

Gebruikershandleiding

Ghoti Train 1.0.0

Inhoudstafel

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Installatie..... | 3 |
| 1.1 | De minimum systeemvereisten..... | 3 |
| 1.2 | De soorten installaties..... | 3 |
| 1.3 | De installatie van de volledige versie..... | 4 |
| 1.4 | De installatie van enkel de client..... | 5 |
| 1.5 | De installatie van enkel de server..... | 5 |
| 1.6 | De installatie van enkel de databank..... | 5 |
| 2 | De client..... | 6 |
| 2.1 | De client instellen..... | 7 |
| 2.2 | Een project en een signaalbord creëren..... | 8 |
| 2.3 | Een signaalbord tekenen..... | 11 |
| 2.3.1 | De icoontjes..... | 12 |
| 2.3.2 | Rails..... | 12 |
| 2.3.3 | Tekenen..... | 13 |
| 2.3.4 | Het signaalbord testen..... | 18 |
| 2.4 | Locomotieven toevoegen..... | 19 |
| 2.5 | Bedienen van signaalborden en locomotieven..... | 25 |
| 2.6 | Afdrukken van een signaalbord..... | 26 |
| 2.7 | Versiecontrole en informatie..... | 28 |
| 2.8 | Het ini-bestand..... | 29 |
| 3 | Server..... | 30 |
| 3.1 | Instellen van de server..... | 30 |
| 3.2 | De werking kort uitgelegd..... | 31 |

1 Installatie.

1.1 De minimum systeemvereisten.

<< Voorlopig >>

Een Pentium II 350 met Windows 95, NT4 of hoger, 32MB ram voor de client of server.

Een Pentium II 350 met Windows 95, NT4 of hoger, 128MB ram voor de client en server.

Een Pentium III 500 met Windows 95, NT4 of hoger, 256MB ram voor client, server en MySQL.

MySQL 4.1 server voor Windows als deze op dezelfde PC draait. Voor Linux als je een aparte draait moet ook gaan. Dit wordt nog getest.

Voor een manuele installatie heb je WinRAR 3.30 nodig.

1.2 De soorten installaties

- Volledige installatie:
 - Alles wordt geïnstalleerd. Dit is goed als je nog geen installatie hebt gedaan.
 - De databank wordt automatisch gekreëerd. Deze installatie kan gebruikt worden om de databank te herinitialiseren. Deze wist namelijk de al bestaande databank in MySQL.

- Client:
 - Enkel de client wordt geïnstalleerd.
 - Om deze te updaten of op een andere PC te installeren heb je deze installatie nodig.

- Server
 - Enkel de server wordt geïnstalleerd.
 - Deze installatie dient op de pc die is aangesloten op de Intellibox te worden uitgevoerd.

- Databank
 - Voer deze installatie uit op de databank-server.

1.3 De installatie van de volledige versie.

Enkel 'installGhotiTrain.exe' uitvoeren, de rest gaat vanzelf.
Controleer wel nog even de ini-files die worden aangemaakt.

Tip:

In de server is er emulatie voorzien. Zo is er geen Intellibox nodig!
Deze dient wel worden aangezet, daarna op start klikken. Anders blokkeert de server.

De eerste keer dat de client wordt opgestart, verschijnt het instellingen-venster. Controleer alles eens, druk op <OK> en herstart de client. Dit laatste moet zeker als je tussen twee databanken wisselt. Dit wordt nog opgelost.



OPGELET!!! De databank WIST alles in de database [ghotitrain] in MySQL!
Wil je enkel uitpakken, dan heb je WinRAR nodig! Dan open je database.exe hierin.

Het einde van de volledige installatie is het instellen van MySQL. Als alles hier goed verloopt, krijg je volgend scherm:

```
C:\WINNT\system32\cmd.exe
De databank aanmaken en de tabellen invoegen...
De statische data invoegen...
Gedaan!!!
Press any key to continue . . . _
```

1.4 De installatie van enkel de client.

Enkel 'installGhotiClient.exe' uitvoeren. Alleen de client wordt geïnstalleerd.

1.5 De installatie van enkel de server

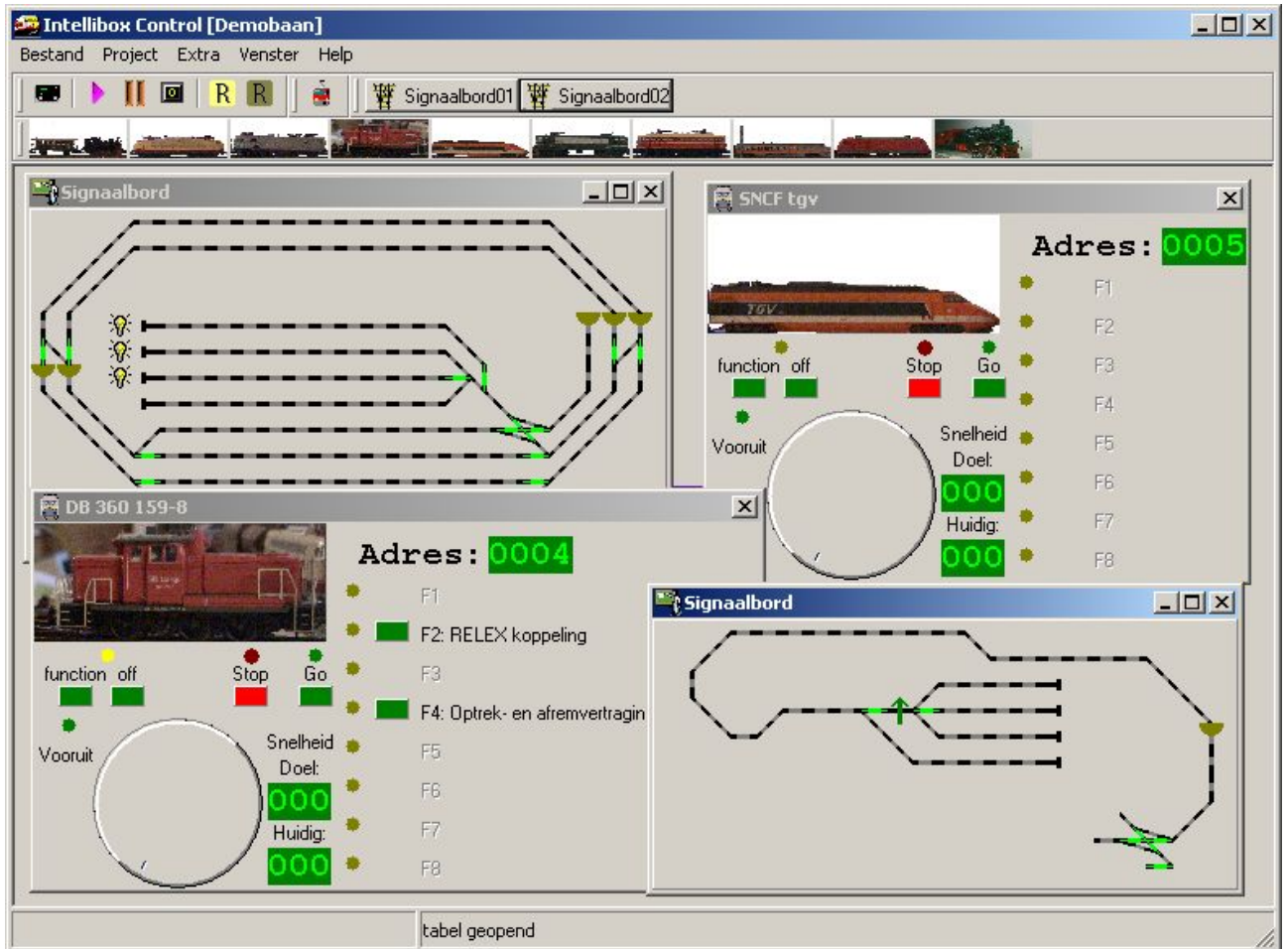
Enkel 'installGhotiServer.exe' uitvoeren. Alleen de server wordt geïnstalleerd.

1.6 De installatie van enkel de databank

- Automatisch: Start 'Database.exe'. Opgelet! Er wordt NIET om bevestiging gevraagd!
- Je kan dit bestand ook uitpakken met Winrar. Volg dan volgende stappen:
 - Als MySQL 4.1 aanwezig is, dan kan je, vanop elke aangesloten PC het volgende uitvoeren:
autocreate [hostname] [username]
enkele voorbeelden:
autocreate (Deze vraagt de default waarden te gebruiken)
autocreate localhost root (Dit is met de defaultwaarden) = de automatische installatie.
autocreate asus dbadmin (Hier staat je een connectie met MySQL op een ander PC)
OPGEPAST! Als je een recentere versie hebt, gelieve dan MySQL.exe te vervangen!
Je vindt deze in de BIN map van MySQL (vb: c:\mysql\bin).

2 De client

In het start-menu van Windows, onder programma's of programs, vind je de groep ghoti. Hier ga je naar Ghoti Train, waar je Ghoti Train Client vindt en opstart.



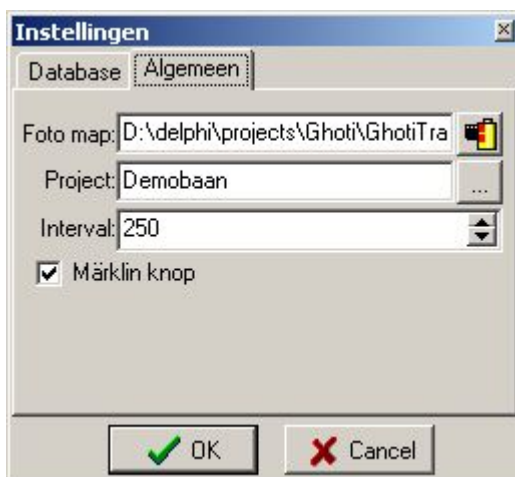
2.1 De client instellen.

Als de client de eerste keer wordt gestart, wordt het instellingen-scherm getoond. Controleer hier dat alle instellingen juist zijn. Deze zijn ook aanpasbaar in het ini-bestand (zie ook 2.8).



Het tab-blad 'Database':

- Server naam: De naam van de PC waarop MySQL staat. Localhost staat voor dezelfde PC als waar de client staat.
- Gebruikersnaam: De gebruikersnaam van MySQL. Standaard is dit root.
- Paswoord: Het paswoord van deze gebruiker.
- Unix socket: de socket-naam of nummer van de MySQL server.
- Database naam: De naam van de database van Ghoti Train. Enkel aan te passen als u de database manueel heeft geïnstalleerd en de database-naam heeft aangepast.
- Poort: De TCP-IP poort van de MySQL-server.

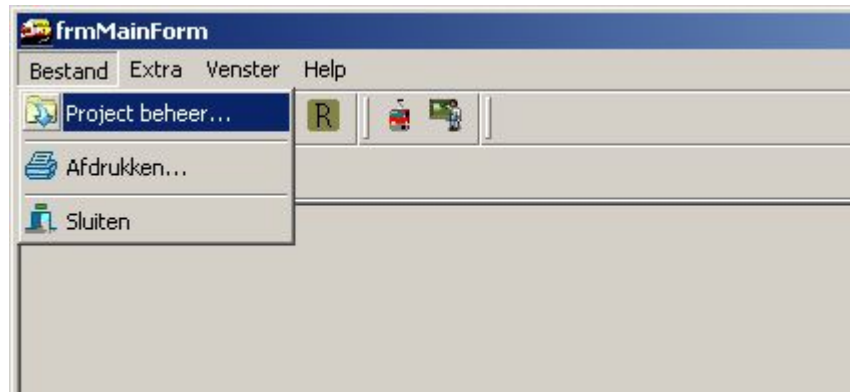


In het tab-blad 'Algemeen' vindt je het volgende:

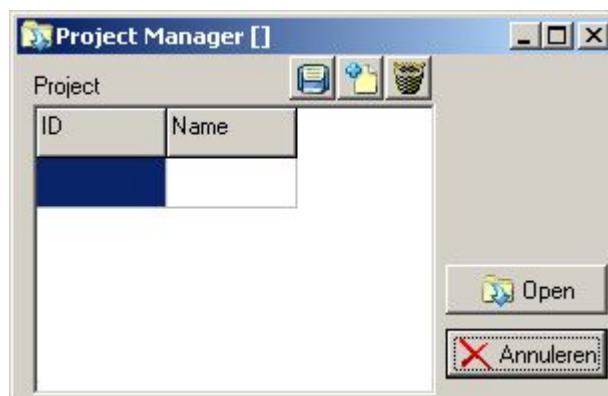
- Foto map: De map die de foto's bevat. Als je foto's kiest die hier niet staan, worden ze naar hier gekopieerd.
- Project: Het actieve project. Het is noodzakelijk dat u eerst de 'database'-tab instelt.
- Interval: Geeft het tijdsinterval in milliseconden op om het scherm te vernieuwen.
- Märklin knop: De snelheidsknop bij de locomotief-controle instellen. (zie 2.6)

2.2 Een project en een signaalbord creëren.

Als de client goed is ingesteld, kunnen we nu een project en enkele signaalborden creëren. Je gaat naar 'bestand' ⇒ 'Project beheer'...



Je krijgt het volgende scherm:



Hier staan 3 belangrijke ikoontjes.



Opslaan



Nieuw

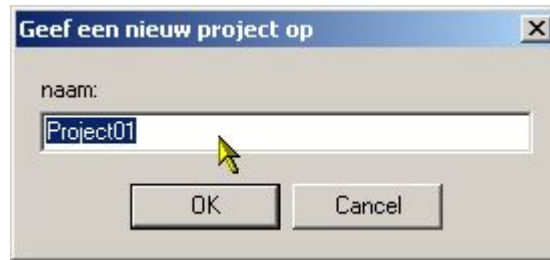


Wissen

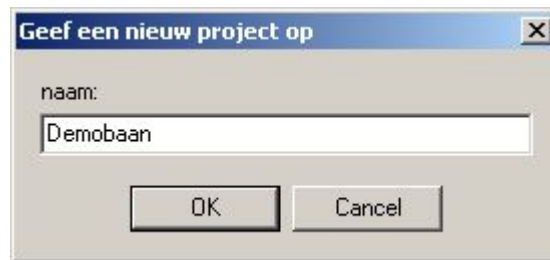
Om een nieuw project te maken, kies je dus het middenste.

Het eerste dient om een naamswijziging op te slaan en het laatste om een project te wissen.

Druk dus op het middenste knopje:



Hier kan je een naam opgeven. Vb: Demobaan.



Druk op OK , kies het project, zodat de naam ervan in de titelbalk verschijnt en druk op Open.



Je ziet dat de project-naam bovenaan in de titelbalk te voorschijn komt.
Nu gaan we een signaalbord aanmaken. Kies 'Project' ⇒ 'Nieuw' ⇒ 'Signaalbord'.



In het volgendescherf geef je een naam op. Vb: Signaalbord01



Druk op OK en je bent klaar om het signaalbord te gaan tekenen!

Er verschijnen nu op verschillende plaatsen nieuwe menu-items:

'Venster' ⇒ 'Signaalbord' ⇒ 'Signaalbord01';

'Project' ⇒ 'Aanpassen' ⇒ 'Signaalbord' ⇒ 'Signaalbord01';

Een nieuwe knoppenbalk met 'Signaalbord01'.

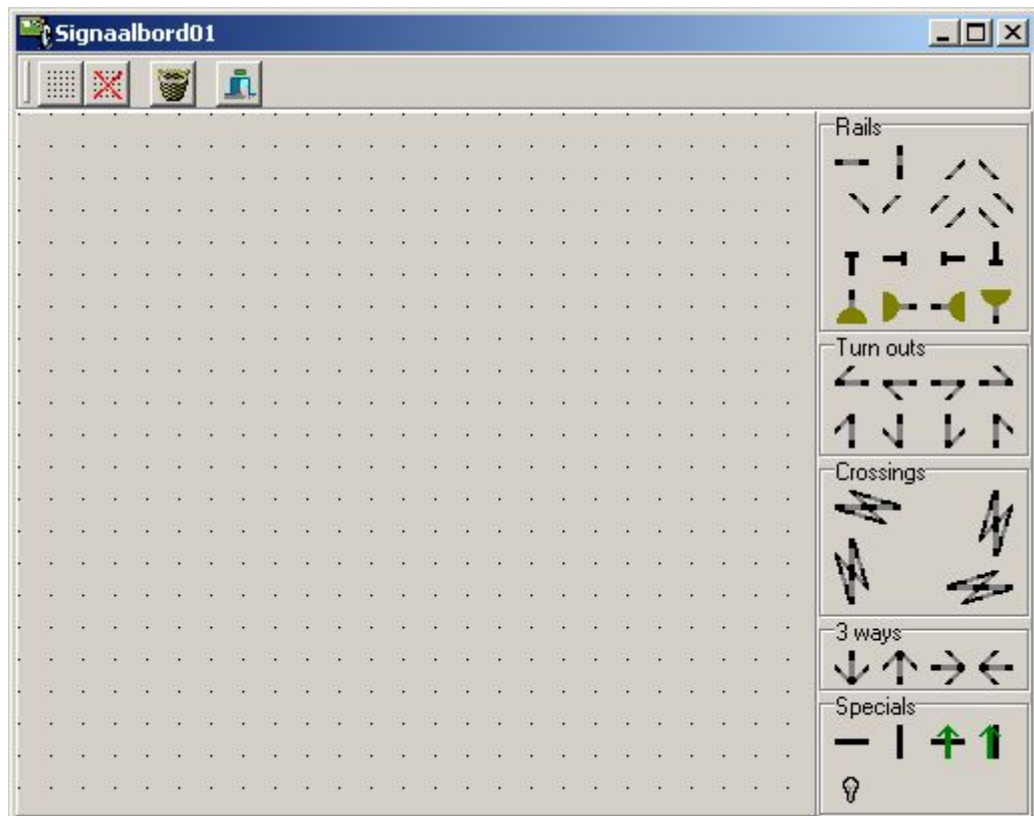
2.3 Een signaalbord tekenen.

Nu gaan we over tot het tekenen van een signaalbord.

Ga naar 'Project' ⇒ 'Aanpassen' ⇒ 'Signaalbord' ⇒ 'Signaalbord01'.



Je krijgt nu volgend scherm



Het scherm is in 3 gedeeld.

- Bovenaan vindt je 4 icoontjes.
- Rechts kun je de rails kiezen.
- Links is het tekenbord.

2.3.1 De icoontjes.



Toon grid.



Verberg grid.



Wis het volledige scherm.



Sluit het tekenbord.

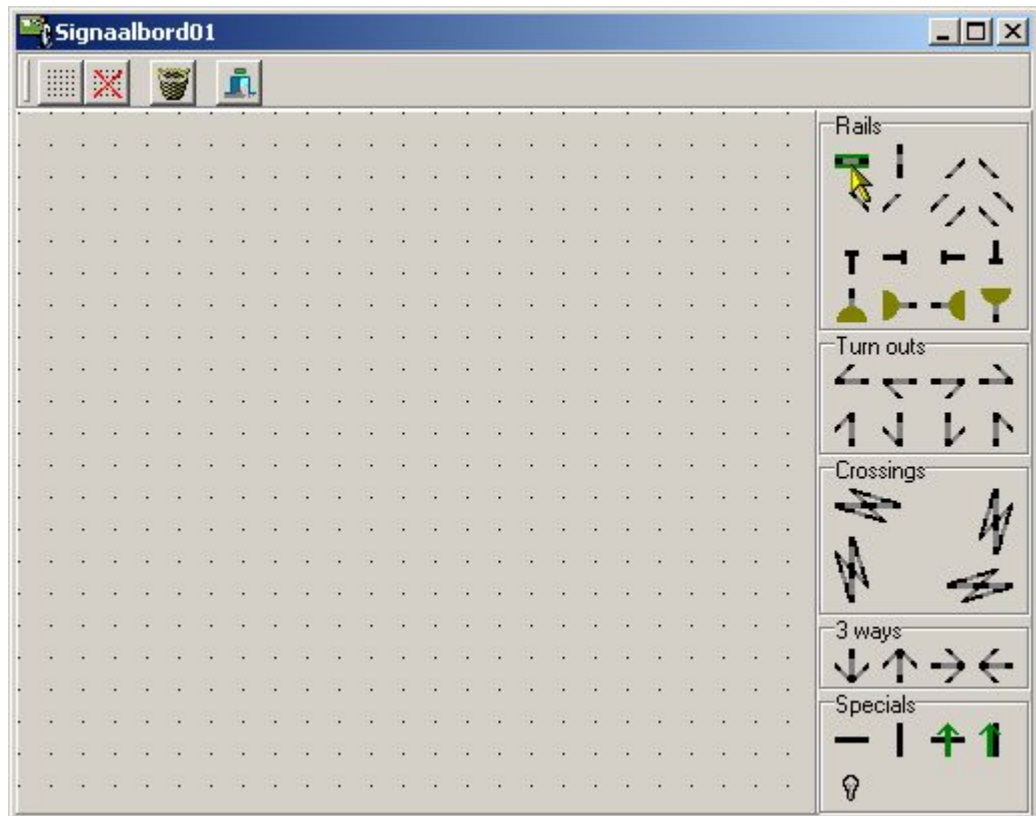
2.3.2 Rails

Dit gedeelte bestaat uit 5 groepen.

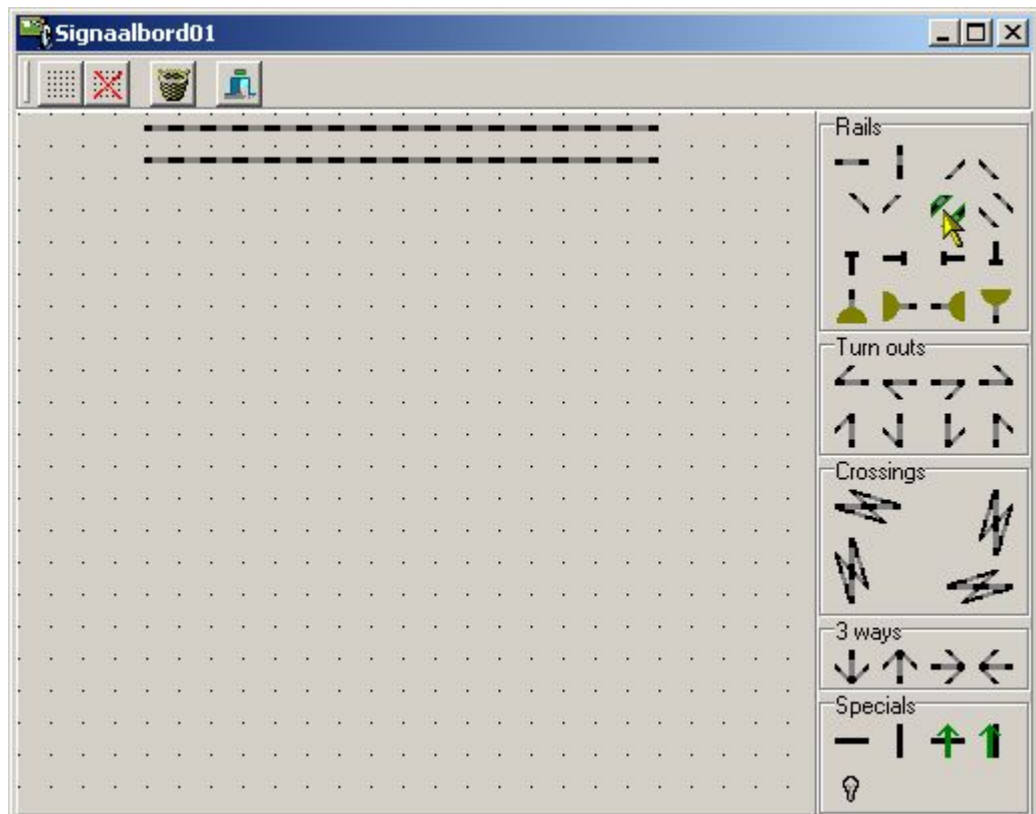
- De rails
Dit is de verzameling van gewone rechte en schuine rails, plus eindblokken en tunnels.
- Wissels
Alle wissels kan je hier vinden.
- Kruisingen
De kruisingen nemen twee vakjes in. Dit zie je hier.
- 3-weg wissels
Deze plaatsbesparende wissels kun je ook gebruiken.
- Speciale rails
Alle overige rails (momenteel contact-, ontkoppelrails en een lamp) staan hier.

2.3.3 Tekenen

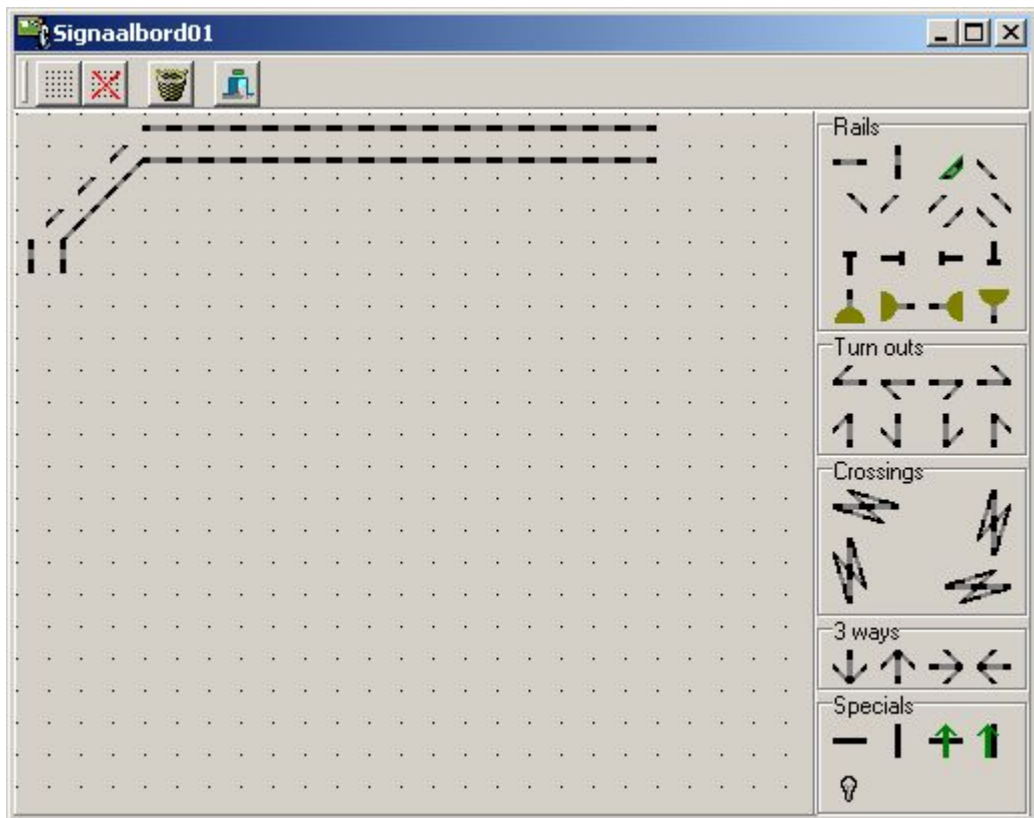
Door een rail aan te duiden, verandert de status. Klik maar een rail aan.



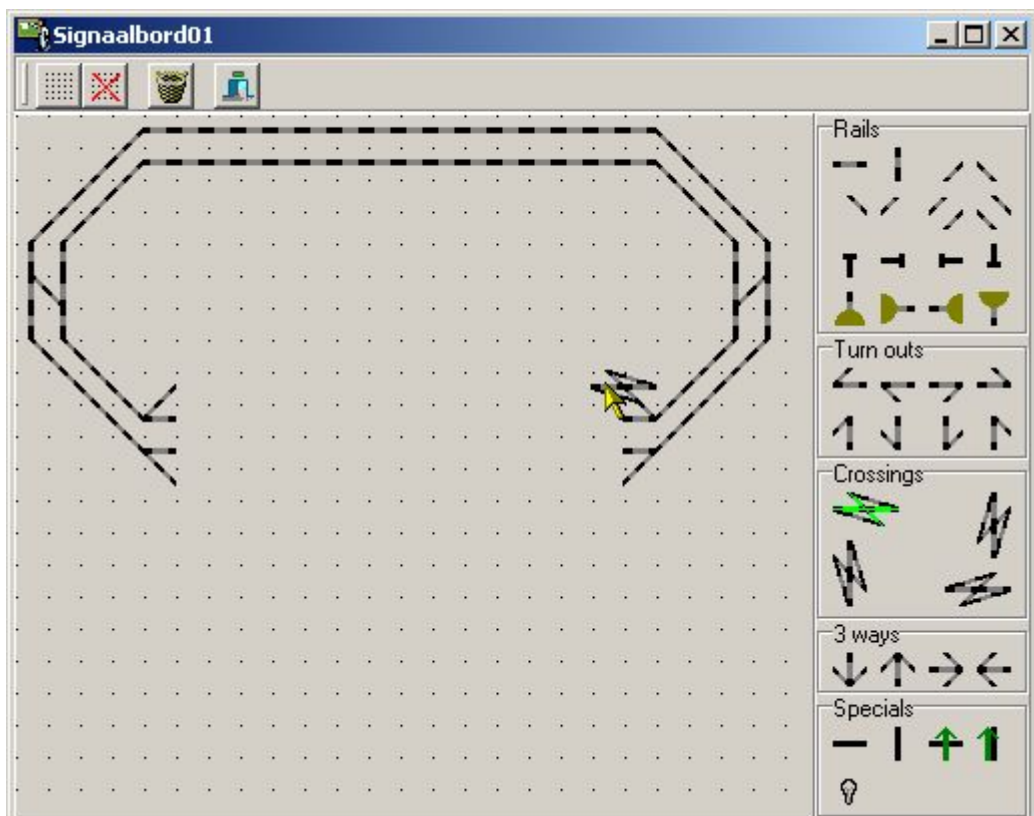
Klink nu in het tekenbord waar je de gekozen rail wenst. Een lijn, zoals hieronder, teken je rail per rail. Duidt nu de eerste dubbele schuine rail aan.



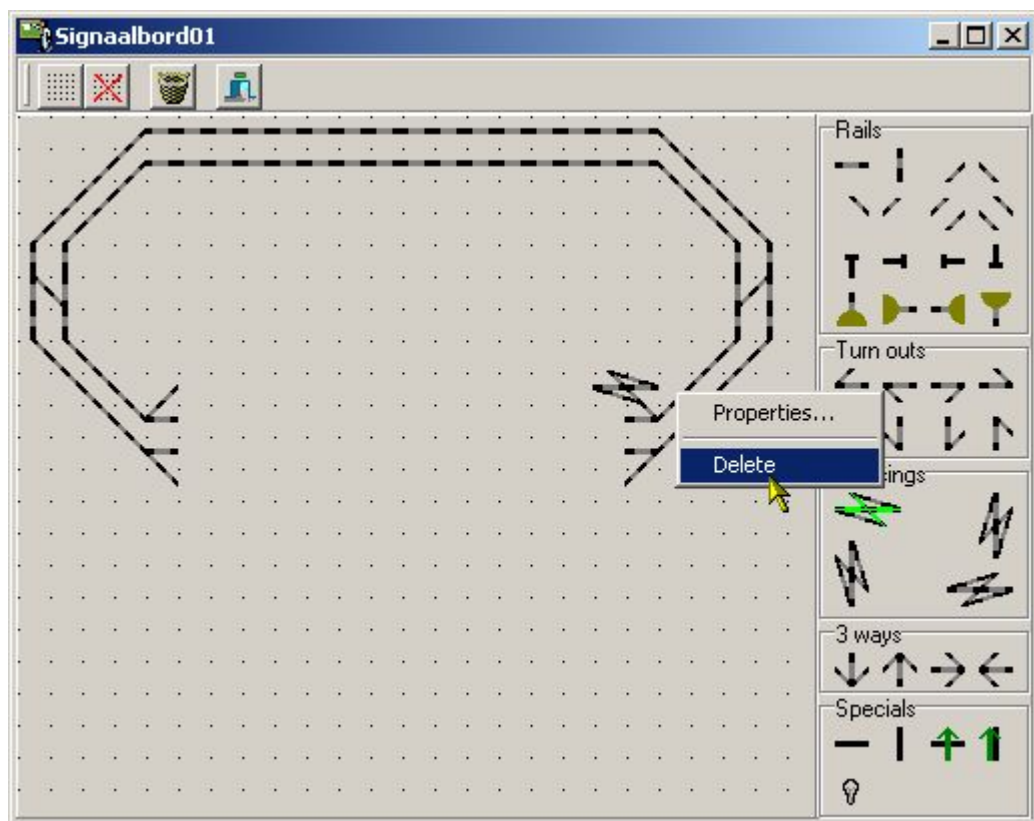
Hieronder zie je dat de onderliggende openingen al zijn opgevuld met 2 enkele schuine rails. De 4 overige (bovenste) gaten gaan nu worden ingevuld.



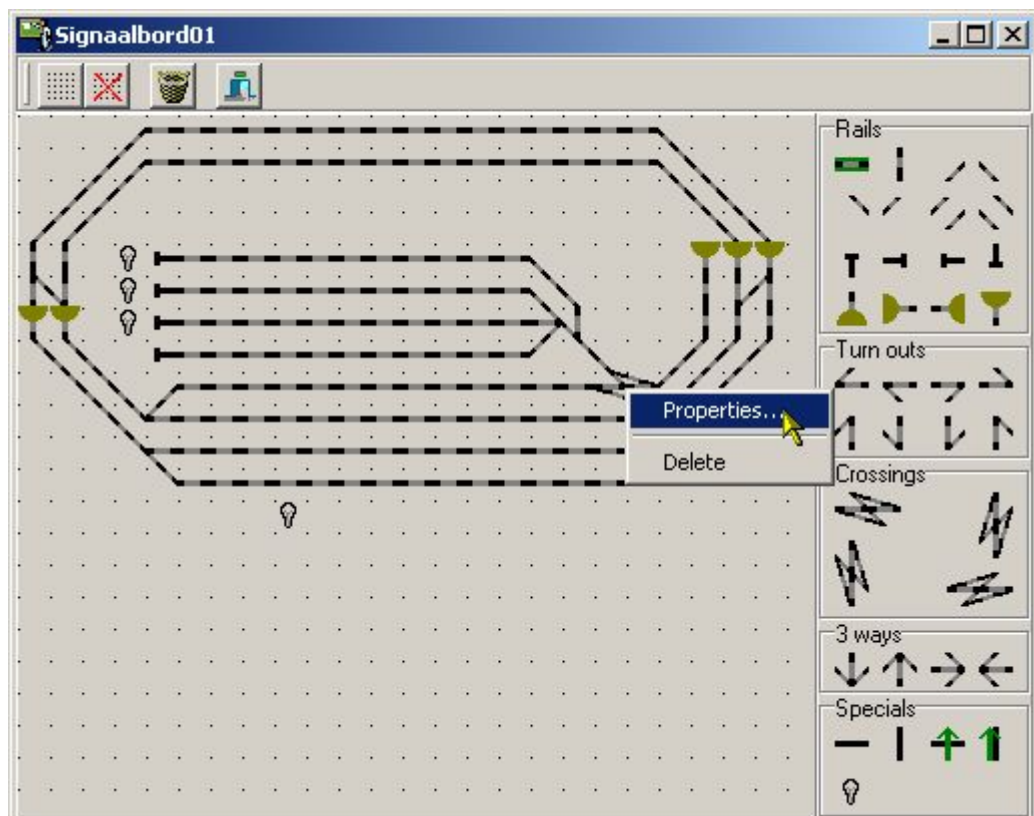
Hier hebben we enkele wisels getekend, plus een kruising. De muiscursor staat nog waar de kruising getekend werd. We zien achter de kruising een volgend probleem ontstaan. Het blok wordt al gebruikt door een enkele schuine rail.



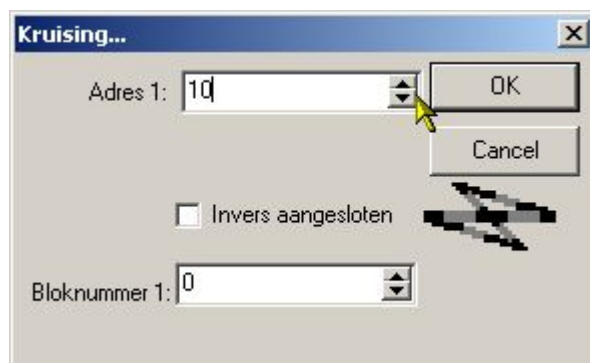
We wissen deze schuine rail en vervangen deze met een dubbele schuine rail.
Druk met de rechter muistoets op de rail die weg moet en kies 'Delete'.



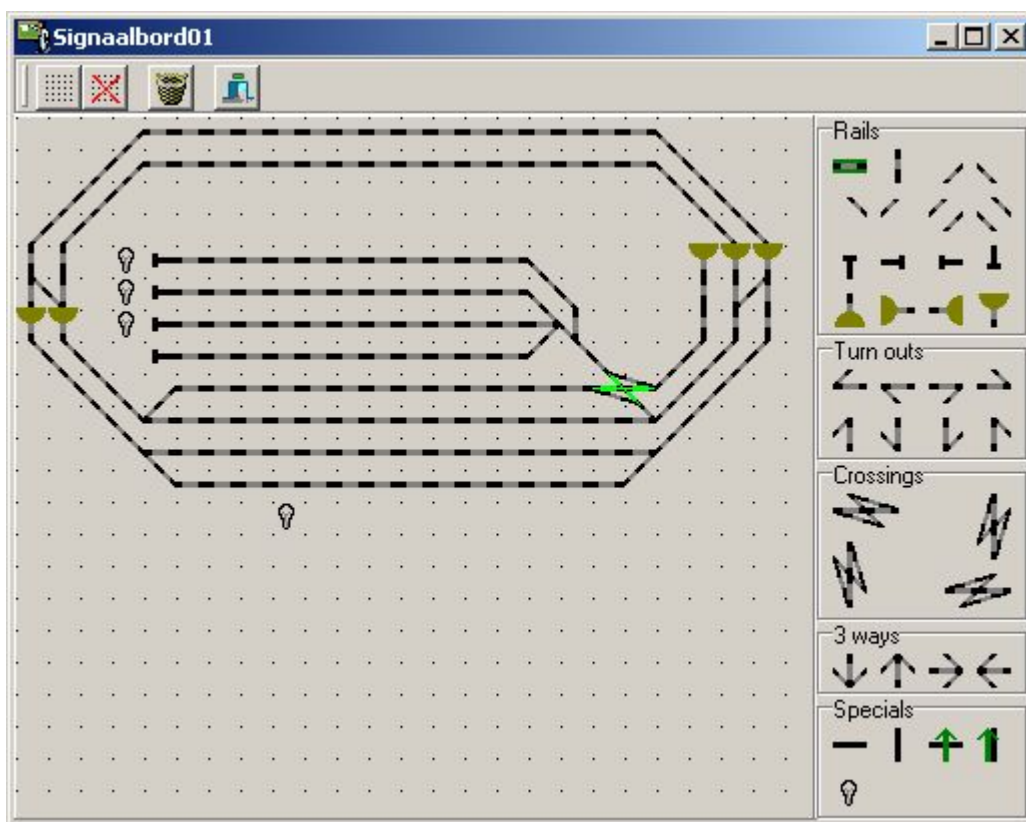
Eens alles getekend, kunnen we de wissels voorzien van adressen.
Klik hiervoor met de rechter muistoets op een wissel en kies 'Properties...'. Hier hebben we de kruising genomen.



We geven het adres in. We duiden aan dat deze eventueel invers aangesloten is en het bloknummer (Nog in ontwikkeling).

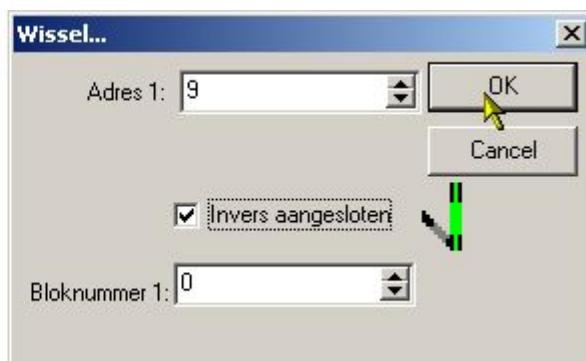
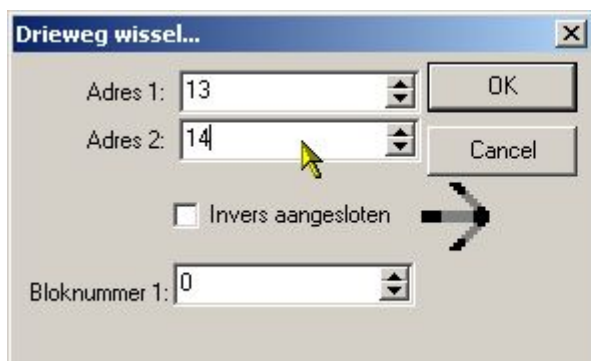


We zien dat de kruising nu een weg aanduidt, namelijk rechtdoor.

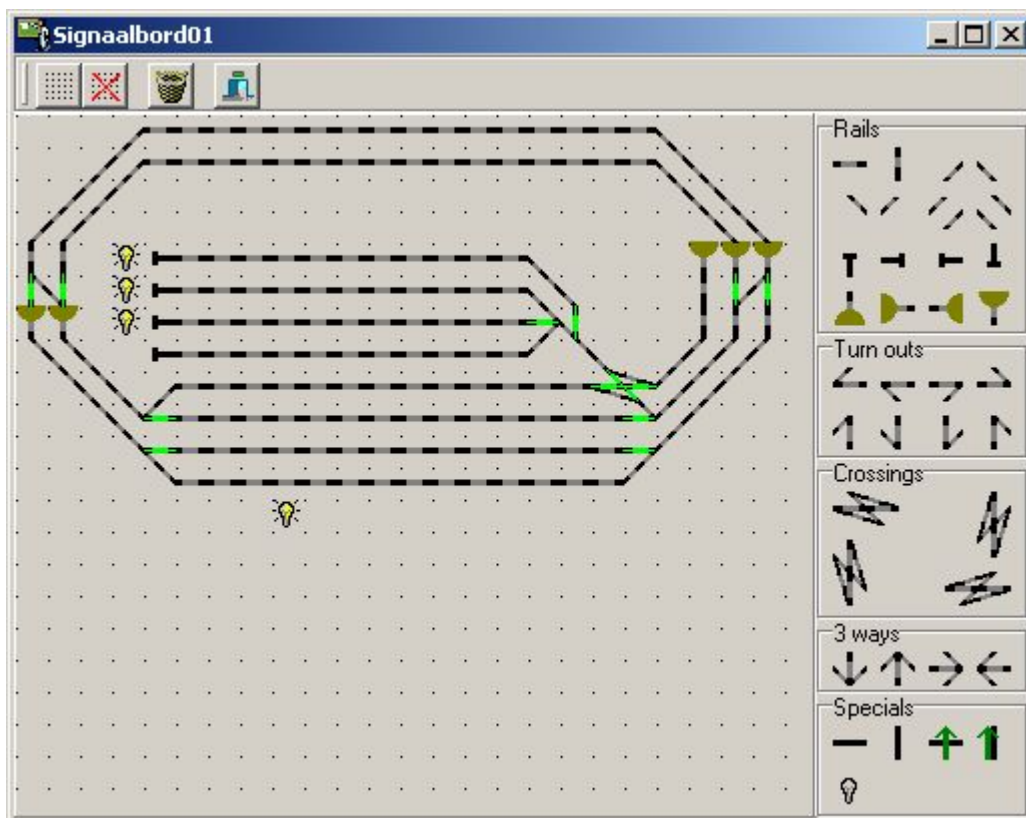


We geven alle parameters mee aan elke wissel.

Hieronder vindt u een voorbeeld voor een 3-weg wissel en de wissel ervoor (deze moet geïnverteerd worden).



Zo, afgewerkt. Druk nu op de sluiten-knop.



Uiteraard klikken we op 'Ja' of 'Yes'.



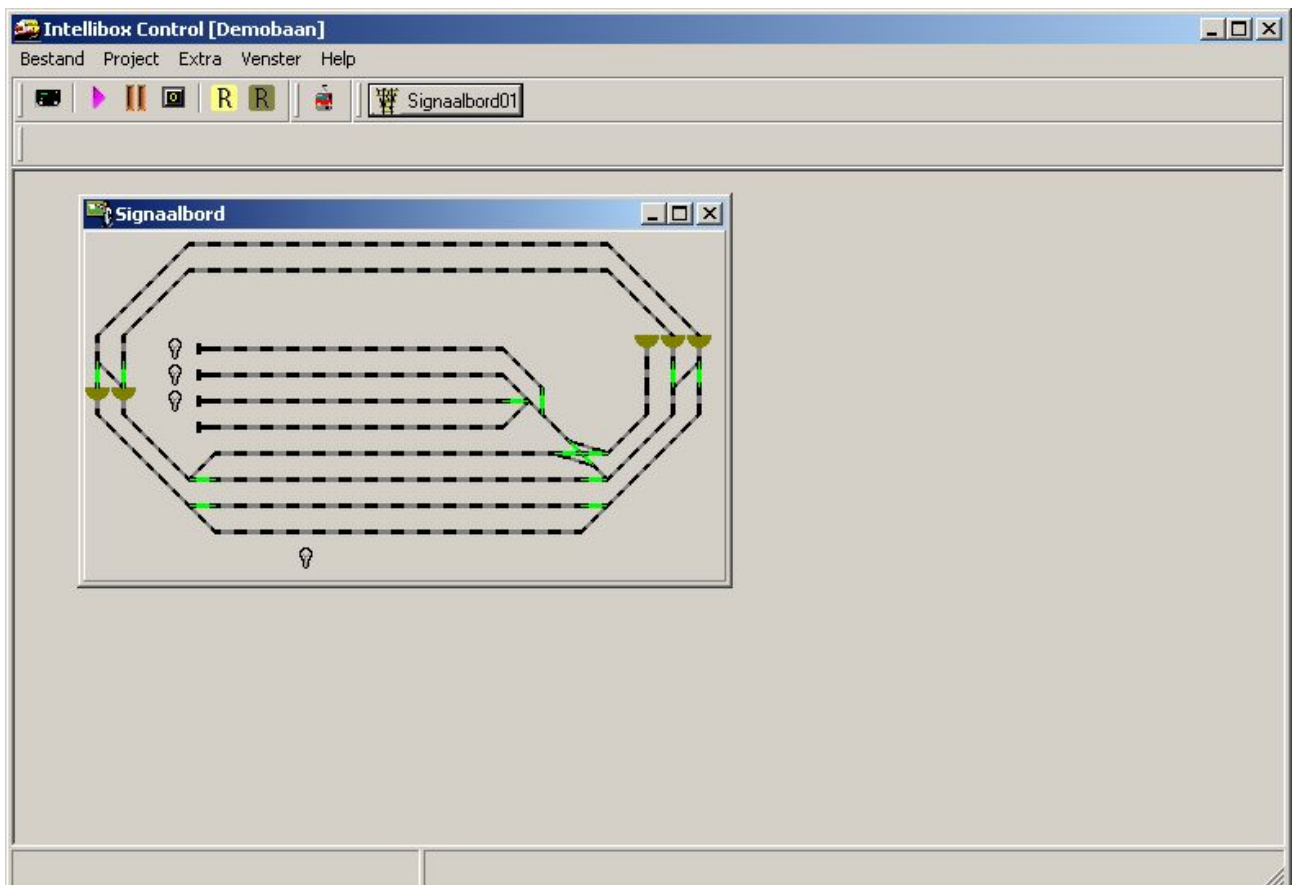
Het tekenen is nu afgelopen. Nu kunnen we het scherm tonen en uittesten.

2.3.4 Het signaalbord testen.

Druk op de knop in de knoppenbalk met de naam van het nieuwe signaalbord erop, of kies 'Venster' ⇒ 'Signaalbord' ⇒ 'Signaalbord01'.

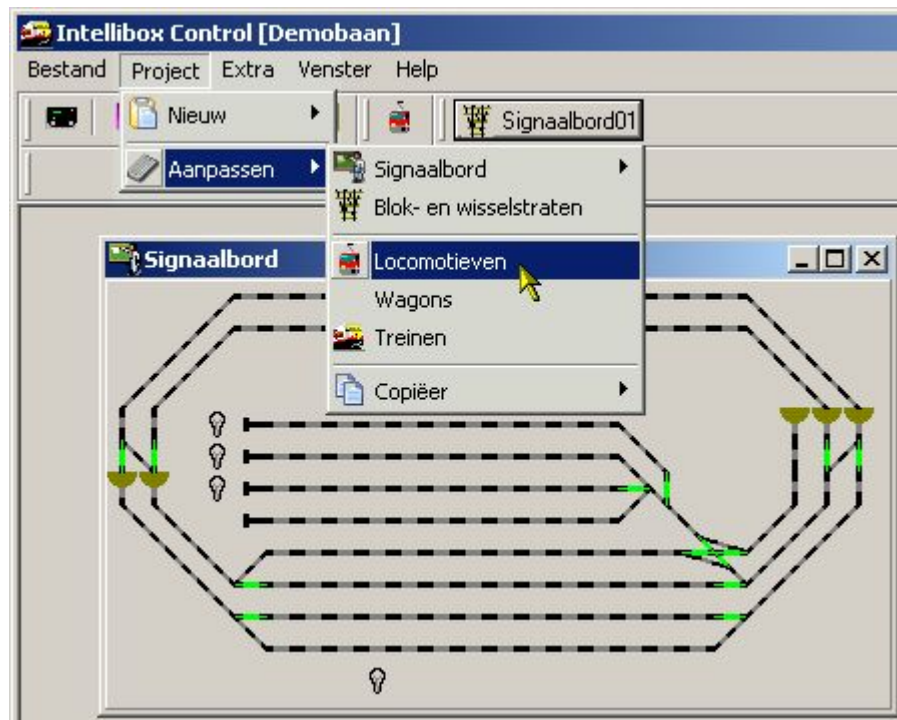


Hier zie je het signaalbord. Als je nu klikt op een wissel, dan wordt dit doorgestuurd naar MySQL, waarna de server het commando uitvoert.

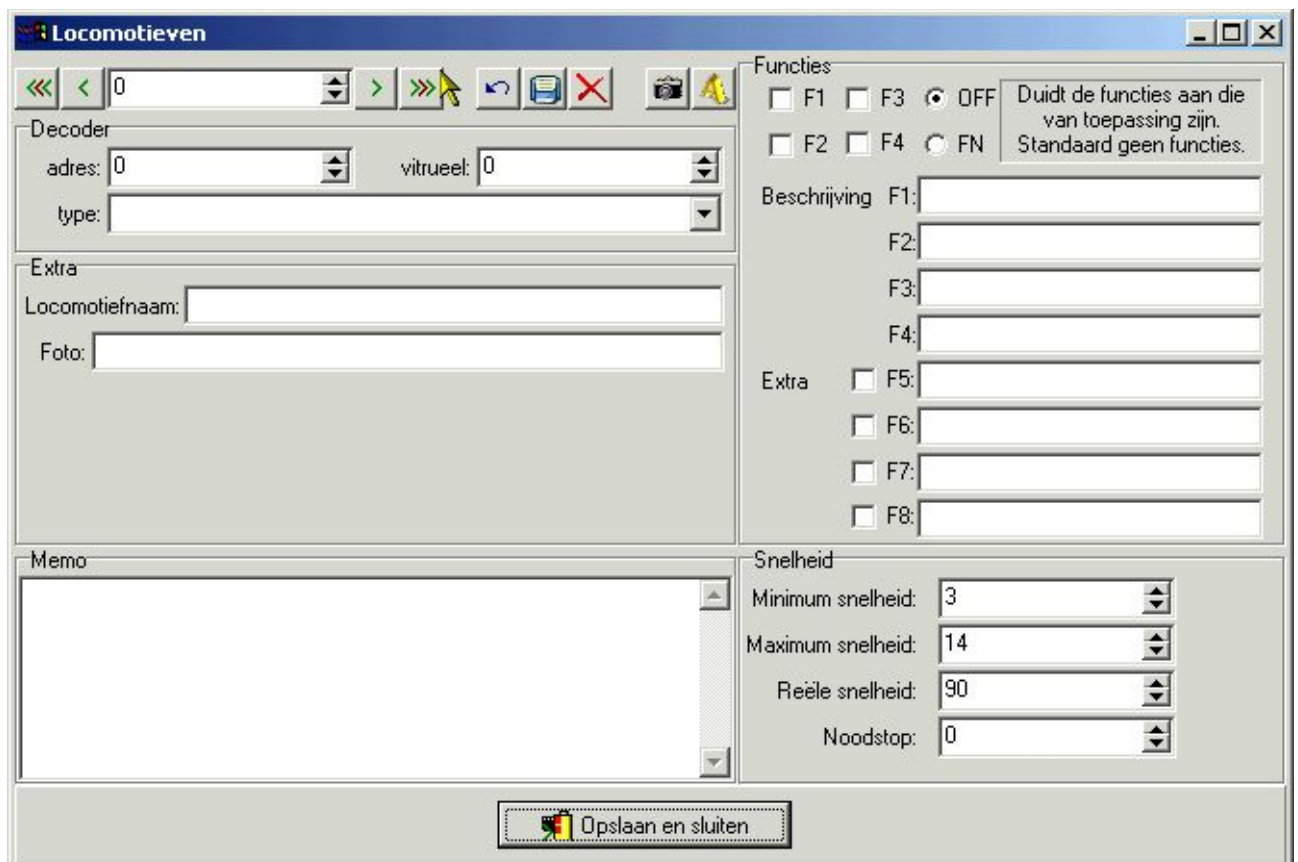


2.4 Locomotieven toevoegen.

Nu gaan we locomotieven toevoegen. Klik hiervoor op 'Project' ⇒ 'Aanpassen' ⇒ 'Locomotieven'



Een snelle kijk op het scherm leert ons dat er veel gegevens gevraagd worden.



- De knoppenbalk



Eerste locomotief in de lijst.



Vorige locomotief in de lijst.



Volgende locomotief in de lijst, nieuwe locomotief als de laatste zichtbaar is.



Laatste locomotief in de lijst.



Maak wijzigingen ongedaan van de actieve locomotief.



Sla locomotief op.



Verwijder locomotief uit de lijst.



Haal een bitmap op. Als deze niet op de standaard plaats staat, wordt deze gecopiëerd.



Haal de naam uit de bitmap en gebruik deze als naam voor de locomotief.

- Decoder

Hier geef je het decoder-adres, het eventuele virtuele adres en het decodertype in.

De adressen kunnen van 1 tot 9999 gaan.

Om aan te duiden dat er geen virtueel adres is, geeft u 0 in.

Het type decoder moet ook ingesteld worden.

Dit is een overzicht van de verschillende types:

- MotorolaOld
- MotorolaNew
- DCC14
- DCC27
- DCC28
- DCC28DAC
- DCC128
- DCC128DAC
- Selectrix

Zie de gebruikershandleiding van de intellibox om het verschil te weten tussen deze, en hoe je kan weten welk type uw loc heeft.

- Extra

De naam en de bitmap van de locomotief geef je hier in.

De naam is verplicht. Deze kan eenvoudig uit de bitmap-naam worden gehaald.

De bitmap kan je ophalen met het bovenstaande knopje met het fototoestel, waarna je op de A-knop drukt, zodat de naam wordt ingevuld.

- Memo

Hier kan je commentaar ingeven. Voorbeelden zijn: Merk, anecdote, aankoopdatum,...

- Functies

Je kan maximaal 8 functies ingeven, plus aanduiden of deze locomotief koplampen heeft.

Hier stel je in dat deze functies aanwezig zijn, dus niet dat deze aan moeten staan!

Je kan ook voor elke functie een beschrijving geven, ten minste als je deze hebt aangeduid.

- Snelheid

Een locomotief heeft verschillende belangrijke snelheden.

Zo heb je de reële snelheid. Dit is de maximum snelheid die het grote voorbeeld kan halen.

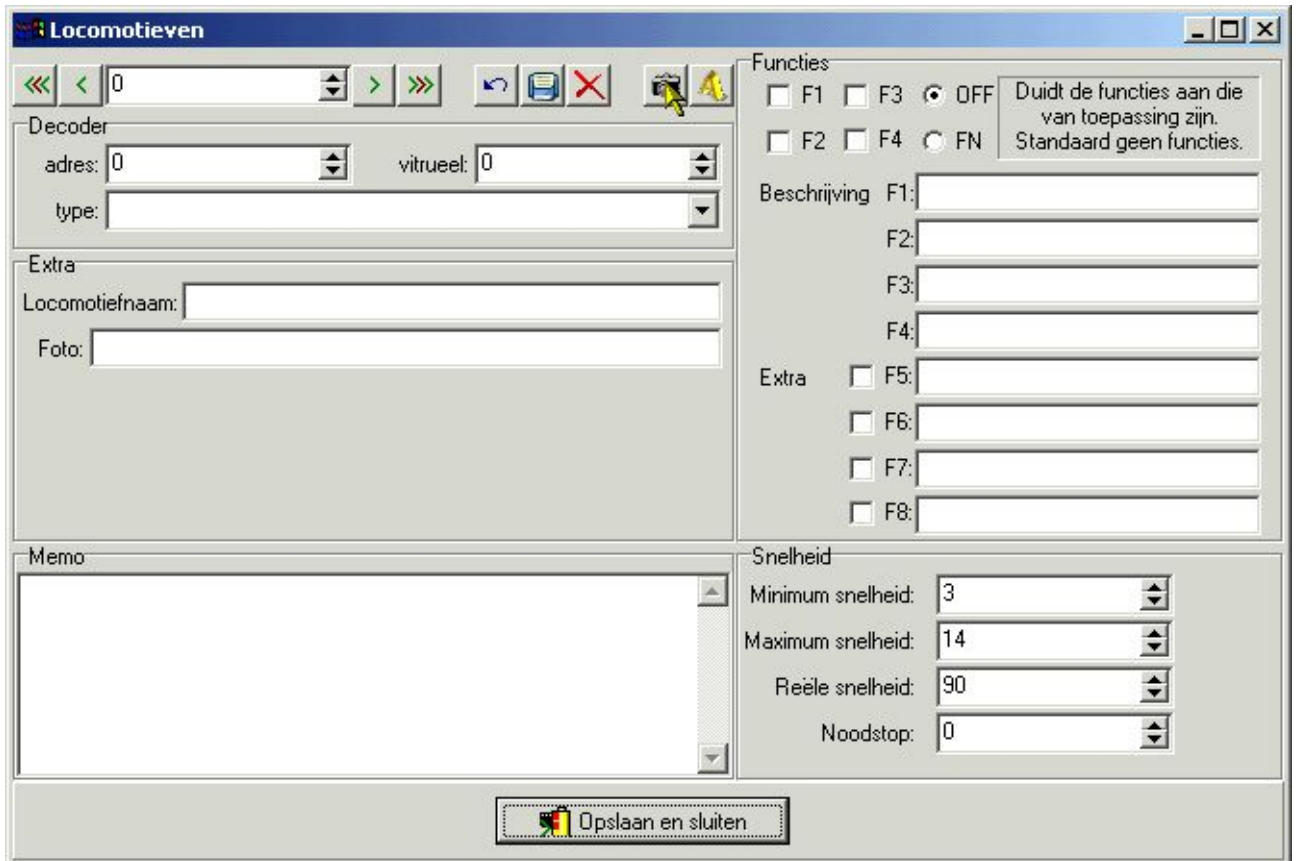
De minimum snelheid is de snelheid waarmee de loc moet rijden. Dit wordt ingegeven in decoder-stappen.

De maximum snelheid is de maximale decoder-stap die de loc mag rijden.

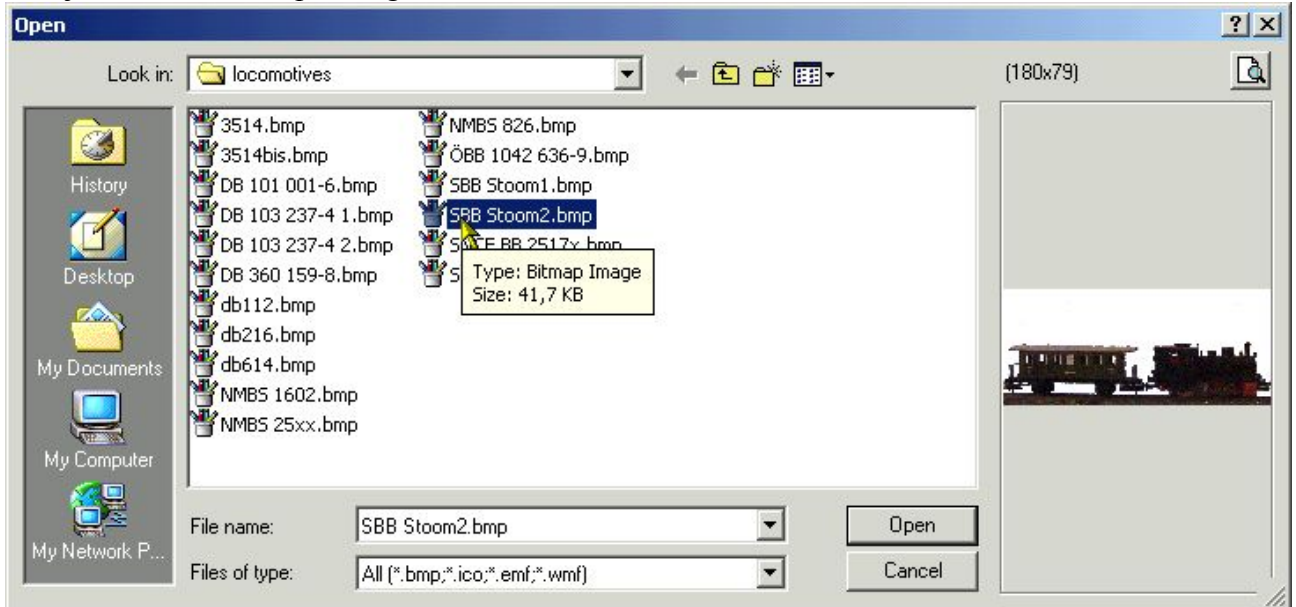
Deze twee zijn interessant voor locs die onder een bepaalde decoderstap niet vooruit gaan en/of boven een bepaalde decoderstap te snel rijden en dus uit de bocht vliegen.

Als laatste is er de Noodstop. Deze is de decoderstap die de decoder als noodstop ziet.

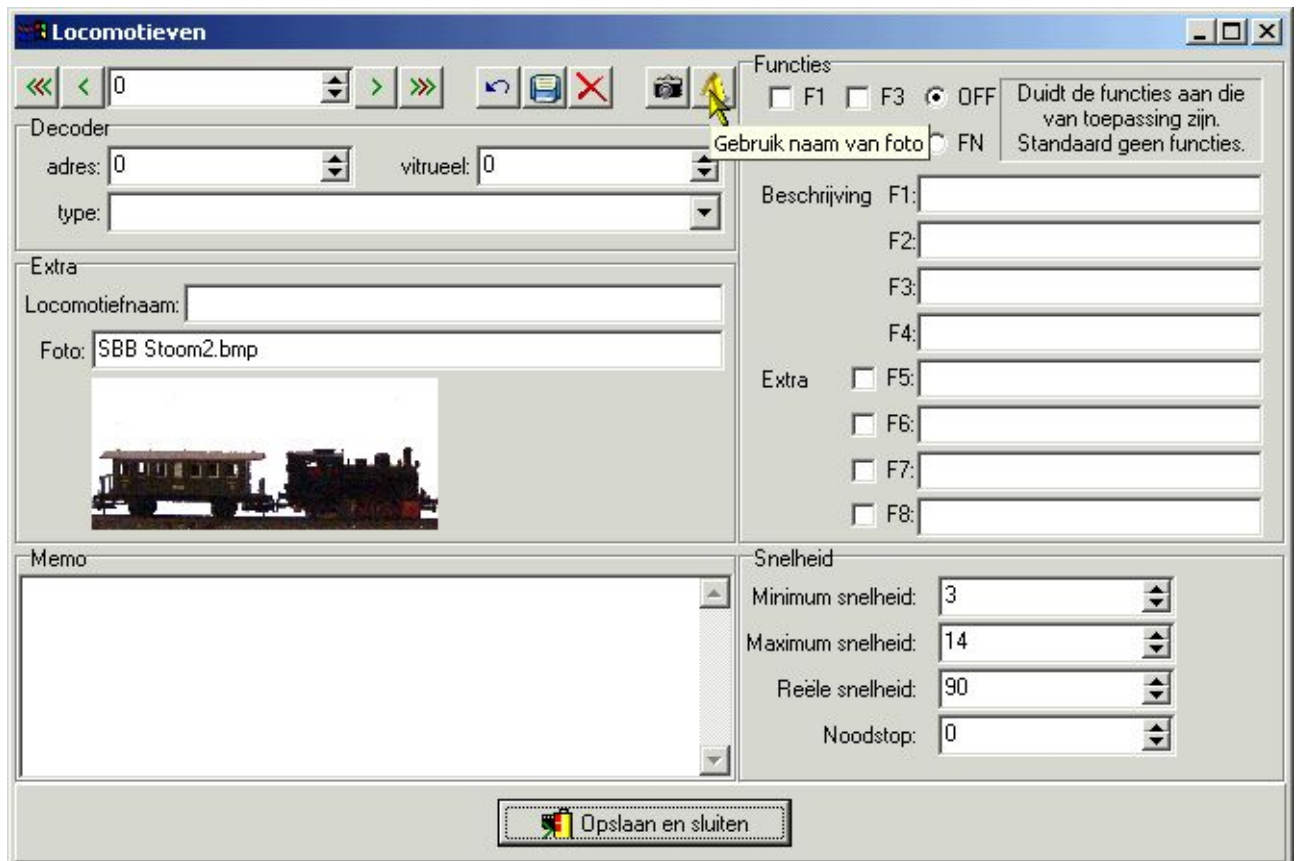
De eerste stap die je neemt is het ophalen van een bitmap.



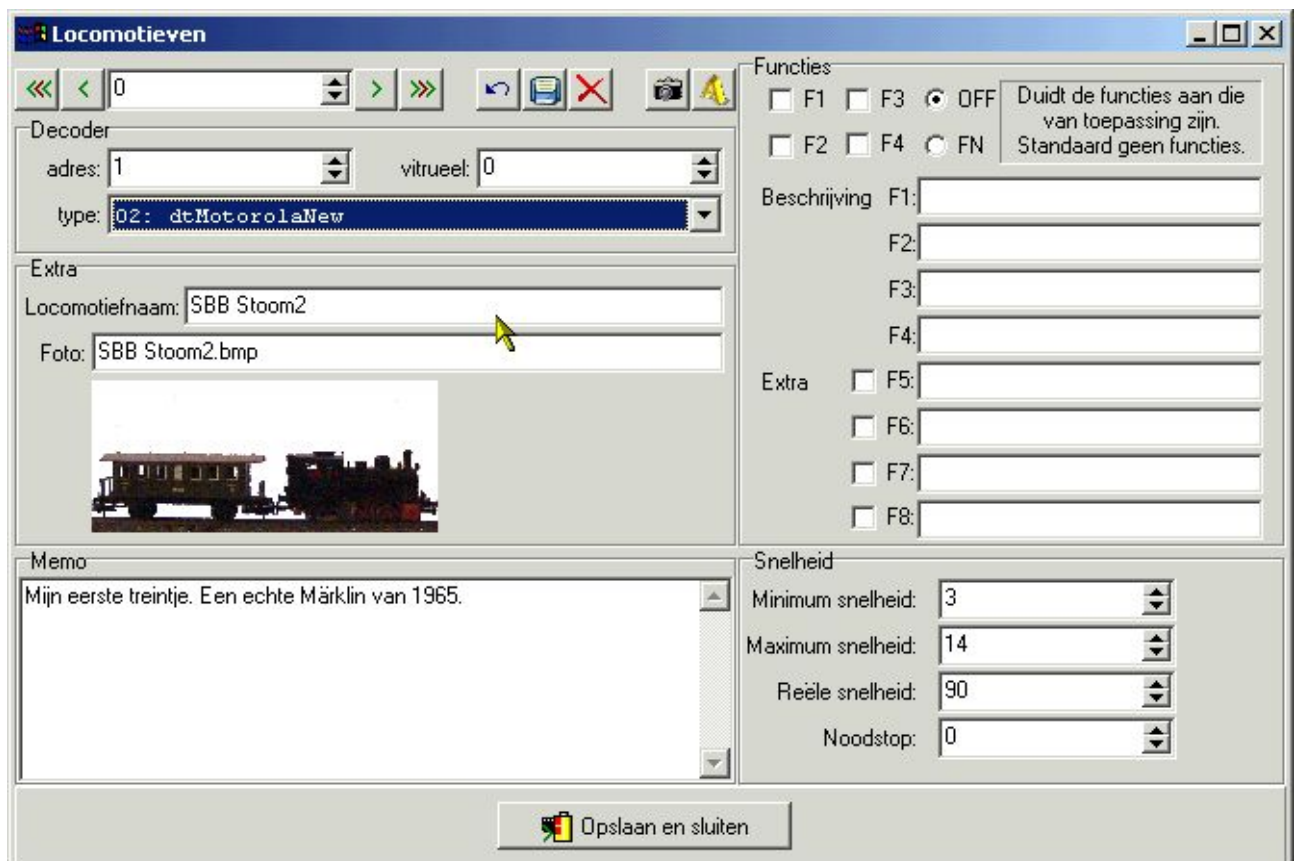
Er zijn al enkele bitmaps meegeleverd.



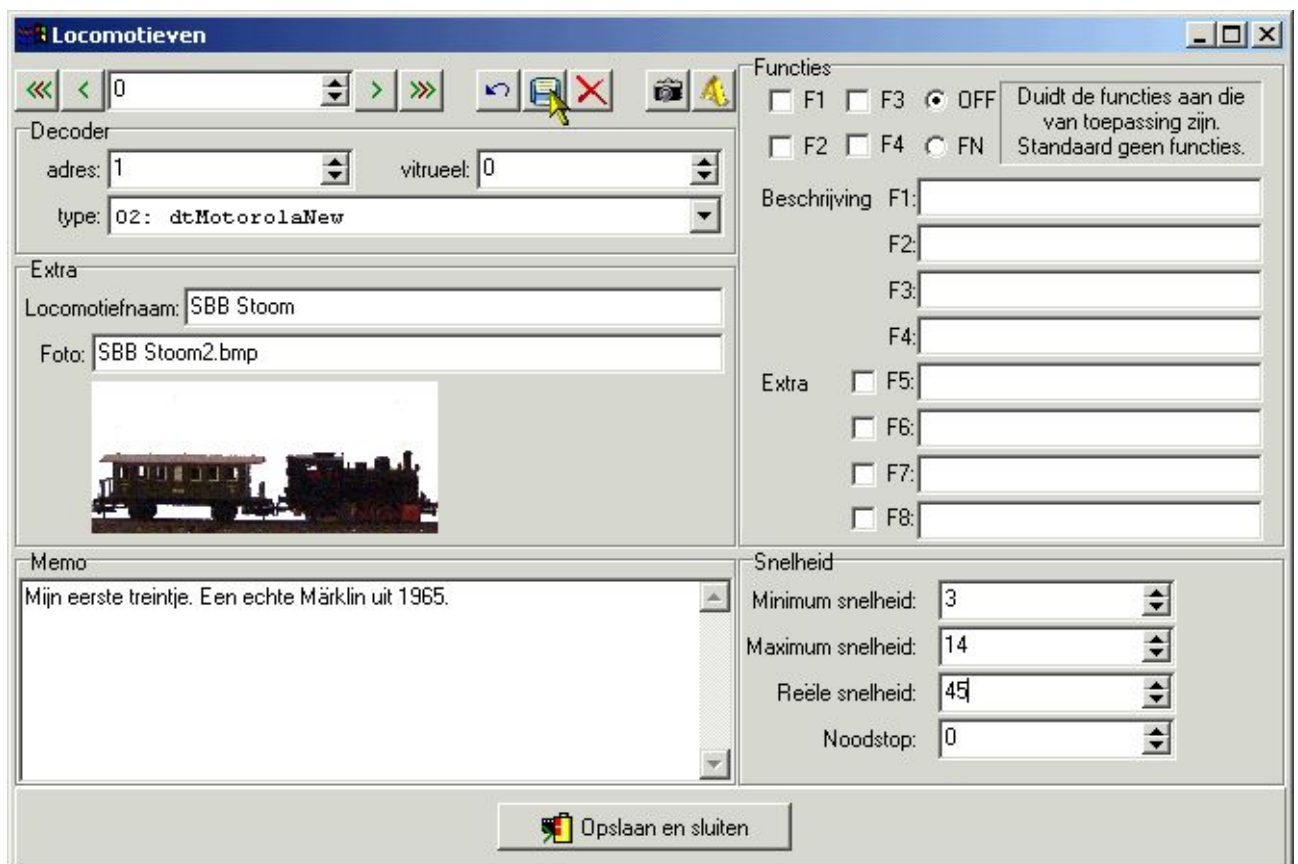
Nu halen we er de naam uit.



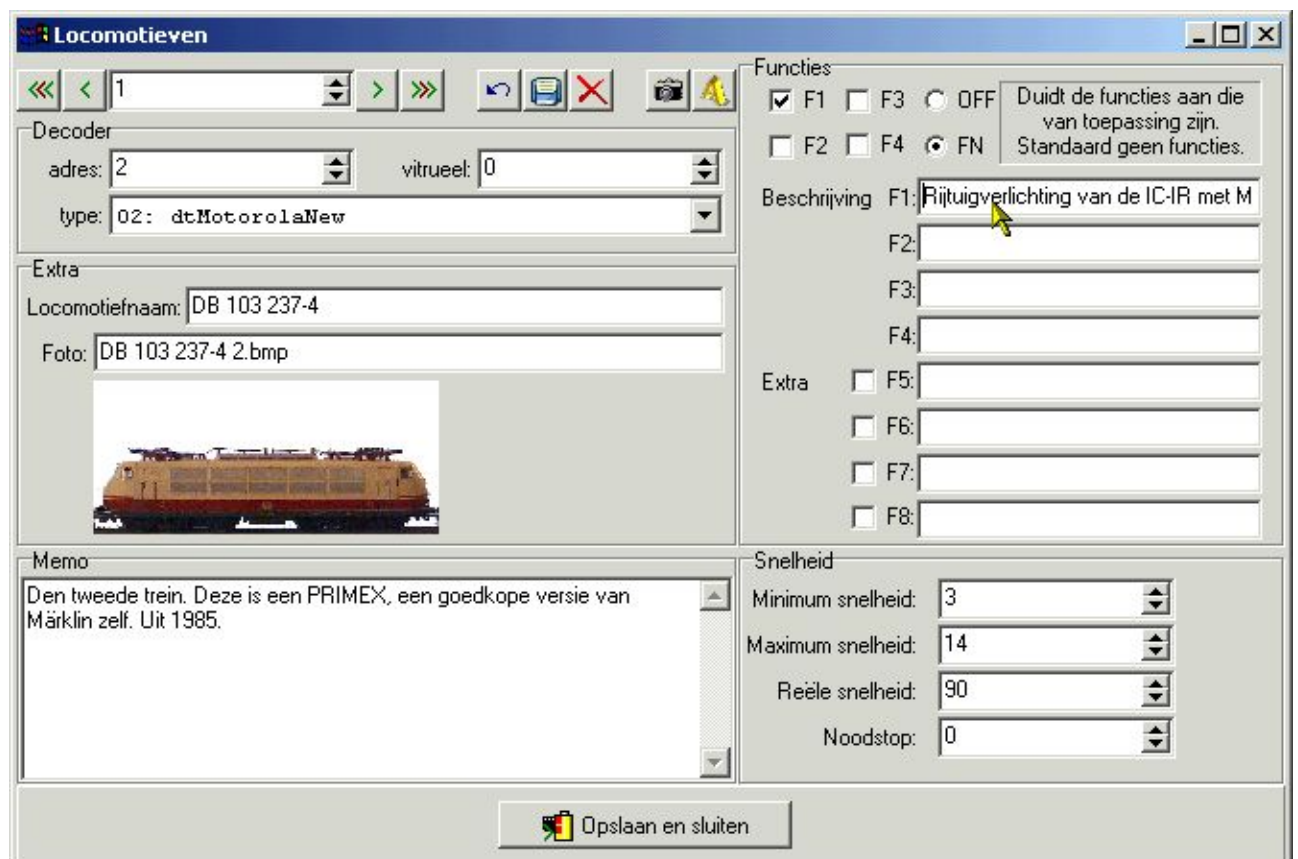
Pas eventueel de naam aan, geef het adres en het decodertype in.



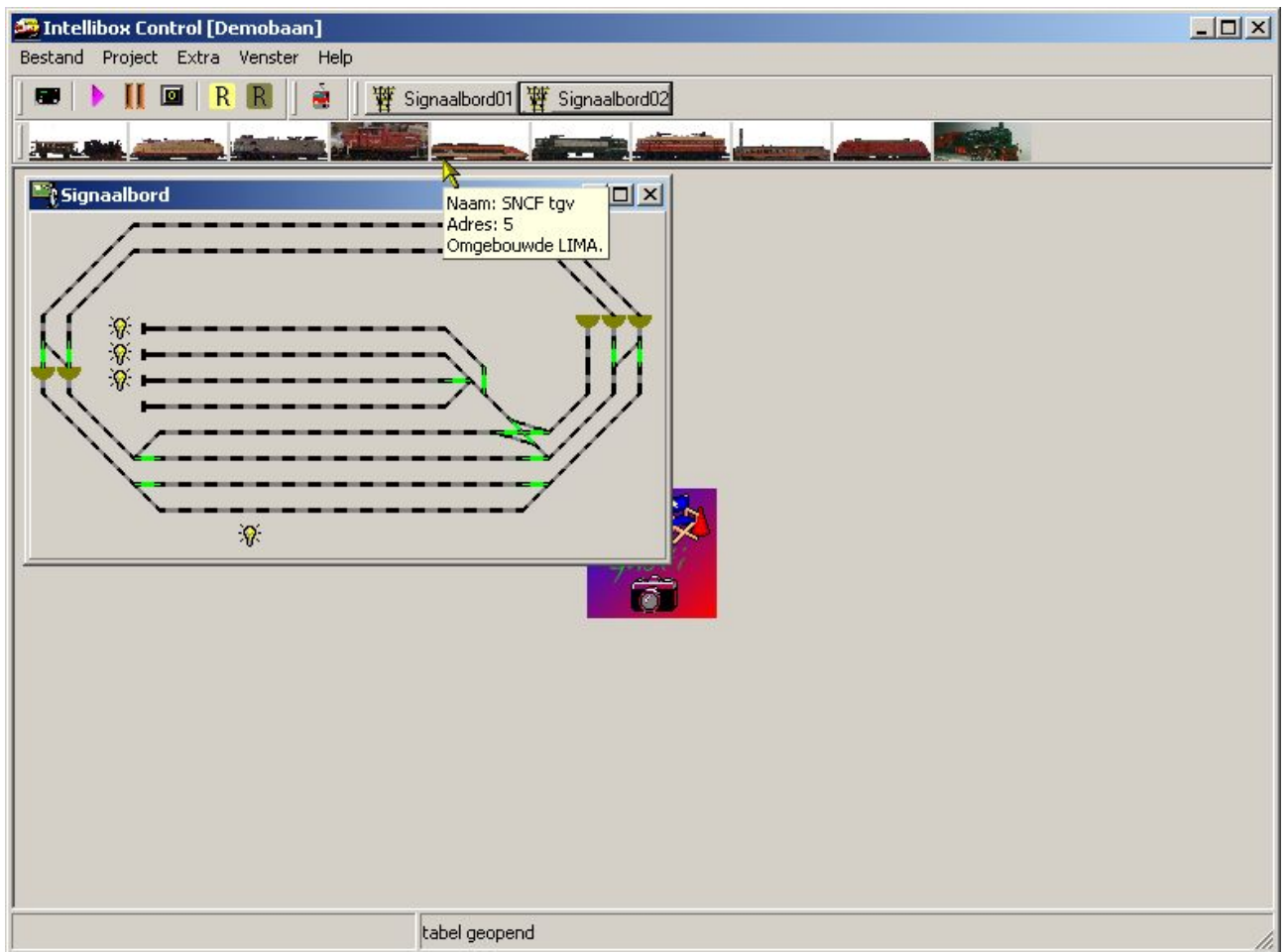
Nog een memotje en we slaan deze loc op.
In dit voorbeeld is een loc gebruikt die geen functies heeft.



Een voorbeeld van een loc met functies. FN en F1 aangeduid, dus deze kunnen bediend worden.



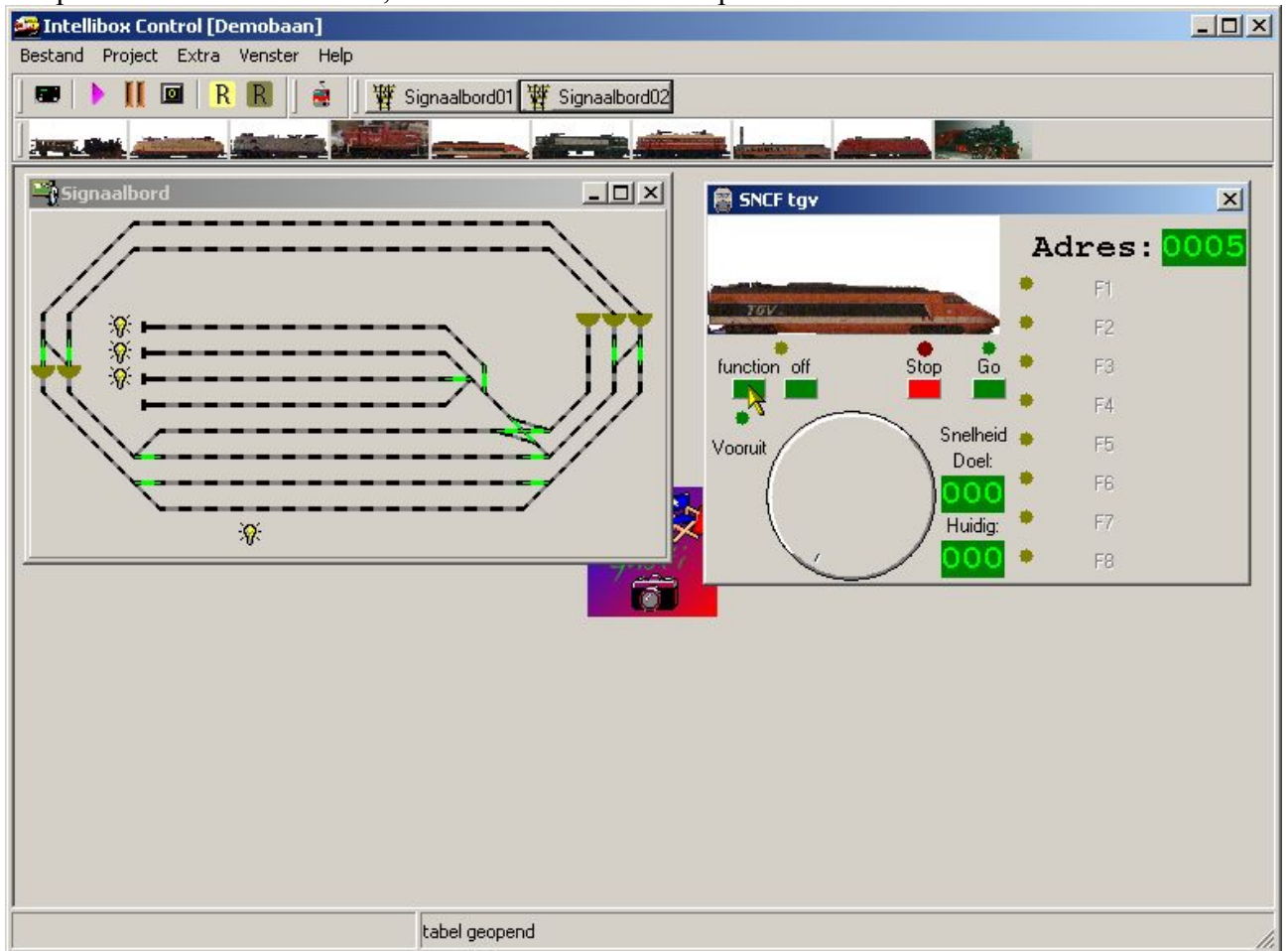
Als alle locomotieven zijn ingegeven, druk dan op 'Opslaan en sluiten'.
Je ziet de hele reeks locomotieven bovenaan verschijnen.



Zoals je ziet komt er een korte inhoud van de loc als je met de muiscursor erover gaat.

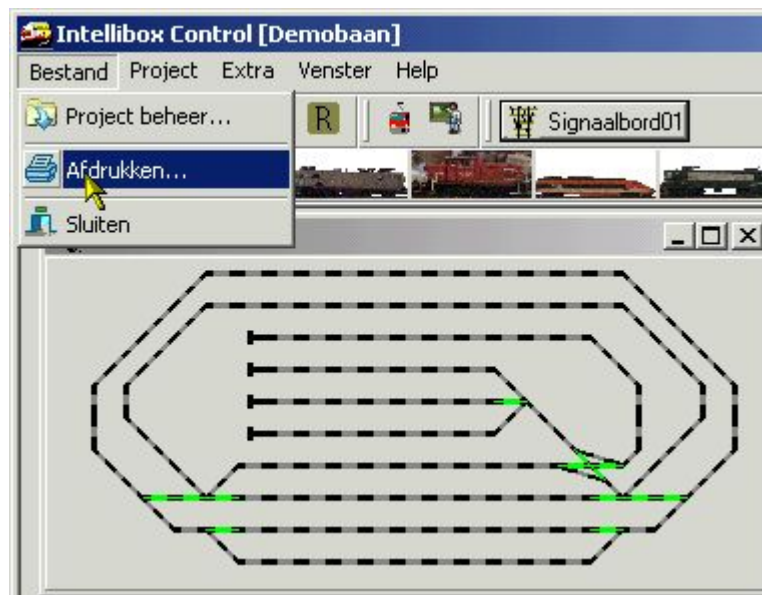
2.5 Bedienen van signaalborden en locomotieven.

Je opent enkele locomotieven, door er een enkele keer op te klikken.



Nu kan je op een wissel klikken, of de verlichting van een loc aanzetten, een loc versnellen,...

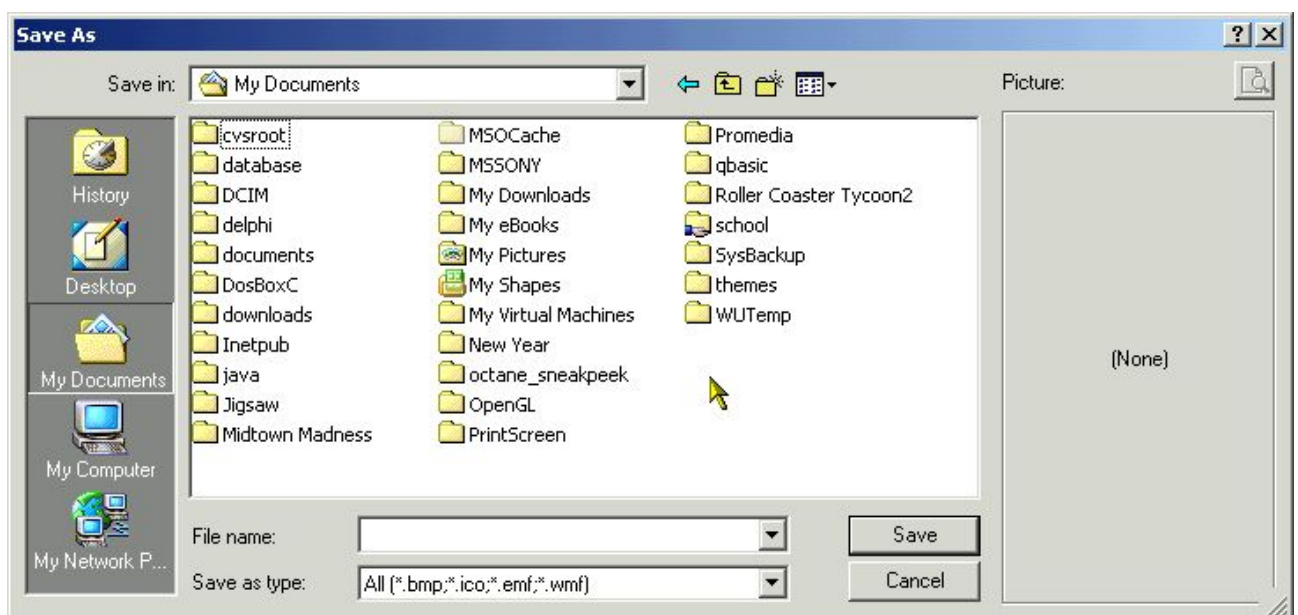
2.6 Afdrukken van een signaalbord.



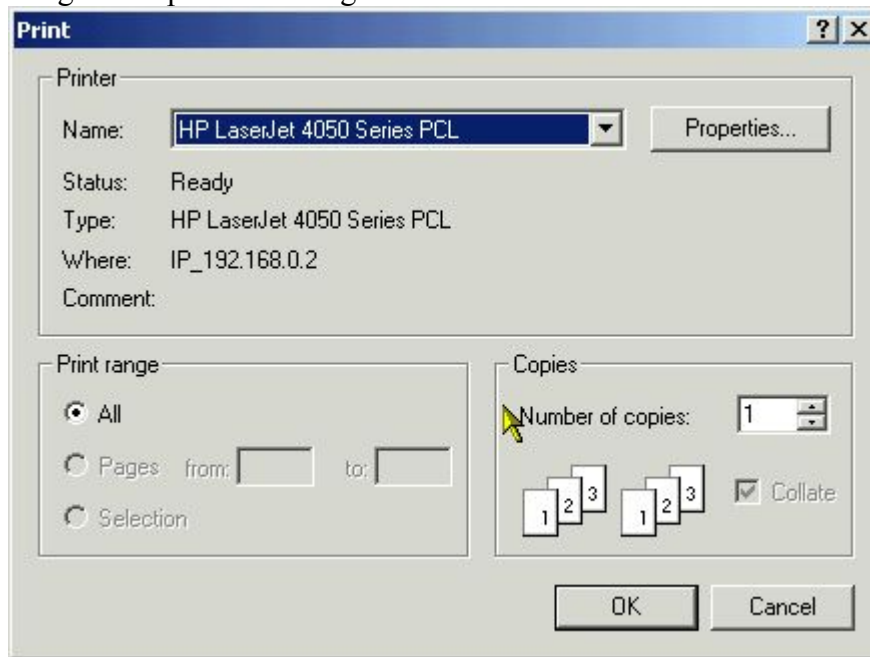
Momenteel kunnen enkel signaalborden afgeprint of geëxporteerd worden worden.



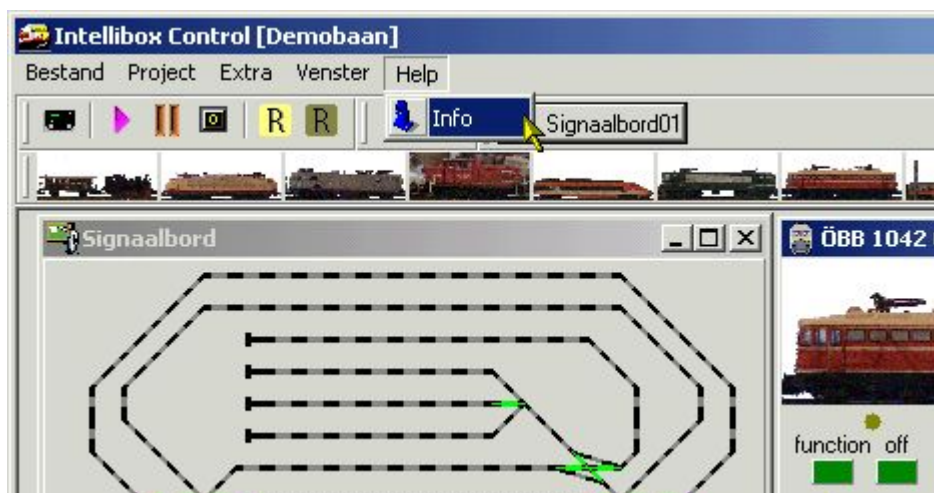
Als je 'Naar bitmap' aanduidt, dan wordt er naar een bestansnaam gevraagd.



Gewoon afdrukken geeft de printer dialog.



2.7 Versiecontrole en informatie.



2.8 Het ini-bestand.

```
[Image]
Dir=D:\delphi\projects\Ghoti\GhotiTrain\images

[General]
MärklinSpd=1
MärklinSpeed=1
UpdateInterval=250

[MySQL]
Host=localhost
UnixSocket=
DataBase=ghotitrain
Port=3306
User=root
Password=

[Project]
Name=Demobaan
CountScreen=1
CountLocomotives=1

[Form]
WindowState=0
Height=503
Width=787
Top=-4
Left=-4

[Screen]
Screen0=Signaalbord01
Screen0-ID=0
Screen0-top=0
Screen0-left=0
Screen1=Signaalbord02
Screen1-ID=1
Screen1-top=107
Screen1-left=360

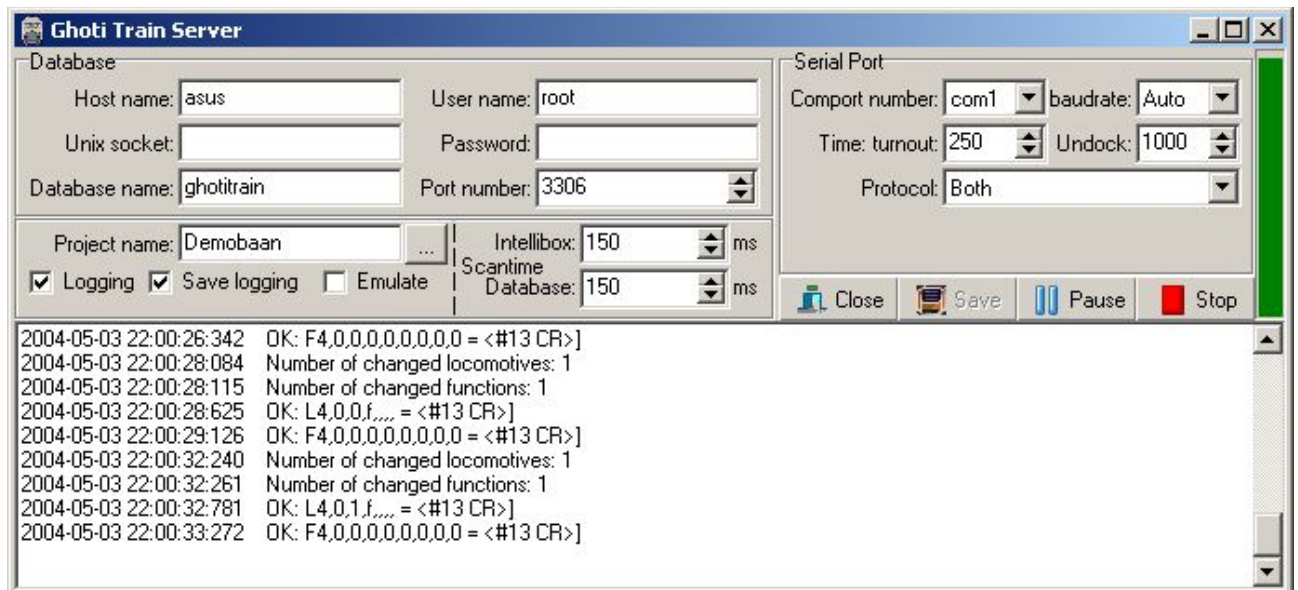
[Locomotives]
Locomotives0=DB 360 159-8
Locomotives0-ID=3
Locomotives0-top=28
Locomotives0-left=317
```

| | |
|---------------|---|
| [Image] | De map waarin de bitmaps staan. |
| [General] | De algemene instellingen. |
| [MySQL] | De instellingen voor MySQL. |
| [Project] | Het actieve project, het aantal signaalborden en locomotieven. |
| [Form] | De formstaat en de parameters. |
| [Screen] | Elk geopend scherm. Dit kunnen er meer zijn, deze worden nl. niet gewist. |
| [Locomotives] | Elke geopende loc. Dit kunnen er eveneens meer zijn, idem reden. |

Belangrijk extra! Standaard heeft het ini-bestand dezelfde naam als de client. Als je trainclient opstart met als parameter een ander ini-bestand, wordt dit genomen.

3 Server.

3.1 Instellen van de server.



Bij de server vinden we 6 delen terug.

- Database: Dit is hetzelfde als bij de client.
- Serial Port: Hier stel je de compoort en de intellibox in.
De compoort waar de intellibox op aan gesloten is.
Als je de baudrate die in de intellibox is ingesteld wenst te gebruiken, dan stel je deze in op 'Auto'.
De tijden: Turnout geeft aan hoe lang een wissel bekrachtigd wordt.
Undock geeft aan hoe lang een ontkoppelrail actief is.
Het protocol dat moet gebruikt worden. Dit is momenteel enkel 'Both'.
- Project: Uiteraard moet je opgeven welk project moet worden gevolgd.
Verder geef je hier aan of de logging actief is;
Dat deze logging moet worden opgeslagen;
Dat er geëmuleert moet worden (=zonder Intellibox werken);
Om de hoeveel tijd dat de Intellibox en resp. de databank moet worden aangesproken.
- De knoppen: Met 'close' schakel je de server uit. Alleen langs hier werkt dit.
Zo kan je niet per ongeluk de server uitschakelen.
De 'save' knop slaat alle veranderde instellingen op.
'Pause' pauseert de server.
'Start' doet de server starten.
- Voortgangsindicator: Hieraan zie je dat de logging werkt.
De server kan je enkel aan de 'Start' knop zien dat deze werkt.
- Logging: Hier zie je wat de server doet.

3.2 De werking kort uitgelegd.

De server werkt met verschillende threads. Een thread kan je vergelijken met een proces (een klein deelprogramma), dat onafhankelijk functioneert van andere threads, maar met deze andere threads in verbinding staat.

Het voordeel hiervan is dat je maar 1 programma moet opstarten, de communicatie tussen deze aparte processen is zo snel dat je dit niet kunt evenaren met verschillende programma's, die via sockets (internet werkt hiermee), een bestand, pipes,... communiceren.

Zo kan ik, terwijl de intellibox gegevens doorstuurt naar de server, de databank aanspreken om te kijken of er al nieuwe opdrachten klaar staan. Dit scheelt veel in tijd, want ik moet niet wachten tot de intellibox gedaan heeft. Ten slotte hebben deze niets met elkaar te maken.