

RoadSignal

構文解説

Put

```
BveEx.User.Toukaitetudou.RoadSignal.Put(string filepath);
```

構文を記述した距離程を基準にファイル filepath で設定した信号機を設置します。

設定ファイル解説

ExtendedTrainSchedulerWithOudiaConfig

XSD 定義

```
<xs:element name="Config">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element name="SignalController">
        <xs:complexType>
          <xs:sequence>
            <xs:choice minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
              <xs:element name="Base" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="AcG" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="AcY" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="AcR" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="AcA" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="ApG" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="ApR" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="BcG" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="BcY" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="BcR" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="BcA" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="BpG" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
              <xs:element name="BpR" type="Structure" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
            </xs:choice>
          </xs:sequence>
          <xs:attribute name="AR" type="xs:boolean" default="false"/>
          <xs:attribute name="BR" type="xs:boolean" default="false"/>
          <xs:attribute name="AcG" type="xs:positiveInteger" use="required"/>
          <xs:attribute name="ApG" type="xs:positiveInteger" use="required"/>
          <xs:attribute name="AcA" type="xs:time" default="00:00:00"/>
          <xs:attribute name="AcR" type="xs:time" use="required"/>
          <xs:attribute name="BcG" type="xs:time" use="required"/>
          <xs:attribute name="BcA" type="xs:time" default="00:00:00"/>
          <xs:attribute name="BcR" type="xs:time" default="00:00:00"/>
          <xs:attribute name="BpG" type="xs:time" use="required"/>
          <xs:attribute name="BpR" type="xs:time" default="00:00:00"/>
        </xs:complexType>
      </xs:element>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
```

(要素) ルート要素です。それぞれ 0 個以上の Base 要素、AcG 要素、AcY 要素、AcR 要素、AcA 要素、ApG 要素、ApR 要素、BcG 要素、BcY 要素、BcR 要素、BcA 要素、BpG 要素、BpR 要素、を持ちます。

Base

(子要素) 全ての信号現示に関わらず描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

AcG

(子要素) 優先道路側車両用信号の青現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

AcY

(子要素) 優先道路側車両用信号の黄現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

AcR

(子要素) 優先道路側歩行者用信号の赤現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

BcG

(子要素) 交差道路側車両用信号の青現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

BcY

(子要素) 交差道路側車両用信号の黄現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

BcR

(子要素) 交差道路側歩行者用信号の赤現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

AcA

(子要素) 優先道路側の車両用信号機の青現示持続時間を設定します。省略できません。

Apf

(属性) 優先道路側の車両歩行者用信号機の点滅回数を設定します。省略できません。

AcA

(属性) 優先道路側の車両用信号機の右折矢印信号現示持続時間を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 00:00:00 であるものとして扱われます。

BpG

(子要素) 交差道路側歩行者用信号の青現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

ApR

(子要素) 優先道路側歩行者用信号の赤現示に連動して描画されるモデルを設定します。詳しくは下記 Structure の項目を確認してください。

AcR

(属性) Structure.Put 構文の RX に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

AcY

(属性) Structure.Put 構文の RY に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

AcA

(属性) Structure.Put 構文の RZ に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

Tilt

(属性) Structure.Put 構文の Tilt に当たる情報を設定します。省略できません。

Span

(属性) Structure.Put 構文の Span に当たる情報を設定します。省略できません。

XSD 定義

```
<xs:complexType name="Structure">
  <xs:attribute name="OnLightStructure" type="xs:anyURI" use="required"/>
  <xs:attribute name="OffLightStructure" type="xs:anyURI" use="optional"/>
  <xs:attribute name="Track" type="NMTOKEN" use="required"/>
  <xs:attribute name="Y" type="xs:double" default="0"/>
  <xs:attribute name="Z" type="xs:double" default="0"/>
  <xs:attribute name="RX" type="xs:double" default="0"/>
  <xs:attribute name="RY" type="xs:double" default="0"/>
  <xs:attribute name="RZ" type="xs:double" default="0"/>
  <xs:attribute name="Tilt" type="xs:positiveInteger" use="required"/>
  <xs:attribute name="Span" type="xs:double" use="required"/>
</xs:complexType>
```

(要素) ストラクチャ情報を設定します。0 個の子要素を持ちます。

OnLightStructure

(属性) 各ストラクチャ点灯時に描画されるモデルのファイルを指定します。省略できません。

OffLightStructure

(属性) 各ストラクチャ消灯時に描画されるモデルのファイルを指定します。省略可能です。省略した場合、値は OnLightStructure 属性の値であるものとして扱います。

Track

(属性) Structure.Put 構文の Track に当たる情報を設定します。省略できません。

X

(属性) Structure.Put 構文の X に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

Y

(属性) Structure.Put 構文の Y に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

Z

(属性) Structure.Put 構文の Z に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

RX

(属性) Structure.Put 構文の RX に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

RY

(属性) Structure.Put 構文の RY に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

RZ

(属性) Structure.Put 構文の RZ に当たる情報を設定します。省略可能です。省略した場合、値は 0 であるものとします。

Tilt

(属性) Structure.Put 構文の Tilt に当たる情報を設定します。省略できません。

Span

(属性) Structure.Put 構文の Span に当たる情報を設定します。省略できません。