

Programmeerproject 2: Handleiding Voor eindgebruikers

Jonas Brüll, 0587194
(Jonas.Simon.E.Brull@vub.be)

2ba Computerwetenschappen

Academiejaar 2023-2024

Contents

1	Introductie	1
2	Opstarten	1
3	SWITCHES-tab	1
4	CROSSINGS-tab	1
5	LIGHTS-tab	1

1 Introductie

Dit document beschrijft de handleiding van mijn implementatie van een Modeltrein Software Toepassing in de programmeertaal Racket.

Het is een deel van het opleidingsonderdeel “Programmeerproject 2”.

Concreet wordt in dit project verwacht om een controlesysteem te ontwikkelen dat modeltreinen kan aansturen vanaf een computer.

2 Opstarten

Het opstarten van het modeltreintjes project gebeurt voorlopig via het bestand `tcp/main.rkt`. Als je dit bestand runt in DrRacket, zullen 2 schermen openen, een *GUI Simulator* en een *GUI NMBS*. Via de laatste is het mogelijk om de simulator te besturen zoals hieronder uitgelegd. De GUI bestaat uit verschillende tabs, deze elk voor een eigen soort commando's instaat.

3 SWITCHES-tab

In deze tab kun je de wissels besturen. Elke wissel is aangeduid met diens naam, diens huidige stand en twee knoppen om diens stand te veranderen.

4 CROSSINGS-tab

In deze tab kun je de overwegen besturen. Elke overweg is aangeduid met diens naam, diens huidige stand en twee knoppen om diens stand te veranderen.

5 LIGHTS-tab

In deze tab kun je de lichten besturen. Elk licht is aangeduid met diens naam, diens huidige signaal en acht knoppen om diens signaal te veranderen.