

WIN - DIGIPE T

Le programme de pilotage



Version 2015 • Premium Edition

Le guide rapide



TABLE DES MATIERES

1. DEMARRAGE RAPIDE – ETAPE 1: INSTALLATION/DEMARRAGE DU PROGRAMME	5
1.1 L'installation du programme	5
1.2 Démarrage du programme	7
1.3 Documentation et Aide	9
2. DEMARRAGE RAPIDE – ETAPE 2: CONFIGURATION DU SYSTEME	10
2.1 Ouverture de la configuration du système	10
2.2 Configurer le système digital	10
2.3 Saisie du module de rétrosignalisation	12
3. DEMARRAGE RAPIDE – ETAPE 3: CONTROLER LES LOCOMOTIVES	14
3.1 Réglage des paramètres de locomotive	14
4. DEMARRAGE RAPIDE – ETAPE 4: L'EDITEUR DE PLAN DE VOIES	17
4.1 Dessiner le plan de voies	17
4.2 Dessiner les sections de bloc	18
4.3 Attribution et test des adresses digitales aux accessoires magnétiques	20
4.4 Saisir les numéros des contacts de rétrosignalisation	21
4.5 Vérification des fonctions du plan de voies	25
5. DEMARRAGE RAPIDE – ETAPE 5: WIN-DIGIPET CONTROLE LA PREMIERE LOCO	26
5.1 Comment les trains (locomotives) sont-ils pilotés avec Win-Digipet?	26
5.2 Qu'est-ce qu'un itinéraire dans Win-Digipet et quelle signification a-t-il?	26
5.3 Le premier parcours d'une étiquette de suivi de train à la suivante	27
5.4 Le deuxième parcours de l'étiquette de suivi de train à la suivante	31
5.5 Effectuer un deuxième tour et plus	32
5.6 La simulation de conduite des trains	33
5.7 Enregistrer les itinéraires temporaires du Navigateur dans l'éditeur d'itinéraires	34



1. Démarrage rapide – Etape 1: Installation/Démarrage du programme

Vous venez d'acheter **Win-Digipet 2015 Edition Premium**, vous possédez un réseau ferroviaire digital et il est compréhensible que maintenant vous soyez impatient de mettre en mouvement les véhicules sur votre réseau ferroviaire, à l'aide ce programme.

Pour les plus pressés, qui ne veulent procéder à la lecture nécessaire du manuel complet qu'ultérieurement, vous disposez ici, pour un démarrage rapide, d'une documentation synthétique, dans laquelle vous sont expliqués étape par étape les principes de base du programme.

Cependant, pour une meilleure compréhension de toutes les fonctions et possibilités qu'offre votre **Win-Digipet 2015 Edition Premium** (à partir de maintenant on mentionnera que **Win-Digipet**), il sera incontournable d'étudier sérieuse le manuel très rapidement.

Ce guide de démarrage rapide vous montre...

- ✎ Comment créer les conditions de base pour l'exploitation avec **Win-Digipet**,
- ✎ placer deux accessoires magnétiques,
- ✎ piloter une locomotive,
- ✎ observer les messages d'occupation,
- ✎ et pouvoir créer et parcourir deux itinéraires.

1.1 L'installation du programme

La livraison du programme **Win-Digipet 2015** est constituée d'une clé USB dans son emballage, et de ce guide de démarrage rapide. Sur ce média se trouvent tous les fichiers du programme qui sont nécessaires à l'installation au fonctionnement de **Win-Digipet**.

En plus des fichiers du programme, sont aussi présents sur cette clé, la documentation du programme, une sélection d'images et de fichiers sonores, que vous pouvez placer dans votre dossier d'installation de **Win-Digipet**.

La documentation est enregistrée dans le format PDF. Celle-ci peut être affichée sur votre ordinateur avec un logiciel gratuit du type Acrobat Reader, et au besoin elle peut être imprimée. Veuillez toutefois prendre en considération l'ampleur de la documentation, et vérifier si une impression (complète) est vraiment judicieuse.

La clé USB est protégée contre la copie non autorisée en raison des droits d'auteur. Cette protection contre la copie contrôle à intervalle irrégulier la légitimité de la licence **Win-Digipet** sur votre installation. Pour cela, la clé USB doit être branchée sur votre ordinateur. Nous vous recommandons de laisser la clé branchée en permanence sur un port USB.

Insérer la clé USB contenant le logiciel **Win-Digipet** dans un port USB libre de votre ordinateur.

Généralement, après un court temps de détection, le média devrait apparaître dans l'explorateur de Windows en tant que nouveau disque.

Ouvrez l'explorateur Windows et recherchez l'icône correspondant au lecteur de la clé USB de **Win-Digipet**. En double cliquant sur l'icône du lecteur, vous pouvez alors afficher le contenu de la clé USB.

Le fichier d'installation est situé dans le répertoire racine de la clé USB et se nomme **SETUP**.

En double cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le fichier **SETUP**, le programme démarre et affiche la fenêtre de dialogue de l'installation, présentée dans la Fig. 1.1.



Fig. 1.1 Fenêtre d'installation de **Win-Digipet**

Win-Digipet utilise l'application "Windows Installer" pour l'installation. Il enregistre dans une base de données tous les fichiers copiés sur le pc lors de l'installation, de telle sorte que, lors d'une éventuelle désinstallation, tous les fichiers appartenant au programme concerné soient supprimés de votre système.

Le programme "Windows Installer" nécessite, pour décompresser et effectuer l'installation, au moins 200 MB d'espace disque libre sur votre **disque dur C:**.

Au cours du processus d'installation, tous les fichiers sont traités dans un répertoire temporaire, puis sont automatiquement supprimés une fois l'installation réussie.

Au début de l'installation, l'assistant d'installation "Installshield-Wizard", vérifie si le programme "Windows Installer" est présent dans votre système, si ce n'est pas le cas, il est automatiquement installé. Dans ce cas, un redémarrage de votre ordinateur sera nécessaire.

Après cet éventuel redémarrage, l'installation se poursuit automatiquement. En règle générale, vous avez juste besoin de cliquer sur '**Suivant**' ou '**OK**', afin que l'installation se poursuive jusqu'à son achèvement.


	<p>Première installation:</p> <p>Le chemin d'installation de Win-Digipet, spécifié par défaut dans la fenêtre "<i>Choisissez l'emplacement d'installation</i>", est C:\WDIGIPET. Nous vous recommandons de garder ce chemin d'installation. La recommandation est de conserver ce chemin pour l'installation.</p> <p>Mais, si vous voulez modifier cette proposition, cliquez sur le bouton 'Modifier', puis dans la fenêtre "Sélectionner un répertoire", remplacez le chemin prédéfini C:\WDIGIPET par la lettre du lecteur et le nom du répertoire que vous souhaitez. Confirmez le choix avec le bouton 'OK'.</p>
---	--

Si vous possédez une version antérieure de **Win-Digipet**, vous **devez absolument** saisir, comme chemin d'installation, le répertoire dans lequel se trouve votre précédente version **Win-Digipet** utilisée.



Les données déjà saisies de votre réseau ne sont pas écrasées. Les bases de données existantes pour le plan de voies, les locomotives, les itinéraires, etc. sont converties **automatiquement**, après confirmation, dans la nouvelle version de **Win-Digipet 2015 Edition Premium**. Veuillez confirmer toutes ces demandes par '**OK**' ou '**Start**'.

A la fin du programme d'installation, une icône pour le **Win-Digipet Startcenter** est placée sur votre bureau. Le Startcenter est également rajouté dans le menu Démarrer de Windows, sous le groupe de programme **Win-Digipet**.

Icône	Description
	<p>Le Startcenter de Win-Digipet 2015 Edition Premium.</p> <p>Dans le Startcenter se trouvent toutes les fonctions pour démarrer la version réseau et bureau de Win-Digipet.</p> <p>Sont également regroupés dans le Startcenter tous les programmes complémentaires, par exemple, de sauvegarde des données ou de création de projets.</p>



Une fois le processus d'installation terminé, l'ordinateur doit être redémarré. Ceci permet de s'assurer que les fichiers de configuration sont correctement créés et que **Win-Digipet** a été enregistré dans le registre de Windows.

Une fois que vous avez installé **Win-Digipet** sur votre ordinateur, vous pouvez débuter avec le guide de démarrage rapide.

Lors du premier démarrage du programme de Win-Digipet, la clé USB d'origine doit être insérée dans un port USB libre.

Par la suite, la clé sera demandée automatiquement par le programme à des intervalles de quelques jours. Par conséquent, vous devez garder la clé très soigneusement lorsque celle-ci n'est pas raccordée.

1.2 Démarrage du programme

Pour le premier démarrage du programme, cliquez sur l'icône du **Win-Digipet** présent sur le bureau Windows de votre ordinateur.

Vous avez également la possibilité de naviguer dans le menu Démarrage de Windows pour accéder au groupe du programme de **Win-Digipet** et de lancer le Startcenter à partir de là.

Les utilisateurs qui possèdent la version 8 de Windows trouveront la "tuile" appropriée dans l'interface Metro. Vous pouvez aussi lancer le Startcenter à partir de là.

Depuis le Startcenter, vous pouvez ensuite atteindre toutes les parties du programme de **Win-Digipet**.



Fig. 1.2 L'icône du Startcenter de Win-Digipet



Une fois le Startcenter ouvert, vous pouvez observer plusieurs icônes (voir fig.1.3) dans la partie gauche de la fenêtre du programme, qui décrivent les différentes parties ou fonctions du programme. A ce stade, nous nous intéressons uniquement à l'icône '**Gestion des projets**'. Sélectionnez-le en cliquant dessus.

Après la première installation de **Win-Digipet**, il n'existe à ce moment-là aucun "Projet **Win-Digipet**", la fenêtre de dialogue "Créer un nouveau projet" s'affiche afin d'attribuer

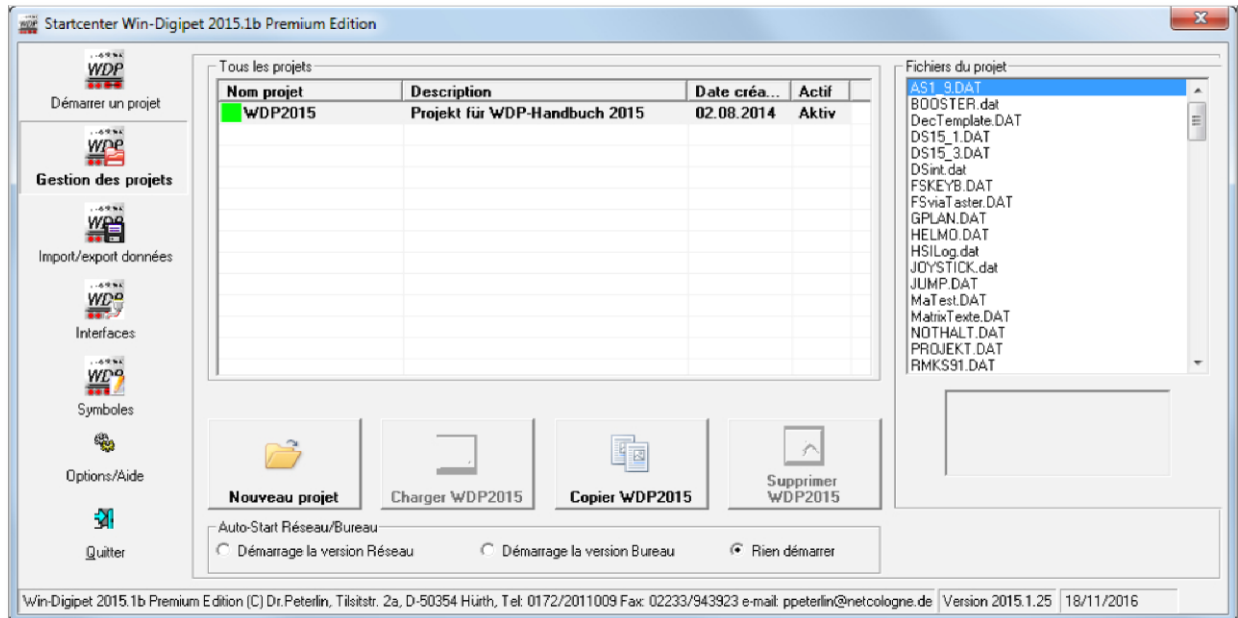


Fig. 1.3 Le Startcenter avec le bouton de la gestion de projets sélectionné

un nom de projet. Si un projet est déjà disponible (voir la Fig. 1.3), alors le bouton '**Nouveau projet**' permet d'afficher cette fenêtre de saisie pour un nouveau projet.

Dans la fenêtre de dialogue, saisissez un nom de projet composé au maximum de 16 caractères. Les caractères doivent être alphanumériques, les caractères spéciaux ne sont pas autorisés ici et sont refusés par le programme. Il est également conseillé d'utiliser dans la mesure du possible un nom de projet significatif. Lors du travail ultérieur avec **Win-Digipet** et après un certain nombre de projets, il n'est pas judicieux d'avoir des noms tels que "Moba1, Moba2 ...".

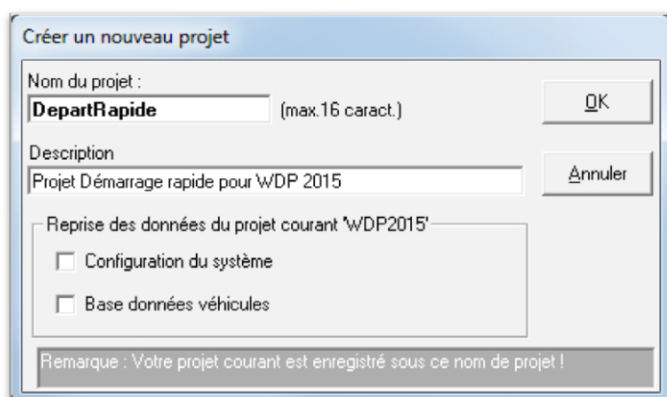


Fig. 1.4 L'attribution d'un nouveau nom de projet

A ce stade, nous choisissons, pour notre projet de démarrage rapide dans **Win-Digipet**, le nom de projet "GuideRapide". La Fig. 1.4 montre les saisies nécessaires de notre exemple.

Le champ de saisie pour une description complémentaire est facultatif et il peut contenir au maximum 50 caractères.

Ces saisies ne doivent être effectuées qu'une seule fois, à la



création du nouveau projet. Notre projet est enregistré sous ce nom (ici, dans l'exemple "GuideRapide") et il est saisi dans le fichier registre de **Win-Digipet**.

Après un clic sur le bouton '**OK**', **Win-Digipet** démarre automatiquement.

1.3 *Documentation et Aide*

Lors du développement de cette version de **Win-Digipet**, il a été également porté la plus grande attention à la documentation du programme, ainsi qu'à l'intégration des fonctions d'aide dans le programme.

Sur la clé USB se trouve un volumineux manuel, qui contient les informations détaillées sur toutes les parties du programme.

Le manuel est enregistré dans le format PDF. Celui-ci peut être affiché sur votre ordinateur avec un logiciel gratuit du type Acrobat Reader et au besoin il peut être imprimé. Veuillez toutefois prendre en considération l'ampleur de la documentation, et vérifier si une impression (complète) est vraiment judicieuse.

En outre, vous avez également la possibilité de placer vos commentaires personnels et des signets dans le fichier de documentation. Ceux-ci apparaissent ensuite lors de l'impression. Par contre les autres fonctionnalités, en particulier, la possibilité de copier et d'insérer le texte et les images de la documentation dans un autre programme sont bloquées.

	<p>Le manuel a été intégré dans un fichier d'aide afin d'obtenir une aide rapide tout en travaillant avec Win-Digipet.</p> <p>Vous pouvez accéder à ce fichier d'aide dans n'importe quelle partie du programme, en appuyant sur la Touche F1.</p> <p>Cette fonction est une aide contextuelle, c'est-à-dire que la documentation s'ouvre directement au chapitre correspondant au thème de votre travail actuel.</p>
--	---

Sur la clé USB se trouvent aussi quelques vidéos pédagogiques sur divers sujets. Vous pouvez regarder ces vidéos sur tous les programmes d'affichage vidéo courants (par exemple Windows Media Player).

Vous trouverez aussi toutes les vidéos sur le canal YouTube de **Win-Digipet** à l'adresse:

www.youtube.com/user/WinDigipet

Et pour finir, le [forum des utilisateurs](#) sur la page Internet de **Win-Digipet** vous offre aussi de nombreux Trucs & Astuces sur pratiquement tous les thèmes autour du programme de pilotage. Sur ce forum, vous pouvez également discuter des problèmes en étant en contact avec d'autres utilisateurs.

2. Démarrage rapide – Etape 2: Configuration du système

2.1 Ouverture de la configuration du système

Afin d'établir une connexion correcte avec votre réseau ferroviaire, vous devez définir certains paramètres importants au programme. Plus précisément, ce sont:

- le système digital utilisé,
- le port de connexion sur votre ordinateur,
- et le nombre de modules de rétrosignalisation.


Pour cela, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils principale de **Win-Digipet**.



Fig. 2.1 La barre d'outils principale de *Win-Digipet*

2.2 Configurer le système digital

Une nouvelle fenêtre "Configuration du système" apparaît, avec le premier onglet "Système digital" sélectionné.

Vous renseignez dans cet onglet les principaux paramètres de vos systèmes digitaux.

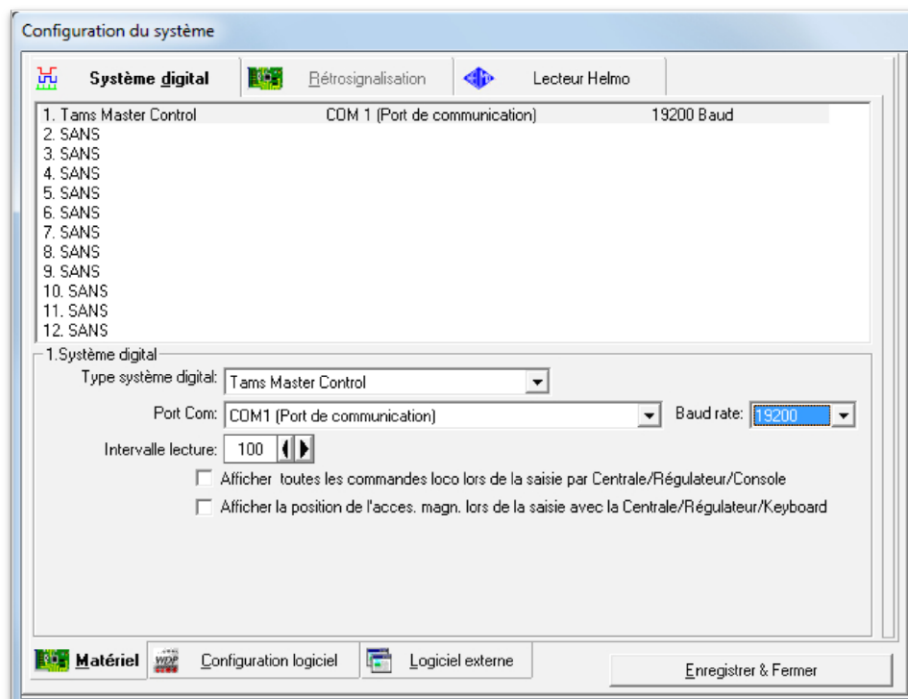


Fig. 2.2 La fenêtre configuration système avec les réglages pour utiliser le système digital



Pour ce démarrage rapide, ce sont les paramètres pour le contrôle à partir d'une Tams Master Control qui ont été utilisés à titre d'exemple. Les modules de rétrosignalisation ont été, dans cet exemple, également connecté à cette même centrale digitale.

Si vous utilisez un autre système digital, alors renseignez-vous dans le chapitre "Configuration du système" du manuel, sur les paramètres nécessaires pour le système digital que vous utilisez.

Système digital connecté

Ici, vous sélectionnez, dans la liste déroulante, la Tams Master Control comme 1^{er} système digital, après avoir cliqué sur la flèche vers le bas.

Interface pour le système digital

Seize (16) interfaces série (COM 1 à COM 16) sont prévues pour effectuer la connexion des systèmes digitaux. Ici, sélectionnez également dans la liste l'interface qui correspond au système digital, puis cliquez dessus.

Veillez noter que la Tam Master Control peut être utilisée aussi bien avec une interface série qu'avec une connexion USB. Pour l'utilisation avec l'interface USB, vous devez, dans tous les cas, installer au préalable le pilote du fabricant. Celui-ci émulera ensuite une interface série dont le numéro pourra être sélectionné dans ce champ à liste déroulante.

Nous vous recommandons de toujours utiliser le dernier pilote fourni par le fabricant. Veuillez vous informer sur la version actuelle à partir de la page d'accueil du site Internet du fabricant.


Vitesse de transmission pour le système digital

Sélectionnez dans la liste de choix, à l'aide de la flèche vers le bas, la vitesse de transmission (baudrate) du système digital. Le baudrate (vitesse de l'interface) pour la Tams Master Control est déjà présélectionné automatiquement à 19200 Bauds et elle doit être ajustée à 57600 Bauds. Si vous avez connecté la Tams Master Control avec l'interface USB, alors le baudrate est automatiquement modifié à 57600 Bauds lors du démarrage de WDP.

Toutes les autres valeurs dans cet onglet, ainsi que dans tous les autres onglets, peuvent être laissées, pour le moment, avec leurs **valeurs par défaut**.

Après avoir effectué les réglages, cliquez sur le bouton '**Enregistrer**', puis sur '**Fermer**' pour fermer cette fenêtre.

Des modifications significatives concernant les connexions du matériel au programme nécessitent un redémarrage de **Win-Digipet**. Vous avez saisi le système digital pour piloter votre réseau ferroviaire, maintenant vous êtes invité à quitter **Win-Digipet**. Les deux fenêtres de dialogue suivantes (voir la Fig. 2.3) apparaissent, veuillez confirmer avec le bouton '**OK**' ou '**Oui**'

Vous pouvez vérifier, à tout moment, la connexion correcte au système digital grâce à l'icône vert  dans le programme principal. Si cette icône est affichée en rouge, vous devez alors vérifier la connexion.

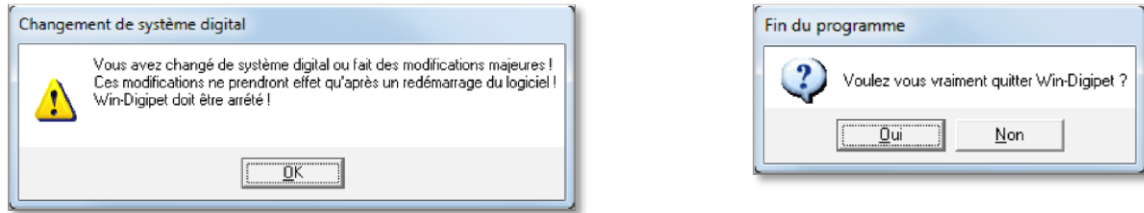


Fig. 2.3 Fenêtre de dialogue après une modification de systèmes digitaux demandant à quitter **Win-Digipet**

2.3 Saisie du module de rétrosignalisation

Pour cela, vous devez démarrer de nouveau la configuration du système, comme cela est décrit dans le chapitre 2.1, puis sélectionner l'onglet "Rétrosignalisation".

En cliquant sur le bouton '**Nouvelle attribution module RS**', l'onglet est complété par 2

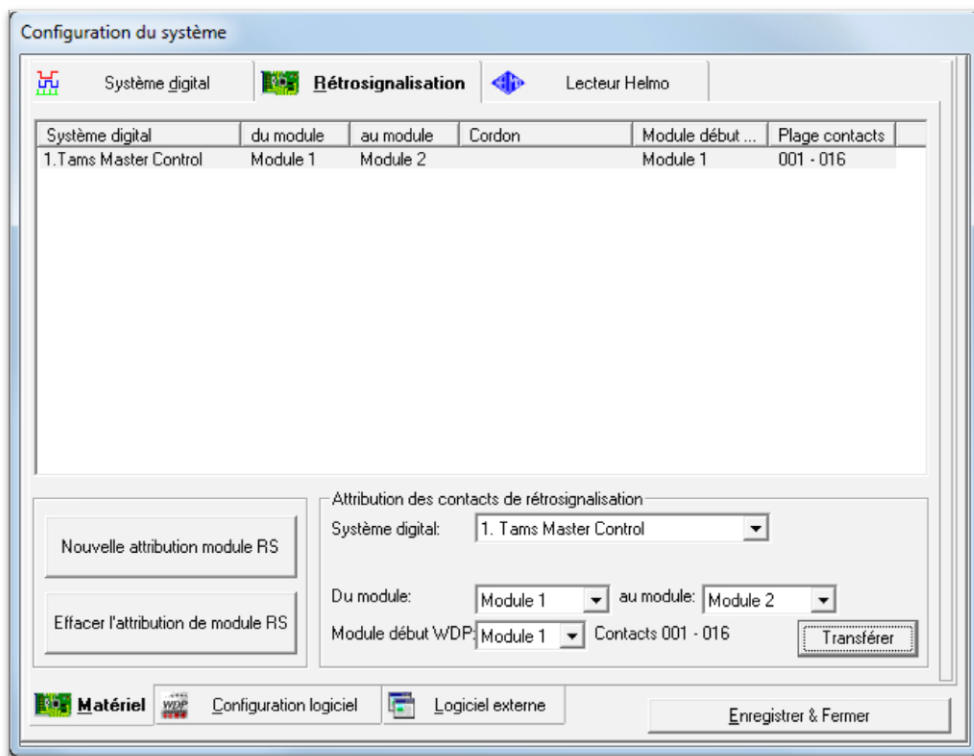


Fig. 2.4 La fenêtre de configuration système avec les paramètres des modules de rétrosignalisation

boutons et 4 champs à liste déroulante.

- 🚗 " **Système digital** "
- 🚗 " **Du module** " et " **au module** "
- 🚗 " **Module début WDP** "

Vous devez saisir les données des modules de rétrosignalisation à l'aide de ces champs à liste déroulante. Pour notre présentation rapide de **Win-Digipet**, un seul module avec un total de 16 contacts de rétrosignalisation est nécessaire. Veuillez noter que **Win-Digipet** fonctionne avec des modules à 8 contacts. Par conséquent, notre module à 16 contacts est représenté, pour **Win-Digipet**, par deux modules avec chacun 8 contacts.




Vous devez configurer l'attribution des contacts de rétrosignalisation comme le montre la Fig. 2.4. Le module de départ est, dans ce cas, le module 1. Ultérieurement, en étudiant le manuel complet de **Win-Digipet**, vous apprendrez plus précisément la signification des modules de départ.

Après avoir effectué les réglages, cliquez en premier sur le bouton '**Appliquer**', puis sur le bouton '**Enregistrer & Fermer**' pour quitter la fenêtre de dialogue.

Puisque vous avez encore apporté des modifications au système digital, comme dans le chapitre 2.2, vous êtes de nouveau invité à quitter **Win-Digipet** (voir la Fig. 2.3.). Après le redémarrage du programme principal de WDP, tous les réglages effectués sont alors opérationnels.

3. Démarrage rapide – Etape 3: Contrôler les locomotives

3.1 Réglage des paramètres de locomotive

L'étape suivante consiste à configurer une de nos locomotives, afin de pouvoir la contrôler avec **Win-Digipet**. Cliquez maintenant sur l'icône  dans la barre d'outils principale pour ouvrir la base de données des locomotives.

Saisissez les données de votre locomotive dans le premier onglet "Données de base" de la base de données des véhicules.

Au départ, deux locomotives sont déjà prédéfinies dans **Win-Digipet**: une locomotive à vapeur BR 80, ainsi qu'une locomotive crocodile.

Dans ce qui suit, nous allons ajuster, pour le démarrage rapide, les principaux paramètres de la BR 80 sur ceux de votre "locomotive test".

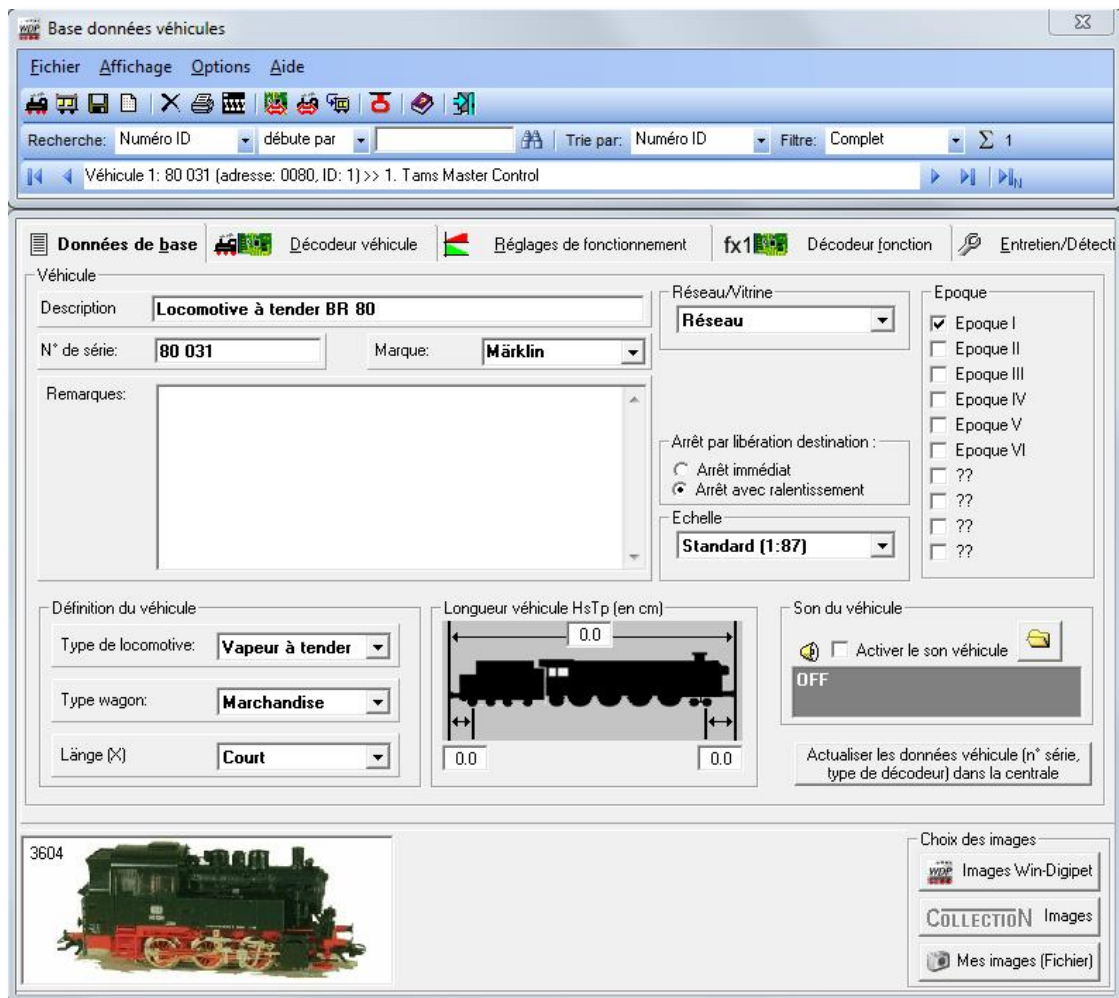


Fig. 3.1 onglet pour les réglages de base d'un véhicule dans la fenêtre de la base des données des véhicules

Tous les réglages par défaut de cet onglet sont sans importance pour cet exercice de démarrage rapide et ils peuvent donc rester tels quels.

Maintenant, sélectionnez l'onglet '**Décodeur véhicule**'.

Dans cet onglet, l'adresse 80 du champ "Adresse digitale", prédéfinie pour la locomotive exemple, est facilement remplacé par l'adresse de votre "Locomotive test", l'adresse 25 par exemple. Il est important que vous sélectionniez, dans la liste déroulante du "Type décodeur", le format des données qui correspond au décodeur du véhicule intégré dans votre locomotive de test. Dans la liste déroulante, réglez le format des données (protocole), pour votre "locomotive de test", sur par exemple DCC (128).

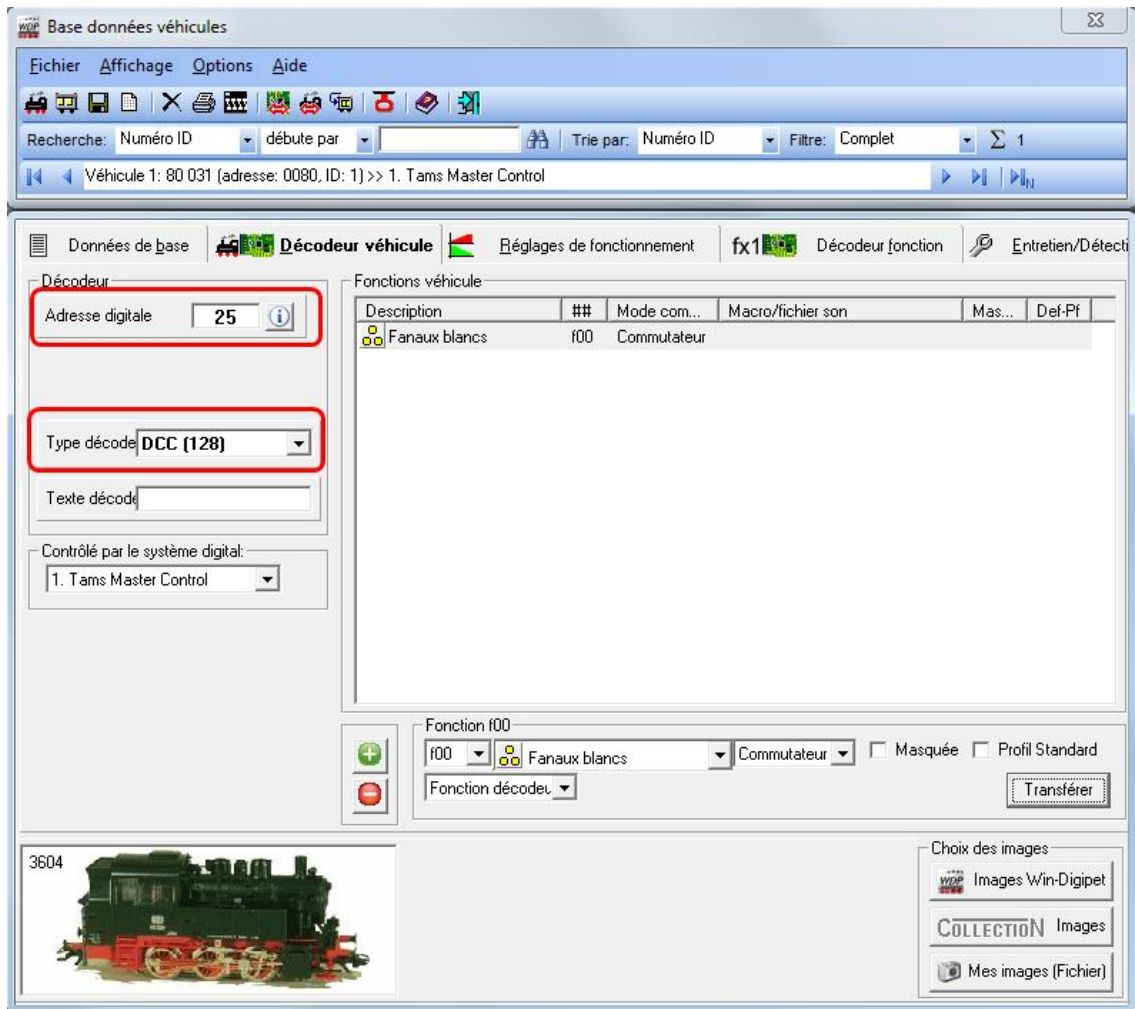


Fig. 3.2 Onglet pour les réglages du décodeur de véhicule dans la base de données des véhicules

En ce qui concerne les fonctions du véhicule, la fonction f00 de la locomotive est déjà prédéfinie. Dans la majorité des cas, les feux de signalisation sont commutés avec cette fonction. Si c'est une autre touche de fonction qui est attribuée à la fonction d'éclairage de votre "locomotive test", alors vous devez sélectionner celle-ci dans la liste déroulante des fonctions et confirmer en cliquant sur le bouton '**Transférer**'. D'autres fonctions de la locomotive peuvent être encore saisies dans cette fenêtre de dialogue, mais pour le démarrage rapide, seule la fonction des feux de signalisation est suffisante dans un premier temps.

Dans les autres onglets, laissez les valeurs par défaut pour votre locomotive de test.

En cliquant sur l'échelle du compteur de vitesse dans le contrôle-Loco (voir la Fig. 3.3 à 55 km/h), alors votre locomotive doit se mettre en mouvement immédiatement. L'aiguille jaune du compteur se déplace en fonction du réglage de l'accélération jusqu'à ce que la marque rouge, correspondant à la vitesse de consigne, soit atteinte.

Maintenant, testez également toutes les autres fonctions à partir du contrôle-Loco, en cliquant sur les boutons **Stop**, **Inversion du sens de marche (demi-tour)** et **Fonction**.



Fig. 3.3 Le contrôle-Loco de *Win-Digipet*



Arrivez-vous à contrôler votre locomotive test à l'aide du contrôle-Loco?

"Non!"; alors vous devez vérifier de nouveau

- 🔧 le réglage du protocole utilisé,
- 🔧 l'adresse saisie,
- 🔧 et le système digital sélectionné.

Vous devriez aussi vérifier si la locomotive test peut être directement contrôlée à partir du système digital.

Avez-vous réussi à contrôler votre locomotive à partir du contrôle-Loco?

Alors, vous pouvez sauvegarder  la base de données des véhicules, puis quitter la base de données des véhicules en cliquant sur l'icône  dans la barre d'outils.


4. Démarrage rapide – Etape 4: L'éditeur de plan de voies

4.1 Dessiner le plan de voies

Au départ, vous trouvez un plan de voies vide dans la vue principale de **Win-Digipet**. Après avoir saisi votre configuration du système et une de vos locomotives en suivant les précédents chapitres, il est temps maintenant de créer votre plan de voies.

Le plan de voies est saisi dans **Win-Digipet** à l'aide de l'éditeur de plan de voies. Le plan de voies est composé:

- d'une représentation graphique de la logique de votre réseau ferroviaire,
- des adresses de tous les accessoires magnétiques (existants ou virtuels),
- des numéros des contacts de rétrosignalisation correspondant aux différents tronçons de voies.

Pour démarrer l'éditeur de plan de voies, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils principale de **Win-Digipet**. "L'éditeur de plan de voies" apparaît, ainsi que la fenêtre de choix des symboles.

Le procédé de création va être expliqué étape par étape, en se basant sur le projet d'un petit cercle allongé avec deux sections de bloc (du signal jusqu'au signal).

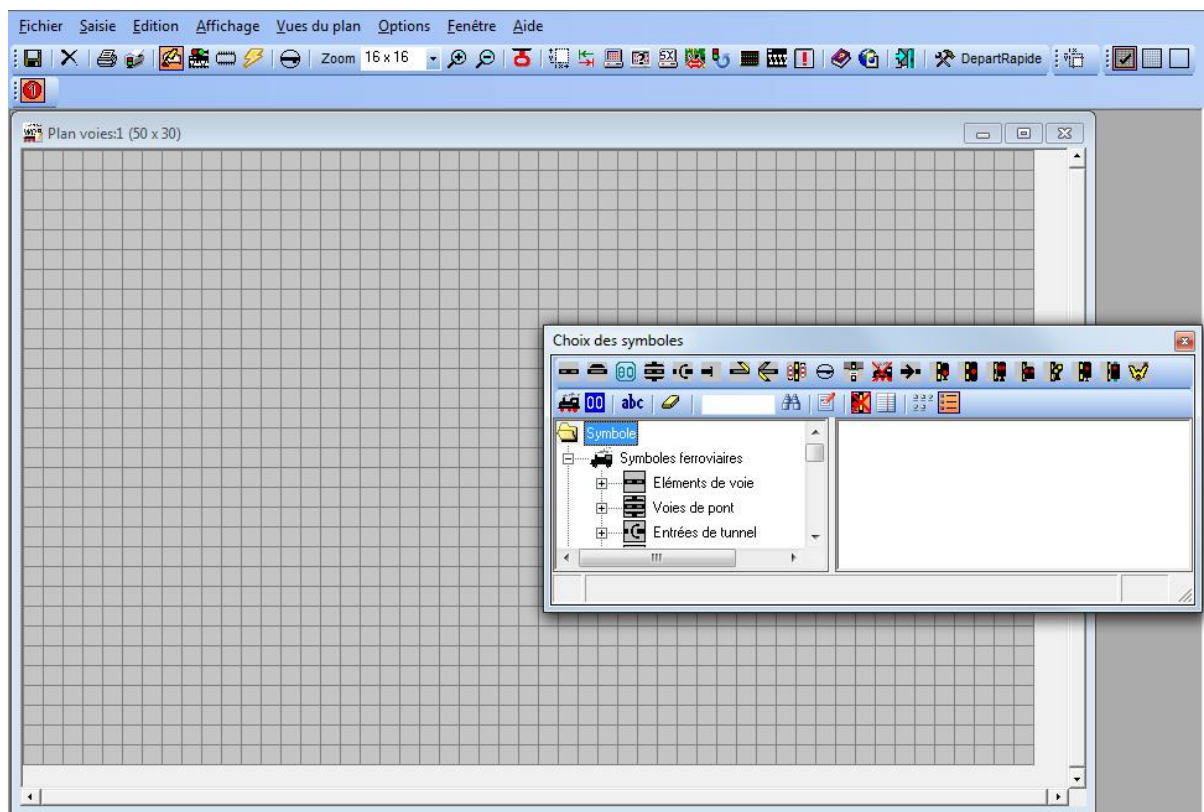



Fig. 4.1 La fenêtre de l'éditeur de plan de voies avec un plan de voies vide

Pour commencer, nous voulons placer les différents symboles, composant le cercle allongé, dans la zone du schéma encore vide pour le moment (voir la Fig. 4.1). La fenêtre nécessaire à la sélection des symboles a déjà été ouverte lors du démarrage de l'éditeur de plan de voies.

4.2 Dessiner les sections de bloc

Cliquez, dans la première ligne de la barre d'outils de la fenêtre de choix des symboles, sur le type de famille .

La fenêtre de choix des symboles présente les différents symboles de voies disponibles classés dans une structure arborescente. Sélectionnez sur le côté gauche de la fenêtre dans la famille "Eléments de voie" la sous-famille "Voies simples".

Ici, vous devez éventuellement développer la liste en cliquant sur le petit signe '+'. Ensuite, sélectionnez dans la partie droite de la fenêtre le symbole simple "0068 élément de voie" en cliquant simplement dessus.

Pour commencer, nous voulons représenter une section de voie horizontale. Par conséquent, l'élément sélectionné dans la Fig. 4.2 est le bon choix. Dans la fenêtre de choix des symboles, le symbole sélectionné apparaît en bas à gauche avec son image et sa description, et à l'extrême droite est également affiché le numéro du symbole actif.

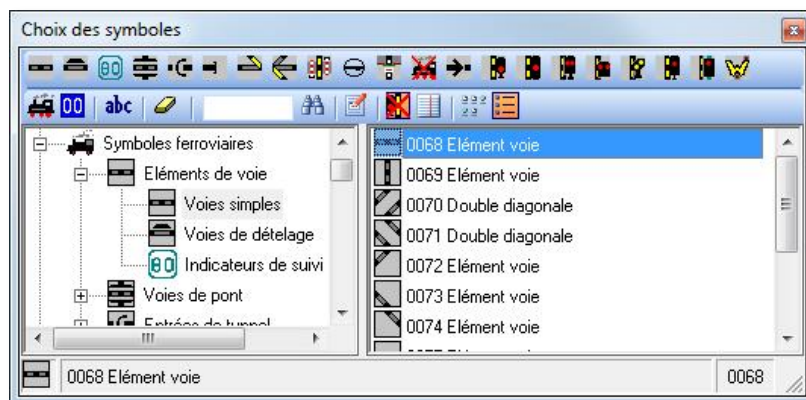


Fig. 4.2 La fenêtre de Choix des symboles

Maintenant, nous dessinons la section de bloc dans le plan de voies à l'aide du symbole sélectionné, représentant une voie droite horizontale.

Pour cela, placez le pointeur de la souris, dans le plan de voies encore vide, à la place souhaitée.

Dès que vous sortez de la fenêtre "Choix des symboles" le pointeur de la souris se transforme en quatre flèches cardinales.

Positionnez le curseur à l'endroit souhaité du plan de voies et déposez le symbole en cliquant brièvement sur le bouton gauche de la souris.

Lorsqu'un symbole est à placer plusieurs fois successivement, comme ici "Elément de voie 0068", alors une fois le premier élément posé, et tout en gardant le bouton gauche de la souris appuyé, glissez le pointeur de la souris sur la longueur de la section de bloc souhaitée.

Tracez maintenant la deuxième section de bloc droit parallèle au premier, puis reliez-les avec des demi-cercles. Pour cela utilisez les symboles 0069, 0072 à 0075. Pour finir, le résultat devrait ressembler au plan montré dans la Fig. 4.3.

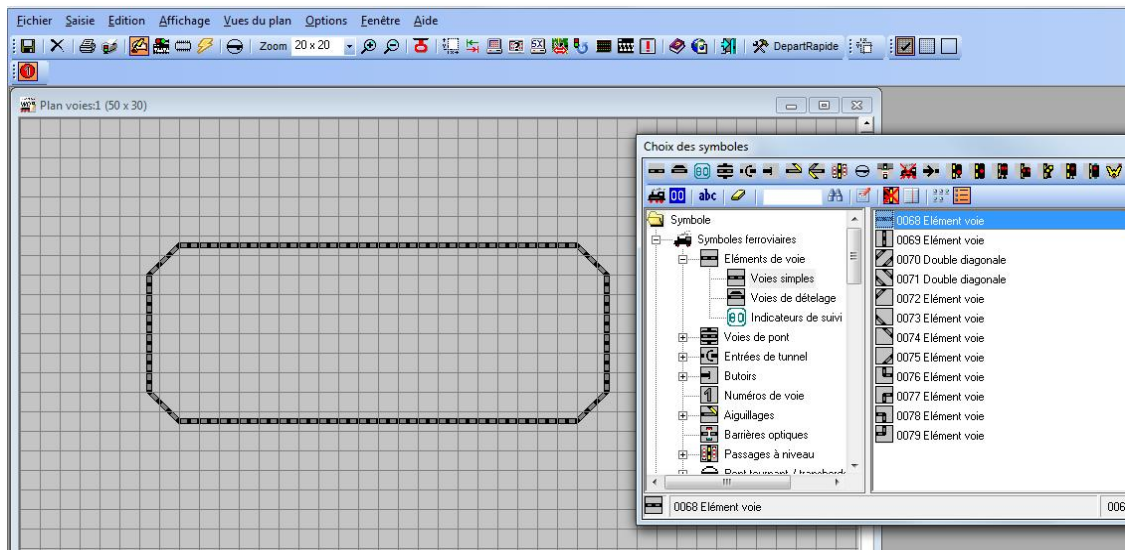


Fig. 4.3 La section circulaire dans le plan de voies

Placez maintenant les deux signaux de section de bloc, comme cela est présenté dans la Fig. 4.4 suivante. La procédure de placement est similaire à celle utilisée pour les symboles de section. Veuillez utiliser les symboles 0010 et 0011 de la catégorie "Signaux à deux aspects– Simple“.

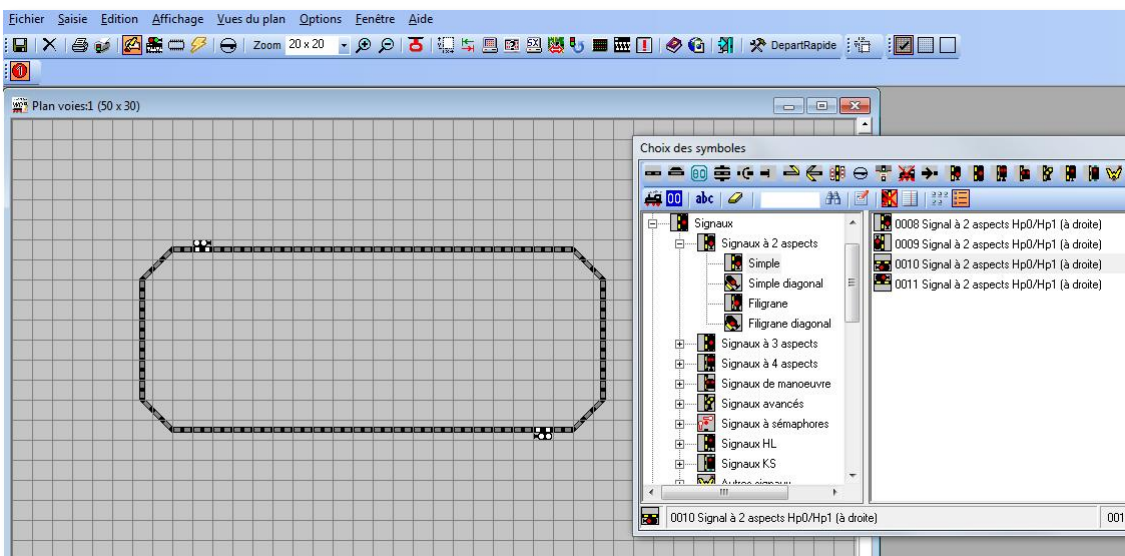


Fig. 4.4 Intégration de deux signaux dans la section circulaire

Après leurs insertions, les symboles de signaux sont allumés en blanc; cela signifie qu'il ne leur a été encore attribué aucune adresse digitale.



Ces symboles de signaux sont très importants, car ils assurent plus tard une fonction de sécurité des itinéraires.

Maintenant, les symboles pour afficher les numéros des trains, nommés étiquettes de suivi de train (EST ou ZNF), doivent encore être placés dans le plan de voies. Les étiquettes de suivi de train doivent être si possible, toujours positionnées **deux cases en avant du signal**.

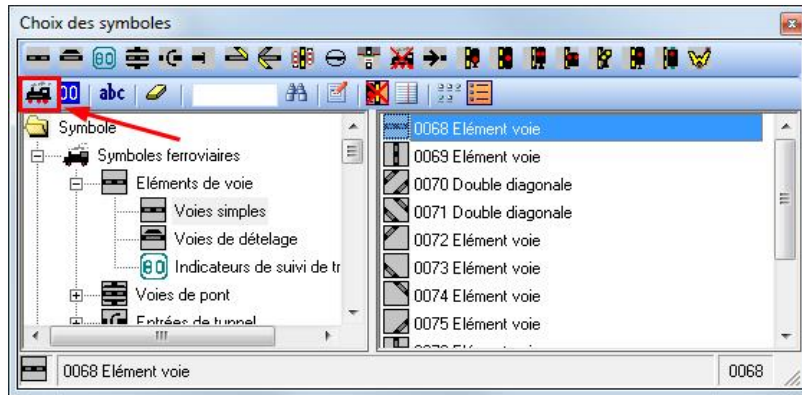


Fig. 4.5 Le choix du symbole d'étiquette de suivi de train dans le choix des symboles

Pour cela, dans la fenêtre de choix des symboles, cliquez sur le symbole de la locomotive dans la deuxième ligne des barres de symboles (voir la Fig. 4.5) et positionnez le pointeur de la souris à la place souhaitée dans le plan de voies.

Dès que le pointeur de la souris quitte la fenêtre de choix des symboles, une petite locomotive est

attachée au pointeur de la souris.

Une fois les deux étiquettes de suivi de train placées, votre plan de voies doit ressembler à notre exemple de la Fig. 4.6.

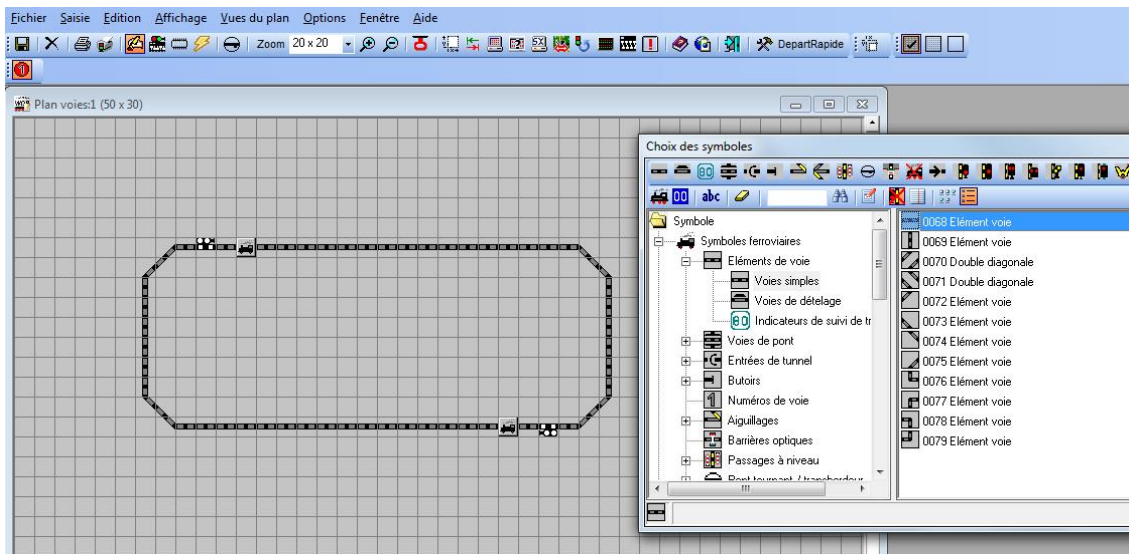



Fig. 4.6 Placement de deux étiquettes suivi de train dans le plan de voies

4.3 Attribution et test des adresses digitales aux accessoires magnétiques

Pour attribuer une adresse digitale à un symbole d'accessoire magnétique, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils de l'éditeur de plan de voies.

La fenêtre de choix des symboles disparaît et le pointeur de la souris se transforme en une flèche avec des micro-interrupteurs.

Dans le plan de voies, le signal à **gauche** est maintenant encadré de rouge. Après avoir cliqué sur ce signal, la fenêtre "Saisie des accessoires magnétiques" s'ouvre.

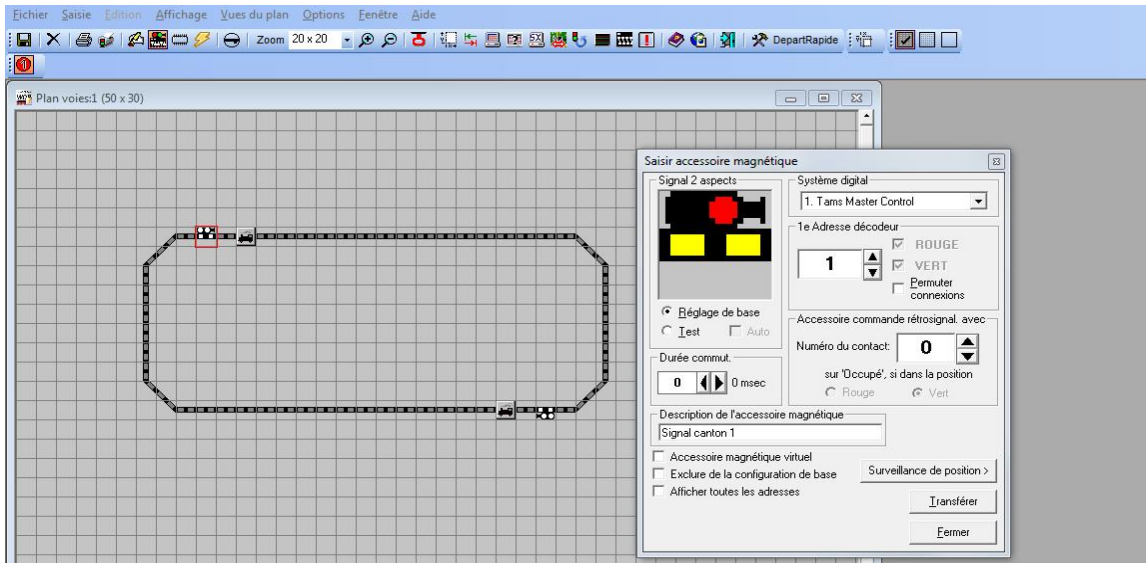


Fig. 4.7 Attribution d'une adresse digitale et d'un nom à l'accessoire magnétique

En haut à gauche de la fenêtre "Saisie des accessoires magnétiques", le signal est représenté en grand format et sa désignation est rappelée, par ex.: "Signal à 2 aspects". Maintenant, saisissez l'adresse digitale du signal dans le champ "1^e adresse décodeur".


Dans notre exemple de la Fig. 4.7, c'est l'adresse 1 qui est définie, cela signifie que le signal est lié à l'adresse 1 du premier décodeur d'accessoires magnétiques ayant les adresses 1 à 4.

Dans le champ "Description de l'accessoire", vous pouvez, si vous le désirez, saisir une description (par ex.: Signal canton 1). La saisie d'une description est recommandée, afin qu'aux cours de travaux ultérieurs avec **Win-Digipet**, par exemple, d'éventuelles erreurs puissent être recherchées plus facilement à l'aide des descriptions.

Une fois la saisie de l'accessoire magnétique terminée, transférez-la dans le plan de voies en cliquant sur le bouton '**Transférer**'. Maintenant, la représentation en couleur du symbole indique la position de base de l'accessoire magnétique, le signal rouge dans notre cas.

La saisie de l'adresse digitale et de la description de l'accessoire magnétique pour le second signal de notre plan de voies s'effectue sur le même principe. Par exemple, saisissez un "2" pour l'adresse digitale et "Signal canton 2" comme description de l'accessoire magnétique.

4.4 Saisir les numéros des contacts de rétrosignalisation

Pour pouvoir attribuer un numéro de contact de rétrosignalisation (cRS) à un symbole, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils. Ceci ouvre la fenêtre "Contact de rétrosignalisation".

Dans le champ "Numéro du contact", saisissez le numéro du contact courant en cliquant avec la souris sur les flèches d'incrément/décément, ou bien en utilisant le clavier.

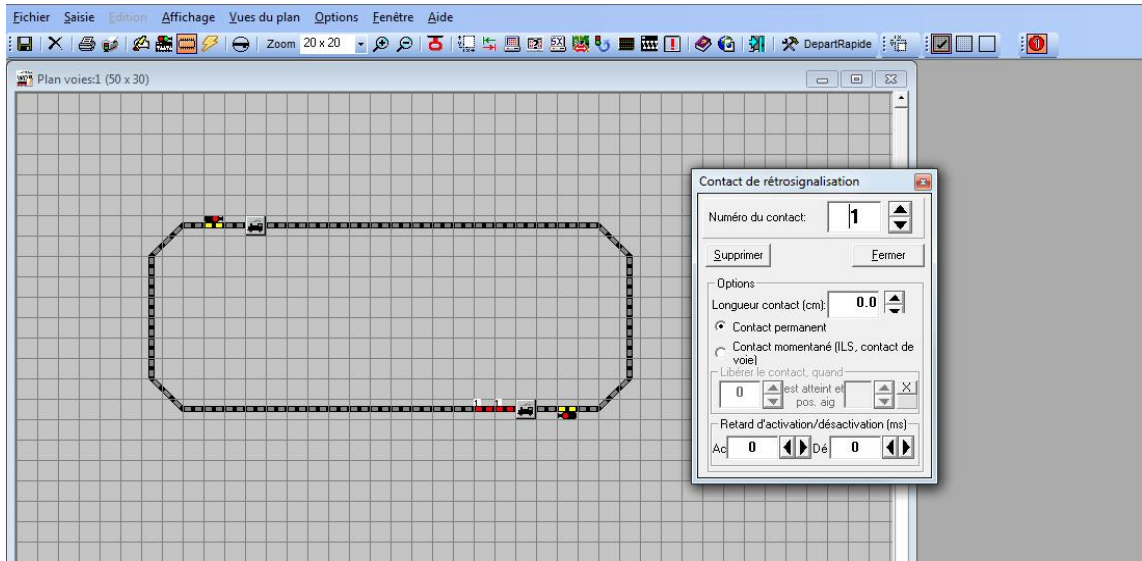


Fig. 4.8 Attribution des numéros de contact de rétrosignalisation aux symboles de voie

Maintenant, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole de voie auquel vous désirez attribuer ce numéro de contact saisi. Le numéro du contact choisi s'affiche alors immédiatement sur le symbole sélectionné et le symbole s'illumine en rouge (voir la Fig. 4.8). Vous pouvez aussi attribuer plusieurs fois ce même numéro de contact à différent élément de voie dans le plan de voies, en cliquant plusieurs fois sur le bouton gauche de la souris, ou en glissant le pointeur de la souris tout en restant appuyé sur le bouton gauche de la souris. Veillez à ce que les étiquettes de suivi de train soient toujours encadrées par deux éléments de voies ayant le même numéro de contact de

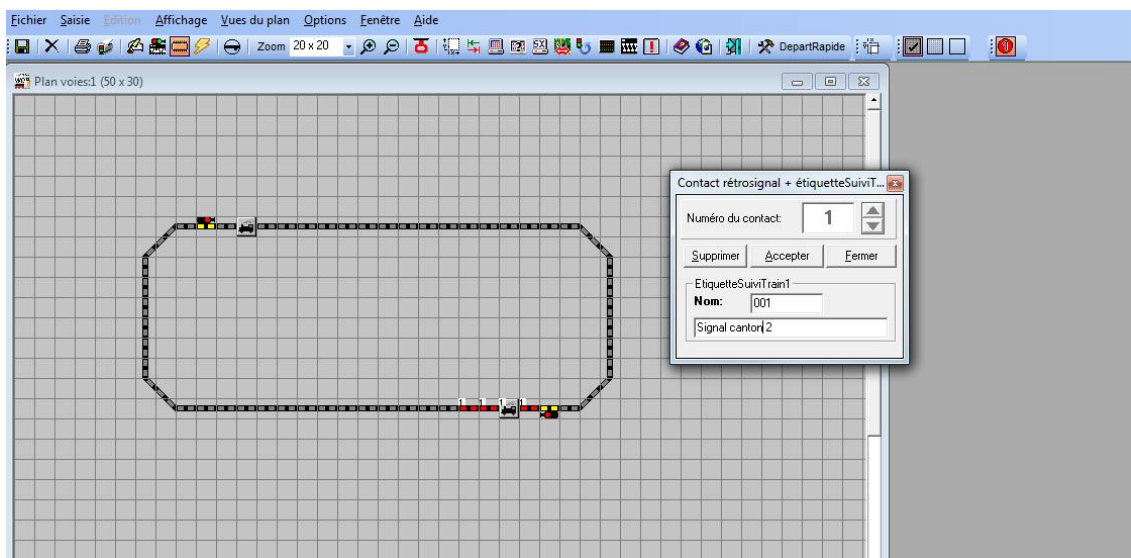


Fig. 4.9 L'attribution du numéro de contact à une étiquette de suivi de train


rétrosignalisation que celui de l'étiquette de suivi de train. Les images des Fig. 4.9 et Fig. 4.10 illustrent cela.

Dès que vous attribuez le numéro de contact de rétrosignalisation à une étiquette de suivi de train, la fenêtre "Contact rétrosignal et étiquetteSuiviTrain" s'affiche.

Le numéro du contact de rétrosignalisation sélectionné s'affiche dans le champ "Numéro du contact" en haut à gauche de cette fenêtre, il ne peut pas être modifié dans ce cas. Les données de l'étiquette de suivi de train sont affichées juste en dessous des trois boutons '**Supprimer**', '**Appliquer**' et '**Fermer**'.

Le champ de saisie "Nom" et le champ en dessous sont prérenseignés par **Win-Digipet**, avec le numéro du contact de rétrosignalisation sélectionné.

Etant donné que ces entrées saisies seront reprises par la suite lors de la création automatique des itinéraires, vous ne devez pas modifier la saisie dans le champ "Nom", toutefois, saisissez une description explicite de l'étiquette de suivi de train dans le grand champ (au maximum 24 caractères) juste en dessous. Dans l'exemple de la Fig. 4.9, la description du signal de canton (Signal canton 2) est un très bon choix. Dans le chapitre 4.3, vous avez déjà défini une description similaire pour le signal de canton.



Seuls des caractères alphanumériques peuvent être saisis dans le grand champ situé juste sous le champ "Nom" (repris en tant que "ID-Text" lors de la création automatique d'itinéraires). Les caractères interdits (caractères spéciaux) sont rejetés avec un avertissement en conséquence.

Après ces modifications, cliquez sur le bouton '**Transférer**', la fenêtre se ferme alors automatiquement, et la petite fenêtre "Contact de rétrosignalisation" réapparaît avec le numéro de contact de rétrosignalisation actuellement sélectionné.

De la même manière, vous pouvez maintenant attribuer les numéros de contact de rétrosignalisation 2 à 6 aux autres éléments de voies restants. Pour finir, le plan de voies doit être comparable à l'exemple de la Fig. 4.10.

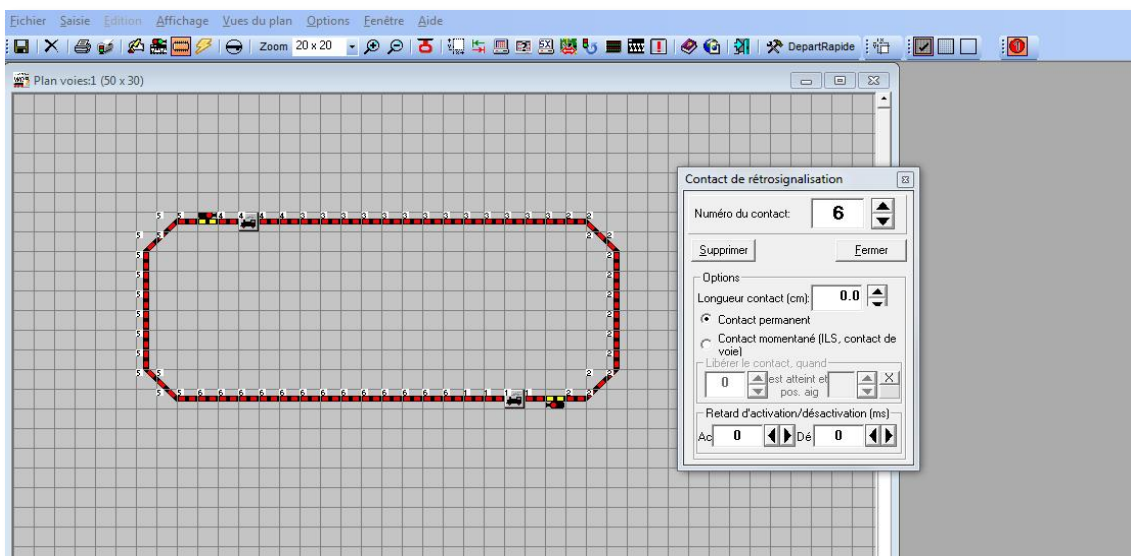


Fig. 4.10 Circuit en boucle avec deux sections bloc (canton) et attribution des numéros de contact de rétrosignalisation

Si les numéros de contact de rétrosignalisation de votre réseau de test ont une numérotation et un ordre différent, alors utilisez ceux-ci en concordance avec l'exemple.

Si vous voulez effacer un numéro de contact, cliquez sur le bouton '**Supprimer**'. Le numéro de contact "0" est alors affiché et vous pouvez supprimer le numéro de contact souhaité en cliquant simplement sur le symbole de voie.

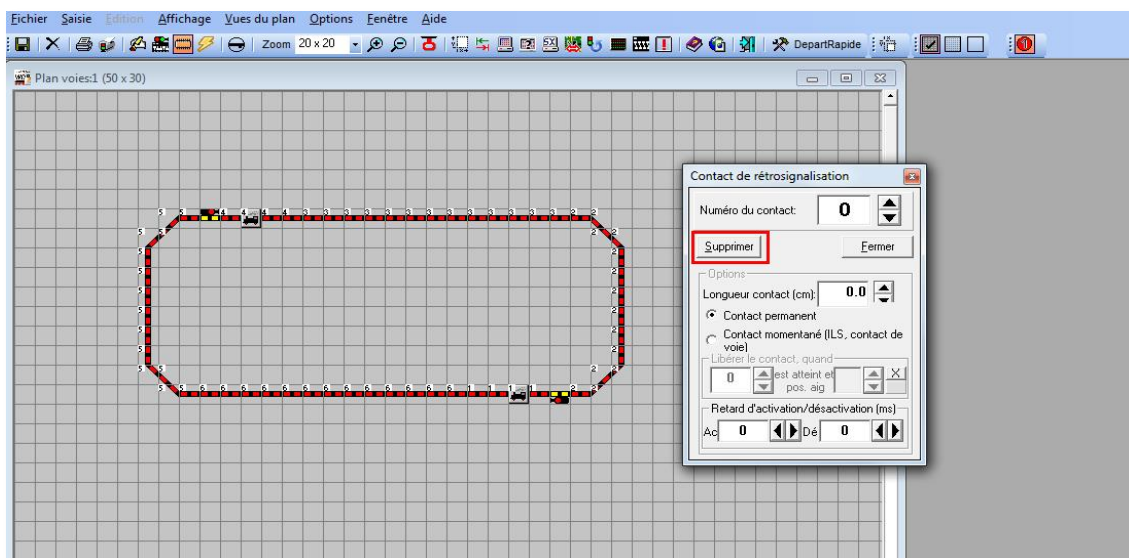


Fig. 4.11 Suppression de numéros de contact de rétrosignalisation dans le plan de voies

Quatre numéros de contact sont placés dans notre petite section de bloc, du signal de canton à droite (en bas), au signal de canton à gauche (en haut) (voir la Fig. 4.10). Ceux sont successivement, le contact de départ 1 de l'étiquette de suivi de train à droite, puis le contact de bloc 2, le contact de freinage 3, et le contact d'arrivée 4 de l'étiquette de suivi de train à gauche.

Avec les contacts des deux sections de bloc, nous allons construire par la suite deux itinéraires. Ceux-ci constituent les éléments de base pour le pilotage avec **Win-Digipet**.

Un itinéraire doit être composé au minimum de trois portions de contact, correspondant aux désignations de la première colonne de la table suivante. Pour notre exemple d'une boucle, les contacts de rétrosignalisation sont répartis selon les indications des colonnes 2 et 3 du tableau.



	1er Itinéraire	2e Itinéraire
Contact de départ	cRS 1	cRS 4
Contact de freinage	cRS 3	cRS 6
Contact d'arrivée	cRS 4	cRS 1

Le contact d'arrivée d'un itinéraire est toujours simultanément le contact de départ de l'itinéraire suivant.



Dans le plan de voies, vous devez obligatoirement attribuer des numéros de contact aux étiquettes de suivi de train!

Ceci est particulièrement important pour obtenir un affichage correct des numéros de train dans les étiquettes de suivi de train, et pour le contrôle des trains avec la fonction "Positionner et Démarrer", ou dans les fonctions d'automatisme de **Win-Digipet**.

Pour enregistrer le plan de voies, cliquez sur l'icône  dans la barre d'outils, puis quittez "l'éditeur de plan de voies" en cliquant sur l'icône .

4.5 Vérification des fonctions du plan de voies

Maintenant, votre plan de voies doit être vérifié sur l'écran de **Win-Digipet**. Le bon fonctionnement de votre plan de voies est une des conditions préalables pour les autres fonctions de **Win-Digipet**.

Vous pouvez commuter les signaux en cliquant simplement sur leurs symboles dans le plan de voies. Si, dans votre circuit de test, vous n'avez pas "réellement" installé de signaux, et bien ce n'est pas grave. En réalité dans **Win-Digipet** les signaux existant sur votre réseau ferroviaire n'ont qu'une fonction décorative. Cependant, la présence des symboles de signaux dans le plan de voies est impérative en raison de leurs fonctions de sécurisation, déjà évoquée précédemment.

Maintenant, placez votre locomotive de test n'importe où sur la voie. Immédiatement, le contact de rétrosignalisation correspondant doit s'allumer en rouge dans le plan de voies. Ensuite, pilotez la locomotive sur votre circuit en boucle, soit avec le régulateur de la centrale, soit avec le petit contrôle-Loco (voir la Fig. 3.3), et observez le parcours sur le plan de voies.

Si la succession d'illumination en rouge des contacts de rétrosignalisation s'effectue dans le bon ordre, alors félicitations. Maintenant, vous pouvez passer au chapitre suivant du démarrage rapide de **Win-Digipet**. Votre première locomotive circule **de signal en signal**, comme cela se passe lors de l'exploitation de réseau ferroviaire réel.

Si l'illumination en rouge des contacts dans le plan de voies ne concorde pas avec la réalité physique de votre réseau de test, alors vous devez retourner dans l'éditeur de plan de voies, corrigez en conséquence votre plan de voies, et enregistrer les modifications, puis quittez l'éditeur de plan de voies pour revenir dans le programme principal.

Dans le cas où vous ne voyez aucune illumination rouge des contacts, alors vous devez vérifier que le module de rétrosignalisation est correctement connecté à la centrale digitale, et que ses paramètres suivent bien les indications du chapitre 2.3 de ce démarrage rapide.

5. Démarrage rapide – Etape 5: Win-Digipet contrôle la première loco

5.1 Comment les trains (locomotives) sont-ils pilotés avec Win-Digipet?

Avec **Win-Digipet** vous pouvez contrôler et piloter vos trains (locomotives) de plusieurs manières.

- ☛ manuellement avec le régulateur de la centrale,
- ☛ manuellement à l'aide du contrôle-Loco de la locomotive, ou
- ☛ automatiquement à partir du positionnement d'itinéraires.

Vous avez déjà appris l'utilisation du contrôle manuel dans le chapitre précédent, lorsque vous avez vérifié les contacts de rétrosignalisation de votre circuit en boucle. La locomotive a été, dans ce cas, pilotée sur la voie simplement en tournant le régulateur de vitesse de la centrale ou du contrôle-Loco de la locomotive. De ce fait, vous n'avez sûrement respecté aucune sécurité sur les positions de départ et d'arrêt des signaux.

Dans **Win-Digipet**, les trains ne doivent se déplacer qu'une fois les itinéraires positionnés et sécurisés. Mais qu'est-ce qu'un itinéraire, aussi connu sous le nom de section de bloc ou canton?

5.2 Qu'est-ce qu'un itinéraire dans Win-Digipet et quelle signification a-t-il?

Un itinéraire est une section de voie comprise entre deux étiquettes de suivi de train. Vos trains doivent toujours se déplacer, sur votre réseau ferroviaire, depuis une étiquette de suivi de train jusqu'à l'étiquette de suivi de train suivante. C'est seulement au travers des étiquettes de suivi de train que les numéros de train ou les noms de train sont transmis d'une étiquette à l'étiquette suivante, et que le cheminement du train est affiché. Par conséquent, les itinéraires seront pour la suite toujours positionnés, quand on le souhaite, en sélectionnant par clic les étiquettes de suivi de train de départ et d'arrivée. Le train se déplace ensuite sur l'itinéraire qui a été positionné pour lui.



Généralement, un itinéraire commence toujours sur un symbole de voie situé avant l'étiquette de suivi de train de départ et son signal de départ associé, et se termine sur le signal d'arrivée de l'itinéraire, comme le montre la Fig. 5.1 visualisant aussi les contacts de rétrosignalisation correspondants.

Ensuite, la coloration jaune ou jaune/rouge de l'itinéraire positionné ne sert qu'à la représentation visuelle de l'itinéraire et n'assure aucune fonction de verrouillage. Le verrouillage des itinéraires est absolument impératif lors de croisements avec d'autres itinéraires. Il est assuré par les accessoires magnétiques tels que les aiguillages ou les signaux.

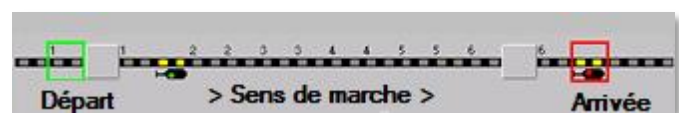


Fig. 5.1 Représentation schématique d'un itinéraire

C'est pourquoi il est très important de représenter les signaux dans le plan de voies de **Win-Digipet**, même s'ils ne sont pas présents en réalité sur le réseau ferroviaire.

Souvenez-vous, dans le chapitre 4 de ce démarrage rapide on avait déjà souligné l'importance des signaux pour notre petit circuit en boucle.

5.3 Le premier parcours d'une étiquette de suivi de train à la suivante

Placez le pointeur de la souris sur l'image de la locomotive de test dans la barre des locomotives ou dans le contrôle-Loco, puis, tout en gardant le bouton droit de la souris appuyé, glissez la locomotive jusqu'à l'étiquette de suivi de train située à côté du signal à droite ayant le contact 1. Placez aussi physiquement la locomotive choisie sur la voie. Si la locomotive est très longue, le contact 6 peut également être occupé et être affiché comme tel. Ce ne sera que plus tard, dans le fonctionnement de la règle, que vous définirez non seulement comment conduire la locomotive, mais aussi un train plus ou moins long.

Une fois que vous avez glissé la locomotive dans l'étiquette de suivi de train, une autre fenêtre de dialogue apparaît, dans laquelle vous devez définir la direction de la locomotive. Nous partons du principe que la locomotive doit partir vers la droite et qu'elle est aussi en marche avant, donc sélectionnez le choix correspondant.

Maintenant, l'adresse digitale (l'adresse 25 dans notre exemple) est affichée dans l'étiquette de suivi de train. L'étiquette de suivi de train affiche également l'occupation et la direction choisie avec les deux demi-marques parallèles rouges.

Cliquez une nouvelle fois, avec le bouton droit de la souris, sur l'étiquette de suivi de train de départ, à droite

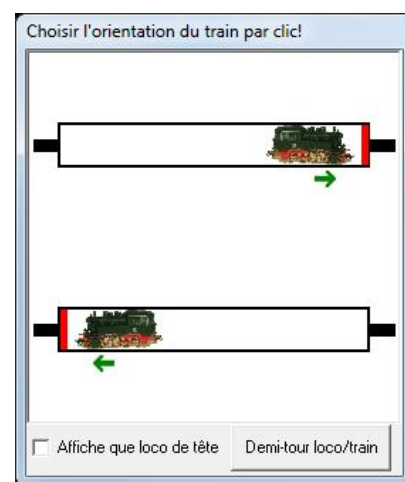


Fig. 5.2 Sélection de la direction sur l'étiquette de suivi de train

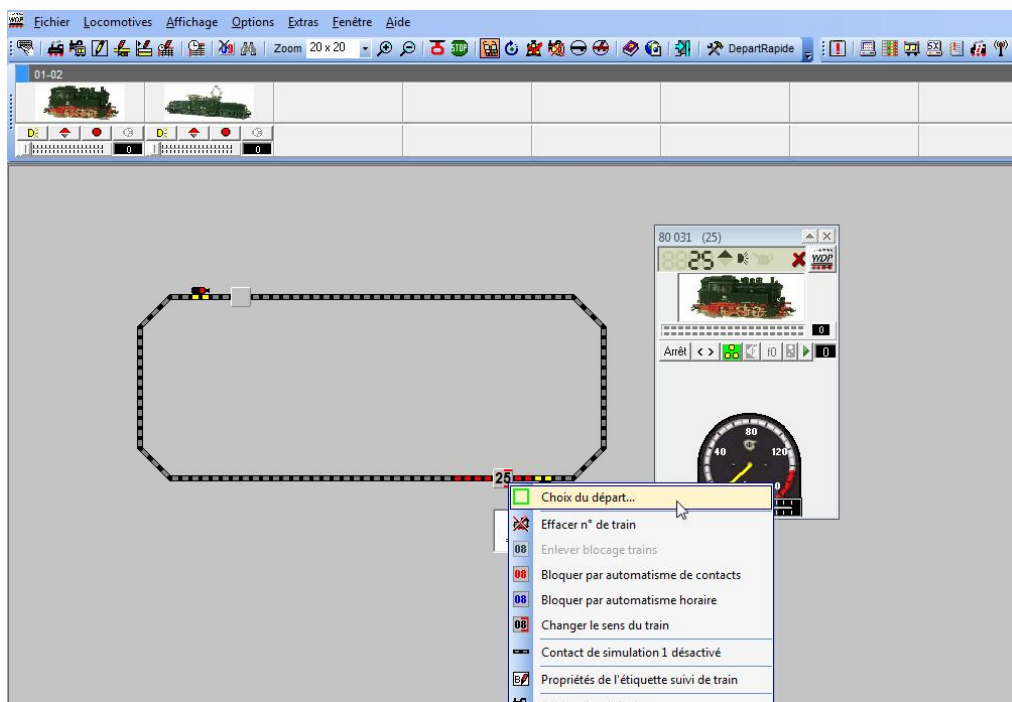


Fig. 5.3 La locomotive de test est saisie sur l'étiquette de suivi de train, le contact est occupé

là où la locomotive 25 a été placée.

Dans le menu contextuel venant d'apparaître, sélectionnez la commande <Choix du départ...> avec le bouton gauche de la souris. Ensuite, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'étiquette de suivi de train d'arrivée située en haut à gauche, tel que c'est présenté sur l'image suivante (Fig. 5.4).

Etant donné que nous n'avons pas encore créé d'itinéraire, cliquez maintenant avec le bouton gauche de la souris sur la commande <Choix de l'arrivée (navigateur IT)...> dans le menu contextuel qui est apparu.

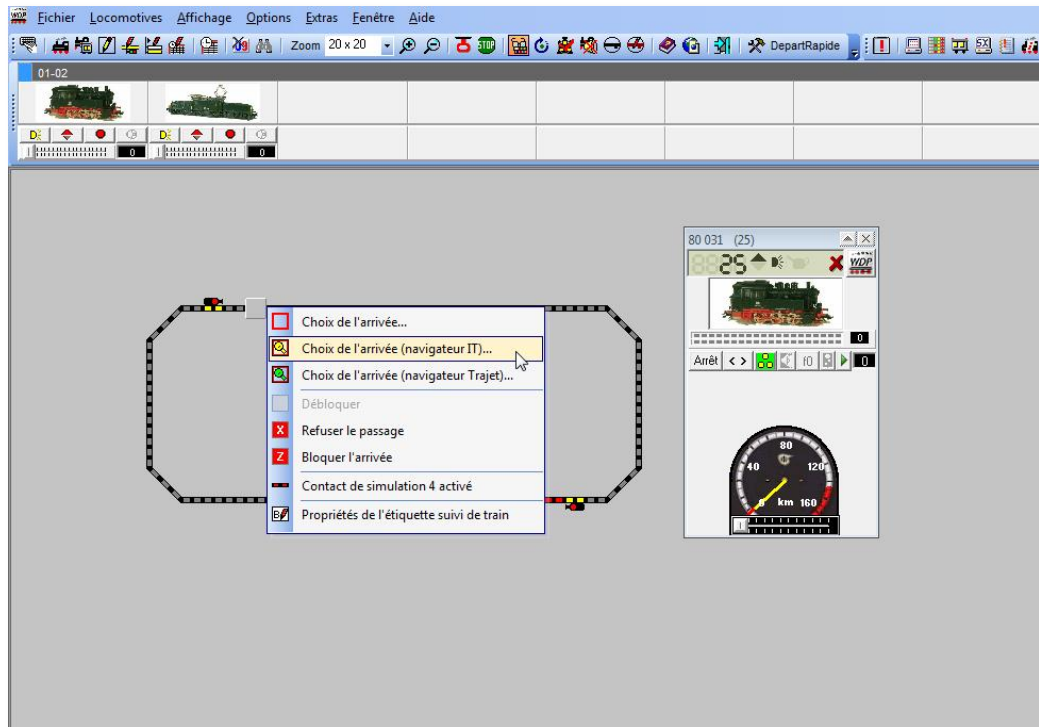


Fig. 5.4 Le menu contextuel de l'étiquette de suivi de train d'arrivée

Les autres commandes affichées ici ne nous intéressent pas pour le moment. Les autres commandes pourront être toutes découvertes ultérieurement en étudiant le manuel ou l'aide en ligne de **Win-Digipet**.



L'aide en ligne de **Win-Digipet** peut être appelée à tout moment grâce à la touche de fonction **F1** du clavier de votre ordinateur.

Après avoir cliqué sur la commande mentionnée précédemment, la fenêtre "Choix de la direction départ..." , présentée dans l'image (Fig. 5.5), apparaît.

Comme notre locomotive de test doit partir vers la droite pour circuler dans le sens antihoraire, placez alors le pointeur de souris sur la flèche orange à droite. La couleur de la flèche passe immédiatement au vert.

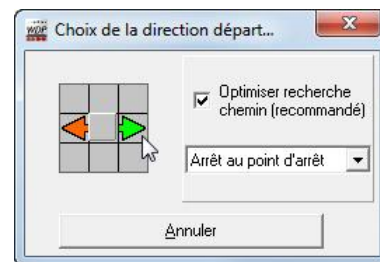


Fig. 5.5 Choix direction départ

Maintenant, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la flèche verte. L'étiquette de suivi de train de départ devient verte, et celle de destination devient rouge. De plus sur les deux étiquettes de suivi de train apparaît une flèche blanche, symbolisant la direction de déplacement sélectionnée.

Le parcours trouvé par le navigateur d'itinéraires, qui est situé entre les deux étiquettes de suivi de train, est représenté en jaune, et il est aussi affiché dans la fenêtre "Choix Départ/Arrivée" comme variante 1 (voir la Fig. 5.6). La simplicité de notre plan de voies fait qu'il n'y a qu'une seule variante pour la direction sélectionnée. Ultérieurement, nous verrons dans nos plans de voies la possibilité d'avoir plusieurs variantes pour la sélection d'un Départ/Arrivée.

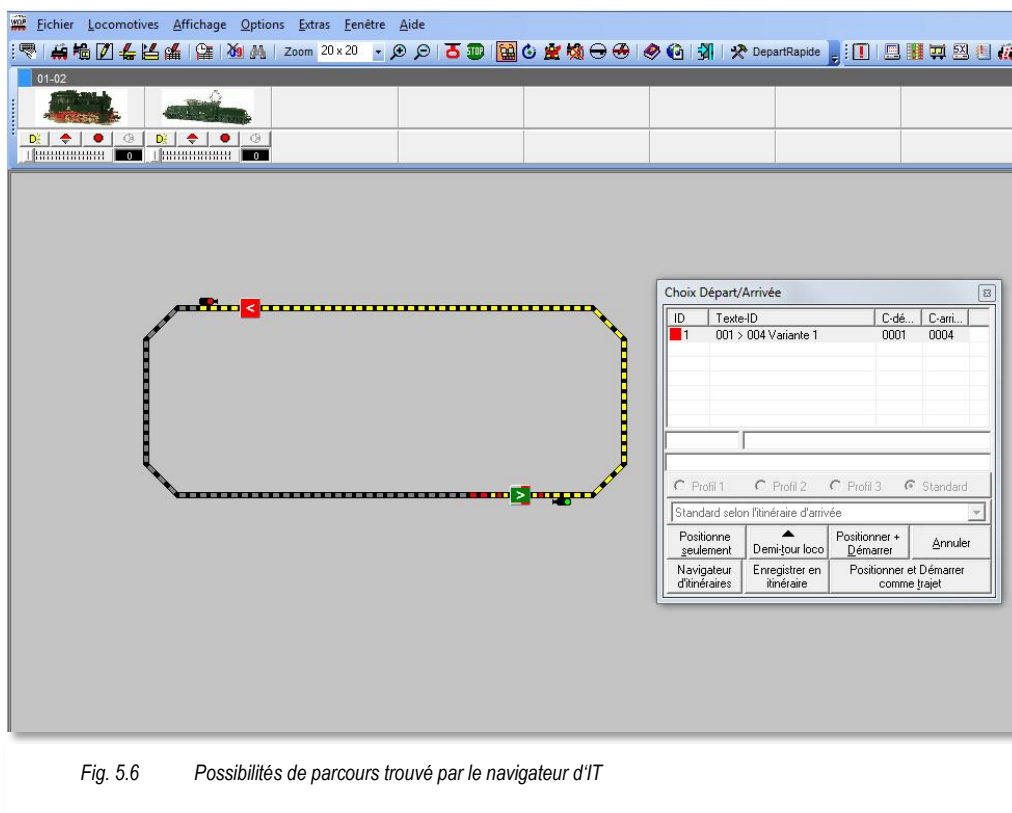


Fig. 5.6 Possibilités de parcours trouvé par le navigateur d'IT

Puisque toutes les conditions (contact de départ occupé et tous les contacts suivants de l'itinéraire libres) pour le trajet de la locomotive sont satisfaites, le bouton '**Positionner + Démarrer**' devient sélectionnable. En cliquant sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris, la locomotive se met en route et la fenêtre "Choix Départ/Arrivée" disparaît.

Maintenant, vous pouvez suivre très facilement le déplacement de la locomotive sur l'écran. Le numéro de train 25 est transféré sur l'étiquette de suivi de train d'arrivée.

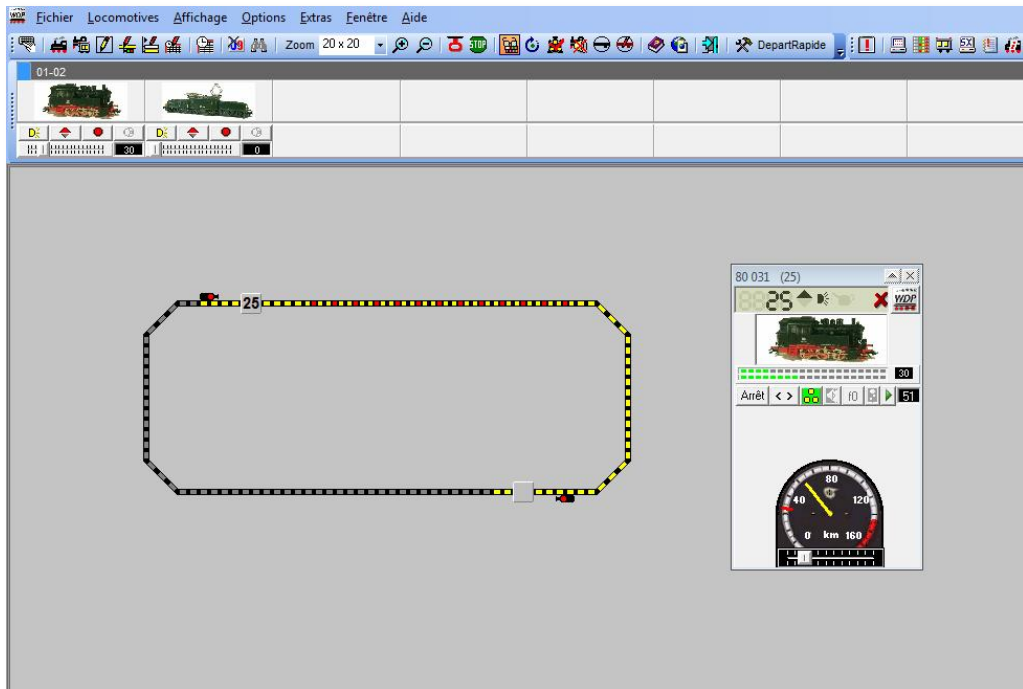


Fig. 5.7 La locomotive de test sur son premier parcours

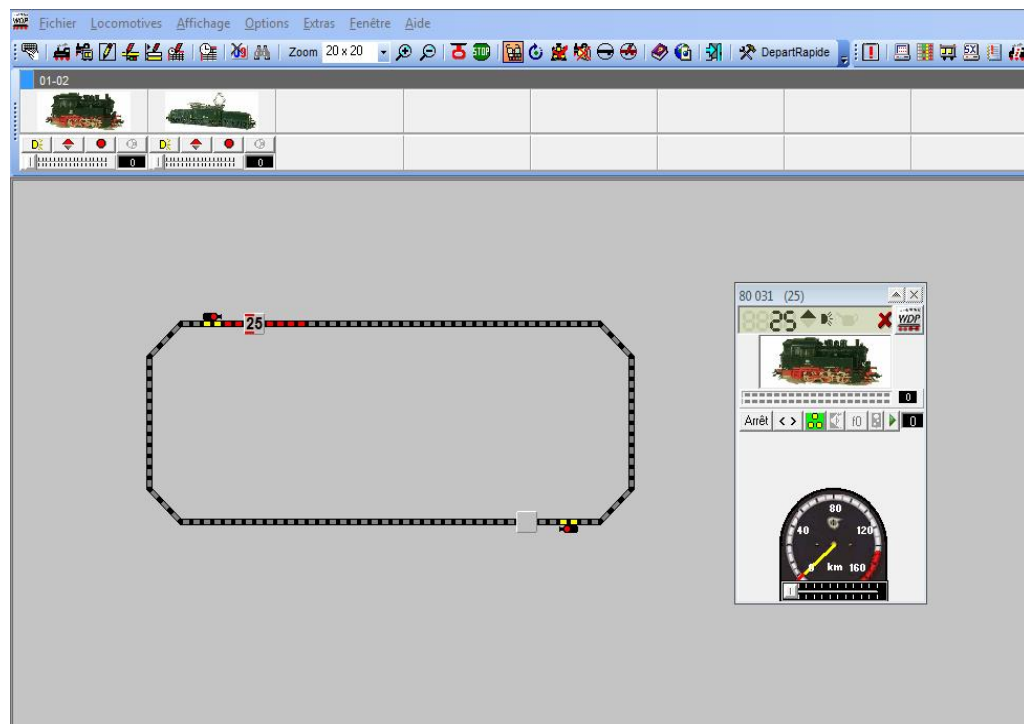


Fig. 5.8 La locomotive de test est arrivée sur l'étiquette de suivi de train d'arrivée après son premier parcours

Le contact de rétrosignalisation 1, qui était précédemment rouge, n'est plus occupé par la locomotive, et donc il n'apparaît plus en rouge dans le plan de voies. La locomotive a

déjà atteint la zone de freinage en occupant le contact de rétrosignalisation numéro 3, et de ce fait ce contact est représenté en jaune/rouge dans le plan de voies.

Le signal de départ est déjà redevenu rouge, car la locomotive a quitté le contact de rétrosignalisation 1, comme le montre l'image (Fig. 5.7).

Le train réduit sa vitesse, à 50 km/h dans notre exemple, sur le contact de freinage, puis s'arrête une fois qu'il a atteint le contact d'arrivée (cRS 4) du canton (voir la Fig. 5.8).

L'itinéraire, qui était affiché précédemment en jaune ou en jaune/rouge, est supprimé et il n'est plus affiché dans le plan de voies, seul le cRS 4 encore occupé est affiché en rouge. A gauche dans l'étiquette de suivi de train d'arrivée, le numéro du train 25 apparaît de nouveau encadré avec les deux demi-traités rouges, placés au-dessus et en dessous, signifiant que le contact de rétrosignalisation associé est occupé.

5.4 Le deuxième parcours de l'étiquette de suivi de train à la suivante

Le premier itinéraire que vous avez positionné a été parcouru avec succès, maintenant, c'est le deuxième parcours qui doit être réalisé.

Un itinéraire peut également être positionné en cliquant avec le bouton du milieu de la souris. C'est cette méthode qui va être maintenant détaillée. Les souris modernes ont souvent le bouton du milieu intégré dans la molette de la souris. Celui-ci peut être appuyé simplement comme un bouton. Si votre dispositif de pointage utilisé ne possède pas de molette de souris, alors vous devez utiliser la variante, précédemment décrite, avec le menu contextuel obtenu en cliquant avec le bouton droit de la souris.

Maintenant, cliquez avec le bouton du milieu en premier sur l'étiquette de suivi de train de départ, située en haut à gauche, et ayant dans son champ le numéro de train 25, puis

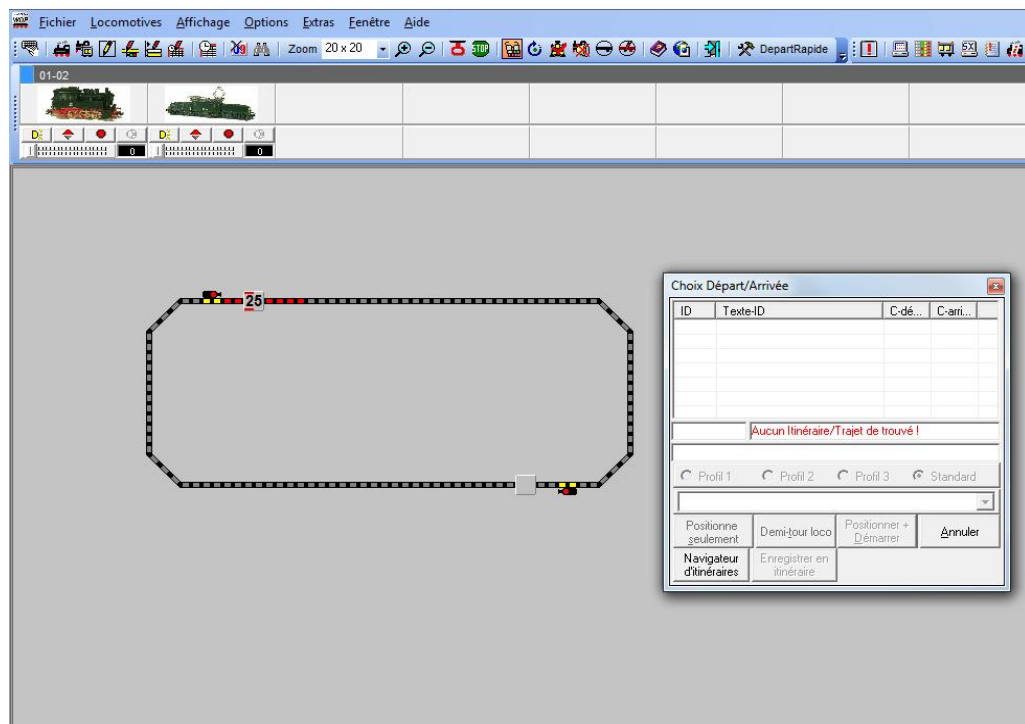


Fig. 5.9 La sélection du deuxième parcours entraîne un message d'erreur

cliquez une seconde fois, toujours avec le bouton du milieu, sur l'étiquette de suivi de train d'arrivée en bas à droite.

Pour des raisons de sécurité, il ne doit pas s'écouler plus de 10 secondes entre les deux clics de souris (départ, arrivée), sinon le premier clic de souris est annulé par le programme.

Après le deuxième clic de la souris, la fenêtre "Choix Départ/Arrivée" apparaît avec le message "Aucun Itinéraire/Trajet trouvé !" affiché en rouge (voir la Fig. 5.9). Ce qui est vrai, car il n'y a encore aucun itinéraire de créé pour ce parcours.

Seuls les deux boutons '**Navigateur d'itinéraires**' et '**Annuler**' sont sélectionnables. Les autres boutons sont grisés, donc non sélectionnables.

Par conséquent, cliquez sur le bouton '**Navigateur d'itinéraires**', et immédiatement apparaît la fenêtre "Choix de la direction départ...", fenêtre déjà vue et montrée dans la Fig. 5.5. Cette fois-ci, notre locomotive de test doit se déplacer vers la gauche, donc glissez la souris sur la flèche de gauche, et celle-ci devient alors verte.

Maintenant, cliquez sur la flèche verte avec le bouton gauche de la souris, l'étiquette de suivi de train de départ devient verte et l'étiquette de suivi de train d'arrivée devient rouge. Le parcours trouvé par le navigateur d'itinéraire apparaît en jaune et la fenêtre "Choix Départ/Arrivée" affiche l'itinéraire comme Variante 1.

Puisque toutes les conditions (Contact de départ occupé et tous les contacts du parcours libres) pour le trajet de la locomotive sont satisfaites, alors le bouton '**Positionner + Démarrer**' devient sélectionnable.

Après avoir cliqué sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris, l'itinéraire est positionné et la fenêtre "Choix Départ/Arrivée" disparaît. La locomotive se met alors en mouvement et, comme cela a été décrit et présenté dans le chapitre précédent, vous pouvez suivre le déplacement à l'écran et sur votre réseau ferroviaire.

5.5 Effectuer un deuxième tour et plus

Vous désirez effectuer un autre tour sur votre réseau?

Pas de problème, car, après un clic avec le bouton du milieu de la souris sur l'étiquette de suivi de train de départ, puis sur l'étiquette de suivi de train d'arrivée, la fenêtre "Choix Départ/Arrivée" apparaît immédiatement contenant l'itinéraire créé précédemment par le Navigateur d'itinéraires.

Maintenant, tous les boutons sont sélectionnables. En cliquant sur '**Positionner + Démarrer**' l'itinéraire est positionné, la locomotive démarre et le déroulement de la séquence déjà observé précédemment peut être suivi.

Ce processus peut être répété autant de fois que vous le souhaitez.



Les itinéraires créés par le Navigateur d'itinéraires n'existent que temporairement. Cela signifie que les itinéraires sont supprimés dès que vous ouvrez l'éditeur d'itinéraires ou que vous quittez **Win-Digipet**.

On reconnaît les itinéraires dans la fenêtre Choix Départ/Arrivée, grâce à la chaîne de caractères placée en tête "Navi-IT", suivi des numéros de contacts de rétrosignalisation des étiquettes de suivi de train de départ et d'arrivée, comme ici dans l'exemple **FS-Navi 001>004**.

5.6 La simulation de conduite des trains

Vous ne voulez peut-être pas créer réellement le réseau correspondant au plan de voies des chapitres précédents, mais juste découvrir les fonctions de **Win-Digipet**?

Là aussi ce n'est pas un problème, car pour cela vous pouvez utiliser le mode simulation du programme. Dans **Win-Digipet**, créez un nouveau projet, comme décrit dans les précédents chapitres, et tracez le plan de voies présenté. Vous n'êtes pas obligé d'établir une connexion avec votre système digital, et donc le plan de voies peut-être essayé entièrement dans la version Bureau de **Win-Digipet**. Lors du paramétrage des systèmes digitaux (dans notre exemple le Tams Master Control et le LDT HSI-88) saisissez simplement AUCUN dans le champ Port COM, comme cela il n'est nécessaire de connecter aucun système digital.

Après avoir créé le plan de voies dans l'éditeur de plan de voies, quittez l'éditeur, mais sans oublier d'enregistrer le plan de voies. Si vous n'avez pas enregistré le plan de voies avant de quitter l'éditeur de plan de voies, **Win-Digipet** vous invitera à le faire.

Dans la fenêtre principale de **Win-Digipet**, démarrez maintenant la simulation en cliquant, dans la barre d'outils, sur l'icône encadrée en rouge dans la Fig. 5.10.



Fig. 5.10 La simulation peut être activée dans la barre d'outils principale de **Win-Digipet**



Fig. 5.11 Simulation activée

Après avoir appuyé sur cette icône, la petite fenêtre "Simulation ON" s'affiche (voir la Fig. 5.11). Afin de pouvoir suivre aisément la progression à l'écran, on règle la valeur du temps de la simulation sur 3000 (msec).

Dès que la simulation est activée, le contact de rétrosignalisation 1 est immédiatement représenté comme étant occupé (rouge), car une locomotive est présente sur l'étiquette de suivi de train correspondante.

Maintenant, cliquez sur l'étiquette de suivi de train de départ avec le bouton du milieu de la souris, puis sur l'étiquette de suivi de train d'arrivée. La fenêtre déjà connue "Choix Départ/Arrivée" apparaît, affichant les itinéraires déjà créés avec le Navigateur d'itinéraires.

Ouvrez le Contrôle-Loco de la locomotive 25 en cliquant sur la locomotive dans la barre des locomotives. Puis cliquez sur le bouton '**Positionner et Démarrer**' dans la fenêtre "Choix Départ/arrivée. La Fig. 5.12 présente cette situation.

Après avoir cliqué, l'itinéraire est positionné. Puis la locomotive se déplace, en mode simulation, aux vitesses définies de contact de rétrosignalisation en contact de rétrosignalisation sur la section de voie marquée en jaune. Dans le contrôle-Loco ouvert, vous pouvez également suivre la vitesse sur le petit compteur de vitesse.

D'autres tests de parcours peuvent se succéder, bon amusement...

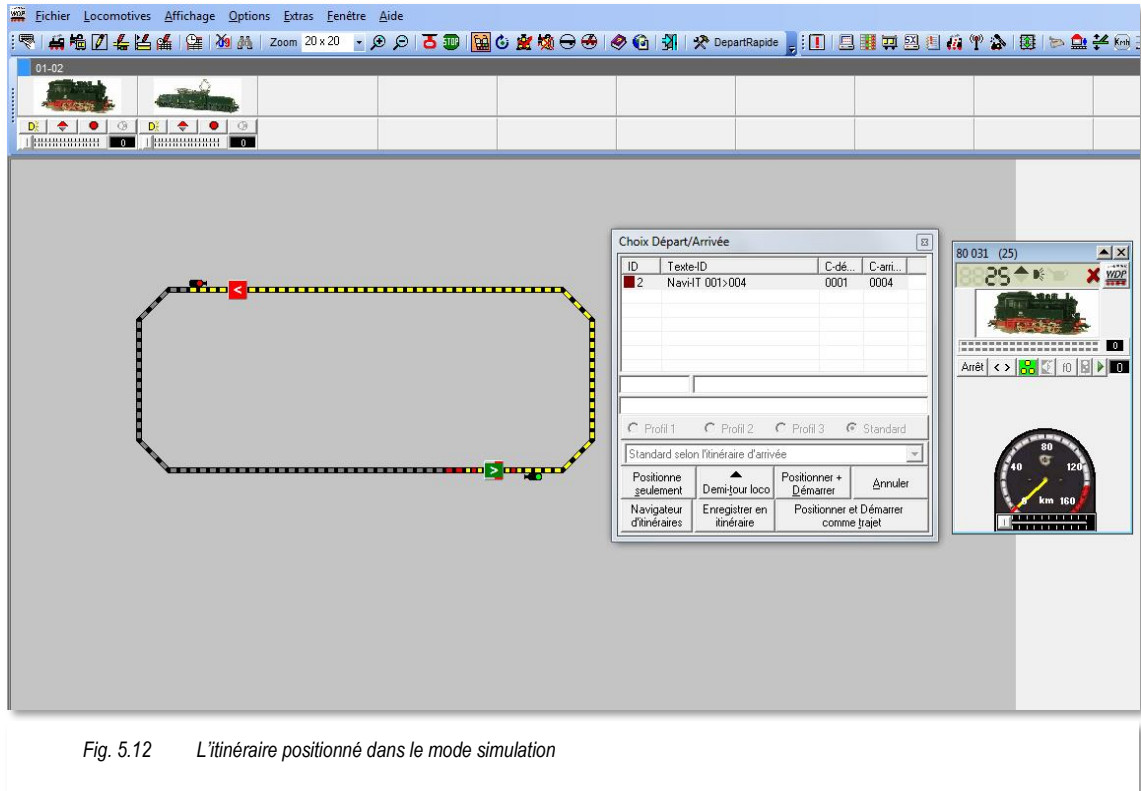


Fig. 5.12 L'itinéraire positionné dans le mode simulation

5.7 Enregistrer les itinéraires temporaires du Navigateur dans l'éditeur d'itinéraires

Si vous désirez enregistrer les itinéraires créés avec le Navigateur d'itinéraires de sorte qu'ils soient toujours disponibles, alors cliquez simplement sur le bouton du bas '**Enregistrer tous les itinéraires**' (voir la Fig. 5.12).

Après avoir cliqué sur le bouton, les données sont transférées dans l'éditeur d'itinéraires, et enregistrées durablement dans la base de données des itinéraires.

Ce guide de démarrage rapide est maintenant terminé, les autres fonctions sont expliquées en détail dans le manuel.

On vous souhaite réussites et plaisirs pour vos réalisations avec **Win-Digipet!**

Index des mots-clés

Base de données véhicules - Paramètres locomotive	14
Configuration du système	10
Configuration du système - Module de rétrosignalisation	12
Configuration du système - Système digital	10
Démarrage du programme - Nouveau projet.....	8
Démarrage du programme - Startcenter.....	7
Démarrage rapide.....	5
Démarrer la simulation	33
Direction du train	27
Documentation - F1 Aide contextuelle.....	9
Documentation - Manuel	9
Editeur de plan de voies - Choix des symboles.....	18
Editeur de plan de voies - Dessiner le plan de voies	17
Editeur de plan de voies - Saisie des accessoires magnétiques	20
Editeur de plan de voies - Saisie des cRS.....	21
Etiquette suivi de train - Nom	23
Installation	5
Itinéraire	24
Itinéraire - Signification.....	26
Itinéraire Positionnement.....	31
Navigateur d'itinéraires.....	28, 32
Navigateur d'itinéraires – Choix direction de départ	29
Navigateur d'itinéraires - Enregistrer les itinéraires	34
Piloter les trains.....	26
Positionner & Démarrer	32
Vérification des fonctions du plan de voies.....	25

