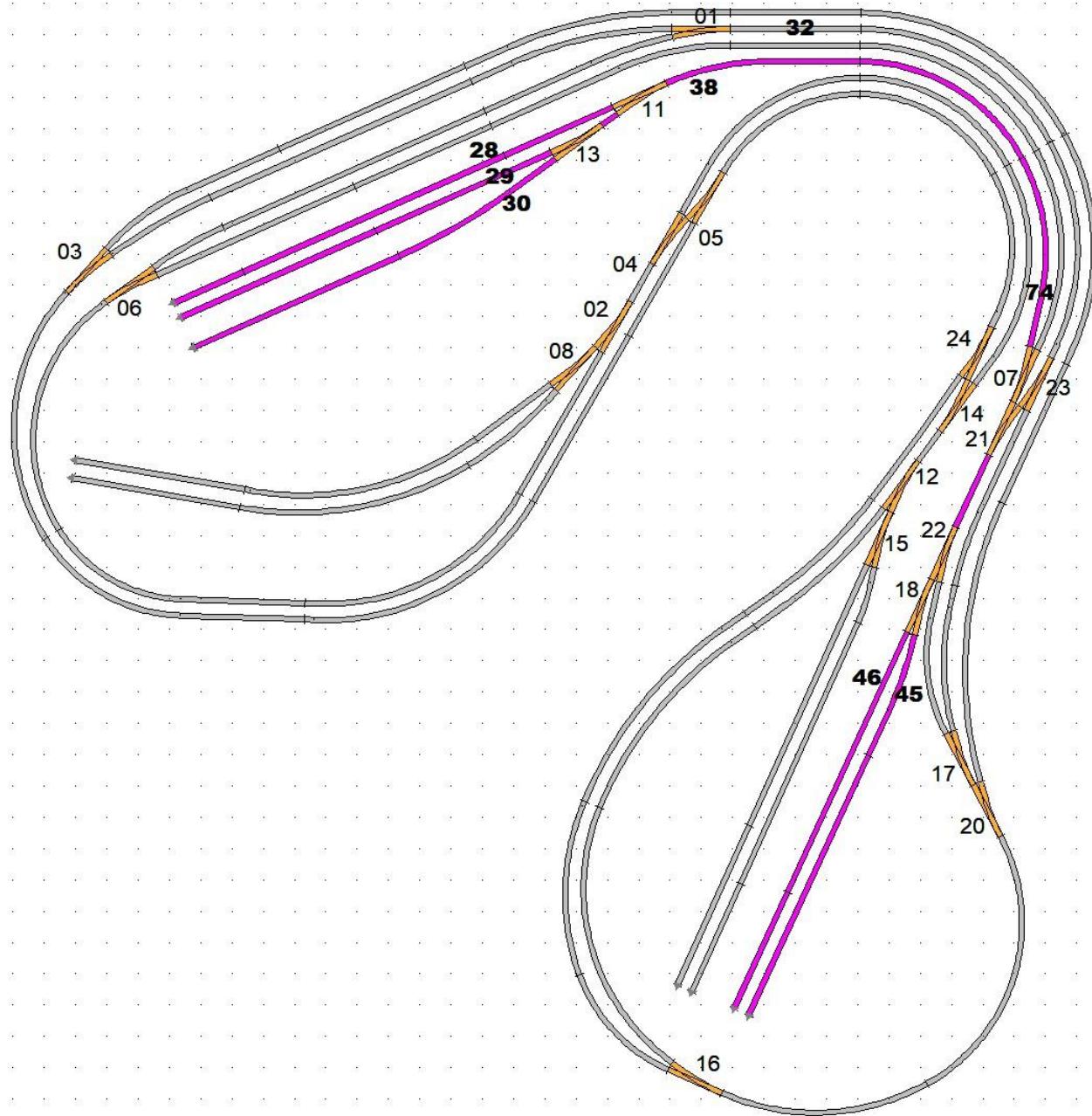
https://www.youtube.com/watch?v=qjrlr_JMXY&ab_channel=Rudysmodelrailway

Wie man Stillstände vermeidet

Bei manchen Anlagen kann es vorkommen, dass Züge in entgegengesetzte Richtungen fahren und keiner von ihnen ein freies Gleis findet, auf das er fahren kann. Die Züge kommen zum Stillstand, ein sogenannter "Deadlock" ist eingetreten.

Das Bild unten zeigt einen Abschnitt von layout_05 in Pink, wo es zu einer Blockade kommen kann, wenn wir 3 Pendelzüge auf diesem Abschnitt haben und wir den Zügen nicht erlauben würden, über Block 32 zu "entkommen". Angenommen, die beiden Blöcke 45 und 46 sind besetzt und der dritte Zug, der sich auf einem der Blöcke 28, 29, 30 befindet, beginnt, zum Block 74 zu

fahren. Sobald er in Block 74 angekommen ist, kann keiner der 3 Züge mehr eine neue Route finden, da es keine freien Blöcke mehr gibt ... wir haben einen Stillstand.



Wie lassen sich Stillstände vermeiden?

- Die naheliegende Lösung wäre, eine Anlage zu entwerfen, bei der es gar nicht zu Blockierungen kommen kann. Im Layout_05 ist dies leicht möglich, indem die Züge auch in den Block 32 fahren können und so einen der Blöcke 45 oder 46 freigeben.
- Eine andere Lösung könnte darin bestehen, 38 und 74 in Lua nicht als Blöcke zu definieren, so dass diese Gleise im Wesentlichen Teil der Weichen sind. Lua prüft, ob ein benachbarter Block frei ist. Wenn 74 kein Block mehr ist, prüft Lua 45 und 46. Wenn beide besetzt sind, wird ein Zug an 28,29,30 nicht losfahren, erst ein Zug aus 45,46 wird in die andere Richtung fahren. Um trotzdem sichtbare Zugsignale zu haben, können weitere Signale verwendet werden, die über Gleiskontakte gesteuert werden, jedoch nicht unter Kontrolle des blockControl-Moduls stehen.
- Die dritte Lösung besteht darin, Lua über den möglichen Stillstandspfad zu informieren und weiter als einen Block vorauszuschauen. Lua sollte nicht zulassen, dass ein Zug auf 28, 29

oder 30 losfährt, wenn es keinen freien Block in 45 oder 46 gibt. Wir weisen Lua an, dies über die Tabelle anti_deadlock_paths zu tun.

```
local anti_deadlock_paths = {  
    { {28,29,30}, 74, {46,45} },  
}
```

Der Pfad in der anderen Richtung, `{ {46,45}, 38, {28,29,30} }`, kann ebenfalls angegeben werden, ist aber in diesem Fall nicht erforderlich, da für die 3 Züge 3 Blöcke zur Verfügung stehen und eine Blockade in dieser Richtung einfach nicht auftreten kann.

Wenn Sie einen sehr langen Zwischenweg haben, den Sie in mehrere Blöcke aufteilen möchten, ist das völlig in Ordnung, der Anti-Stopp-Pfad könnte dann z.B. so aussehen:

```
{ {28,29,30}, 74, 75, 76, {46,45} },
```

Wie man Kollisionen an Kreuzungen verhindert

Da Kreuzungen keine Weichen sind, werden sie nicht in der Streckentabelle deklariert, d.h. sie werden nicht reserviert, wenn Lua die Strecke auswählt, wie es bei Blöcken und Weichen der Fall ist. Dies hat zur Folge, dass ohne Vorsichtsmaßnahmen zwei Züge gleichzeitig auf einer Kreuzung fahren können. Das macht keine Probleme, der automatische Verkehr funktioniert weiterhin, es sieht nur nicht gut aus.

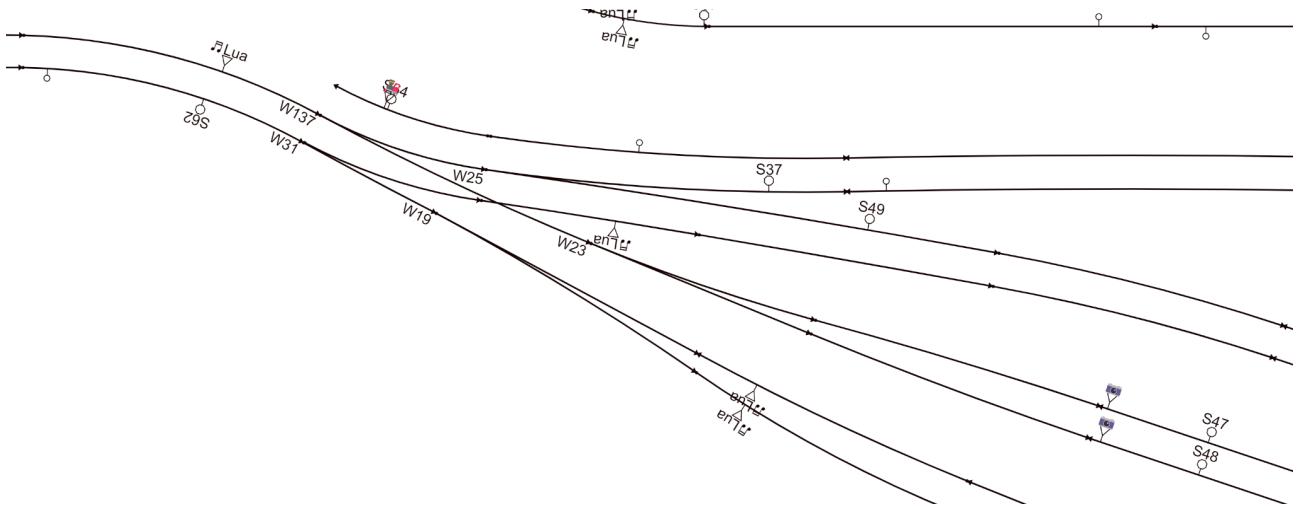
Kollisionen auf einer Kreuzung können auf zwei Arten verhindert werden:

1. Suchen Sie die beiden Blöcke auf den Gleisen unmittelbar hinter der Kreuzung und deklarieren Sie sie als two_way_blocks (siehe Kapitel [Demo EEP Lua Layout 03](#) wie man Zwei-Wege-Blöcke deklariert). Das Ergebnis ist, dass, sobald einer dieser Blöcke für eine Strecke reserviert ist, auch der andere Block reserviert wird. Kein Zug fährt dorthin, bis er freigegeben wird, wodurch die Kreuzung frei von anderem Verkehr bleibt.
2. Wenn die Strecke B, die die Kreuzung benutzt, mindestens eine Weiche enthält, dann kann diese Weiche in die Anmeldung der Strecke A aufgenommen werden. Es spielt keine Rolle, ob Sie die Weiche auf 1 oder 2 stellen, der einzige Grund für die Aufnahme ist, dass Sie sicherstellen wollen, dass diese Weiche reserviert wird, sobald die Strecke A aktiviert wird. Umgekehrt nehmen Sie eine Weiche der Strecke A in die Anmeldung der Strecke B auf. Das Ergebnis ist, dass kein Zug die Strecke B anfahren kann, solange die Strecke A eine Weiche reserviert hat, die zur Strecke B gehört, die Kreuzung ist für den Zug auf der Strecke A sicher.

Hier ist ein Beispiel für die Lösung des Kreuzungsproblems unter Verwendung der zweiten Option. Schauen wir uns zunächst das Eindringen von Zügen auf einer Kreuzung an:



Hier ist der entsprechende Teil des Gleisplans::



Der Weg vom Block 62 auf der linken Seite über die Weiche 31 zum Block 77 (nicht sichtbar weiter rechts) und die Wege auf der rechten Seite von den Blöcken 47 und 48 über die Weichen 23 und 137 zum Block 50 (nicht sichtbar weiter links) haben beide die gleiche Kreuzung.

Diese Kreuzung ist nicht Teil eines Blocks - sie liegt zwischen Blöcken - und dies ermöglicht eine einfache Lösung:

1. Erzeugen Sie die Routen

2. Erweitern Sie die Strecken manuell, indem Sie eine Weiche von der anderen Strecke hinzufügen, um diese zusätzliche Weiche zu sperren. Die Position für diese Weiche spielt keine Rolle, daher können Sie den Dummy-Wert 0 verwenden.

Dies führt zu folgenden geänderten Routen:

```
-- The generated routes are extended to avoid crashes at the crossing.
-- The extended routes include a turnout from the other route.
-- The turnout setting does not matter, therefore use dummy value 0.
```

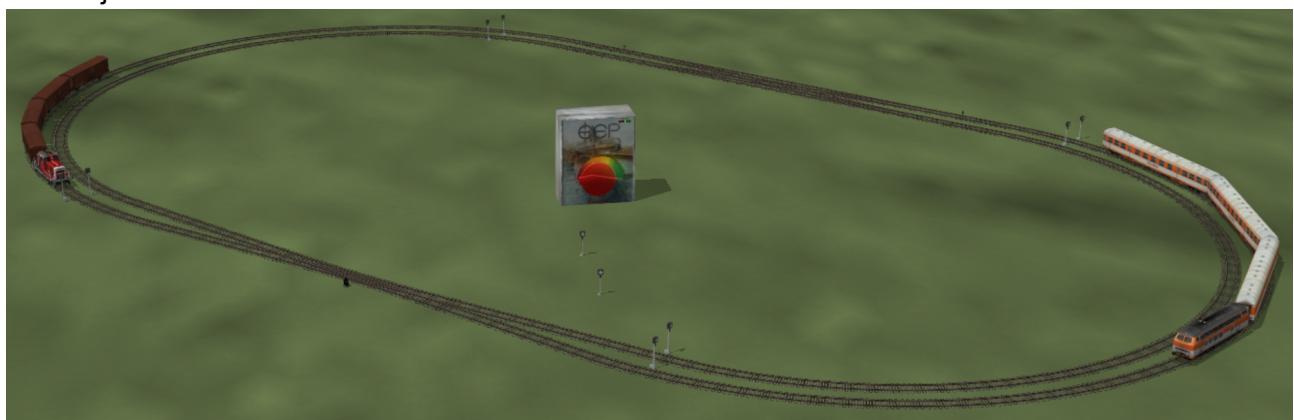
```
local routes = {
  ...
--{ 47, 50, turn={ 23,2, 137,2, }},
  { 47, 50, turn={ 23,2, 137,2, 31,0, }}, -- Crossing
--{ 48, 50, turn={ 23,1, 137,2, }},
  { 48, 50, turn={ 23,1, 137,2, 31,0, }}, -- Crossing
  ...
--{ 62, 77, turn={ 31,1, }},
  { 62, 77, turn={ 31,1, 23,0, }}, -- Crossing
  ...
}
```

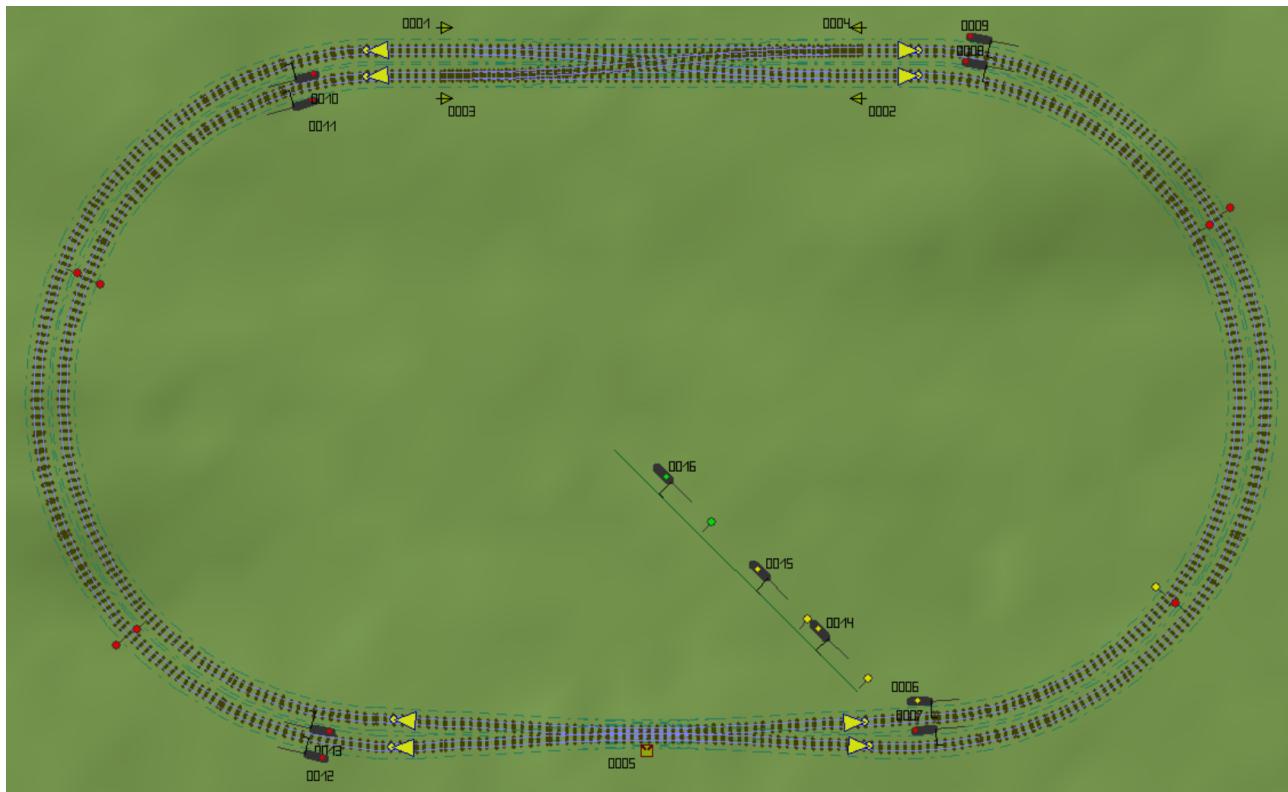
Demo Double_slip_turnouts

Doppelkreuzungsweichen (DKW) gibt es in zwei Varianten, die eine besondere Behandlung erfordern:

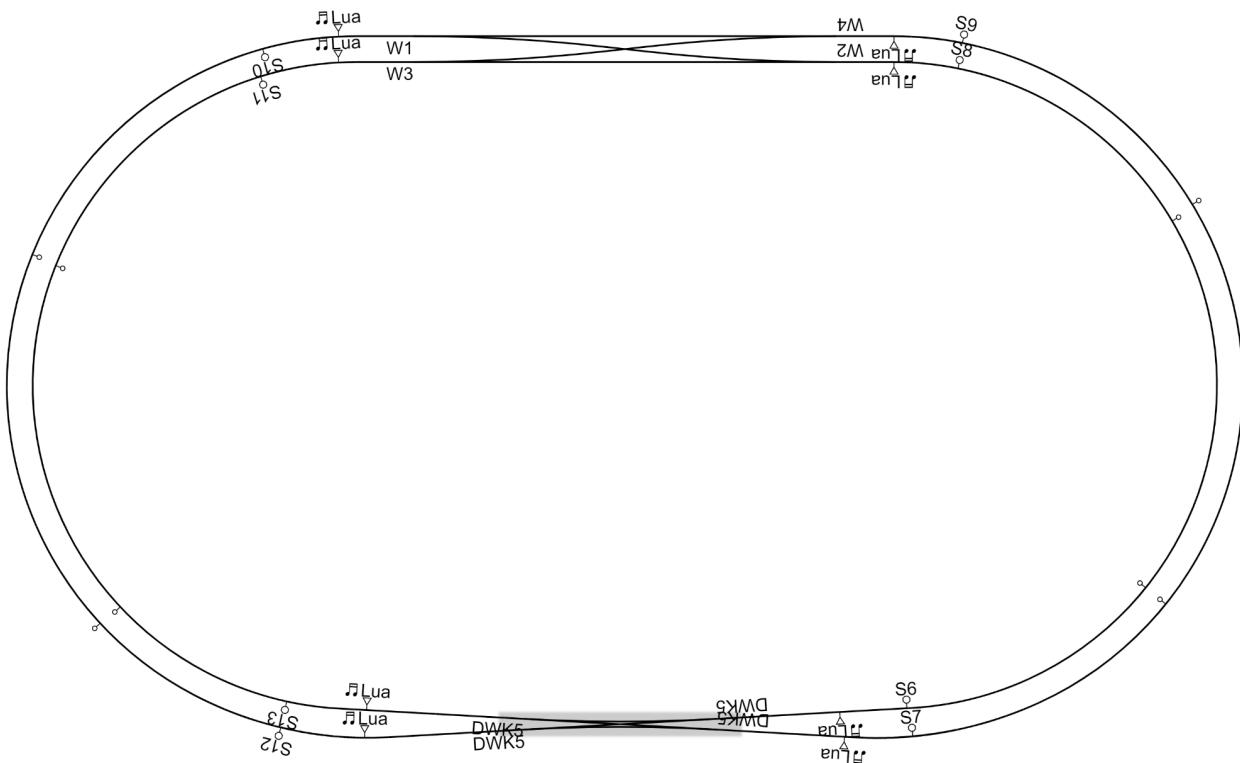
- Sie können eine DKW, die aus 4 Weichen besteht, manuell oder mit Hilfe der Vorlagen in EEP erstellen. Sie sollten die Kreuzung dieser DKW sichern, indem Sie die direkten Routen mit einer Weiche aus dem anderen Teil der DKW erweitern.
- Sie können eine Gleisobjekt-DKW verwenden, das aus einer Weiche mit 4 Positionen besteht. Sie können die Routen wie gewohnt definieren.

Diese Demo-Anlage zeigt beide Varianten, oben eine 4-Weichen-DKW und unten eine Gleisobjekt-DKW:





Hier ist das entsprechende Bild aus dem **Gleisplan-Programm**:



Der Konfigurationscode für `Double_slip_turnouts` lautet:

```
-- Allowed blocks with wait time
local passenger = { [6]=1, [7]=1, [8]=1, [9]=1, [10]=1, [11]=1, [12]=1,
[13]=1, }
local cargo      = { [6]=20, [7]=30, [8]=20, [9]=20, [10]=20, [11]=30, [12]=30,
[13]=30, }

local trains = {
{ name="#Orange",      signal=14, allowed=passenger },
{ name="#Shuttle Red", signal=15, allowed=cargo      },
}

local main_signal = 16

local block_signals = { 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, }

local two_way_blocks = { { 6, 8 }, { 7, 9 }, { 10, 12 }, { 11, 13 }, }

local routes = {
-- CCW via DST using 4 turnouts (manually adjusted to secure the crossing)
{ 8, 12, turn={ 2,2, 1,2,      3,0 }}, -- crossing
{ 8, 13, turn={ 2,1, 3,1, }}, -- straight
{ 9, 12, turn={ 4,1, 1,1, }}, -- straight
{ 9, 13, turn={ 4,2, 3,2,      1,0 }}, -- crossing

-- CCW via track object DST (manually created)
{ 13, 8, turn={ 5,1 }}, -- left/left
{ 13, 9, turn={ 5,2 }}, -- left/right
{ 12, 9, turn={ 5,3 }}, -- right/right
{ 12, 8, turn={ 5,4 }}, -- right/left

-- CW via DST using 4 turnouts (manually adjusted to secure the crossing)
{ 10, 6, turn={ 1,2, 2,2,      3,0 }}, -- crossing
{ 10, 7, turn={ 1,1, 4,1, }}, -- straight
{ 11, 6, turn={ 3,1, 2,1, }}, -- straight
{ 11, 7, turn={ 3,2, 4,2,      2,0 }}, -- crossing

-- CW via track object DST (manually created)
{ 6, 11, turn={ 5,1 }}, -- left/left
{ 7, 11, turn={ 5,2 }}, -- left/right
{ 7, 10, turn={ 5,3 }}, -- right/right
{ 6, 10, turn={ 5,4 }}, -- right/left
}
```

Alle Züge haben unterschiedliche Geschwindigkeiten und können mit unterschiedlichen Wartezeiten überall hinfahren. Auf diese Weise entstehen unterschiedliche Begegnungen, die Überhol- und Wartesituationen zeigen.

Die direkten Routen der 4-Weichen-DKW werden zur Sicherung der Kreuzung um eine Weiche aus dem anderen Teil der Kreuzung erweitert. Der konstante Abstand zwischen den parallelen Gleisen dieser DWK erlaubt es, dies für die geraden Abschnitte wegzulassen.

Die Routen der Gleisobjekt-DKW zeigen die 4 verschiedenen Positionen.

Tipp: Aktivieren Sie im Lua-Skript-Editor die Checkbox zu Weichenereignissen, um die Positionsnummern dieser Weiche in Abhängigkeit von den Positionen anzuzeigen. Auf diese Weise ist es recht einfach, die Routen für diese DKW zu definieren.

Richtung der Züge umkehren

Wir haben im Kapitel Demo [EEP Lua Layout 04](#) gesehen, wie man mit zusätzlichen Zugkontakteen die Richtung der Züge umkehren kann. Nun ist es an der Zeit, eine Alternative zu verwenden und diese Kontakte durch Konfigurationsdaten zu ersetzen.

Die Grundidee ist einfach: Die Strecken zwischen den Blöcken, die die Richtung der Züge umkehren sollen, erhalten ein zusätzliches Token `reverse=true`, das besagt, dass es sich um eine Umkehrstrecke handelt.

Vorteile:

- Es werden keine zusätzlichen Zugkontakte benötigt und somit auch keine Feinabstimmung der Position dieser Kontakte.
- Es gibt keine abrupte Geschwindigkeitsumkehr mehr. Die Züge beschleunigen gleichmäßig in der umgekehrten Richtung.
- Sie können die Fahrtrichtung der Züge in Sackgassen umkehren, ohne Kontakte zu verwenden.
- Neben der Richtungsumkehr an Sackgassen können Züge nun auch an Zwei-Wege-Blöcken umgekehrt werden (was bei Verwendung von Kontakten in Verbindung mit der automatischen Blocksteuerung nicht möglich ist).
- Ein Block kann sowohl einfache Routen als auch Umkehrrouten haben.

Es gibt eine Einschränkung in EEP: Man kann zwar mit Hilfe von Zugkontakteen die Fahrtrichtung von Zügen umkehren, aber es gibt keine entsprechende Lua-Funktion zur "Geschwindigkeitsumkehr" oder eine Funktion zur Abfrage der Zielgeschwindigkeit eines Zuges. Jedes Lua-Programm kann nur die Funktion EEPGetSpeed nutzen, die die aktuelle Geschwindigkeit eines Zuges abfragt, die bei einem Halt Null beträgt, und die aufgrund von Beschleunigung oder Verlangsamung und Halt fast immer von der Zielgeschwindigkeit des Zuges abweicht, die einem Zug vorgegeben wurde. Weiterhin gibt es die Funktion EEPSetSpeed, über die eine neue Zielgeschwindigkeit eines Zuges vorgegeben werden kann. Es gibt keine Funktion, mit der man die Sollgeschwindigkeit abrufen oder einen negativen Wert dafür einstellen kann, ohne sie zu kennen.

Um diese Einschränkung zu überwinden, fügen wir eine neue Konfigurationseinstellung für Züge hinzu, die Lua die gewünschten Zielgeschwindigkeiten mitteilt, um die Zielgeschwindigkeit beim Umkehren zu setzen. Lua wird diese Einstellung verwenden, wenn es die Zugrichtung umkehren muss¹⁰:

```
local trains = {
    { name = "#Orange", signal = 4, allowed = everywhere, speed = 80 },
    { name = "#Steam", signal = 30, allowed = everywhere, speed = 45 },
    { name = "#Blue", signal = 14, allowed = everywhere, speed = 50 },
}
```

Die Zielgeschwindigkeit wird nur benötigt und verwendet, um Züge umzukehren. Sie kann für diejenigen Züge weggelassen werden, die nie ihre Richtung umkehren. Geschwindigkeiten für diese Züge können zu Informationszwecken angegeben werden. Sie können die Geschwindigkeit

¹⁰ Sie können immer positive Werte verwenden. Dies ist unabhängig von der aktuellen Fahrtrichtung der Züge.

von Zügen immer noch während der Fahrt manuell ändern, indem Sie die EEP-Steuerung verwenden oder über Zugkontakte, aber wenn ein Zug seine Richtung umkehrt erhält dieser wieder die definierte Zielgeschwindigkeit.

Ein weiterer Aspekt, der berücksichtigt werden muss, ist der folgende: Wenn ein Zug seine Richtung ändert, wird das, was vorher das Ende des Zuges war, nun zum Anfang des Zuges. Wenn der Zug in die entgegengesetzte Richtung abfährt, ist es dieser neue Anfang des Zuges, die die Annäherungssignale passiert und somit die Signalwirkung auslöst.

Ein weiterer Aspekt, der berücksichtigt werden muss, ist der folgende: Wenn ein Zug seine Richtung ändert, wird das, was vorher das Ende des Zuges war, nun zum Anfang des Zuges. Wenn der Zug in die entgegengesetzte Richtung abfährt, ist es dieser neue Anfang des Zuges, der die Annäherungssignale passiert und somit die Signalwirkung auslöst.

Bei Zweirichtungsblöcken, in denen eine Zugumkehr stattfinden soll, muss sichergestellt werden, dass alle Züge auf die gleiche Weise das gleiche nächste Vorsignal passieren. Dies kann das Vorsignal des Zweirichtungsblocks selbst sein oder es kann das Vorsignal des nächsten Blocks sein, der auf der Strecke befahren wird.

Wenn es das Signal im gleichen Zweirichtungsblock ist, das zuerst ausgelöst wird, muss es in der Fahrplantabelle eine Strecke geben, die diesen Block als Ziel hat.

Wenn es das Vorsignal des darauf folgenden Blocks ist, das zuerst ausgelöst wird (im Fall von langen Zügen oder kurzen Zweirichtungsblöcken), dann ist dies der Zielblock, der in der Streckentabelle angegeben werden muss. In diesem Fall wird der Anfang alle Züge gleichermaßen das Vorsignal des Zweirichtungsblocks nicht passieren. Dieses Signal wird von den Zügen ignoriert und der Zug fährt zu dem nächsten Block weiter.

Beide Varianten funktionieren gut, es muss nur sichergestellt werden, dass die gewählte Variante für alle Züge gilt.

Hinweis bei Verwendung von EEP 11-14:

*Das Modul speichert die aktuelle Richtung eines Zuges im Tag-Text des Zuges (genau genommen im Tag-Text der Lok des Zuges), damit man jederzeit die Anlage speichern und neu laden kann und trotzdem die Richtungsumkehr auch bei stehenden Zügen durchgeführt werden kann. Diese Möglichkeit gibt es allerdings nur in EEP Version 14.2 Plug-In 2 bzw. ab EEP 15. Bei älteren Versionen werden stattdessen Daten-Slots verwendet. Wie immer bei der Verwendung von Daten-Slots muss festgelegt werden, welche Daten-Slots genutzt werden sollen. Dies erfolgt über ein weiteres Token **slot=NN** je Zug (wobei NN für eine Daten-Slot-Nummer steht).*

Beispiel:

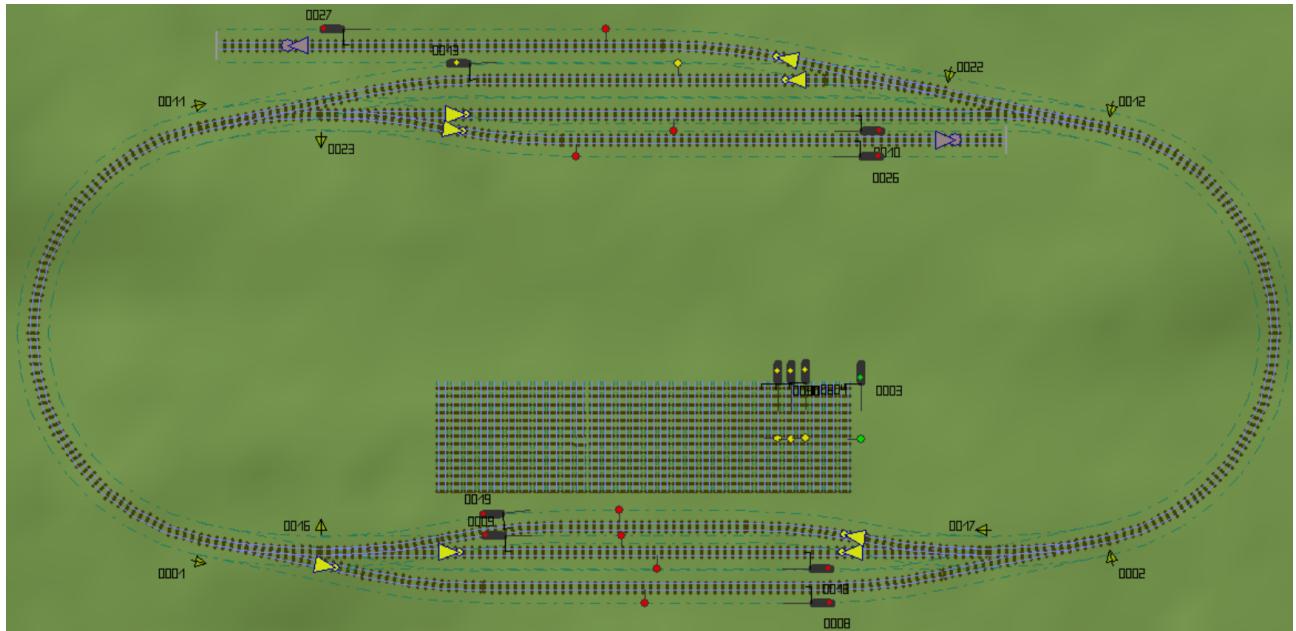
```
{ name="#Orange", signal=4, allowed=everywhere, speed=80, slot=25 },
```

Damit ergeben sich folgende Einschränkungen wenn sie Umkehrkontakte vermeiden wollen:

- Sie müssen die Sollgeschwindigkeit der Züge in der Streckentabelle festlegen.
- In Zweirichtungsblöcken, die die Richtung der Züge umkehren, müssen Sie eventuell die Position der Vorsignale ändern.
- Bei expliziten Pfaden kann nur der erste Block die Richtung der Züge umkehren. Für Umkehrblöcke muss **reverse=true** angegeben werden. Es ist der zuerst genannte Block, in dem diese Umkehrung stattfindet (siehe das Beispiel unten).
- In den EEP Versionen 11-14 müssen mit dem Token **slot=NN**, Daten-Slots je Zug angegeben werden.

Demo EEP_LUA_Layout_04_reverse_direction

Diese modifizierte Demo zeigt, wie man die Fahrtrichtung von Zügen in Sackgassen umkehren kann.

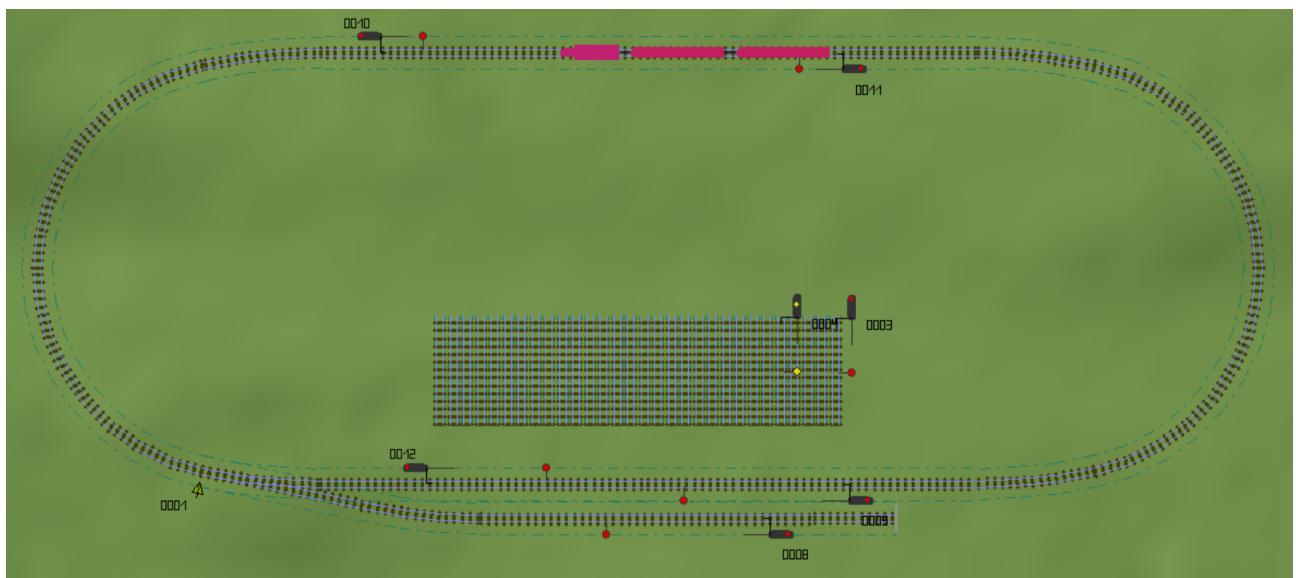


Die grauen Zug-Kontakte hinter den Blocksignalen 27 und 26 werden durch folgende Konfiguration der Routen ersetzt (Sie können diese Kontakte aus dem Layout entfernen):

```
local routes = {
  [...]
  -- Station North
  { 26, 8, turn={ 23,2, 11,2, 1,1 },      reverse=true },
  { 26, 18, turn={ 23,2, 11,2, 1,2, 16,1 }, reverse=true },
  { 10, 9, turn={ 12,2, 2,2, 17,1 } },
  { 10, 19, turn={ 12,2, 2,2, 17,2 } },
  { 13, 8, turn={ 11,1, 1,1 } },
  { 13, 18, turn={ 11,1, 1,2, 16,1 } },
  { 27, 9, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,1 }, reverse=true },
  { 27, 19, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,2 }, reverse=true },
}
```

Demo EEP_LUA_Layout_01_reverse_direction

Diese modifizierte Demo zeigt, wie man die Fahrtrichtung von Zügen in einer Sackgasse und in einem Zwei-Wege-Block umkehren kann.



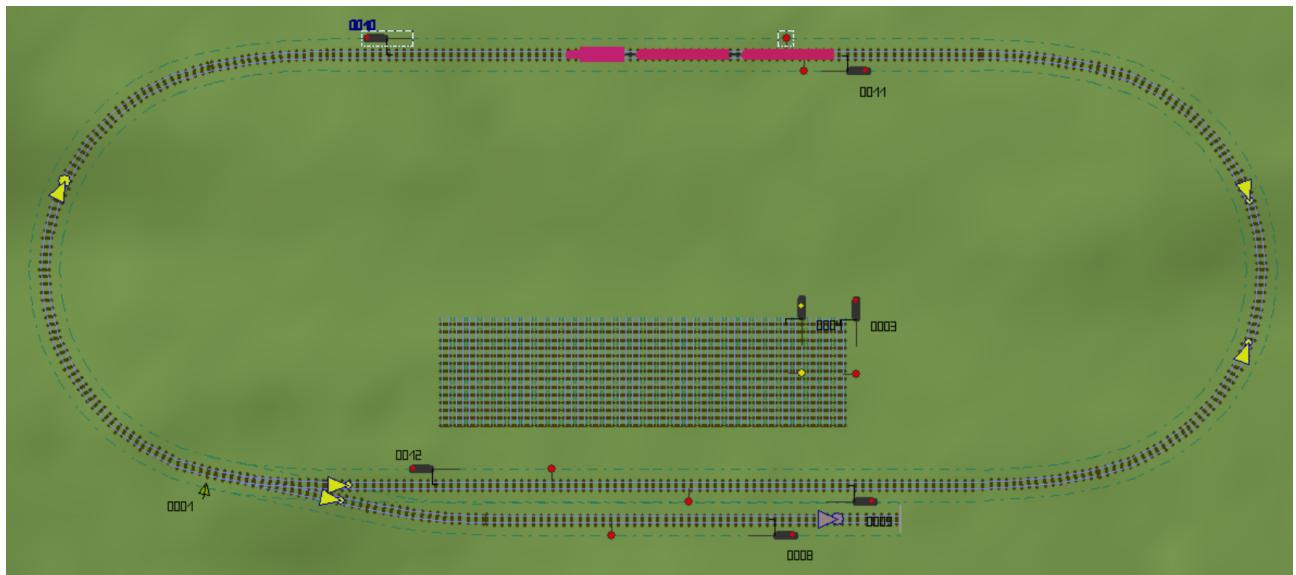
Der graue Zugkontakt hinter dem Blocksignal 8 wurde durch die folgende Konfiguration der Routen ersetzt.

Zusätzlich gibt es oben einen Zweirichtungsblock. Es wird eine normale Route im Uhrzeigersinn von Block 11 nach Block 12 sowie eine Umkehrroute von Block 11 nach Block 10 definiert:

```
local routes = {
    -- generated routes
    { 8, 11, turn={ 1,1, }, reverse=true }, -- dead end
    { 9, 10, turn={} },
    { 10, 8, turn={ 1,1, } },
    { 10, 9, turn={ 1,2, } },
    { 11, 12, turn={} },                      -- keep going clockwise
    { 12, 11, turn={ 1,2 } },
    -- manually added reversing route
    { 11, 10, turn={}, reverse=true }, -- go counter-clockwise
}
```

Beachten sie, dass das Vorsignal von Block 10 sehr dicht am Hauptsignal steht. Dadurch steht vor diesem Vorsignal genügend Platz zur Verfügung um alle Züge vollständig aufzunehmen. Nur dann funktioniert diese Konfiguration.

Wenn der Platz nicht ausreicht, können Sie das Vorsignal weit vom Hauptsignal entfernen und eine etwas andere Konfiguration verwenden:



Nun wird kein Zug, der an Block 11 umkehrt, über das Vorsignal von Block 10 fahren - weder der oben gezeigte kurze Zug noch ein längerer Zug. Die Züge werden dieses Signal einfach ignorieren und direkt zum nächsten Block fahren, der in diesem Beispiel Block 8 oder 9 ist. Dies führt zu folgender Routendefinition:

```
local routes = {
    -- generated routes
    { 8, 11, turn={ 1,1, }, reverse=true }, -- dead end
    { 9, 10, turn={ } },
    { 10, 8, turn={ 1,1, } },
    { 10, 9, turn={ 1,2, } },
    { 11, 12, turn={ } },                                -- keep going clockwise
    { 12, 11, turn={ 1,2 } },
    -- manually added routes
    { 11, 8, turn={ 1,1, }, reverse=true }, -- go counter-clockwise
    { 11, 9, turn={ 1,2, }, reverse=true }, -- go counter-clockwise
}
```

Optionen

Unten sehen Sie den Code, der auf den Konfigurationsteil folgt. Dieser Teil des Codes ist für jedes Layout gleich und kann oft unberührt bleiben, es sei denn, es werden Signale im Layout verwendet, die unterschiedliche Rot/Grün-Zustände haben, oder wenn Sie Optionen ändern möchten.

`clearlog()`

Dies löscht den Inhalt des EEP-Ereignisfensters nach dem Start und nach einem Neuladen des Lua-Codes. Sie können diese Zeile löschen oder auskommentieren, wenn Sie das Ereignisfenster nicht löschen wollen.

`local blockControl = require("blockControl")`

Damit wird die Datei `blockControl.lua` geladen, die den eigentlichen Code für die Erzeugung des automatischen Zugverkehrs darstellt. Sie wurde mit der Download-Zip-Datei geliefert und muss im Ordner \LUA der EEP-Installation abgelegt werden.

```
blockControl.init({
    trains      = trains,
    blockSignals = block_signals,
    twoWayBlocks = two_way_blocks,
    routes      = routes,
    paths        = anti_deadlock_paths,
    MAINSW      = main_signal,

    MAINON      = 1, -- ON     state of main switch
    MAINOFF     = 2, -- OFF    state of main switch
    BLKSIGRED   = 1, -- RED    state of block signals
    BLKSIGGRN   = 2, -- GREEN  state of block signals
    TRAINSIGRED = 1, -- RED    state of train signals
    TRAINSIGGRN = 2, -- GREEN  state of train signals
})
```

Die linke Spalte enthält die Parameter, wie sie im `blockControl`-Code verwendet werden; sie dürfen nicht verändert werden. Die rechte Spalte sind die Variablen, wie sie in Ihrem Layout-Konfigurationscode verwendet werden, Sie können beliebige Namen für sie verwenden.

Entsprechend dem Kapitel über [Signalzustände](#) können Sie sich über den Zustand der Signale informieren, die Sie auf Ihrer Anlage verwenden. Sie können die Signalzustände hier bei Bedarf ändern.

Darüber hinaus können Sie einige Laufzeitparameter jederzeit setzen (vor oder nach dem `init`-Aufruf oder zu bestimmten Zeiten innerhalb von `EEPMain`):

```
-- Optional: set these parameters to your personal liking
blockControl.set({
    logLevel      = 1,    -- 0:off, 1:normal, 2:more, 3:extreme
    showTippText  = true,  -- Show signal popups: true / false
    start         = false, -- Activate the main signal: true / false
    startAllTrains = true, -- Activate all train signals: true / false
})
```

Diese selbsterklärenden Parameter können Sie nach Ihren persönlichen Vorlieben einstellen. Der Parameter `logLevel` kann auch direkt im `init`-Aufruf angegeben werden.

```
-- Optional: Activate a control desk for the EEP layout
-- This only works as of EEP 16.1 patch 1
if EEPActivateCtrlDesk then
    local ok = EEPActivateCtrlDesk("Block control")
    if ok then print("Show control desk 'Block control'") end
end
```

Ab der EEP Version 16.1 Patch 1 ist EEPActivateCtrlDesk eine eingebaute Funktion. Alle 5 Demo-Layouts verfügen über ein Control Panel, über das der Zugverkehr gesteuert und überwacht werden kann. Dieser Code öffnet das Bedienpult standardmäßig. Wenn Sie das nicht wollen, löschen oder kommentieren Sie diesen Code einfach. Das Control Panel kann auch per Shift-Klick auf die kleine Konsole neben dem Hauptschalter geöffnet werden.

```
-- Optional: Use a counter signal to set the log level
local counterSignal = 47
blockControl.set({ logLevel = EEPGetSignal( counterSignal ) - 1 })
EEPRegisterSignal( counterSignal )
_ENV["EEPOnSignal_..counterSignal] = function(pos)
    local logLevel = pos - 1
    if logLevel > 3 then
        logLevel = 0
        blockControl.set({ logLevel = logLevel })
        EEPSetSignal( counterSignal, logLevel + 1 )
    else
        blockControl.set({ logLevel = logLevel })
    end
    print("Log level set to ", logLevel)
end
```

Im Layout kann ein Zählersignal platziert werden, über das der Protokollierungslevel manuell geändert werden kann, ohne das Lua-Editor-Fenster zu öffnen. Ein Beispiel wird auf EEP_Lua_Layout_05 gezeigt.

```
function EEPMain()
    blockControl.run()
    return 1
end
```

Die EEP-Hauptschleife. Die einzige Codezeile innerhalb der Hauptschleife, die nach EEP-Konvention fünfmal pro Sekunde abläuft, dient der Ausführung des blockControl-Codes.

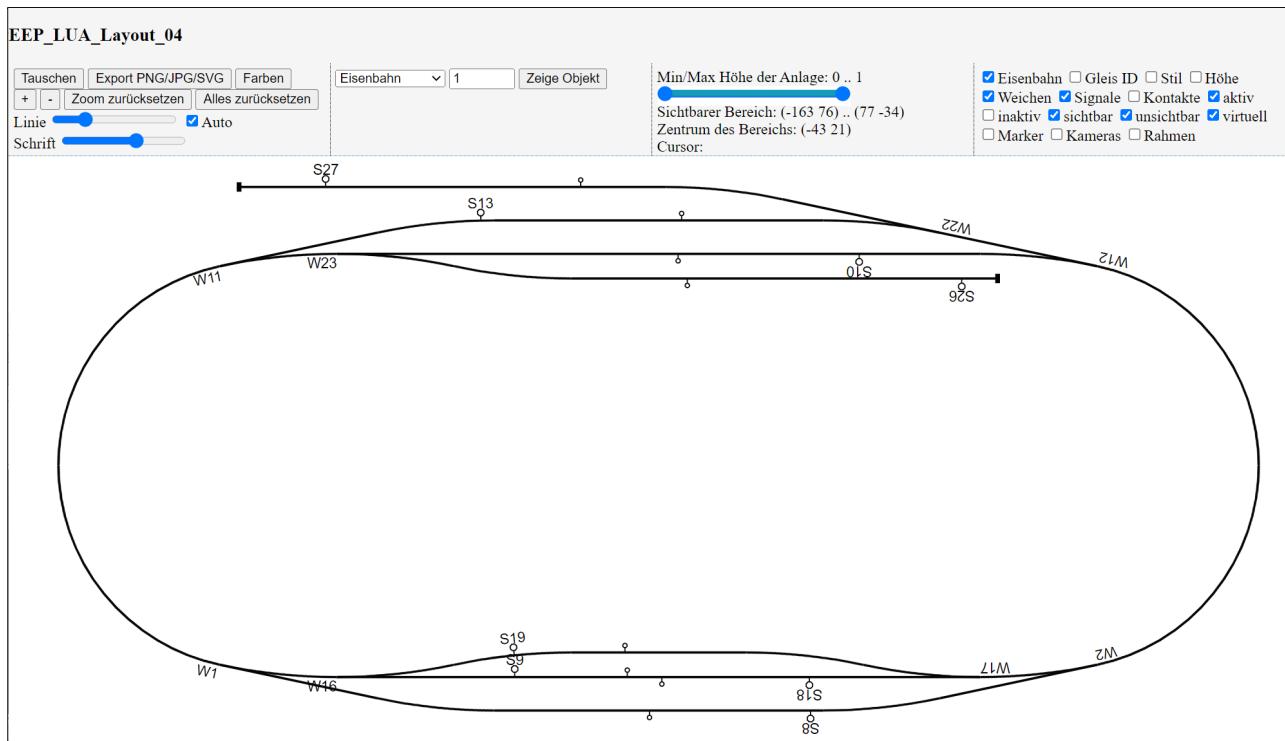
Werkzeuge zur Erzeugung der Lua-Konfigurationstabellen

Die Tabelle routes im Lua-Konfigurationsabschnitt beschreibt die verfügbaren Strecken von einem Block zum nächsten, indem sie die Zustände "Haupt" / "Abzweig" der Weichen zwischen den beiden Blöcken definiert. Diese Tabelle kann von Hand erstellt werden, aber das erfordert große Aufmerksamkeit ... ein kleiner Fehler bei einem Weichenstatus kann dazu führen, dass ein Zug zu einem unerwarteten Block fährt, was zu unberechenbarem automatischen Verkehr führt.

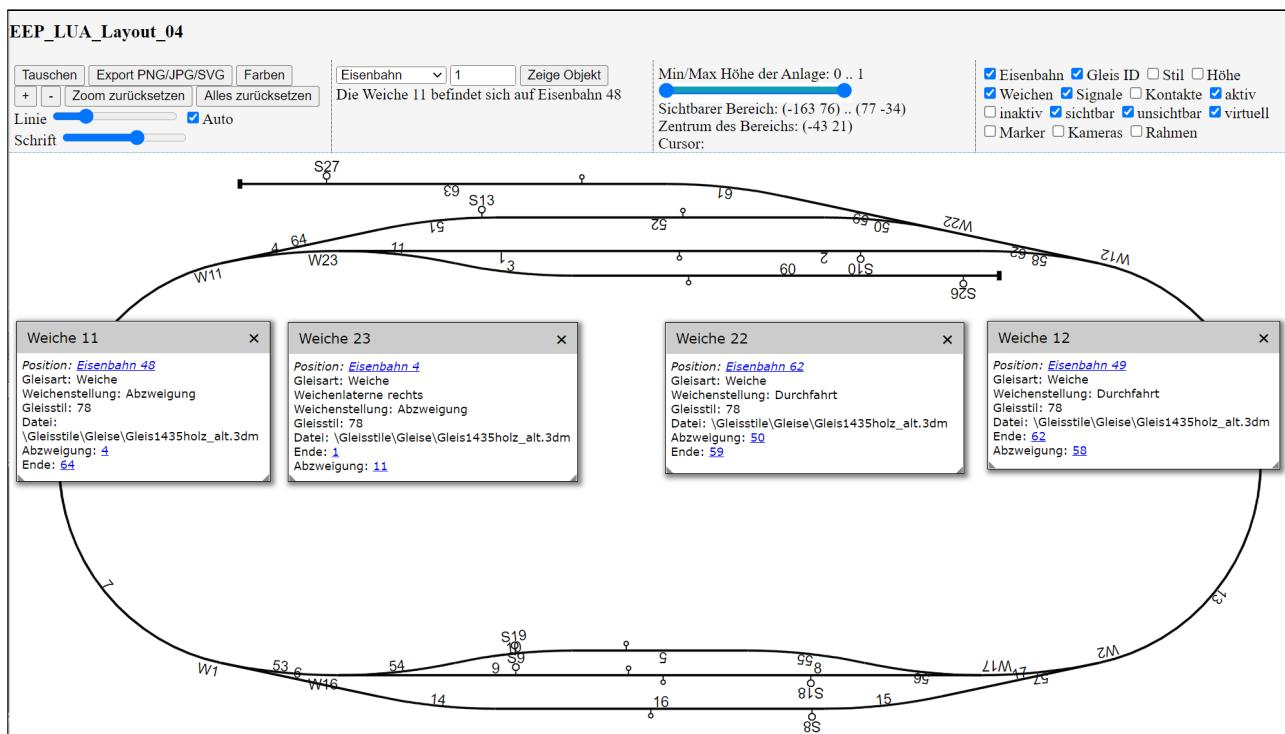
Zwei Hilfsmittel helfen hier weiter.

Als ersten Schritt können Sie die [Gleisplan-Programm](#)¹¹ nutzen. Es zeigt den EEP-Gleisplan in Ihrem Browser-Fenster, einschließlich der Signale und Weichennummern, in einem leicht lesbaren Format.

¹¹ https://frankbuchholz.github.io/EEP_convert_anl3_file/EEP_Gleisplan.html



Bei EEP können die Zustände "Haupt" und "Abzweig" einer Weiche manchmal verwirrend sein. Was auf den ersten Blick wie eine "Hauptstrecke" aussieht, könnte in EEP als "Abzweig" bezeichnet werden. Was helfen kann, ist, zunächst alle Weichen auf der EEP-Anlage so zu schalten, dass der Zug in den Zustand fährt, der Ihrer Meinung nach als 'Haupt' bezeichnet werden sollte, und dann die Datei im [Gleisplan-Programm](#). Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Weiche klicken, öffnet sich ein Info-Popup, das unter anderem den Zustand der Weiche anzeigt. Umschalttaste + Linksklick öffnet mehrere dieser Popup-Fenster.



Ein zweites Werkzeug geht einen großen Schritt weiter: Es kann einen Vorschlag für alle Lua-Konfigurationstabellen mit Ausnahme der Pfade-Tabelle erstellen. Öffnen Sie zunächst den Gleisplan in der [Gleisplan-Programm](#). Öffnen Sie nun das [blockControl-Programm](#)¹² in einer anderen Registerkarte desselben Browsers und klicken Sie auf die Schaltfläche "Generieren":

EEP-Modul 'blockControl'

Daten für das Lua-Modul "blockControl" erstellen.

1. Öffnen Sie das EEP-Layout im 'Gleisplan'-Programm in einem anderen Fenster oder Tab desselben Browsers.
2. Generieren Sie die Daten.

Gleissystem: Eisenbahn Straßenbahn Straße Wasserwege Steuerstrecken

Block-Signale (optional): Nur diese Signale werden als Block-Signale verwendet (leer: alle)

Andere Signale (optional): Diese Signale werden nicht als Block-Signale verwendet (leer: keine)

Max. Anzahl der Weichen:

Gleisdaten der Blocks:

Erweiterte Daten:

Einige Layouts enthalten zusätzliche Signale, die nicht durch das Modul gesteuert werden sollen. In einem solchen Fall können Sie entweder alle Blocksignalnummern eingeben, die gesteuert werden sollen, oder Sie können die Blocksignalnummern, die nicht gesteuert werden sollen, in das entsprechende Feld eingeben. Zwischen den Nummern können Sie ein beliebiges Trennzeichen verwenden.

Die Option zur Festlegung der maximalen Anzahl von Weichen pro Strecke ist nicht sehr wichtig. Sie verhindert hauptsächlich Endlosschleifen bei unvollständigen Layouts.

Sie können die Option "Erweiterte Daten" aktivieren, die dem Ergebnis Informationen über Signalpositionen (sofern dem Programm bekannt) und besuchte Gleise bzw. Fahrwege hinzufügt.

Hier ist ein typisches Ergebnis:

¹² https://frankbuchholz.github.io/EEP_convert_anl3_file/EEP_blockControl.html

EEP-Modul 'blockControl'

Daten für das Lua-Modul "blockControl" erstellen.

1. Öffnen Sie das EEP-Layout im 'Gleisplan'-Programm in einem anderen Fenster oder Tab desselben Browsers.
2. Generieren Sie die Daten.

Gleissystem: Eisenbahn Straßenbahn Straße Wasserwege Steuerstrecken

Block-Signale (optional): Nur diese

Andere Signale (optional): Diese Sig

Max. Anzahl der Weichen:

Gleisdaten der Blocks:

Erweiterte Daten:

Generieren

```
-- EEP Datei 'EEP_LUA_Layout_04'
-- Lua-Programm für Modul 'blockControl.lua' für Gleisart 'Eisenbahn'

local main_signal = 3

local block_signals = { 8, 9, 10, 13, 18, 19, 26, 27, }

local two_way_blocks = { { 9, 18 }, }

-- Erlaubte Blöcke mit Wartezeit
local all = { [8]=1, [9]=1, [10]=1, [13]=1, [18]=1, [19]=1, [26]=1, [27]=1, }

local trains = {
{ name="#Blue", signal=0, allowed=all },
{ name="#Orange", signal=0, allowed=all },
{ name="#Steam", signal=0, allowed=all },
}

local routes = {
{ 8, 13, turn={ 2,1, 12,1, 22,2, }}, { 8, 27, turn={ 2,1, 12,1, 22,1, }}, { 9, 10, turn={ 16,1, 1,2, 11,2, 23,1, }}, { 9, 26, turn={ 16,1, 1,2, 11,2, 23,2, }}, { 10, 9, turn={ 12,2, 2,2, 17,1, }}, { 10, 19, turn={ 12,2, 2,2, 17,2, }}, { 13, 8, turn={ 11,1, 1,1, }}, { 13, 18, turn={ 11,1, 1,2, 16,1, }}, { 18, 13, turn={ 17,1, 2,2, 12,1, 22,2, }}, { 18, 27, turn={ 17,1, 2,2, 12,1, 22,1, }}, { 19, 10, turn={ 16,2, 1,2, 11,2, 23,1, }}, { 19, 26, turn={ 16,2, 1,2, 11,2, 23,2, }}, { 26, 8, turn={ 23,2, 11,2, 1,1, }}, { 26, 18, turn={ 23,2, 11,2, 1,2, 16,1, }}, { 27, 9, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,1, }}, { 27, 19, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,2, }},
}
```

Sie können Signal- und Weichennummern anklicken, um die Ansicht im Gleisplan-Programm auf das ausgewählte Objekt zu positionieren.

Nun können Sie das Ergebnis per Copy & Paste in Ihre Lua-Datei einfügen und nach Ihren Wünschen anpassen.

Die Variable `start_signal` zeigt die Nummer des Hauptsignals ("Switch_standing", "Switch_lying", oder "StartSwitch_usertex") mit der kleinsten Nummer wenn solch ein Signal auf

der Anlage existiert. Ansonsten wird die Nummer 0 gezeigt und sie können diesen Werte selber anpassen.

Die Tabellen `block_signals` und `two_way_blocks` enthalten die komplette Liste der Blöcke.

```
local block_signals = { 8, 9, 10, 13, 18, 19, 26, 27, }
```

Auf diese Tabelle folgt ein Kommentar über die Anzahl der Signale, die eine bestimmte Position für den ROTEN bzw. GRÜNEN Status des Signals verwenden. (Es werden nur die Signale gezählt, die dem Programm bekannt sind.) Sie erhalten eine Warnung, wenn nicht alle Signale vom gleichen Typ sind.

```
local two_way_blocks = { { 9, 18 }, }
```

Sie erhalten dann eine oder mehrere Tabellen mit einer vollständigen Liste von Blöcken mit der Standardwartezeit 1 für jede EEP-Route, die einigen Zügen zugewiesen ist. Wenn keine EEP-Routen verwendet werden, erhalten Sie eine Tabelle mit dem Namen "all". Sie können diese Vorschläge verwenden, um die Wartezeit anzupassen und Blöcke zu entfernen, die für bestimmte Züge nicht zugelassen werden sollen.

```
-- Allowed blocks with wait time
local all = { [8]=1, [9]=1, [10]=1, [13]=1, [18]=1, [19]=1, [26]=1,
[27]=1, }
```

Die Tabelle `trains` zeigt alle Züge auf der Anlage und in Depots mit zugewiesenen allowed Tabellen, aber ohne eine bestimmte Zugsignalnummer.

```
local trains = {
{ name="#Blue", signal=0, allowed=all, speed=50 },
{ name="#Orange", signal=0, allowed=all, speed=85 },
{ name="#Steam", signal=0, allowed=all, speed=50 },
}
```

In der aktuellen Version des Generierungsprogramms wird in der Tabelle auch die Sollgeschwindigkeit der Züge in km/h angegeben. Dies ist eine optionale Angabe, die nur verwendet wird, wenn Sie Umkehrstrecken definieren, die die Richtung der Züge in Endbahnhöfen oder in Zweirichtungsblöcken umkehren, ohne dass explizite Zugkontakte erforderlich sind.

Schließlich erhalten Sie die Tabellen `routes` mit korrekten Weichenstellungen. Manchmal werden Sie von den Ergebnissen überrascht sein, vor allem wenn es mehrere Strecken zwischen Blöcken gibt. Sie können solche überflüssigen Strecken entweder entfernen (oder kommentieren) oder weitere Blöcke in den Plan einfügen. Andererseits könnten Sie einige Strecken übersehen, insbesondere wenn Sie mit Zwei-Wege-Blöcken arbeiten. Beachten Sie, dass benachbarte Gleise zwischen Weichen entweder zu keinem Block (kein Signal), zu einem Einbahnblock (ein Signal) oder zu einem Zweibahnblock (zwei Signale für entgegengesetzte Richtungen) gehören.

```
local routes = {
{ 8, 13, turn={ 2,1, 12,1, 22,2, } },
{ 8, 27, turn={ 2,1, 12,1, 22,1, } },
{ 9, 10, turn={ 16,1, 1,2, 11,2, 23,1, } },
{ 9, 26, turn={ 16,1, 1,2, 11,2, 23,2, } },
{ 10, 9, turn={ 12,2, 2,2, 17,1, } },
```

```

{ 10, 19, turn={ 12,2, 2,2, 17,2, } },
{ 13, 8, turn={ 11,1, 1,1, } },
{ 13, 18, turn={ 11,1, 1,2, 16,1, } },
{ 18, 13, turn={ 17,1, 2,2, 12,1, 22,2, } },
{ 18, 27, turn={ 17,1, 2,2, 12,1, 22,1, } },
{ 19, 10, turn={ 16,2, 1,2, 11,2, 23,1, } },
{ 19, 26, turn={ 16,2, 1,2, 11,2, 23,2, } },
{ 26, 8, turn={ 23,2, 11,2, 1,1, } },
{ 26, 18, turn={ 23,2, 11,2, 1,2, 16,1, } },
{ 27, 9, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,1, } },
{ 27, 19, turn={ 22,1, 12,1, 2,2, 17,2, } },
}

```

Die Stecken in Sackgassen bzw. Kopfbahnhöfen, bei denen das Signal vor dem Ende des Gleises steht, erhalten automatisch auch das Token `reverse=true`, mit dem die Richtungsumkehr an dieses Blocksignalen ausgelöst wird (siehe Kapitel [Richtung der Züge umkehren](#)). Sie können dies so verwenden oder auch entfernen - dann müssen sie mit einem Zug-Kontakt allerdings selber dafür sorgen, dass der Zug nach dem Blocksignal die Richtung umkehrt.

Beschränkungen:

- Zur Zeit kann das Modul keine alternativen Routen für das gleiche Paar von Start- und Endblock verarbeiten, das es alle Weichen aller alternativen Routen sperren würde. Daher wird nur eine der angegebene Routen verwendet, die die geringsten Anzahl an Weichen enthält.
- Sie erhalten keine Tabelle `paths`, um mögliche Stillstände zu lösen. Wenn Sie auf Stillstände stoßen, müssen Sie Ihre eigene Lösung entwickeln, indem Sie die oben genannten Tipps verwenden.
- Doppelkreuzungsweichen , die aus 4 einzelnen Weichen bestehen, können verwendet werden, da das Modul nur diese 4 Weichen sieht. Andererseits wurde noch nicht getestet, ob auch Gleisobjekt-Doppelkreuzungsweichen unterstützt werden.
- Doppelkreuzungsweichen, die aus 4 einzelnen Weichen bestehen, können problemlos verwendet werden, da das Modul nur diese 4 Weichen sieht. Vergessen Sie nicht, die Kreuzung zu sichern, indem Sie eine Weiche vom anderen Teil der Kreuzung zu den (generierten) Routen hinzufügen. (Wenn der Abstand der Gleise ausreichend ist, können Sie dies für die geraden Teile der Kreuzung weglassen.)
- Gleisobjekte mit Doppelkreuzungsweichen haben nur eine Weiche mit 4 Stellungen. Diese Weiche ist dem Generierungsprogramm noch nicht bekannt. Daher müssen Sie die benötigten Routen manuell erstellen, was auch gut funktioniert.
- Sie erhalten für Sackgassen automatisch Routen, die die Richtung der Zügen umkehren. Wenn sie in Zwei-Wege-Blöcken die Richtung umkehren wollen, dann müssen sie diese Routen jedoch selbst definieren.
- Müll rein - Müll raus: Wenn das Layout nicht über geeignete Blocksignale verfügt, können Sie keine vernünftigen Ergebnisse erwarten.

Schließlich können Sie das [Inventar-Programm](#)¹³ nutzen, um die Einstellungen der Kontakte einschließlich der Lua-Funktion in den Kontakten zu überprüfen:

Vielleicht möchten Sie einige Spalten ausblenden, um die Ansicht zu optimieren, oder Sie möchten filtern, indem Sie [nonempty] (einschließlich der Klammern) in das Filterfeld für die Spalte "Lua-Funktion" eingeben:

¹³ https://frankbuchholz.github.io/EEP_convert_anl3_file/EEP_Inventar.html

Kontakte: 10							Spalten verstecken ▾	?	X
Kontaktypcode	Kontaktyp	Gleis	Auslösung	Zugposition	Lua Funktion	Tipp Text			
5	Fahrzeug -0 km/h max	Eisenbahn 60	in Gleisrichtung	Spitze		Block 26 reverse direction			
5	Fahrzeug -0 km/h max	Eisenbahn 63	in Gleisrichtung	Spitze		Block 27 reverse direction			
256	Sound undefined	Eisenbahn 1	gegen Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_10	Block 10			
256	Sound undefined	Eisenbahn 3	in Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_26	Block 26			
256	Sound undefined	Eisenbahn 6	in Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_8	Block 8			
256	Sound undefined	Eisenbahn 8	gegen Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_9	Block 9			
256	Sound undefined	Eisenbahn 9	in Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_18	Block 18			
256	Sound undefined	Eisenbahn 52	in Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_13	Block 13			
256	Sound undefined	Eisenbahn 55	in Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_19	Block 19			
256	Sound undefined	Eisenbahn 61	in Gleisrichtung	Schluss	blockControl.enterBlock_27	Block 27			

Anhalten der Fahrt und Speichern des aktuellen Zustands

Vor dem Verlassen von EEP ist es sinnvoll, den Hauptschalter auszuschalten und zu warten, bis alle Züge an einem Signal zum Stillstand gekommen sind. Dank des "FIND-MODE" kann jedoch nach dem Laden einer Layout-Datei oder nach dem Nachladen des Lua-Codes das Layout jederzeit gespeichert werden, in der nächsten Sitzung wird Lua die Züge wieder finden. Es ist nicht nötig, das Layout über das Menü zu speichern, der aktuelle Zustand wird automatisch gespeichert, wenn EEP verlassen wird.

Wie man das Modul "BetterContacts" zur Vereinfachung der Konfiguration verwendet

Der EEP-Editor für Kontakte hat die Einschränkung, dass Sie nur vorhandene Lua-Funktionen eingeben können. Daher müssen Sie in einer bestimmten Reihenfolge arbeiten:

1. Platzieren Sie Blocksignale und optional die Kontakte (aber ohne Verweis auf eine Lua-Funktion in diesen Kontakten - das Feld muss leer sein)
2. Anpassung des Lua-Codes, um alle Blocksignale in einigen der Tabellen aufzulisten
3. Führen Sie das Layout im 3D-Modus aus
4. Platzieren Sie die Kontakte, falls noch nicht geschehen
5. Geben Sie den Verweis auf die Lua-Funktion für die Blocksignale in die Kontakte ein

Jedes Mal, wenn Sie weitere Blocksignale hinzufügen, müssen Sie diese Reihenfolge für diese neuen Blöcke erneut einhalten.

Sie können diese Einschränkung umgehen, indem Sie das Modul "BetterContacts" von Benny verwenden, das Sie hier erhalten können: <https://emaps-eep.de/lua/bettercontacts>

Legen Sie das Modul in den LUA-Ordner und bereiten Sie Ihr Layout für die Verwendung der beiden Module "BetterContacts" und "blockControl" vor, indem Sie die folgenden Zeilen am Anfang

des Lua-Codes hinzufügen (in diesem Fall ist es notwendig, eine globale Variable `blockControl` zu verwenden, daher deklarieren Sie sie nicht als lokal)¹⁴:

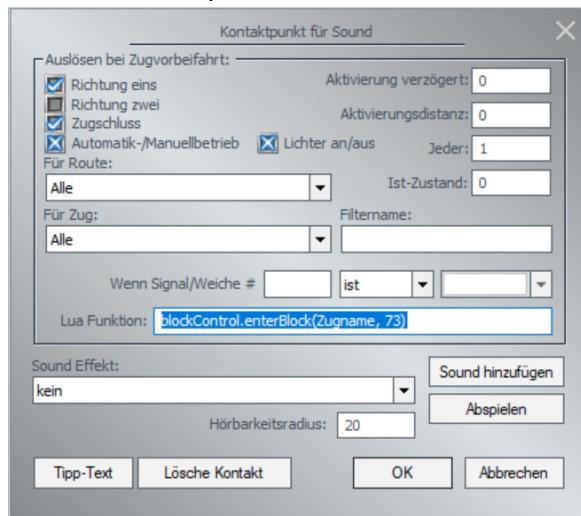
```
require("BetterContacts_BH2")
blockControl = require("blockControl")
```

Führen Sie das Layout einmal aus, umLua über diese Module zu informieren.

Jetzt können Sie Signale und entsprechende Kontakte einschließlich der Lua-Funktionsaufrufe ohne besondere Reihenfolge platzieren. Verwenden Sie die parametrisierte Form der Lua-Funktion (ersetzen Sie N durch die Nummer des Blocksignals)¹⁵:

```
blockControl.enterBlock(Zugname, N)
```

Hier ist ein Beispiel:



Überblick, wie Lua automatischen Zugverkehr erzeugt

Wenn ein Zug in einen Block einfährt, überfährt er den Einfahrtsensor, der über die Funktion `enterBlock`, die Sie in das Lua-Feld der Kontakte auf dem EEP-Layout eingetragen haben, die folgende Abfolge von Ereignissen auslöst.

Die Funktion speichert lediglich das Ereignis. Der nächste Aufruf der Funktion `blockControl.run` in `EEPMain` führt alle folgenden Schritte aus:

1. Verringern der verbleibenden Wartezeit für alle Züge innerhalb von Blöcken.
2. Prüfen, ob ein Zug in einen Block eingefahren ist. Wenn dies der Fall ist:
 - a. Wird der Block für den Zug registriert
 - b. Wird die Wartezeit für den Zug innerhalb dieses Blocks festgelegt

¹⁴ Zusätzlich können Sie die Option `BetterContacts = true` im init-Aufruf des Moduls `blockControl` verwenden, um die Erzeugung globaler Funktionen für dieses Modul zu verhindern.

¹⁵ Das Modul "BetterContacts" bietet eine zusätzliche Möglichkeit, den Variablennamen `Zugname` zu ändern, wie in der Dokumentation des Moduls beschrieben.

- c. Wird der vorherigen Block freigegeben und das Signal des vorherigen Blocks wird auf "rot" gesetzt.¹⁶
 - d. Wird der entsprechenden Zwei-Wege-Block freigegeben
 - e. Werden die Weichen auf der Stecke hinter dem Zug freigegeben
 - f. Der Zug fährt weiter wenn das Ende der aktuellen Stecke noch nicht erreicht ist, andernfalls wird ein Steckenantrag gestellt.
3. Wenn der Hauptschalter eingeschaltet ist: Erstellen einer Liste mit allen möglichen Stecken für alle Züge
- a. deren Zugsignal (wenn vorhanden) "grün" ist und
 - b. die einen Streckenantrag haben und
 - c. deren Wartezeit abgelaufen ist.
4. Um diese Liste zu erstellen, werden ausgehend vom aktuellen Block Stecken gesucht, für die
- a. alle Durchgangsblöcke (falls vorhanden) und der Zielblock für den Zug erlaubt und frei sind und
 - b. für die alle Weichen auf der Stecke frei sind.
5. Nun wird nach dem Zufallsprinzip eine einzelne Strecke aus dieser Liste ausgewählt und der entsprechenden Zug wird auf dieser Strecke fahren gelassen:
- a. Alle Blöcke und Weichen auf der Strecke werden gesperrt.
 - b. Alle Blocksignale (außer dem letzten) auf der Strecke werden auf "grün" geschaltet.
 - c. Alle Weichen des Weges werden entsprechend den definierten Routen geschaltet.
 - d. Die Geschwindigkeit des Zuges wird auf die umgekehrte Richtung gesetzt wenn der erste Teil des Pfades eine richtungsumkehrende Route ist.

Tabellenparameter zur Definition des Layouts, die vom Benutzer konfiguriert werden

```
trains = {}
trains[1] = {name="#Passenger", signal=14, allowed={...}, speed=80 }
trains[2] = {name="#Cargo", signal=15, allowed={...}, speed=40 }
```

- **key**. Sie können jeden beliebigen Schlüssel verwenden, um Einträge in der Tabelle zu identifizieren (hier: 1 und 2).
- **name="#Passenger"**. Die Zugnamen (mit oder ohne führendes "#") müssen mit den in der EEP angezeigten Zugnamen übereinstimmen.
- **signal=14**. (optional) Die Nummer des Signals, das als Ein/Aus-Schalter für diesen Zug verwendet wird.
- **allowed={...}**. (optional) Die Blocknummern und Wartezeiten, in denen dieser Zug fahren darf (Einzelheiten siehe unten).
- **speed=40**. (optional) Die Zielgeschwindigkeit des Zuges, die verwendet wird, wenn der Zug seine Richtung wechselt.

Immer wenn Sie eine Layout-Datei öffnen oder den Lua-Code neu laden, weiß das Programm nicht, wo sich die Züge befinden und startet den *Suchmodus für Züge*. Während dieses Modus

¹⁶ Es ist möglich, den vorherigen Block freizugeben, sobald der Zug diesen Block verlässt. Um das Programm über dieses Ereignis zu informieren, müssen Sie einen zusätzlichen Kontakt hinter dem Blocksignal platzieren. Verwenden Sie diesen Kontakt, um die Funktion `blockControl.leaveBlock_nn` aufzurufen.

werden die Züge aus dieser Tabelle identifiziert sowie jeder andere Zug, der in einen Block einfährt oder dort bleibt.

```
allowed = {}
allowed[1] = 1
allowed[5] = 23
```

Diese Tabelle gibt an, ob ein Zug in einem Block erlaubt ist und ob er eine Haltezeit hat:

- nicht definiert oder 0: dieser Zug ist in diesem Block nicht erlaubt
- 1: dieser Zug ist in diesem Block erlaubt, keine Haltezeit
- >1: Dieser Zug ist in diesem Block zugelassen und hat eine Haltezeit. Die Zeit, die der Zug benötigt, um vom Blockeingangssensor zum Blocksiegel zu fahren, muss mit eingerechnet werden. Beispiel: Wenn die gemessene Fahrzeit vom Sensor zum Signal dieses Zuges in diesem Block 15 Sekunden beträgt und eine Haltezeit von 8 Sekunden gewünscht wird, ist die einzugebende Zahl $15+8=23$.

Im obigen Beispiel:

- Der Zug ist in Block 1 zugelassen. Es ist keine Wartezeit angegeben.
- Der Zug ist in Block 5 zugelassen. Wenn die Fahrzeit vom Sensor zum Signal etwa 15 Sekunden beträgt, hat er eine Haltezeit von etwa 8 Sekunden vor dem Blocksiegel (unter der Annahme, dass die Fahrzeit vom Sensor zum Signal in beiden Blöcken 15 Sekunden beträgt).

```
blockSignals = {14,18,16,...}
```

(optional)

Jeder Block hat ein Signal, an dem die Züge anhalten, wenn es rot ist. Das Signal wird von Lua gesteuert. Es wird auf grün geschaltet, wenn der Zug eine neue Strecke zu einem benachbarten Block beginnen darf. Es wird wieder auf rot geschaltet, wenn der Zug im nächsten Block ankommt. Wenn ein Block in zwei Richtungen verwendet wird, wird er als zwei Blöcke in entgegengesetzten Richtungen behandelt, jeder mit seinem eigenen Blocksiegel. Dies wird durch den Parameter **twoWayBlock** angegeben.

WICHTIG: In EEP haben nicht alle Signale den gleichen Status für "rot" und "grün". Bei einigen Signalen bedeutet 1 "geschlossen", 2 "offen", bei anderen ist es umgekehrt. Verwenden Sie daher nur Blocksiegel, die für das gesamte Layout den gleichen "Rot"/"Grün"-Zustand haben. Die korrekten Zustände der verwendeten Blocksiegel werden mit Parametern definiert, siehe das Kapitel zu [Vom Benutzer konfigurierte Parameter](#) weiter unten.

```
twoWayBlocks = { {4, 3} }
```

In diesem Beispiel sind die Blöcke 3 und 4 "Zwillinge" von Zwei-Wege-Blöcken. Wenn ein Zug Block 3 für seine neue Strecke reserviert, liest Lua in Tabelle **two_way_blocks**, dass er auch Block 4 reservieren muss. Umgekehrt, wenn ein Zug Block 4 reserviert, liest Lua in Parameter **twoWayBlocks**, dass er auch Block 3 reservieren muss.

```
routes = {}
route[1]={ 2,3, turn={} }
route[2]={ 3,8, turn={ 7,1, 12,2 } -- 1:main, 2:branch, 3:alternate branch
route[3]={ 11,9, turn={ 2,1 }, reverse=true }
```

Es werden Strecken von einem Block zum nächsten angegeben. Die Tabelle enthält den Abfahrtsblock, den Zielblock und eventuell eine oder mehrere Weichen, die geschaltet werden müssen. Im obigen Beispiel:

- für die Strecke 1 ist 2 der Abfahrtsblock, 3 der Zielblock, und es sind keine Weichen zu schalten.
- für die Strecke 2 ist 3 der Abfahrtsblock, 8 ist der Zielblock, die Weiche 7 muss auf "Haupt" und die Weiche 12 auf "Abzweig" geschaltet werden.
- für die Strecke 3 ist 11 der Abfahrtsblock wobei die Züge bei der Abfahrt ihre Richtung wechseln, 9 ist der Zielblock, und die Weiche 2 muss auf "Haupt" geschaltet werden.

WICHTIG: Zur Zeit kann nur eine Route zwischen zwei bestimmten Blöcken verwendet werden. Wenn mehrere Routen angegeben werden, z.B. weil das Generierungsprogramm dies so vorschlägt, dann wird nur eine einzige der kürzesten Routen verwendet, d.h. eine der Routen mit der geringsten Anzahl an Weichen.

Manchmal können solche einfachen Strecken zu einer Sperrung führen. Ein einfaches, aber typisches Beispiel wären 2 parallele Gleise in einem Bahnhof, 3 parallele Gleise im anderen Bahnhof und ein eingleisiger Weg dazwischen.

```
==T1==1==\           /==5==T3==  
==T2==2====W1=====3=====W2==4=====  
                   \=====6=====
```

Sie können auf dieser kleinen Anlage problemlos zwei Züge fahren lassen, aber wenn Sie einen dritten Zug hinzufügen, können Sie in Schwierigkeiten geraten, wenn beide Gleise des kleinen Bahnhofs von wartenden Zügen belegt sind und der dritte Zug eine Strecke findet, die vom größeren Bahnhof ausgeht: Er würde in das dazwischen liegende eingleisige Gleis einfahren und dann kann kein Zug mehr fahren.

Um diese Art von Problem zu lösen, können Sie die kritischen Strecken in bestimmten Pfaden abdecken:

```
paths = {}  
paths[1]= { {4, 5, 6}, 3, {1, 2} }
```

Sie definieren Pfade, die von bestimmten Blöcken ausgehen, über einen oder mehrere Blöcke führen und in bestimmten Blöcken enden. Sie schließen parallele Blöcke in Klammern ein.

Das obige Beispiel zeigt eine typische Situation mit 2 parallelen Gleisen in einem Bahnhof, 3 parallelen Gleisen im anderen Bahnhof und einem eingleisigen Gleis dazwischen.

Sie können Pfade auch in erweiterter Form definieren. Typische Situationen wie oben erfordern jedoch mehrere primitive Pfade. Für das obige Beispiel würde dies zu dieser erweiterten Definition führen:

```
paths = { {4, 3, 1}, {4, 3, 2}, {5, 3, 1}, {5, 3, 2}, {6, 3, 1} {6, 3, 2}, }
```

Vom Benutzer konfigurierte Parameter

MAINSW = 27

Die Adresse des Signals, das als Hauptschalter verwendet wird. Wenn der Hauptschalter eingeschaltet ist, können die Züge fahren. Darüber hinaus kann jeder Zug über einen individuellen Ein-/Ausschalter verfügen. Wenn ein Zugschalter oder der Hauptschalter ausgeschaltet wird, fahren die Züge zunächst auf ihrer aktuellen Strecke weiter, bis sie ihren Zielblock erreichen, wo sie durch ein rotes Signal angehalten werden. Von dort aus fahren sie erst wieder auf eine neue Strecke, wenn sie wieder eingeschaltet werden.

MAINON = 1, MAINOFF = 2, or vice versa

Die Werte können entweder 1 oder 2 sein, je nachdem, welche Art von Signal als Hauptschalter verwendet wird. Der Benutzer muss dies im EEP überprüfen.

BLKSIGRED = 1, BLKSIGGRN = 2, or vice versa

Der im EEP verwendete Wert für ein rotes und grünes Blocksignal, der je nach Art der verwendeten Blocksignale 1 oder 2 sein kann. Der Benutzer muss dies in EEP überprüfen. Achten Sie darauf, nur Blocksignale zu verwenden, die im gesamten Layout denselben Status haben.

TRAINSIGRED = 1, TRAINSIGGRN = 2, or vice versa

Der in EEP verwendete Wert für ein rotes und grünes Zugsignal, der je nach Art der verwendeten Zugsignale 1 oder 2 sein kann. Der Benutzer muss dies in EEP überprüfen. Achten Sie darauf, dass Sie nur Zugsignale verwenden, die auf der gesamten Anlage den gleichen Status haben.

Fehlersuche

Allgemeine Tipps

- Im *Suchmodus für Züge* sollten alle Blocksignale "rot" zeigen und alle Züge sollten an diesen Signalen halten. Während des Suchmodus sehen Sie die Signalposition auch im Tippertext. Verwenden Sie dies, um zu überprüfen, ob dieser Wert mit dem Parameter BLKSIGRED übereinstimmt.
- Parameter `blockSignals`
Verwenden Sie diesen optionalen Parameter zu Dokumentationszwecken und um zusätzliche Konsistenzprüfungen auszulösen:
 - Sind alle in den Parametern `allowed`, `twoWayBlocks`, `routes` und `paths` verwendeten Blöcke vorhanden?
 - Haben alle Blöcke in `blockSignals` einen Start- und Endblock in `routes`?
- Option `showTippText`
Sie können die Tipptexte bei Signalen aktivieren/deaktivieren, indem Sie den Hauptschalter zweimal umlegen oder über die Funktion `set` einstellen.
- Option `logLevel`
Sie können diese Option über die Funktion `init` einstellen oder festlegen, dass weniger oder mehr Ereignisse im EEP-Protokoll angezeigt werden:
 - 0: kein Protokoll
 - 1: normal
 - 2: vollständig
 - 3: extrem

Wie man den Status von Signalen und Weichen anzeigt

Mit dem folgenden Lua-Programm kann man den Status von Signalen und Weichen in den Tipp-Texten anzeigen:

```
local function showStatus()
    for i = 1, 1000 do
        -- Show signal status
        local pos = EEPGetSignal( i )
        if pos > 0 then
            local trainName = EEPGetSignalTrainName( i, 1 )
            EEPChangeInfoSignal( i,
                string.format("<c>Signal %d = %d<br>%s", i, pos, trainName) )
            EEPShowInfoSignal( i, true )
        end

        -- Show turnout status
        local pos = EEPGetSwitch( i )
        if pos > 0 then
            EEPChangeInfoSwitch( i, string.format("Switch %d = %d", i, pos) )
            EEPShowInfoSwitch( i, true )
        end
    end
end

function EEPMain()
    showStatus()
    return 1
end
```

Technische Details zum Modul

Das Blocksteuerungsprogramm ist als Modul implementiert, das eine eigene Schnittstelle hat und keine globalen Namensräume belegt (mit Ausnahme von generierten Lua-Funktionen, die Sie in Gleiskontakte auf dem Layout eingeben). Das Modul verwendet keine Daten-Slots oder Tag-Texte.

Das Modul enthält folgende Teile:

- Initialisierung (einmalig)
 - Konsistenzprüfung
 - Benutzerdefinierte Daten in interne Tabellen kopieren
- Laufzeitparameter setzen (jederzeit)
- Suchmodus für Züge (einmalig)
- Betriebsmodus (mit Aufruf in EEPMain)
- Status anzeigen (jederzeit)

Initialisierung (einmalig)

Die Initialisierung des Moduls ist in der Funktion `init` implementiert. Diese Funktion führt einige Konsistenzprüfungen an den Benutzerdaten durch, kopiert die Benutzerdaten in die internen Tabellen und aktiviert den Suchmodus.

Konsistenzprüfungen

Es ist optional, Daten für den Parameter `blockSignals` anzugeben (eine ungeordnete Liste von Blocksignalnummern, die beschreiben, welche Signale unter der Kontrolle des Moduls stehen). Wenn Sie diesen Parameter angeben, erhalten Sie zusätzliche Konsistenzprüfungen als Teil des `init`-Aufrufs:

- Sind alle in den Parametern `allowed`, `twoWayBlocks`, `routes` und `paths` verwendeten Blöcke vorhanden?
- Haben alle Blöcke in `blockSignals` einen Start- und Endblock in `routes`?

Benutzerdefinierte Parameter in interne Tabellen kopieren

Die Benutzerdaten werden nicht in ihrer ursprünglichen Form verwendet, sondern transformiert und in interne Tabellen kopiert. Diese zusätzliche Transformation entkoppelt das Format der Benutzereingabe von der internen Darstellung und bereitet Performance-Optimierungen vor.

Beispiel: ein komplexer Pfad wie

```
{ {1,2}, 3, {4,5} }
```

in Parameter `paths`, in einer kompakte Schreibweise, die dennoch für Benutzer leicht verständlich ist, wird in einen Satz von vier einfachen Pfaden umgewandelt, wie z.B.

```
{ {1,3 4}, {1,3,5}, {2,3,4}, {2,3,5} }
```

die einen optimierten Zugriff für das Programm ermöglichen.

Laufzeitparameter setzen (jederzeit)

logLevel: Das Modul verwendet zwei Hilfsfunktionen, um Meldungen im EEP-Protokollfenster anzuzeigen. Die Funktion `printLog` prüft die aktuelle Protokollstufe, die mit dem Parameter `logLevel` definiert ist, und ruft die ursprüngliche Druckfunktion auf, die alle anderen Parameter an diese Funktion übergibt. Die Funktion `check` benutzt nicht den Parameter `logLevel`, sondern verwendet einen ähnlichen Ansatz, um eine Bedingung zu prüfen und die Meldung anzuzeigen, wenn die Bedingung nicht erfüllt ist. Dies ist ähnlich wie bei der Lua-Funktion `assert`, jedoch ohne den Programmfluss zu unterbrechen.

showTippText: Die Funktion `showSignalStatus` wird in jedem Zyklus der Funktion `EPPMain` aufgerufen. Der boolesche Wert des Parameters `showTippText` wird direkt zum Aktivieren/Deaktivieren der Tipp-Texte verwendet.¹⁷

start: Sie können diesen Parameter verwenden, um das Hauptsignal zu starten (`true`) oder zu stoppen (`false`) (anstatt `EEPSetSignal` selbst aufzurufen). Im *Suchmodus für Züge* wird der Start verzögert, bis alle Züge identifiziert und einem Block zugewiesen sind. Daher können Sie diese Option auch während des Suchmodus setzen, ohne das Programm zu stören.

startTrains: Verwenden Sie diesen Parameter, um alle Zugsignale zu aktivieren oder zu deaktivieren (anstatt für alle Zugsignale `EEPSetSignal` selbst aufzurufen).

Suchmodus für Züge (einmalig)

Der Zweck des *Suchmodus für Züge* ist es, alle auf der Anlage fahrenden Züge zu finden und die Blöcke zu identifizieren, in denen sich diese Züge befinden. Durch diesen Modus werden keine Datenslots benötigt, um den internen Status von EEP zwischen dem Schließen und dem erneuten Öffnen einer Anlage zu verfolgen. Sie können die Anlage jederzeit speichern und laden.

Der *Suchmodus für Züge* setzt zunächst das Hauptsignal und alle Blocksignale auf "rot". Die Züge befinden sich entweder bereits in der Reichweite eines Blocksignals oder fahren auf den nächsten Block zu. In jedem Fall werden diese Züge erkannt und halten an dem Blocksignal.

Die Hinweistexte auf den Signalen sind aktiviert und zeigen den Status der Blöcke an. (Zusätzlich sehen Sie auch die Signalposition, um zu überprüfen, ob alle Signale "rot" zeigen).

Um den Suchmodus zu beenden, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- manuell: Überprüfen Sie einfach die Anlage, ob alle Züge an einem Blocksignal zum Stehen gekommen sind. Aktivieren Sie dann das Hauptsignal.
- automatisch: Wenn Sie eine vollständige Tabelle Züge mit allen Zügen bereitstellen, können Sie den automatischen Start über den Laufzeitparameter `start = true` anfordern, den Sie mit der Funktion `set` setzen können. Sobald der *Suchmodus für Züge* alle Züge identifiziert hat, startet er den Betriebsmodus.

Betriebsmodus (mit Aufruf über `EPPMain`)

Die Sensoren (Kontakte) informieren das Modul über Züge, die in einen Block einfahren, indem sie pro Block eine generierte Funktion aufrufen.

Die Funktion `run` ist das Herzstück des Moduls. Die Funktion

- identifiziert Züge, die Blöcke verlassen haben, und gibt diese Blöcke frei (optional, über zusätzliche Kontakte),
- identifiziert Züge, die in Blöcke eingefahren sind, und initialisiert die Wartezeit für diese Züge,
- dekrementiert die Wartezeit für alle Züge,

¹⁷ In den Tipp-Texten werden einige der folgenden Format-Codes verwendet: <j> linkbündig, <c> zentriert, <r> rechtsbündig,
 Zeilenwechsel, Fett , <i> Kursiv </i>, <fgrgb=0,0,0> Schriftfarbe, <bgrgb=0,0,0> Hintergrundfarbe, Details siehe

[https://www.eepforum.de/forum/thread/34860-7-6-3-tipp-texte-für-objekte-und-kontaktpunkte/](https://www.eepforum.de/forum/thread/34860-7-6-3-tipp-texte-f%C3%BCr-objekte-und-kontaktpunkte/)

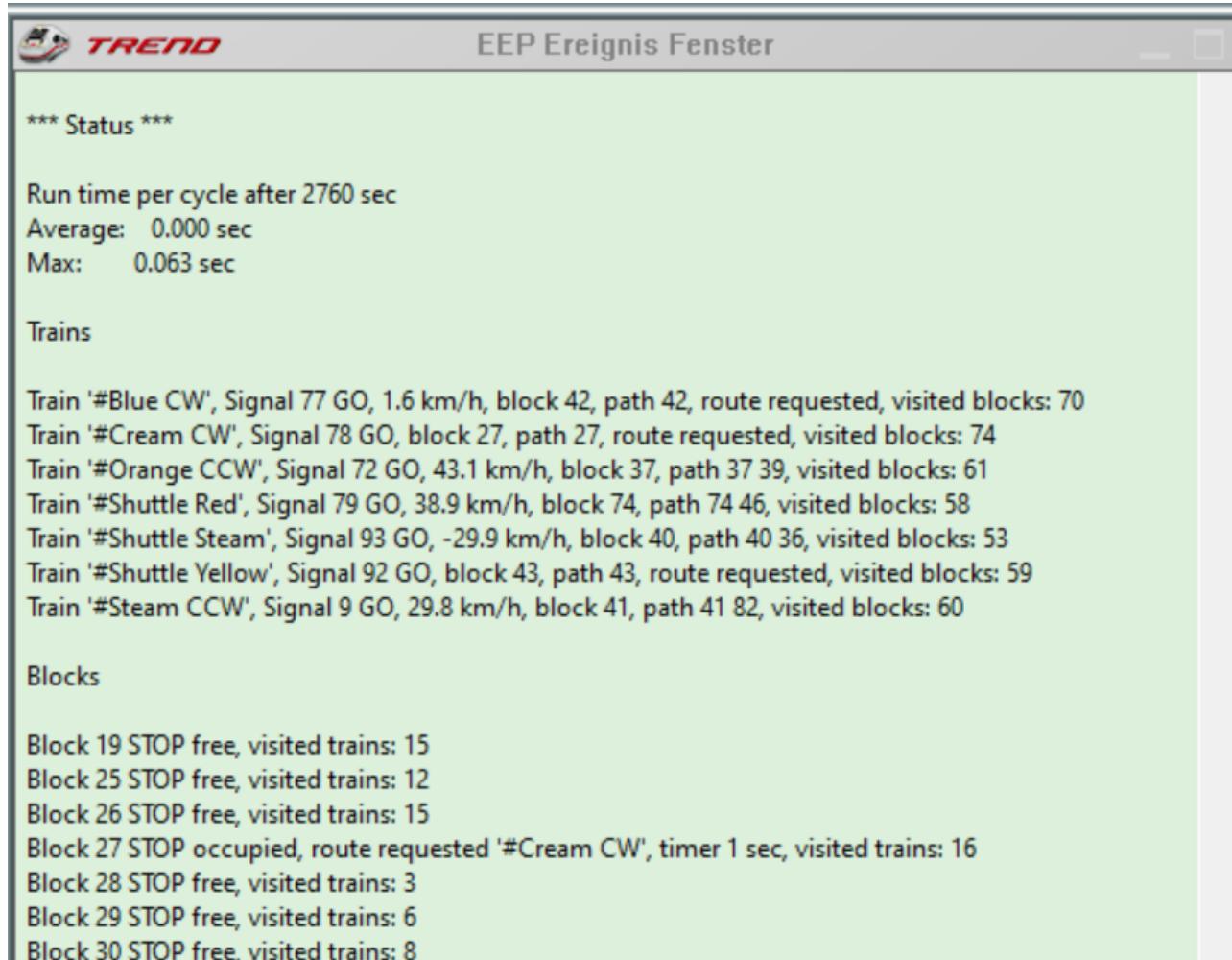
- sucht nach verfügbaren Strecken, sobald die Wartezeit abgelaufen ist,
- wählt eine der verfügbaren Strecken nach dem Zufallsprinzip aus,
- gibt Blöcke und Weichen hinter den Zügen frei,
- sperrt Blöcke und Weichen auf den Strecke der Züge,
- kehrt wenn notwendig die Richtung der Züge um,
- und setzt schließlich die Blocksignale, um die Züge fahren zu lassen.

Status anzeigen (jederzeit)

Mit einem Aufruf der Funktion `blockControl.printStatus()` können sie den aktuellen Status von Zügen, Blöcken und Routen im EEP Protokollfenster anzeigen. Der Aufruf kann über die Lua Funktion eines Kontaktes erfolgen oder über eine beliebige andere Funktion. Wenn sie den Aufruf direkt oder indirekt in EEPMain einfügen, dann können sie einen zusätzlichen Parameter angeben mit dem die Wiederholungsrate in Sekunden festgelegt wird. Bei diesem Beispiel wird also der Status alle 60 Sekunden angezeigt:

```
function EEPMain()
    blockControl.run()
    blockControl.printStatus(60)
    return 1
end
```

Ergebnis:



The screenshot shows a window titled "EEP Ereignis Fenster" with the Trend logo at the top. The content displays the output of the `blockControl.printStatus(60)` function. It starts with "*** Status ***" followed by performance metrics: "Run time per cycle after 2760 sec", "Average: 0.000 sec", and "Max: 0.063 sec". Below this, the "Trains" section lists several trains with their details: Train '#Blue CW' (Signal 77 GO, 1.6 km/h, block 42, path 42, route requested, visited blocks: 70), Train '#Cream CW' (Signal 78 GO, block 27, path 27, route requested, visited blocks: 74), Train '#Orange CCW' (Signal 72 GO, 43.1 km/h, block 37, path 37 39, visited blocks: 61), Train '#Shuttle Red' (Signal 79 GO, 38.9 km/h, block 74, path 74 46, visited blocks: 58), Train '#Shuttle Steam' (Signal 93 GO, -29.9 km/h, block 40, path 40 36, visited blocks: 53), Train '#Shuttle Yellow' (Signal 92 GO, block 43, path 43, route requested, visited blocks: 59), and Train '#Steam CCW' (Signal 9 GO, 29.8 km/h, block 41, path 41 82, visited blocks: 60). The final section, "Blocks", lists blocks with their status: Block 19 STOP free, visited trains: 15; Block 25 STOP free, visited trains: 12; Block 26 STOP free, visited trains: 15; Block 27 STOP occupied, route requested '#Cream CW', timer 1 sec, visited trains: 16; Block 28 STOP free, visited trains: 3; Block 29 STOP free, visited trains: 6; and Block 30 STOP free, visited trains: 8.

```
*** Status ***
Run time per cycle after 2760 sec
Average: 0.000 sec
Max: 0.063 sec

Trains
Train '#Blue CW', Signal 77 GO, 1.6 km/h, block 42, path 42, route requested, visited blocks: 70
Train '#Cream CW', Signal 78 GO, block 27, path 27, route requested, visited blocks: 74
Train '#Orange CCW', Signal 72 GO, 43.1 km/h, block 37, path 37 39, visited blocks: 61
Train '#Shuttle Red', Signal 79 GO, 38.9 km/h, block 74, path 74 46, visited blocks: 58
Train '#Shuttle Steam', Signal 93 GO, -29.9 km/h, block 40, path 40 36, visited blocks: 53
Train '#Shuttle Yellow', Signal 92 GO, block 43, path 43, route requested, visited blocks: 59
Train '#Steam CCW', Signal 9 GO, 29.8 km/h, block 41, path 41 82, visited blocks: 60

Blocks
Block 19 STOP free, visited trains: 15
Block 25 STOP free, visited trains: 12
Block 26 STOP free, visited trains: 15
Block 27 STOP occupied, route requested '#Cream CW', timer 1 sec, visited trains: 16
Block 28 STOP free, visited trains: 3
Block 29 STOP free, visited trains: 6
Block 30 STOP free, visited trains: 8
```

Intern vom Lua-Modul verwendete Daten

Tabelle TrainTab

Zusätzlich zu den Komponenten name, signal und allowed sehen wir folgende Komponenten in dieser Tabelle:

block	Aktueller Block, in dem sich der Zug befindet (oder nil)
path	Aktuelle restliche Strecke, auf der der Zug fährt (oder nil). Wenn ein Zug eine neue Strecke erhält, wird sie in diese Komponente kopiert. Immer wenn ein Zug einen nächsten Block auf seiner aktuellen Strecke erreicht, wird dieser Block aus der Strecke entfernt.
targetSpeed, speed	Die Zielgeschwindigkeit wird aus der vom Benutzer angegebenen Zugtabelle übernommen. Die aktuelle Geschwindigkeit, eine negative oder positive Zahl, wird gespeichert, sobald der Zug in einen Block einfährt. Beide Werte werden zusammen verwendet, um die neue Zielgeschwindigkeit für Züge zu berechnen, die ihre Richtung an einem Blocksiegel ändern.
visits	Dieses Feld zählt die Blöcke, die ein Zug besucht hat. Es hat nur statistische Bedeutung.

Tabelle pathTab

Diese Tabelle enthält die erweiterten Pfade, die für das Routing zur Verfügung stehen.

visits	Dieses Feld zählt die Züge, die den Pfad verwendet haben. Es hat nur statistische Bedeutung.
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------

Tabelle routeTab

Diese Tabelle enthält die Weicheneinstellungen für die Strecke zwischen zwei benachbarten Blöcken.

visits	Dieses Feld zählt die Züge, die die Strecke verwendet haben. Es hat nur statistische Bedeutung.
--------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabelle BlockTab

Zusätzlich zu den Komponenten signal und twoWayBlock sehen wir folgende Komponenten in dieser Tabelle:

reserved	Diese Komponente enthält nil, wenn ein Block frei ist. Wenn ein Block reserviert ist, enthält sie den Zug, der ihn reserviert. Diese Blöcke sind für neue Strecken nicht verfügbar. Wenn ein Zug eine Strecke reserviert, reserviert er nicht nur die Durchgangsblöcke (falls vorhanden) und den Zielblock, sondern auch die Weichen
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

zwischen den Blöcken, um zu verhindern, dass andere Züge sie benutzen. Wenn ein Zug am nächsten Block seiner Strecke ankommt, werden der Block und die Weichen hinter dem Zug, die für diese Strecke reserviert waren, freigegeben.

`occupied / occupiedOld`

Diese Komponenten werden verwendet, um Ereignisse für ankommende Züge in Blöcken aufzufangen.

`request` Wenn ein Zug bereit ist, eine neue Strecke aufzunehmen, wird er hier registriert.

`stoptimer` Die Haltezeiten pro Zug und Block sind in der Tabelle der zulässigen Zeiten angegeben. Bei Ankunft wird `stoptimer` mit 5x der definierten Haltezeit initialisiert (weil Lua 5x pro Sekunde zykliert) und die Haltezeiten werden bei jedem Zyklus dekrementiert. Wenn `stoptimer` den Wert 0 erreicht, ist die Haltezeit für diesen Zug in diesem Block abgelaufen und der Zug wird für eine neue Strecke verfügbar.

`visits` Dieses Feld zählt die Züge, die diesen Block besucht haben. Es hat nur statistische Bedeutung.

Tabelle `availablePath`

Diese Tabelle wird in jedem Lua-Zyklus geleert und dann neu aufgebaut. Sie enthält die verfügbaren Strecken für alle Züge, die neue Strecken angefordert haben. Lua wählt zufällig eine Strecke aus der Liste aus.

Dieser Zug ist der einzige, der in diesemLua-Zyklus eine neue Strecke einrichten darf. Lua reserviert nun die Durchgangsblöcke (falls vorhanden) und den Zielblock sowie die Weichen dieser Strecke. Dies könnte bedeuten, dass andere Strecken, die in diesem Zyklus verfügbar waren, nun nicht mehr verfügbar sind. Deshalb wird die Tabelle in jedemLua-Zyklus geleert und neu berechnet.

Wie kehrt das Modul die Fahrtrichtung von Zügen um?

Sie können die Fahrtrichtung von Zügen ganz einfach mit Hilfe von Zugkontakte umkehren. Eine ähnliche Funktion gibt es in Lua jedoch nicht. Die einzige Möglichkeit, die Geschwindigkeit eines Zuges zu ändern, ist die Funktion **EEPSetSpeed**, die voraussetzt, dass Sie den Wert sowie das Vorzeichen der neuen Zielgeschwindigkeit berechnen müssen.

Sie können mit der Funktion **EEPGetSpeed** arbeiten, aber Sie werden auf Probleme stoßen:

- Diese Funktion liefert die aktuelle Geschwindigkeit, aber nicht die Zielgeschwindigkeit (das wäre die Geschwindigkeit, die Sie im interaktiven Dialog in EEP einstellen).
- Die aktuelle Geschwindigkeit ist in der Regel kleiner als die Zielgeschwindigkeit, so dass die Züge nach einigen Umkehrungen langsamer werden würden.
- Wenn der Zug an einem Signal anhält, ist die aktuelle Geschwindigkeit gleich Null, was keine nützliche Informationen für die Umkehrung der Geschwindigkeit liefert.

Die Lösung besteht darin, die Zugtabelle zu erweitern, die nun einen absoluten Wert für die Zielgeschwindigkeit enthält, z. B. "speed=40". Das ist der einfache Teil.

Aber welches Vorzeichen muss verwendet werden, um die neue Geschwindigkeit zu setzen, +40 oder -40 in diesem Beispiel?

Um das Vorzeichen zu berechnen, können wir versuchen, die Funktion EEPGetSpeed zu verwenden: Wenn wir z. B. den Wert -19,5 erhalten, wissen wir, dass der Zug derzeit rückwärts fährt und dass wir die neue Geschwindigkeit auf +40 setzen müssen, um die Richtung umzukehren.

Wenn Sie mit der Funktion EEPSetSpeed eine neue Geschwindigkeit einstellen, setzt sich der Zug sofort in Bewegung. Der Zug wird nicht mehr durch ein Signal gehalten. Daher sollten Sie dies nur tun, wenn Sie das Signal auf "grün" stellen. Sie können die neue Geschwindigkeit nicht im Voraus festlegen.

Bleibt der Zug jedoch an einem Signal stehen, zeigt die Funktion 0 an, was keinen Aufschluss über die aktuelle Richtung gibt.

Deshalb ruft das Modul die Funktion EEPGetSpeed früher auf, und zwar wenn der Zug den enterBlock-Kontakt überfährt. Zu diesem Zeitpunkt erhalten wir eine Geschwindigkeit ungleich Null und das Vorzeichen dieser Geschwindigkeit zeigt die aktuelle Richtung an. Das Modul speichert diese Information, bis sie bei der Umkehrung der Geschwindigkeit verwendet wird.

Jetzt kommt der nächste Haken: Was passiert, wenn man Lua neu lädt oder EEP direkt nach diesem Ereignis schließt oder später, wenn der Zug am Signal anhält? In diesem Fall gehen alle internen Variablen verloren und wir müssen die Information über die aktuelle Richtung entweder in einem [EEP slot](#) oder in einem [Tag-Text](#) speichern.

Wir wollen keine Slots verwenden, da der Benutzer die Slotnummern reservieren muss, indem er sie zur Zugtabelle hinzufügt, was für den Benutzer komplizierter ist und anderen Lua-Code stören könnte, der bereits Slots verwendet.¹⁸

Leider gibt es keine Tag-Texte für Signale oder Züge. Tag-Texte gibt es nur für Immobilien (und die gibt es auf unseren reinen Demo-Layouts nicht) und für rollendes Material.

Speichern wir also die Information über die Geschwindigkeit bei der Einfahrt in einen Block im Tag-Text eines Fahrzeugs. Aber welches? Ein Zug hat eine Lokomotive und keinen oder mehrere Waggons. Manchmal befindet sich die Lokomotive vorne, manchmal am Ende und selten irgendwo in der Mitte.

Glücklicherweise können wir alle Fahrzeuge eines Zuges durchgehen und so die Lokomotive identifizieren:

```
-- Get the wagon name of the engine of a train
local function getEngine( trainName )
    -- identify the first engine
    local count = EEPGetRollingstockItemCount( trainName )
    for i = 0, count-1, 1 do
        local wagonName = EEPGetRollingstockItemName( trainName, i )
        local ok, gears = EEPRollingstockGetMotor( wagonName )
        if ok and gears > 0 then -- Is there an engine?
            return wagonName
        end
    end
```

¹⁸ In den EEP-Versionen 11-14 gibt es nur die Möglichkeit, Daten in Slots zu speichern. Dies wird dann auch in diesen EEP-Versionen so gemacht.

```
end
-- fallback
local wagonName = EEPGetRollingstockItemName( trainName, 1 )
return wagonName
end
```

(Wenn ein Zug mehrere Lokomotiven hat, ergibt sich ein Problem: Welche dieser Loks soll den Tag-Text tragen? Dies ist noch nicht implementiert, aber es wäre einfach, den Code zu erweitern, indem die Lokomotive ausgewählt wird, die bereits einen Tag-Text trägt).

Jetzt haben wir erfolgreich ein Fahrzeug identifiziert, bei dem das Modul einige Daten speichern kann, aber welche Daten sollen gespeichert werden?

Sollte nur die aktuelle Fahrtrichtung (-1 / +1) oder die aktuelle Geschwindigkeit (eine negative oder positive Zahl) gespeichert werden oder sollen wir einen Datensatz speichern, der es uns ermöglicht, später weitere Daten hinzuzufügen (wie z.B. "{ block=27, speed=-21.5 }"? Jede dieser Optionen würde funktionieren, und wir haben uns für die Option des Datensatzes entschieden, um spätere Änderungen zu erleichtern. Dafür haben wir die Funktionen "serialize" und "deserialize" gebaut, die eine Lua-Tabelle in eine Zeichenkette umwandeln und ungekehrt.

Schließlich kann das Modul die neue Geschwindigkeit einstellen:

```
local newSpeed = Train.targetSpeed * (Train.speed >= 0 and -1 or 1)
local ok = EEPSetTrainSpeed( Train.name, newSpeed )
```

– Ende –