

**WIN
DIGIPET**

**PREMIUM
EDITION 2025**



Der Schnelleinstieg



INHALTSVERZEICHNIS

1.	SCHNELLEINSTIEG – SCHRITT 1: INSTALLATION/PROGRAMMSTART	5
1.1	Die Installation des Programms	5
1.2	Programmstart	7
1.3	Dokumentation und Hilfe	9
2.	SCHNELLEINSTIEG – SCHRITT 2: DIGITALSYSTEM UND RÜCKMELDEMODULE	10
2.1	Aufruf der Systemeinstellungen	10
2.2	Digitalsystem einstellen	10
2.3	Rückmeldemodule eintragen	12
2.4	Zuweisung von Rückmeldekontaktnummern	13
3.	SCHNELLEINSTIEG – SCHRITT 3: EINE LOKOMOTIVE STEuern	14
3.1	Neue Lokomotive erfassen	14
4.	SCHNELLEINSTIEG – SCHRITT 4: DER GLEISBILD-EDITOR	17
4.1	Das Gleisbild zeichnen	17
4.2	Blockstrecken zeichnen	18
4.3	Zuweisung von Digitaladressen und Test von Magnetartikeln	19
4.4	Die Nummern der Rückmeldekontakte erfassen	20
4.5	Überprüfung der Gleisbildfunktion	23
5.	SCHNELLEINSTIEG – SCHRITT 5: WIN-DIGIPET STEuert DIE ERSTE LOK	24
5.1	Wie werden Züge (Lokomotiven) mit Win-Digipet gefahren?	24
5.2	Was ist eine Fahrstraße in Win-Digipet und welche Bedeutung hat sie?	24
5.3	Die erste Fahrt von Fahrzeug-Anzeiger zu Fahrzeug-Anzeiger	25
5.4	Die zweite Fahrt von Fahrzeug-Anzeiger zu Fahrzeug-Anzeiger	29
5.5	Weitere Runden fahren	31
5.6	Züge in der Simulation fahren lassen	31
5.7	Temporäre Navigator-Fahrstraßen im Fahrstraßen-Editor abspeichern	33

1. Schnelleinstieg – Schritt 1: Installation/Programmstart

Sie haben gerade **Win-Digipet 2025 Premium Edition** erworben, besitzen eine digitale Modelleisenbahn und so ist es verständlich, dass Sie nun darauf febern, mit Hilfe dieses Programms die Fahrzeuge auf Ihrer Modelleisenbahnanlage in Bewegung zu setzen.

Für ganz Eilige, welche die notwendige Lektüre des kompletten Handbuches erst später durchführen wollen, folgt hier ein stark zusammengefasster Schnelleinstieg, in dem die Grundzüge des Programms Schritt für Schritt erklärt werden sollen.

Es ist aber zum besseren Verständnis aller Funktionen und Möglichkeiten, die Ihnen **Win-Digipet 2025 Premium Edition** (im Folgenden nur noch **Win-Digipet** genannt) bietet, unumgänglich, das Handbuch von Beginn an intensiv zu studieren.

Dieser Schnelleinstieg zeigt Ihnen...

- ☛ wie Sie die Grundvoraussetzungen für den Betrieb mit **Win-Digipet** schaffen
- ☛ zwei Magnetartikel stellen
- ☛ eine Lokomotive steuern
- ☛ Besetzmeldungen auf dem Bildschirm anzeigen
- ☛ sowie zwei Fahrstraßen erstellen und ausführen können.

1.1 Die Installation des Programms

Das Programm **Win-Digipet** in der Version 2025 wird neben diesem Schnelleinstieg mit einem USB-Stick ausgeliefert. Auf diesem Speichermedium befinden sich alle Programmdateien, welche für die Installation und den Betrieb von **Win-Digipet** notwendig sind.

Neben den Programmdateien sind auch diverse Dokumentationen zum Programm und eine Auswahl von Bildern und Sound-Dateien, die Sie für Ihre **Win-Digipet** Installation einsetzen können, auf dem Datenträger vorhanden. Des Weiteren werden Sie einige Demonstrationsprojekte finden, die zu einem großen Teil als Referenz für die Programmdokumentation dienen.

Die Dokumentationen sind im sogenannten PDF-Format abgespeichert. Diese können Sie mit einem kostenfreien Anzeigeprogramm, wie z.B. dem Adobe Acrobat Reader® auf Ihrem Computer ansehen und bei Bedarf auch ausdrucken. Beachten Sie hierbei aber den Umfang der Dokumentation und prüfen Sie kritisch, ob ein (kompletter) Ausdruck sinnvoll ist.

Der USB-Stick ist aus urheberrechtlichen Gründen gegenüber unberechtigtem Kopieren geschützt. Dieser Kopierschutz überprüft in unregelmäßigen Abständen die rechtmäßige Lizenz Ihrer **Win-Digipet** Installation. Dazu muss der USB-Stick an Ihrem Computer eingesteckt sein.

Stecken Sie den Datenträger mit der Software **Win-Digipet** in einen freien USB-Anschluss Ihres Computers.

Im Allgemeinen sollte nach einer kurzen Erkennungszeit der Datenträger im Explorer von Windows als neues Laufwerk angezeigt werden.

Öffnen Sie den Windows-Explorer und suchen Sie das Laufwerkssymbol des **Win-Digipet** USB-Sticks. Mit einem Doppelklick auf das Laufwerkssymbol lassen Sie sich nun die Inhalte des Datenträgers anzeigen.

Die Installationsdatei befindet sich im Hauptverzeichnis des USB-Sticks und trägt den Namen **SETUP**.

Mit einem Doppelklick mit der linken Maustaste auf die Datei **SETUP** wird das Programm geöffnet und der Installationsdialog (vgl. **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**) eingeblendet.

Win-Digipet benutzt für die Installation den komfortablen „Windows Installer“. Er registriert alle zu kopierenden Dateien in einer Datenbank, so dass bei einer eventuellen Deinstallation alle zu dem betreffenden Programm gehörenden Dateien von Ihrem System entfernt werden.

Der „Windows Installer“ benötigt zum Entpacken und Bearbeiten der Installationsroutine mindestens 200MB freien Speicher auf Ihrer **Festplatte C:**.

Während der Installation werden alle Dateien in einem temporären Verzeichnis bearbeitet und nach erfolgreicher Installation automatisch gelöscht.

Zu Beginn der Installation prüft der sogenannte „Installshield-Wizard“, ob der „Windows Installer“ auf Ihrem System vorhanden ist, wenn nicht, wird er automatisch installiert. Dabei kann ein eventueller Neustart Ihres Computers erforderlich werden.



Abb. 1.1 Der **Win-Digipet** Installationsdialog (symbolische Abb.)

Nach diesem Neustart setzt sich die Installation automatisch fort. In der Regel brauchen Sie immer nur auf **„Weiter“** bzw. **„OK“** zu klicken, dann läuft die Installation bis zum Abschluss weiter.



Erst-Installation:

Als Installationspfad für **Win-Digipet** wird Ihnen im Fenster „Zielpfad wählen“ **C:\WDIGIPET** vorgegeben. Die Empfehlung lautet, diesen Pfad zur Installation auch so zu übernehmen.

Wollen Sie diesen Vorschlag ändern, klicken Sie auf **„Ändern“** und überschreiben Sie dann im Fenster „Verzeichnis wählen“ das vorgegebene **C:\WDIGIPET** mit dem Laufwerksbuchstaben und dem Verzeichnisnamen, den Sie wünschen. Bestätigen Sie die Eingabe mit **„OK“**.

Wenn Sie eine Vorgänger-Version von **Win-Digipet** besitzen, **müssen** Sie beim Installationspfad **unbedingt** das Verzeichnis eintragen, in dem sich Ihre bislang verwendete **Win-Digipet** Version befindet.

Bereits erfasste Daten Ihrer Anlage werden nicht überschrieben. Vorhandene Datenbanken für Gleisbild, Fahrzeuge, Fahrten usw. werden nach Aufforderung **automatisch** auf die neue Version **Win-Digipet 2025 Premium Edition** konvertiert. Bestätigen Sie bitte alle diese Aufforderungen mit **„OK“** bzw. **„Start“**.

Zum Abschluss legt das Installationsprogramm ein Symbol für das **Win-Digipet Startcenter** auf Ihrem Desktop ab. Im Startmenü wird das Startcenter ebenfalls in der **Win-Digipet** Programmgruppe eingetragen.

Symbol	Beschreibung
	<p>Das Startcenter der Win-Digipet 2025 Premium Edition.</p> <p>Innerhalb des Startcenters befinden sich alle Funktionen zum Starten der Anlagen- und Büroversion von Win-Digipet.</p> <p>Auch alle zusätzlichen Programme beispielsweise zur Datensicherung oder zum Anlegen von Projekten sind unter der Oberfläche des Startcenters zusammengefasst.</p>



Am Schluss des Installationsvorgangs sollte der Computer neu gestartet werden. Sie stellen damit sicher, dass die Konfigurationsdateien korrekt angelegt und **Win-Digipet** in die Registrierung von Windows eingetragen wurde.

Damit haben Sie **Win-Digipet** auf Ihrem Computer installiert und können mit dem Schnelleinstieg beginnen.

Beim ersten Programmstart von Win-Digipet muss der Original USB-Stick in einem freien USB-Anschluss eingesteckt sein.

Später wird der Stick im Abstand von einigen Tagen vom Programm automatisch gefordert. Bewahren Sie daher den Stick sehr sorgfältig auf.

1.2 Programmstart

Für den ersten Start des Programms klicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf das Symbol des **Win-Digipet** Startcenters (vgl. Abb. 1.2).

Anwender die Windows 10 (oder früher) verwenden, finden die entsprechende „Kachel“ ggf. auch im grafischen Windows Startmenü. Hier können Sie das Startcenter ebenfalls aufrufen.

Aus dem Startcenter heraus, erreichen Sie später alle Programmteile von **Win-Digipet**.



Abb. 1.2 Das Desktopsymbol des Win-Digipet Startcenters

Nachdem das Startcenter geöffnet wurde, sehen Sie auf der linken Seite des Programmfensters mehrere Icons, welche die verschiedenen Programmteile bzw. Aktionen beschreiben. An dieser Stelle interessiert uns lediglich das Icon **„Projekte verwalten“**. Dieses wählen Sie bitte per Klick aus. Im Dialogfenster wählen Sie bitte vorab noch **„Start Anlagenversion“** aus (vgl. Abb. 1.3).

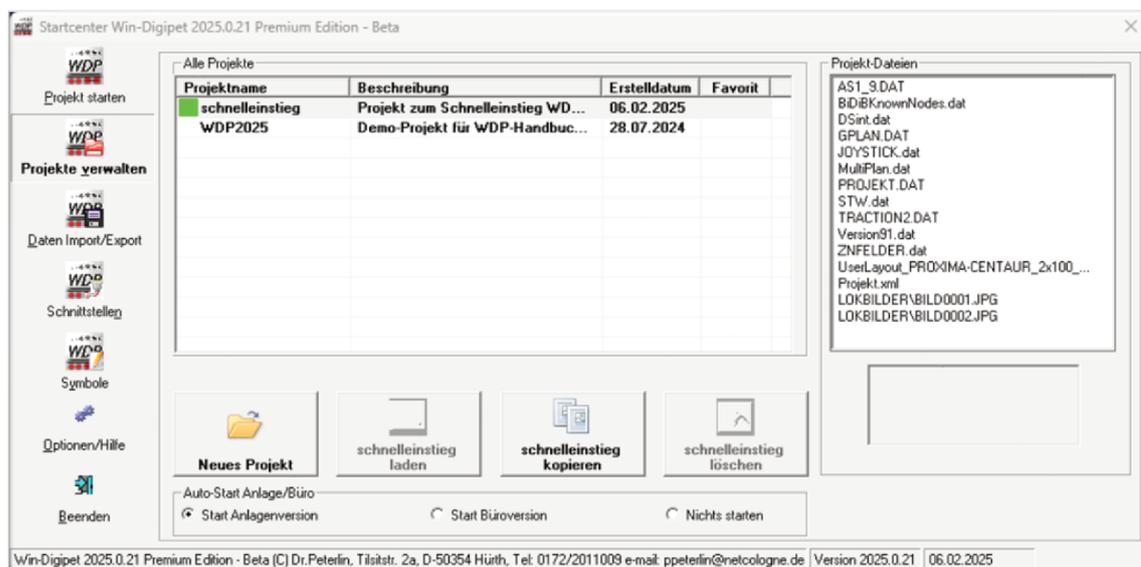


Abb. 1.3 Das Startcenter mit ausgewählter Schaltfläche zur Projektverwaltung

Nach der Erstinstallation von **Win-Digipet** ist noch kein **„Win-Digipet Projekt“** vorhanden, zur Vergabe eines Projektnamens öffnet sich der Dialog **„Neues Projekt anlegen“**. Ist schon ein Projekt vorhanden (vgl. Abb. 1.3), gelangen Sie über die Schaltfläche **„Neues Projekt“** zum genannten Eingabefenster.

Geben Sie im Dialogfenster einen Projektnamen mit maximal 16 Zeichen ein. Die Zeichen müssen alphanumerisch sein, Sonderzeichen sind an dieser Stelle nicht erlaubt und werden vom Programm gesperrt. Es empfiehlt sich, einen möglichst projektbezogenen Namen zu verwenden. Bei der späteren Arbeit mit **Win-Digipet** und einer größeren Anzahl von Projekten, werden Sie mit Projektnamen wie etwa **„Moba1, Moba2 ...“** nicht glücklich.

Wir wählen an dieser Stelle für unser Einstiegsprojekt in **Win-Digipet** den Projektnamen **„schnelleinstieg“**. Die Abb. 1.4 zeigt die notwendigen Eingaben für unser Beispiel.

Die Angaben müssen Sie einmalig zu Beginn eines neuen Projektes machen. Unter diesem Namen wird Ihr Projekt in **Win-Digipet** gespeichert. Das Eingabefeld für eine zusätzliche Bezeichnung ist optional und kann höchstens 50 Zeichen beinhalten.

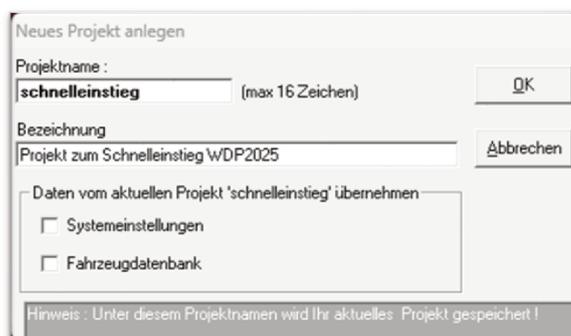


Abb. 1.4 Die Vergabe eines neuen Projektnamens

Nach einem Klick auf die Schaltfläche ‚OK‘ wird das Hauptprogramm **Win-Digipet** automatisch gestartet.

1.3 Dokumentation und Hilfe

Bei der Entwicklung von **Win-Digipet** wurde auch in dieser Version sehr viel Wert auf die Dokumentation des Programms sowie die Integration von Hilfefunktionen in das Programm gelegt. Nahezu jede Schaltfläche, Symbole oder Eingabemasken sind mit sogenannten Schnell-Infos (engl. Tool-Tips) ausgestattet. Diese zeigen Ihnen beim Überfahren mit der Maus kurze Hinweistexte zu der jeweiligen Funktionalität an.

Auf dem Datenträger finden Sie ein umfangreiches Handbuch, das Sie über alle Programmteile ausführlich informiert.

Das Handbuch ist im sogenannten PDF-Format abgespeichert. Sie können es mit einem kostenfreien Anzeigeprogramm wie z.B. dem Acrobat Reader auf Ihrem Computer ansehen und bei Bedarf auch ausdrucken. Beachten Sie hierbei aber den Umfang der Dokumentation und prüfen Sie kritisch, ob ein (kompletter) Ausdruck sinnvoll ist.

Außerdem haben Sie auch die Möglichkeit in der Datei Ihre persönlichen Kommentare und Lesezeichen zu setzen. Diese erscheinen dann auch in den Ausdrucken. Eine weitergehende Verarbeitung insbesondere das Kopieren und Einfügen von Texten und Bildern in andere Programme ist nicht vorgesehen.



Für eine schnelle Unterstützung während der Arbeit mit **Win-Digipet** wurde das komplette Handbuch zudem als Hilfe-Datei eingebunden.

Diese Hilfe-Datei erreichen Sie aus allen Programmteilen mit der **F1-Taste**.

Diese Funktion ist eine kontextbezogene Hilfe, d.h. Sie werden direkt an die Stelle in der Dokumentation geleitet, die sich mit dem aktuellen Thema Ihrer Bearbeitung im Programm befasst.

Auf dem Datenträger befinden sich auch einige Lernvideos zu verschiedenen Themen. Diese Videos können Sie mit allen gängigen Video-Anzeigeprogrammen, wie z.B. dem in Windows integrierten Videoplayer abspielen. Alle Videos finden Sie auch im Internet unter dem folgenden Link:

[Win-Digipet Videos zur Version 2025](#)

Letztendlich bietet auch das [Anwenderforum](#) auf der Internetseite von **Win-Digipet** jede Menge Tipps & Tricks zu nahezu allen Themen rund um das Steuerungsprogramm an. Hier können Sie auch im Dialog mit anderen Anwendern Problemstellungen diskutieren.



2. Schnelleinstieg – Schritt 2: Digitalsystem und Rückmeldemodule

2.1 Aufruf der Systemeinstellungen

Für die korrekte Verbindung mit Ihrer Modellbahnanlage, müssen Sie dem Programm einige wichtige Parameter bekanntgeben. Im Einzelnen sind das:

- ☛ Das verwendete Digitalsystem
- ☛ die Schnittstelle Ihres Computers, die mit dem Digitalsystem verbunden ist
- ☛ und die Anzahl der Rückmeldemodule

Klicken Sie hierzu in der Hauptsymbolleiste von **Win-Digipet** auf das Symbol .



Abb. 2.1 Die Menü- und Symbolleiste im Hauptprogramm von **Win-Digipet**

2.2 Digitalsystem einstellen

Es erscheint ein neues Fenster „Systemeinstellungen“ mit der ersten Registerkarte „Digitalsysteme“. Geben Sie auf dieser Registerkarte die im Moment wichtigsten Einstellungen ein.



In diesem Schnelleinstieg werden beispielhaft die Einstellungen für eine Steuerung mit der Tams mc² verwendet. Die Rückmeldemodule sind in diesem Beispiel ebenfalls an dieses Digitalsystem angeschlossen.

Über den Anschluss Ihres Digitalsystems informieren Sie sich in der Bedienungsanleitung des Gerätes sowie im Handbuch von **Win-Digipet**.

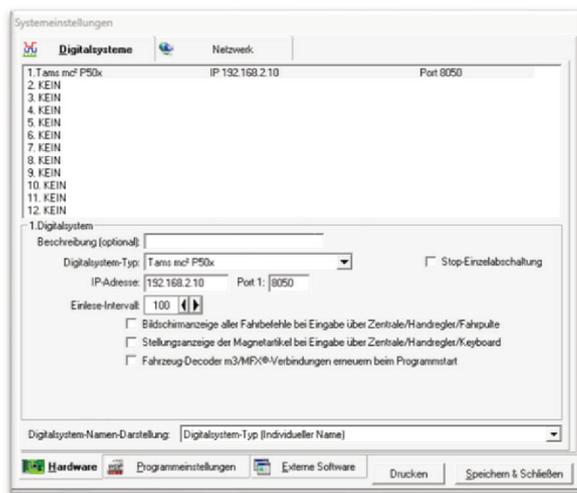


Abb. 2.2 Das Fenster Systemeinstellungen mit den Einstellungen zum eingesetzten Digitalsystem

☛ **Digitalsystem-Typ**

Hier wählen Sie über den Abwärtspfeil in den Auswahllisten als 1. Digitalsystem die Tams mc² bzw. das von Ihnen eingesetzte Digitalsystem.

☛ **Schnittstelle für das Digitalsystem**

Das in diesem Beispiel verwendete Digitalsystem wird über eine Netzwerkschnittstelle verbunden. Geben Sie hierzu die IP-Adresse des Digitalsystems an.

Für Digitalsysteme, die über eine USB-Schnittstelle mit dem Computer verbunden sind, müssen Sie den entsprechenden COM-Port aus der Liste wählen. Für den Betrieb an einer USB-Schnittstelle müssen Sie auf jeden Fall den Treiber des Herstellers installieren. Dieser emuliert dann eine serielle Schnittstelle deren Nummer Sie bitte hier in diesem Listenfeld auswählen.

Wir empfehlen in jedem Fall den Einsatz des aktuellen Treibers des Herstellers, bitte informieren Sie sich über die aktuellen Versionen auf der Homepage des Herstellers im Internet.

☛ **Übertragungsrate für das Digitalsystem**

Haben Sie Ihr Digitalsystem über eine USB-Schnittstelle angeschlossen, so wird beim Starten von WDP die Baudrate automatisch angepasst.

Alle anderen Werte auf dieser und allen anderen Registerkarten belassen Sie vorerst mit den Vorgabewerten.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf **‚Speichern‘** und dann zum Schließen dieses Fensters auf **‚Schließen‘**.



Abb. 2.3 Dialoge nach dem Wechsel von Digitalsystem zum Beenden von **Win-Digipet**

Wesentliche Änderungen bezüglich der Hardwareverbindungen des Programms erfordern einen Neustart von **Win-Digipet**. Sie haben das Digitalsystem zur Steuerung Ihrer Modellbahn eingetragen und erhalten nun die Aufforderung, **Win-Digipet** zu beenden. Die beiden folgenden Dialoge (vgl. Abb. 2.3) bestätigen Sie bitte mit der Taste **‚OK‘** bzw. **‚Ja‘**



Die korrekte Verbindung zum Digitalsystem können Sie im Hauptprogramm jederzeit an dem grünen Symbol  erkennen. Sollte dieses Symbol in **Rot** dargestellt werden, besteht keine Verbindung zum Digitalsystem und Sie müssen die Verbindung überprüfen.

2.3 Rückmeldemodule eintragen

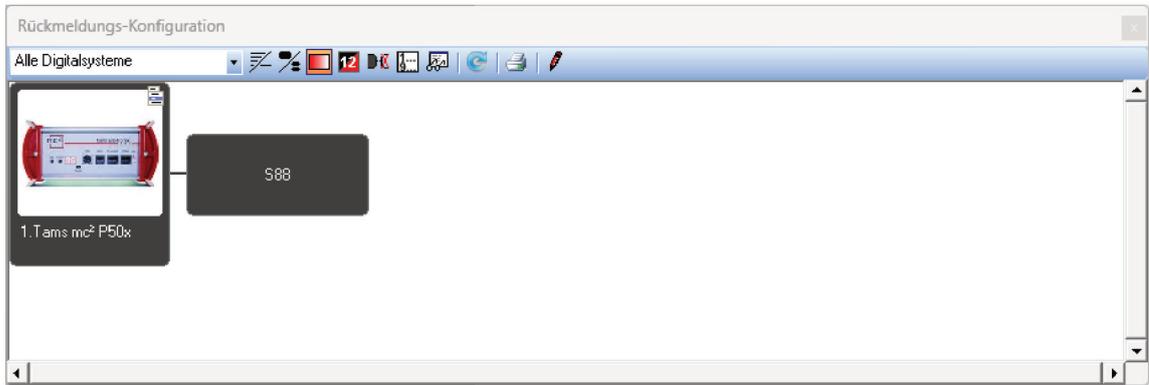


Abb. 2.4 Das Dialogfenster Rückmeldungs-Konfiguration ohne eingetragene Rückmeldemodule

Zur Erfassung Ihrer Rückmeldemodule starten Sie den Dialog „Rückmeldungs-Konfiguration“ mit Hilfe des Symbols  aus der Hauptsymbolleiste. Im aufgeblendeten Dialogfeld wird das Digitalssystem mit dem vorhandenen Rückmeldebus, hier S88, dargestellt. Um ein neues Rückmeldemodul hinzuzufügen, wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus , klicken mit der linken Maustaste auf das kleine „Listensymbol“ im „S88-Feld“ und wählen aus dem Kurzmenü den Eintrag <Rückmeldemodule am Ende einfügen>.

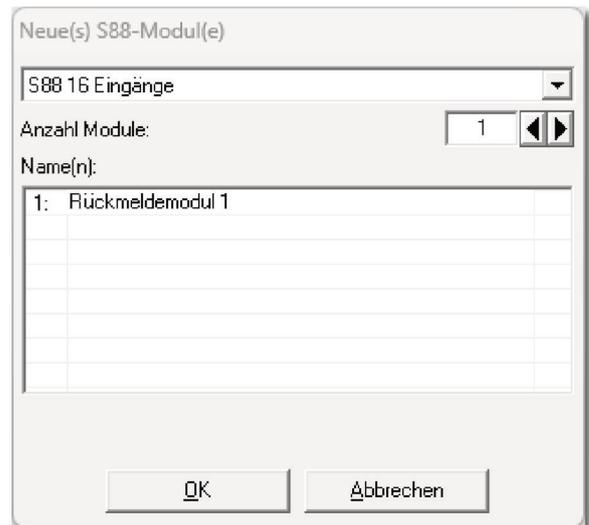


Abb. 2.5 Neue Rückmeldemodule einfügen

Der folgende Dialog bietet Ihnen an, dem S88-Rückmeldebus ein bzw. mehrere Rückmelde-module hinzuzufügen (vgl. Abb. 2.5). Wichtig ist, dass Sie an dieser Stelle die korrekte Anzahl der Eingänge am Modul auswählen. In

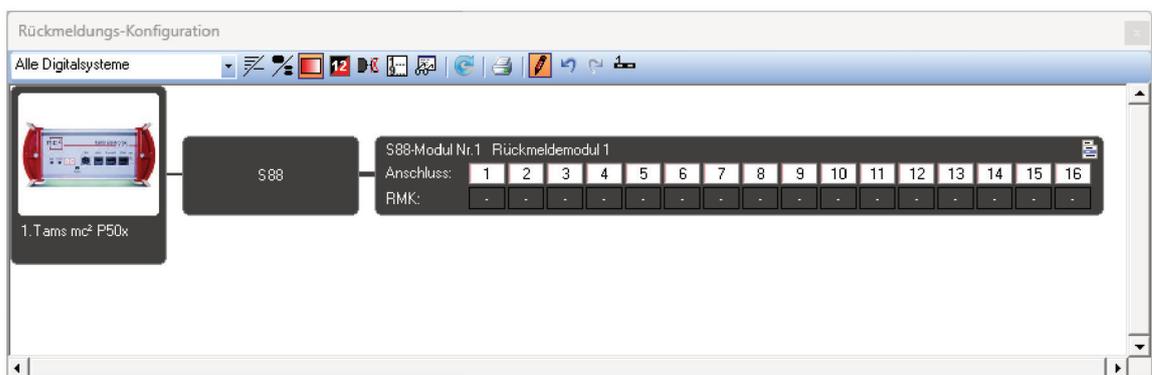


Abb. 2.6 Das Dialogfenster Rückmeldungs-Konfiguration mit einem 16er-Modul

unserem Beispiel kommt ein S88-Modul mit 16 Eingängen zum Einsatz. Optional vergeben Sie in diesem Dialog noch einen Namen für das hinzugefügte Modul.

2.4 Zuweisung von Rückmeldekontaktnummern

Dem eingefügten Rückmeldemodul müssen Sie noch die Rückmeldekontaktnummern (RMK) zuweisen. Der Einfachheit halber, vergeben wir hier die Kontaktnummern 1-16.

Wechseln Sie im Dialogfenster Rückmeldungs-Konfiguration mit Hilfe des Symbols  in den Bearbeitungsmodus. Mit Hilfe eines Klicks mit der rechten Maustaste in das erste leere Feld der Zeile „RMK“ wird Ihnen ein Kurzmenü eingeblendet, woraus Sie den Eintrag <Nächsten freien Rückmelde-Nummernblock eintragen> auswählen.

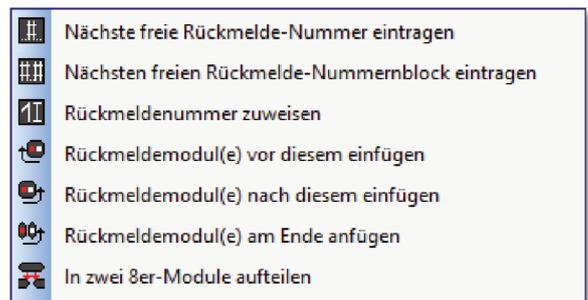


Abb. 2.7 Die Zuweisung von Rückmeldekontaktnummern

Aufgrund, dass in diesem Projekt noch keine Rückmeldekontaktnummern vergeben wurden, beginnt die Zählung für den nächsten freien Block in diesem Fall mit der Nummer „1“ und endet für das hier gezeigte Rückmeldemodul mit der Nummer „16“.

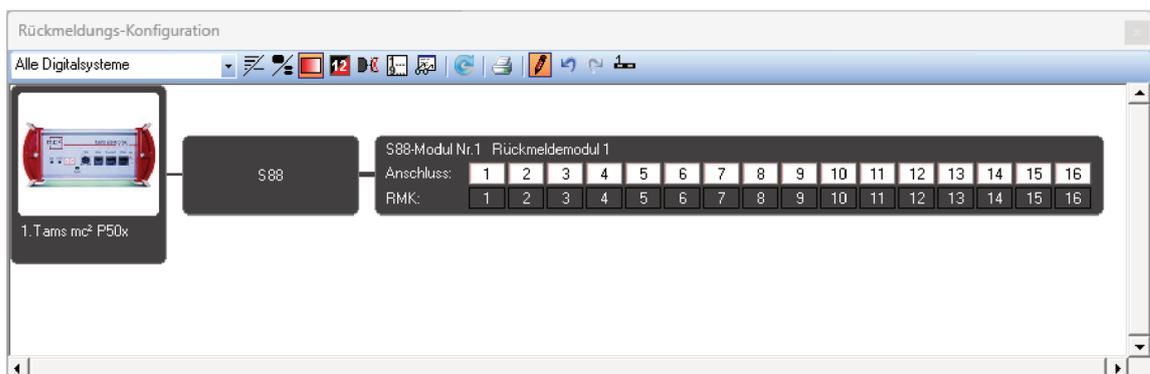


Abb. 2.8 Das Rückmeldemodul mit den vergebenen Rückmeldekontaktnummern

Im Ergebnis dieses Abschnitts sollte Ihre Rückmeldungskonfiguration, ähnlich der Darstellung in Abb. 2.8 aussehen.

Die Zuweisung der RMK-Nummern zu den Gleisbildsymbolen wird Ihnen im vierten Schritt dieses Schnelleinstiegs erläutert. Mit dem Verlassen des Dialoges  wird die Rückmeldungs-Konfiguration gespeichert.

3. Schnelleinstieg – Schritt 3: Eine Lokomotive steuern

3.1 Neue Lokomotive erfassen

Als nächstes werden wir eine Lokomotive zur Steuerung mit **Win-Digipet** erfassen. Klicken Sie in der Symbolleiste auf das Symbol des Fahrzeug-Assistenten . Im Dialogfenster des Assistenten belassen Sie es bei der Vorauswahl „Eine neue Lokomotive anlegen“ und bestätigen den Dialog mit der Schaltfläche **„Weiter“**.

Nach der erfolgreichen Bestätigung öffnet sich der sogenannte „Fahrzeug-Editor“ mit eingeblendeter Registerkarte „Grunddaten“ und einem Fahrzeug-Control an der rechten Seite. Die meisten Felder sind im Moment noch leer bzw. mit Standardeinstellungen befüllt.

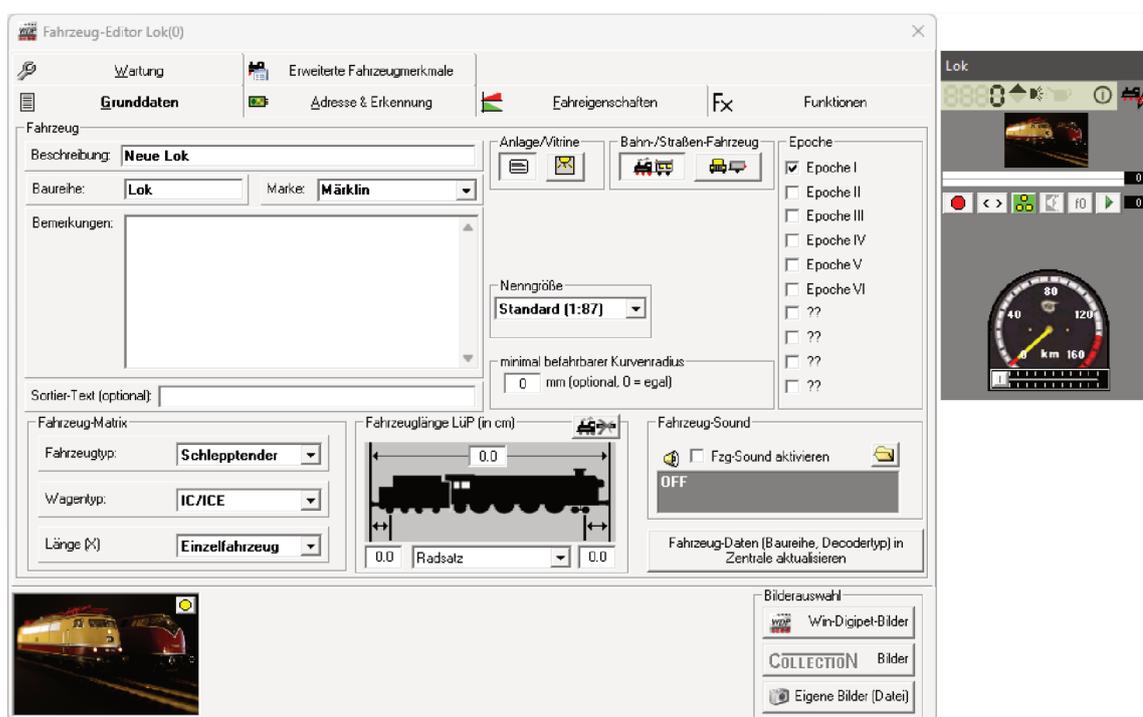


Abb. 3.1 Der Fahrzeug-Editor vor der ersten Eingabe

Die wichtigsten Einstellungen werden wir im Folgenden für den Schnelleinstieg auf Ihre „Test-Lokomotive“ anpassen, wir verwenden hier als Beispiel eine BR 80.

In der ersten Registerkarte „Grunddaten“ werden später die Daten zu Ihren Fahrzeugen erfasst. Für den Moment ändern wir lediglich das Feld „Baureihe“ und geben den Text „BR 80“ ein. Alle weiteren Einstellungen auf dieser Registerkarte sind für den Schnelleinstieg irrelevant und können so belassen werden.

Wechseln Sie nunmehr auf die zweite Registerkarte „Adresse & Erkennung“. Auf dieser Registerkarte (vgl. Abb. 3.3) wird im Eingabefeld „Digital-Adresse“ lediglich die für die Beispiellokomotive vorgegebene Adresse 80 auf die Adresse Ihrer „Test-Lokomotive“, im Beispiel Adresse 25, geändert.

Sehr wichtig ist die korrekte Angabe des Datenformats im Listenfeld „Decodertyp“ für den in Ihrer Testlokomotive eingebauten Fahrzeugdecoder. Stellen Sie das Datenformat (Protokoll) im Listenfeld für Ihre „Test-Lokomotive“, hier im Beispiel DCC (28) ein.

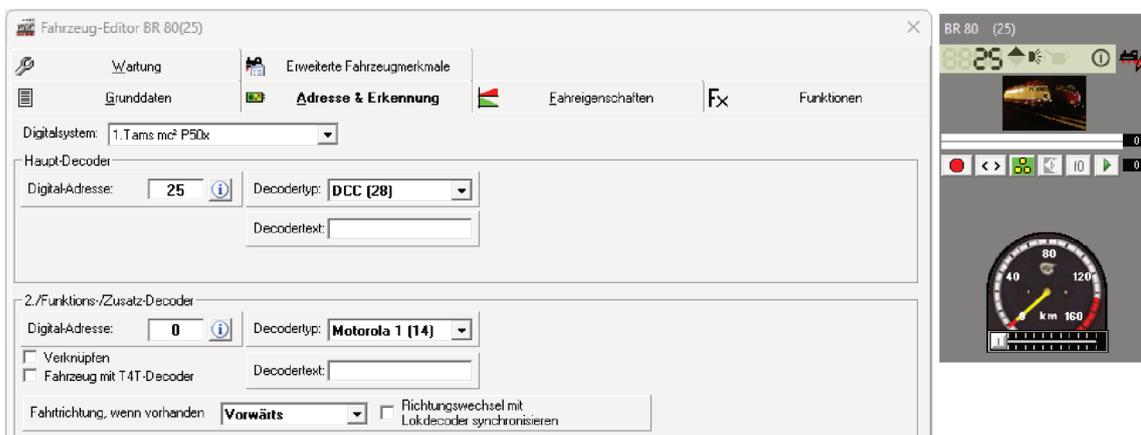


Abb. 3.3 Die Fahrzeug-Adresse auf der Registerkarte „Adresse & Erkennung“ (Bildausschnitt)

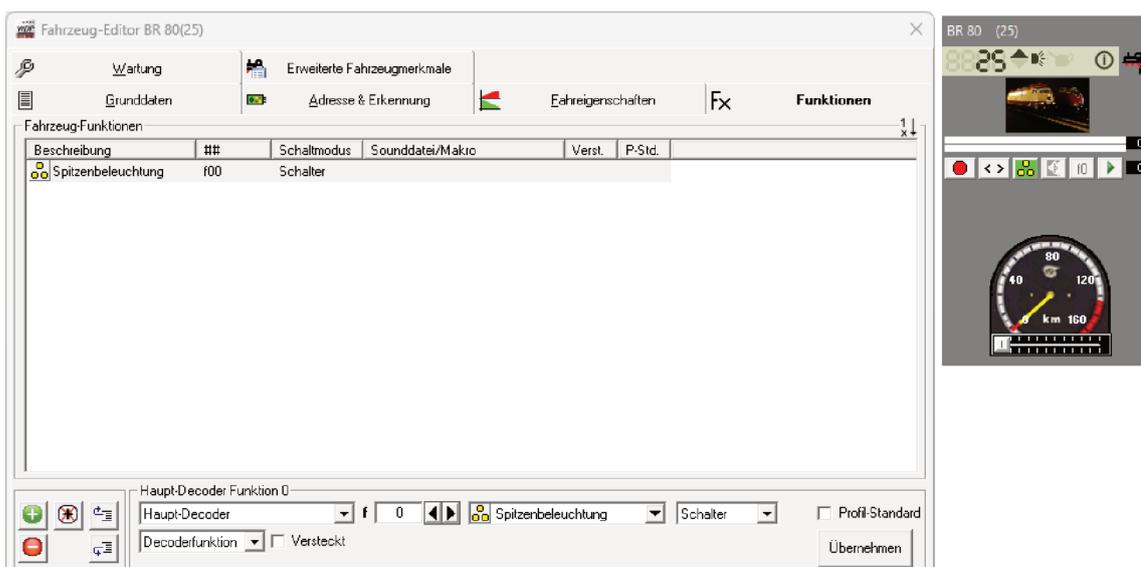


Abb. 3.2 Die Registerkarte „Funktionen“ (Bildausschnitt)

Die für den Moment letzte Registerkarte „Funktionen“ beherbergt die Fahrzeugfunktionen Ihrer Lokomotive. Hier ist die Funktion f00 der Lokomotive bereits vorgewählt. In den meisten Fällen schalten Sie mit dieser Funktion die Spitzenbeleuchtung. Sollte bei Ihrer „Test-Lokomotive“ eine andere Funktionstaste mit der Lichtfunktion belegt sein, so müssen Sie dies im Listenfeld „Funktion (f)“ anpassen und mit der Schaltfläche **„Übernehmen“** bestätigen. Es könnten in diesem Dialogfenster auch noch weitere Funktionen der Lokomotive eingetragen werden, doch für den Schnelleinstieg soll die Funktion Spitzenbeleuchtung erst einmal genügen.

Auf den weiteren Registerkarten belassen Sie die voreingestellten Werte und verlassen den Fahrzeug-Editor über das Schließsymbol . Alle Einträge werden automatisch gespeichert.

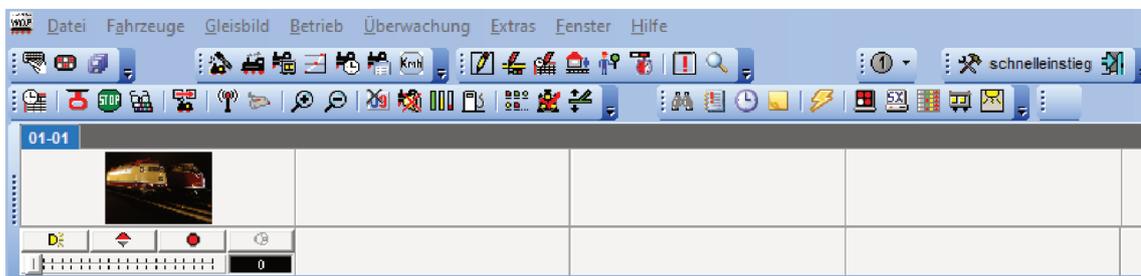


Abb. 3.4 Die Fahrzeugleiste mit der ersten Lokomotive (Bildausschnitt)

In der Fahrzeugleiste am oberen Bildrand erkennen Sie Ihre soeben angelegte Lokomotive. Ein Klick mit der linken Maustaste öffnet das sogenannte Fahrzeug-Control.

Hier finden sich alle Angaben wieder, welche Sie soeben im Fahrzeug-Editor eingetragen haben. Sie erkennen die Baureihenbezeichnung, die Digitaladresse und eine Schaltfläche mit der Lichtfunktion des Fahrzeuges.

Mit einem Klick auf die Skala des Tachos im Fahrzeug-Control (vgl. Abb. 3.5) sollte sich Ihre Lokomotive auf der Anlage sofort in Bewegung setzen. Der gelbe Zeiger des Tachos bewegt sich entsprechend der Beschleunigungs-Einstellung, bis er die rot markierte Soll-Geschwindigkeit, hier 40Km/h, erreicht hat.

Testen Sie nun auch alle anderen Funktionen mit dem Fahrzeug-Control mittels Mausklick auf die Schaltflächen **„Stopp, Richtungswechsel (Wenden) und Funktion“**.

Können Sie Ihre Test-Lokomotive mit Hilfe des Fahrzeug-Controls steuern?

„Nein!“; dann sollten Sie nochmals die

-  Einstellungen zum verwendeten Protokoll
-  die eingetragene Adresse
-  bzw. die Einstellungen zum Digitalsystem

überprüfen. Auch sollten Sie probieren, ob sich die Test-Lokomotive direkt mit dem Digitalsystem steuern lässt.

Hatten Sie mit der Steuerung Ihrer Lokomotive über das Fahrzeug-Control Erfolg?

Sehr gut! Damit können Sie den nächsten Schritt in Angriff nehmen.

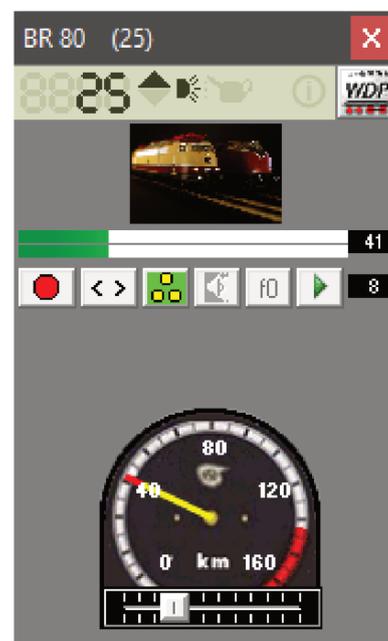


Abb. 3.5 Eine Lokomotive in Fahrt

4. Schnelleinstieg – Schritt 4: Der Gleisbild-Editor

4.1 Das Gleisbild zeichnen

Zu Beginn finden Sie in der Hauptansicht von **Win-Digipet** ein leeres Gleisbild vor. Nachdem Sie in den vorangegangenen Abschnitten Ihre Systemkonfiguration und eine Ihrer Lokomotive erfasst haben, ist es nun an der Zeit, Ihr Gleisbild zu erstellen. Das Gleisbild wird in **Win-Digipet** mit Hilfe des sogenannten Gleisbild-Editors erfasst. Das Gleisbild besteht aus:

- ☛ Einer logischen grafischen Darstellung Ihrer Modellbahnanlage
- ☛ Den Adressen aller (vorhandenen bzw. virtuellen) Magnetartikel
- ☛ Den Rückmeldekontaktnummern zu den entsprechenden Gleisabschnitten

Zum Starten des Gleisbild-Editors klicken Sie in der Haupt-Symbolleiste von **Win-Digipet** auf das Symbol  und der „Gleisbild-Editor“ mit dem Symbolauswahl-Fenster erscheint. Anhand einer Kreisstrecke mit zwei Blockstrecken soll die Vorgehensweise erläutert werden.

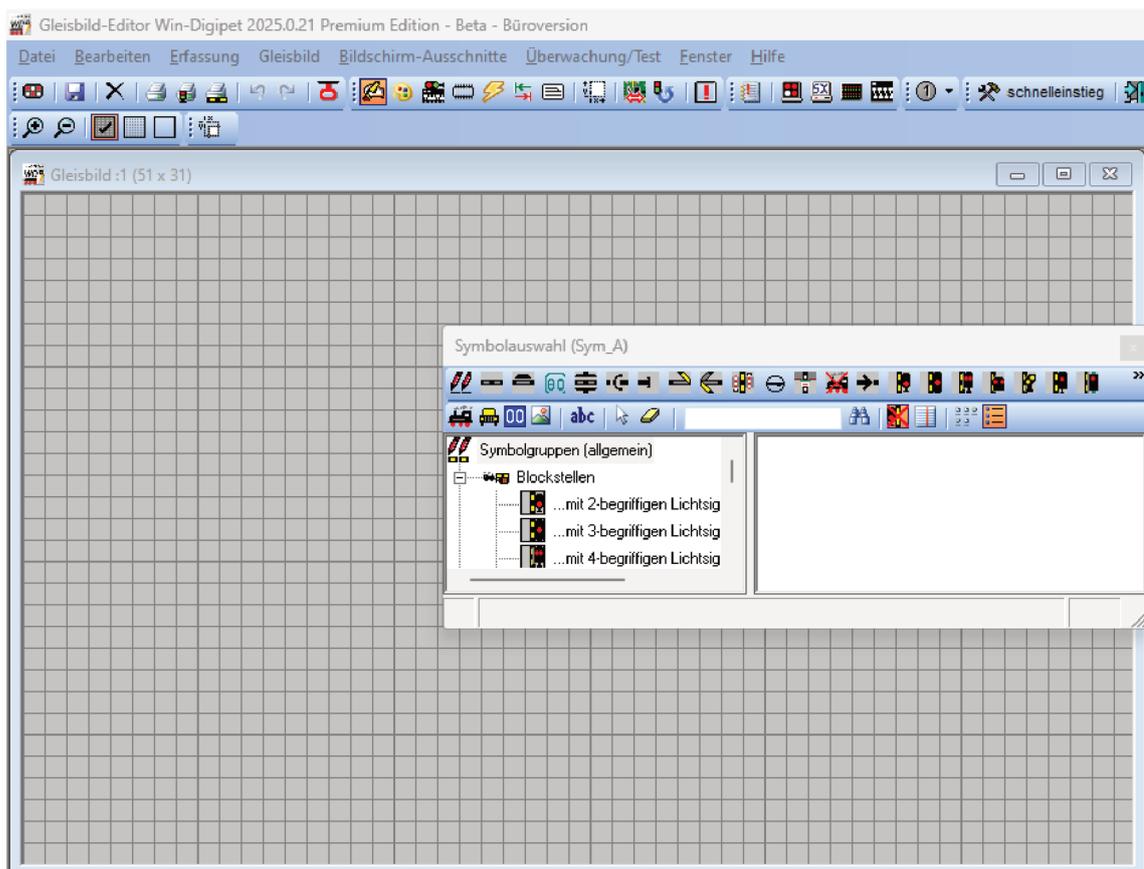


Abb. 4.1 Das Fenster des Gleisbild-Editors mit einem leeren Gleisbild

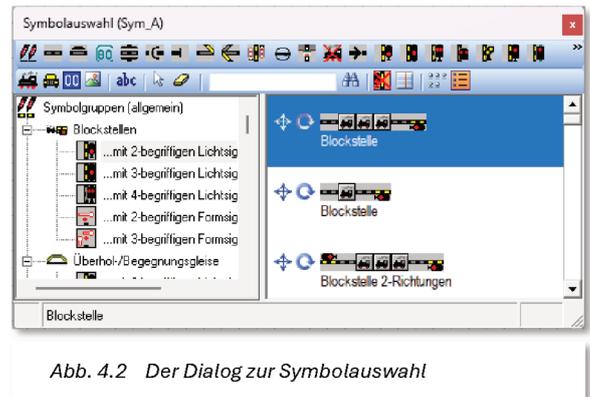
Zu Beginn wollen wir die verschiedenen Symbole für die Kreisstrecke in der im Moment noch leeren Zeichnungsfläche (vgl. Abb. 4.1) platzieren. Das dafür notwendige Fenster für die Symbolauswahl wurde beim Start des Gleisbild-Editors bereits geöffnet.

4.2 Blockstrecken zeichnen

Klicken Sie in der Symbolleiste des Symbolauswahl-Fensters in der ersten Zeile auf das Typenfeld  zur Auswahl einer Symbolgruppe.

Die Symbolauswahl zeigt in einer kategorisierten Baumstruktur die zur Verfügung stehenden Gleissymbole. Markieren Sie auf der linken Seite des Fensters im Abschnitt „Blockstellen“ den Eintrag „...mit 2-begriffigen Lichtsignalen“. Eventuell müssen Sie hier die Liste mit Klick auf das kleine ‚+‘-Zeichen erweitern.

Wählen Sie dann auf der rechten Seite des Fensters die oberste Symbolgruppe „Blockstelle“ mit einem einfachen Klick aus.



Zu Beginn wollen wir eine waagerechte Gleisstrecke darstellen. Somit ist die in Abb. 4.2 **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** markierte Auswahl die richtige Wahl. Zeichnen Sie nun mit dem ausgewählten Symbol für das waagerechte Gleisstück die Blockstrecke im Gleisbild. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger im noch leeren Gleisbild an die gewünschte Stelle.

Sobald Sie hierbei das Fenster der Symbolauswahl verlassen, hängt am Mauszeiger ein 4-facher Richtungspfeil. Platzieren Sie dann die Symbolgruppe so, wie Sie es brauchen, indem Sie an der gewünschten Stelle des Gleisbildes die linke Maustaste zweimal klicken.

Eine zweite Blockstelle platzieren Sie im Gleisbild in einigem Abstand unter der ersten Symbolgruppe. Da diese Symbolgruppe die Gegengerade des geplanten Kreises dargestellt, müssen Sie die Symbolgruppe drehen. Dies geschieht, indem Sie die Gruppe wie oben mit einem Klick der linken Maustaste platzieren, durch Klicken der rechten Maustaste die Symbolgruppe drehen und dann mit einem weiteren Klick mit der linken Maustaste verankern.

Nachdem Sie die zweite Blockstelle platziert haben, vervollständigen Sie das Gleisbild zu einer Kreisstrecke. Benutzen Sie hierzu die Symbole 0068,0069 und 0072 bis 0075 aus der Symbolkategorie Gleisstücke. Diese Symbolkategorie erreichen Sie mit einem Klick auf das Symbol für die Kategorie „Gleisstücke“ . Das Ergebnis sollte dann vergleichbar dem in Abb. 4.3 gezeigtem Beispiel aussehen. Sollten Sie sich bei der Platzierung der Symbolgruppen oder der Einzelsymbole geirrt haben, so können Sie mit dem Befehl <Bearbeiten><Rückgängig> aus dem Menü des Gleisbild-Editors die zuletzt gemachten Aktionen widerrufen.

Im Ergebnis haben Sie mit Hilfe weniger Klicks eine Kreisstrecke mit zwei Blockstellen gezeichnet. Diese Blockstellen bestehen jeweils aus dem Blocksignal und einem sogenannten Fahrzeug-Anzeiger (FAZ), bestehend aus drei Einzel-Symbolen (vgl. Abb. 4.3).

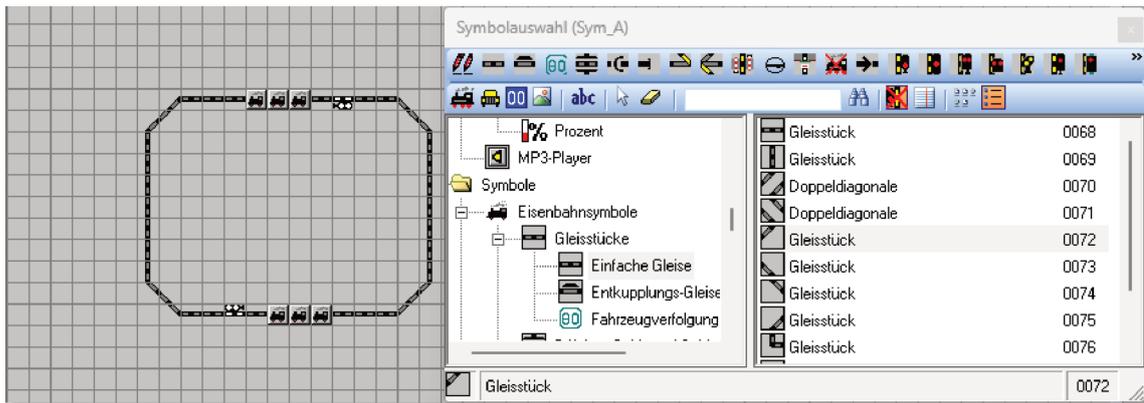


Abb. 4.3 Gleisbild einer Kreisstrecke

Die Symbole für die Signale sind nach dem Einfügen weiß dargestellt. Das bedeutet, es wurde für Sie noch keine Digitaladresse vergeben.



Diese Signalsymbole sind sehr wichtig, da sie später in den Fahrstraßen eine Sicherungsfunktion übernehmen.

In die Fahrzeug-Anzeiger (FAZ) Ihres Gleisbildes werden später die Lokomotiven und Züge eingetragen. Sie bewegen sich dann von einem Fahrzeug-Anzeiger zum nächsten Fahrzeug-Anzeiger.

4.3 Zuweisung von Digitaladressen und Test von Magnetartikeln

Um einem Magnetartikelsymbol eine Digitaladresse zuweisen zu können, klicken Sie in der Symbolleiste des Gleisbild-Editors auf das Symbol „Magnetartikel-Adressen“ . Das Fenster zur Symbolauswahl wird ausgeblendet und der Mauszeiger wechselt zu einem Pfeil mit Mikroschaltern.

Zeigen Sie nun im Gleisbild auf das **obere** Signal, es wird rot eingrahmt. Nach einem Klick auf dieses Symbol öffnet sich das Fenster „Magnetartikel-Erfassung“. Rechts oben im Fenster „Magnetartikel-Erfassung“ wird das Signalsymbol vergrößert dargestellt, und es wird seine Bezeichnung genannt, z.B. „Zweibegriffiges Signal“. Tragen Sie jetzt im Dialogfeld „Adresse“ die Adresse des Signals ein.

In unserem Beispiel in Abb. 4.4 ist die Adresse 1 eingestellt, d.h., als Beispiel vom ersten Magnetartikel-Decoder mit seinen Adressen von 1 bis 4 ist das Signal mit der Adresse „1“ verbunden.

Im Eingabefeld „Bezeichnung“ können Sie noch eine Beschreibung (z.B. Sig Blk1) eintragen. Die Vergabe von Bezeichnungen empfiehlt sich bei der späteren Arbeit mit **Win-Digipet**, beispielsweise lassen sich mit Hilfe der Bezeichnungen eventuelle Fehler komfortabel aufspüren.

Einen fertig erfassten Magnetartikel übertragen Sie abschließend durch ‚OK‘ in das Gleisbild. Die nun farbige Darstellung des Symbols zeigt die Grundstellung des Magnetartikels, in unserem Fall ein rotes Signal.

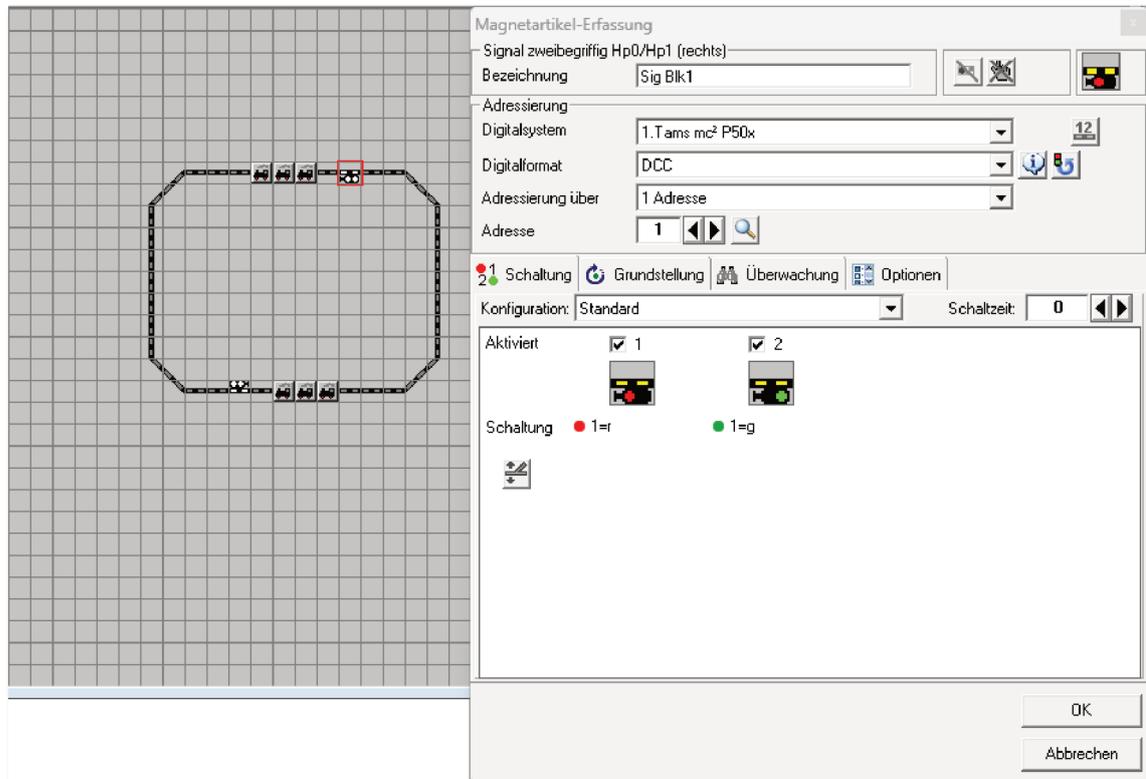


Abb. 4.4 Vergabe einer Digitaladresse sowie einer Bezeichnung für das Signal

Die Vergabe der Digitaladresse bzw. der Magnetartikel-Bezeichnung für das zweite Signal in unserem Gleisbild erfolgt im gleichen Verfahren. Verwenden Sie beispielsweise die „2“ als Digitaladresse bzw. „Sig Blk2“ als Bezeichnung des Magnetartikels.

4.4 Die Nummern der Rückmeldekontakte erfassen

Zur Zuordnung einer Rückmeldekontaktnummer (RMK) zu einem Gleissymbol klicken Sie in der Symbolleiste auf das Symbol . Es öffnet sich das Fenster „Rückmeldekontakte“.

Im Feld „Kontaktnummer“ können Sie per Mausklicks auf die Auf-/Ab-Pfeile - oder über die Tastatur - die laufende Nummer des Kontakts einstellen. Sie können den Rückmeldekontaktnummern auch eindeutige Namen bzw. Beschreibungen zuordnen. Für Kontakte, die zu Fahrzeuganzeigern gehören, wird die Namensvergabe ausdrücklich empfohlen.

Da diese dort eingetragenen Angaben später bei der automatischen Fahrstraßenerstellung übernommen werden, sollten Sie die Angabe im Feld „Name“ nicht verändern, jedoch in dem Feld „Beschreibung“ eine sinnvolle Bezeichnung des Fahrzeuganzeigers (bis zu 24 Zeichen sind möglich) eintragen. Im Beispiel der Abb. 4.5 ist die Bezeichnung des Blocks (Blk1) eine

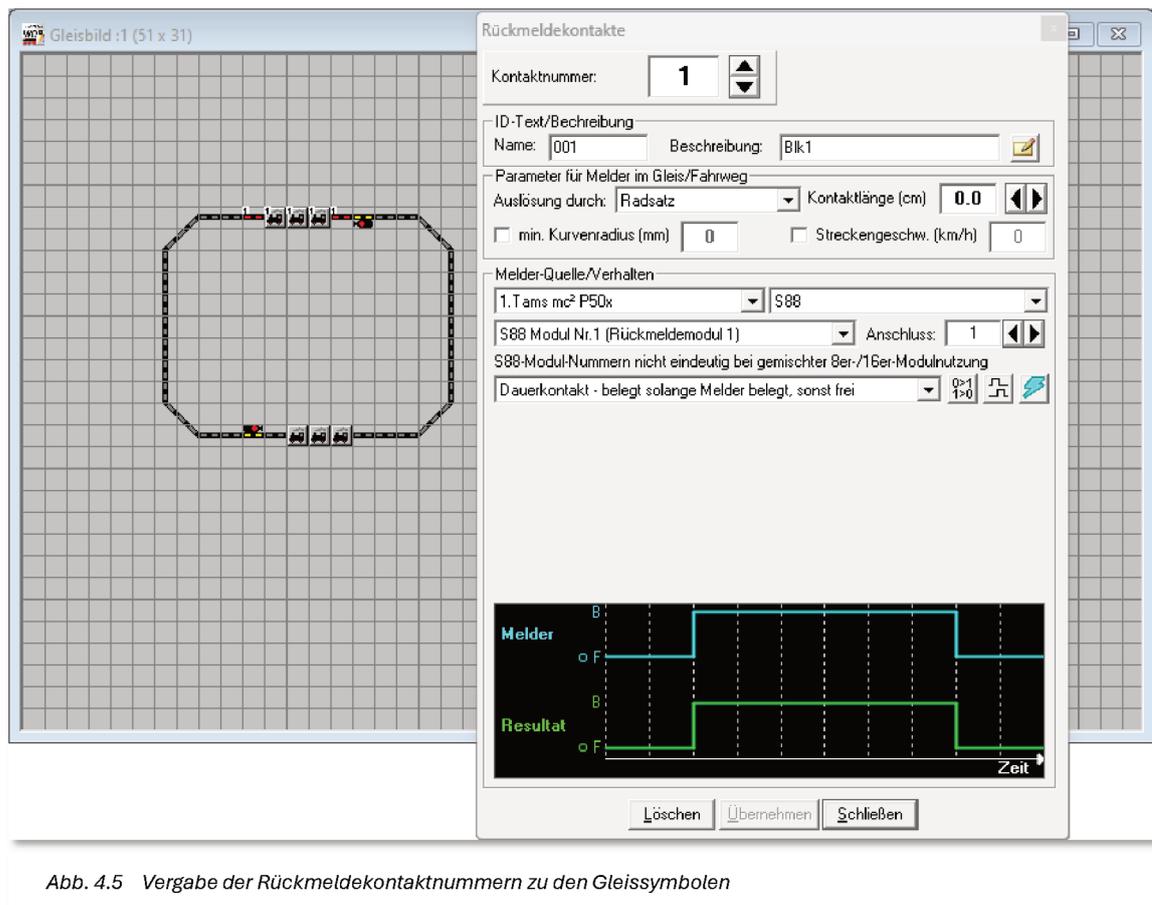


Abb. 4.5 Vergabe der Rückmeldekontaktnummern zu den Gleissymbolen

sehr gute Wahl. Im Abschnitt 4.3 hatten Sie für das Blocksignal ja bereits eine hierzu passende Bezeichnung vergeben.

Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Gleissymbole, welche Sie mit der eingetragenen Rückmeldekontakt Nummer belegen wollen. Am gewählten Symbol wird sofort die gewählte Nummer eingeblendet und das Symbol wird Rot ausgeleuchtet (vgl. Abb. 4.5). Sie können diese Kontakt Nummer durch mehrfaches Drücken der linken Maustaste oder Ziehen des Mauszeigers so oft im Gleisbild platzieren, wie Sie es wünschen. Achten Sie bei den Fahrzeug-Anzeigern darauf, dass die Gleissymbole vor und danach immer die gleiche Kontakt Nummer besitzen, wie der Fahrzeug-Anzeiger. Die Grafiken Abb. 4.5 und Abb. 4.6 sollen dies verdeutlichen.



Im Eingabefeld „Beschreibung“ (hieraus wird später bei der automatischen Fahrstraßenerstellung der sogenannte „ID-Text“ einer Fahrstraße) können nur alphanumerische Zeichen eingegeben werden. Gesperrte Zeichen (Sonderzeichen) werden mit einem entsprechenden Hinweis zurückgewiesen.

In gleicher Weise können Sie jetzt den restlichen Gleisstücken die Rückmeldekontakt Nummern „2“ bis „6“ vergeben. Abschließend sollte sich Ihr Gleisbild vergleichbar dem Beispiel in Abb. 4.6 darstellen. Sollten die Rückmeldekontakt Nummern auf

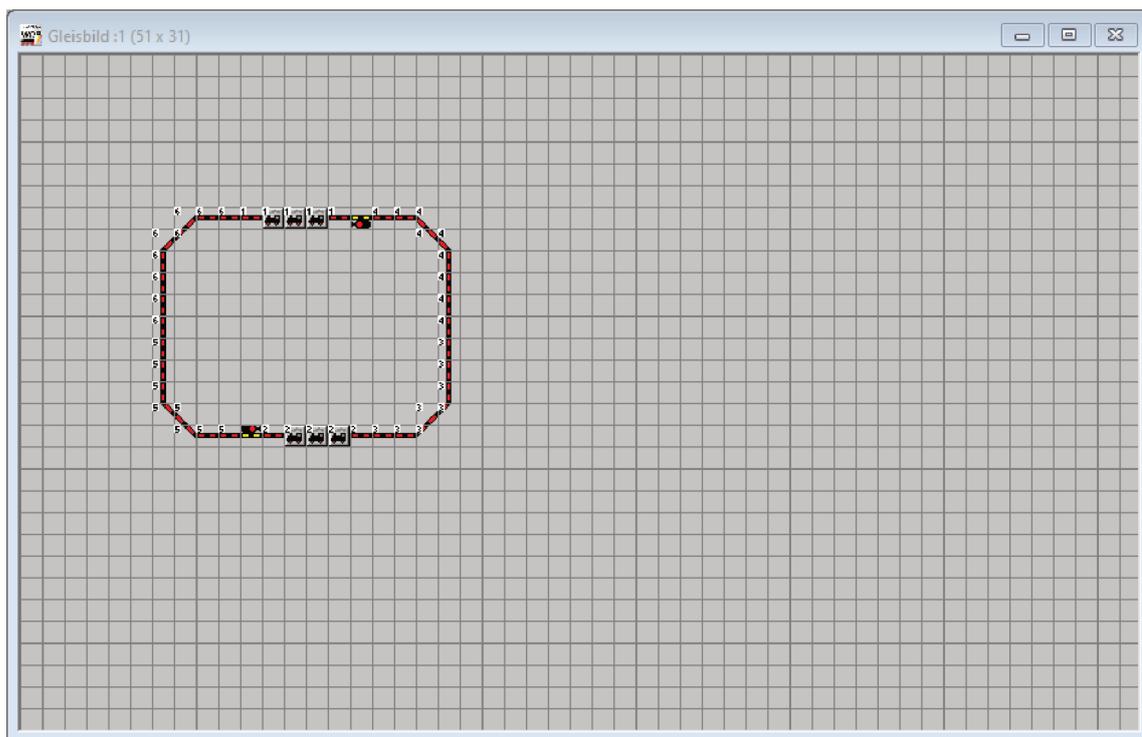


Abb. 4.6 Kreisverkehr mit zwei Blockstrecken und vergebenen Rückmeldungskontaktnummern

Ihrer Testanlage eine andere Nummerierung und Reihenfolge haben, so verwenden Sie diese entsprechend dem Beispiel. Wollen Sie eine Kontaktnummer löschen, so klicken Sie auf **„Löschen“**. Die Kontaktnummer „0“ wird eingeblendet und Sie können die gewünschte Kontaktnummer durch einfaches Anklicken des Gleissymbols mit der linken Maustaste löschen.

In unserer kleinen Blockstrecke vom oberen Blocksignal (Blk1) zum unteren Blocksignal (Blk2) sind vier Kontaktnummern platziert. Am oberen Fahrzeug-Anzeiger (Blk1) der Startkontakt 1, dann der Streckenkontakt 4, der Bremskontakt 3 und am unteren Fahrzeuganzeiger (Blk2) der Zielkontakt 2.

Aus den Kontakten der beiden Blockstrecken werden wir weiter unten zwei Fahrstraßen bilden. Die Fahrstraßen bilden das Grundgerüst für den Fahrbetrieb in **Win-Digipet**.

	1. Fahrstraße	2. Fahrstraße
Startkontakt	RMK 1	RMK 2
Bremskontakt	RMK 3	RMK 6
Zielkontakt	RMK 2	RMK 1

Eine Fahrstraße sollte aus mindestens drei Kontaktabschnitten, wie in der ersten Spalte der Tabelle benannt, bestehen. Für unser Beispiel des Kreisverkehrs verteilen sich die Rückmeldekontakte wie in den Spalten 2 und 3 aufgelistet. Die Streckenkontakte (hier „4“ bzw. „5“) sind nicht zwingend notwendig. Wie Sie der Tabelle entnehmen können, ist der

Zielkontakt einer Fahrstraße immer auch gleichzeitig der Startkontakt der nachfolgenden Fahrstraße.



Vergeben Sie unbedingt auch Kontaktnummern an den Fahrzeuganzeigern im Gleisbild!

Das ist für die korrekte Anzeige der Fahrzeugnummern in den Fahrzeug-Anzeigern und das Steuern der Züge über die Start-/Ziel-Funktion bzw. in den Automatikfunktionen von **Win-Digipet** von besonderer Wichtigkeit.

Zum Speichern des Gleisbildes klicken Sie in der Symbolleiste auf das Symbol , und verlassen Sie den „Gleisbild-Editor“ über das Symbol .

4.5 Überprüfung der Gleisbildfunktion

Ihr Gleisbild sollten Sie nun auf dem Bildschirm von **Win-Digipet** überprüfen. Die korrekte Funktion des Gleisbildes ist eine der Grundvoraussetzungen für die weiteren Funktionen in **Win-Digipet**.

Die Signale können Sie durch einfaches Anklicken der Symbole im Gleisbild schalten. Sollten Sie in Ihrem Testkreis noch keine „realen“ Signale aufgebaut haben, so ist das nicht schlimm. Reale, auf der Modellbahn vorhandene, Signale haben in **Win-Digipet** nur eine optische Bedeutung. Das Vorhandensein der Signalsymbole im Gleisbild ist aufgrund der bereits erwähnten Sicherungsfunktion allerdings **zwingend**.

Stellen Sie nun an beliebiger Stelle Ihre Testlokomotive auf das Gleis. Im Gleisbild sollte der entsprechende Rückmeldekontakt umgehend rot ausgeleuchtet werden. Steuern Sie dann die Lokomotive entweder mit dem Fahrregler der Zentrale oder mit dem Fahrzeug-Control (vgl. Abb. 3.5) über die Kreisstrecke und beobachten die Fahrt auf dem Gleisbild.

Wird die Rotausleuchtung der Rückmeldekontakte in der richtigen Reihenfolge angezeigt, dann herzlichen Glückwunsch, denn nun können Sie mit dem nächsten Kapitel des Schnelleinstiegs in **Win-Digipet** fortfahren und Ihre erste Lok **von Signal zu Signal** fahren lassen, wie es auch im Betrieb bei der großen Bahn funktioniert.

Sollte die Rotausleuchtung der Kontakte im Gleisbild nicht den physikalischen Gegebenheiten Ihrer Testanlage entsprechen, so wechseln Sie wieder zum Gleisbild-Editor, passen Ihr Gleisbild entsprechend an und speichern die Änderungen, verlassen den Gleisbild-Editor und kehren zum Hauptprogramm zurück.

Für den Fall, dass Sie überhaupt keine Rotausleuchtung der Kontakte sehen, sollten Sie den korrekten Anschluss des Rückmeldemoduls an der Digitalzentrale und die Einstellungen nach Abschnitt 2.3 dieser Abhandlung kontrollieren.

5. Schnelleinstieg – Schritt 5: Win-Digipet steuert die erste Lok

5.1 Wie werden Züge (Lokomotiven) mit Win-Digipet gefahren?

Mit **Win-Digipet** können Sie Ihre Fahrzeuge (hier Lokomotiven) auf mehrere Arten steuern bzw. fahren lassen.

- ☛ manuell über den Fahrregler des Digitalsystems
- ☛ manuell über das Fahrzeug-Control der Lok auf dem Bildschirm oder
- ☛ automatisch, auf gestellten Fahrstraßen

Das manuelle Steuern der Test-Lokomotive wurde Ihnen schon im vorhergehenden Abschnitt erläutert, als Sie die Rückmeldekontakte Ihrer Kreisstrecke kontrolliert haben. Hier wurde die Lokomotive einfach durch Drehen des Fahrreglers der Zentrale oder des Fahrzeug-Controls der Lokomotive über die Gleise gefahren. Sie haben dabei mit Sicherheit nicht auf die Stellung der Signale geachtet.

In **Win-Digipet** sollen sich die Züge aber auf gestellten und gesicherten Fahrstraßen bewegen. Doch was sind nun Fahrstraßen, die sehr oft auch als Blockstrecken bezeichnet werden?

5.2 Was ist eine Fahrstraße in Win-Digipet und welche Bedeutung hat sie?

Eine Fahrstraße ist eine Strecke zwischen zwei Fahrzeug-Anzeigern. Ihre Züge werden und sollen sich auf Ihrer Modellbahnanlage immer von einem Fahrzeug-Anzeiger (FAZ) zum nachfolgenden Fahrzeug-Anzeiger bewegen. Nur über die Fahrzeug-Anzeiger wird die Fahrzeugnummer bzw. der Name eines Zuges weitertransportiert und die Fahrt des Fahrzeugs bzw. eines Zuges angezeigt. Daher werden die Fahrstraßen später auch immer durch Anklicken des Start- bzw. Ziel-Fahrzeuganzeigers ausgewählt und gestellt. Das Fahrzeug bzw. der Zug fährt dann auf den für ihn gestellten Fahrstraßen.



Eine Fahrstraße beginnt in der Regel immer ein Gleissymbol vor dem Start-Fahrzeuganzeiger mit zugehörigem Start-Signal und endet am Ziel-Signal der Fahrstraße, wie es das schematische Beispiel in Abb. 5.1 mit den zugehörigen Rückmeldekontakten zeigt.

Die spätere gelbe bzw. gelb/rote Ausleuchtung bei einer gestellten Fahrstraße dient nur der optischen Darstellung der Fahrstraße und übernimmt keine Verriegelungsfunktion.



Abb. 5.1 Schematische Darstellung einer Fahrstraße

Die Verriegelung der Fahrstraßen ist elementar wichtig bei sich kreuzenden Fahrstraßen. Sie wird von den Magnetartikeln wie beispielsweise Weichen oder Signalen übernommen.

Daher haben die Signale im Gleisbild von **Win-Digipet** eine sehr hohe Bedeutung, auch wenn sie nur im Gleisbild eingezeichnet, real auf der Modellbahnanlage aber nicht vorhanden sein müssen.

Sie erinnern sich, dass wir im Abschnitt 4 dieses Schnelleinstiegs bereits auf die Wichtigkeit der Signale in unserem kleinen Kreisverkehr hingewiesen haben.

5.3 Die erste Fahrt von Fahrzeug-Anzeiger zu Fahrzeug-Anzeiger

Ziehen Sie, mit gedrückter linker oder rechter Maustaste, die Testlokomotive aus der Fahrzeugleiste oder dem Fahrzeug-Control auf den Fahrzeug-Anzeiger neben dem oberen Signal (Blk1). Stellen Sie die gewählte Test-Lokomotive auch physikalisch auf das Gleis. Sollte es sich hierbei um eine sehr lange Lokomotive handeln, so kann auch der Kontakt 6 mit belegt und angezeigt werden. Das wird später im Betrieb die Regel sein, da Sie vermutlich nicht nur mit einer Lokomotive, sondern einem mehr oder weniger langen Zug fahren werden.

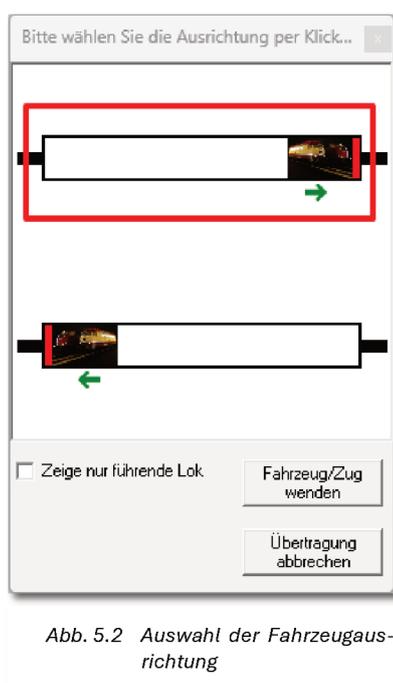


Abb. 5.2 Auswahl der Fahrzeugausrichtung

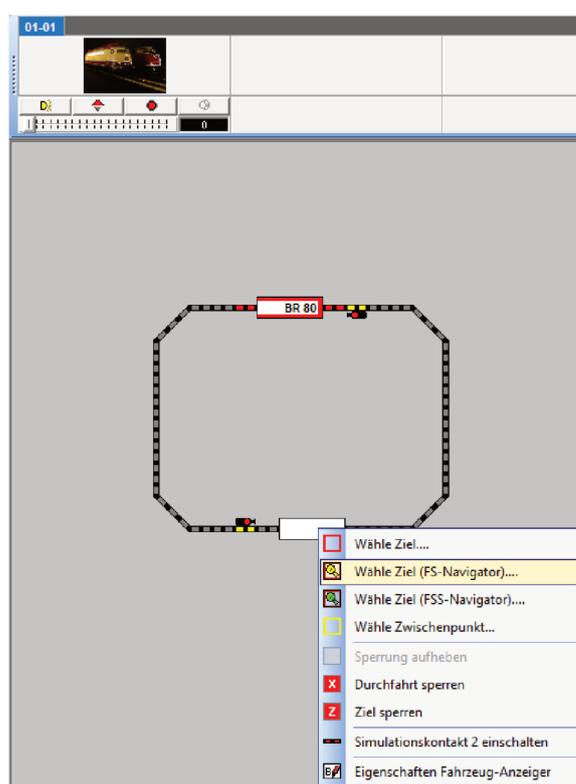


Abb. 5.3 Die Testlokomotive ist im Fahrzeug-Anzeiger eingetragen

Beim Ziehen der Lok auf den Fahrzeug-Anzeiger erscheint ein weiterer Dialog (vgl. Abb. 5.2), in dem Sie die Ausrichtung der Lokomotive bestimmen. Wir gehen davon aus, dass die Lok nach rechts fahren soll und auch vorwärts steht, so wählen Sie das bitte, wie in der Grafik dargestellt aus.

Im Fahrzeug-Anzeiger ist nun die Baureihenbezeichnung (in unserem Beispiel die BR 80) eingetragen. Der Fahrzeug-Anzeiger zeigt außerdem die Belegung und die gewählte Fahrtrichtung durch rote halbseitige Markierungen an.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf den Start-Fahrzeuganzeiger, dort wo die BR 80 eingetragen ist.

Mit der linken Maustaste wählen Sie im erscheinenden Kurz-Menü nun den Befehl <Wähle Start...>. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste einmal auf den Ziel-Fahrzeuganzeiger unten, wie es im Bild Abb. 5.3 dargestellt ist.

Da wir bislang noch keine Fahrstraßen erstellt haben, klicken Sie mit der linken Maustaste im erscheinenden Kurzmenü nun auf den Befehl <Wähle Ziel (FS-Navigator)...>.

Die anderen angezeigten Befehle interessieren uns an dieser Stelle erst einmal nicht. Sie werden die anderen Befehle beim späteren Studieren des Handbuches bzw. der Online-Hilfe von **Win-Digipet** noch alle kennenlernen.

Nach dem Klick auf den zuvor genannten Befehl erscheint das im Bild (Abb. 5.4) dargestellte Fenster „Startrichtung wählen...“.

Unsere Testlokomotive soll im Uhrzeigersinn nach rechts fahren, somit fahren Sie bitte mit der Maus auf den rechten orangefarbenen Pfeil. Dieser wird bei Anwahl sofort in grün dargestellt.

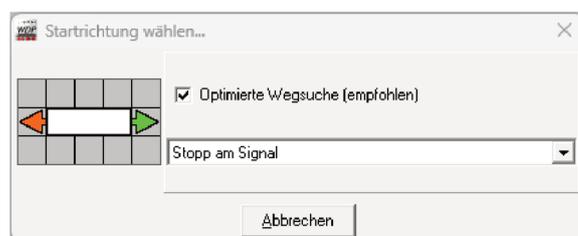


Abb. 5.4 Wahl der Startrichtung

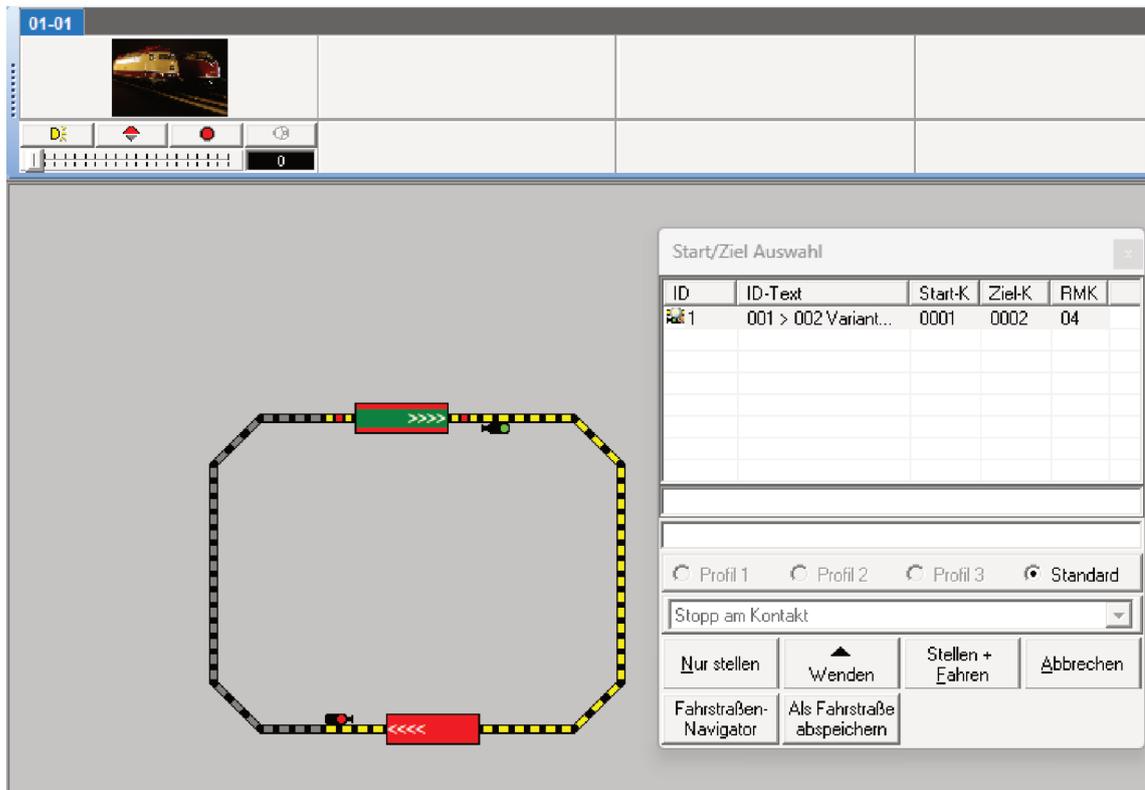


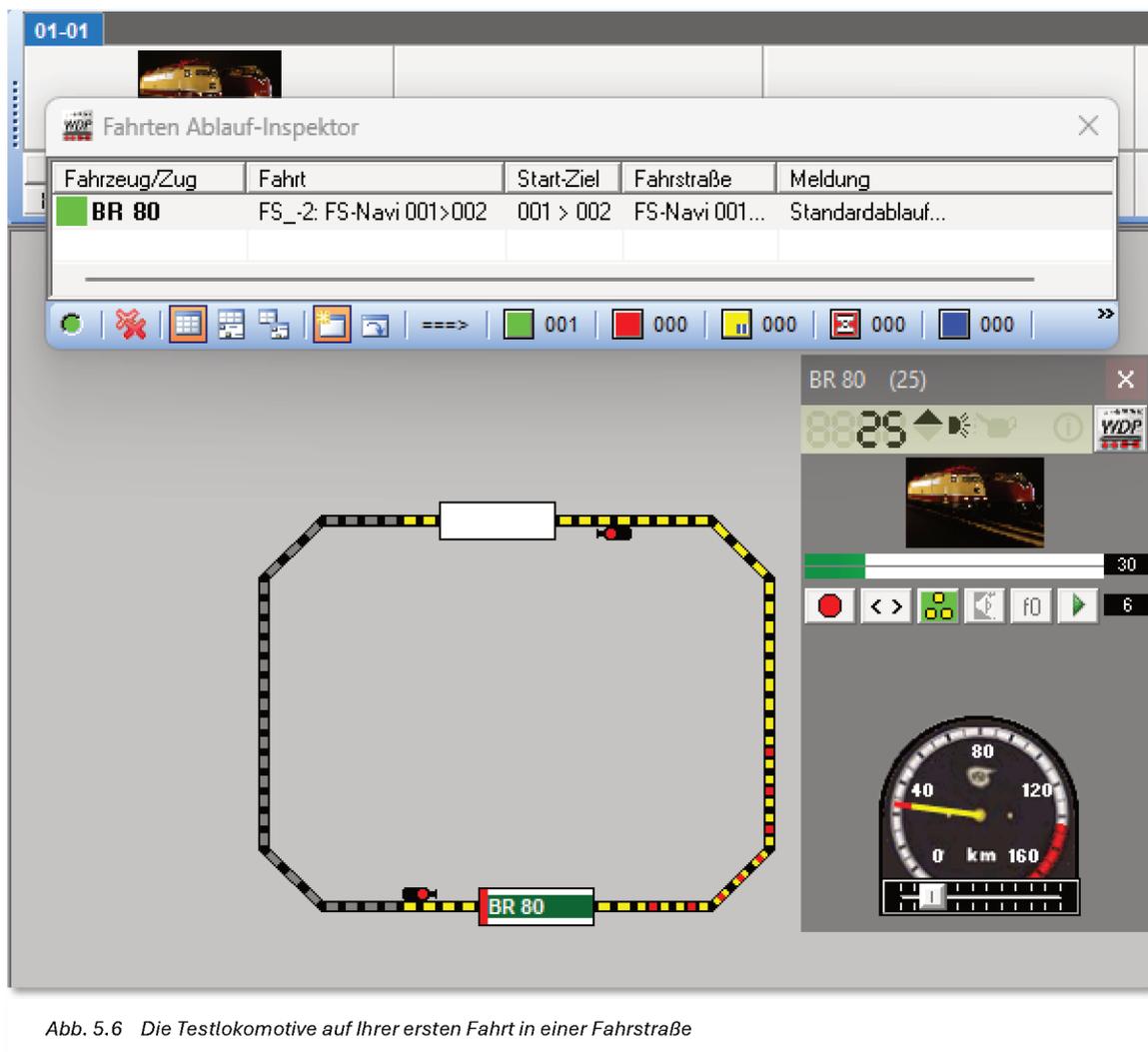
Abb. 5.5 Mit Hilfe des FS-Navigators gefundene Fahrmöglichkeit

Nun klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grünen Pfeil. Der Start-Fahrzeuganzeiger wird nun grün, der Ziel-Fahrzeuganzeiger in Rot dargestellt. Zusätzlich erscheint auf beiden Fahrzeug-Anzeigern ein weißer Pfeil, welcher die gewählte Fahrtrichtung symbolisiert.

Die vom Fahrstraßen-Navigator (FS-Navigator) gefundene Strecke zwischen den beiden Fahrzeug-Anzeigern wird gelb ausgeleuchtet und im Fenster „Start/Ziel Auswahl“ als Variante 1 angezeigt (vgl. Abb. 5.5). Die Einfachheit unseres Gleisbildes bietet nur eine Variante für die gewählte Richtung. Später werden Sie in Ihrem Gleisbild möglicherweise mehrere Varianten für eine Start-/Zielauswahl sehen.

Da alle Bedingungen (Startkontakt besetzt und alle Streckenkontakte frei) für die Fahrt der Lokomotive erfüllt sind, ist auch die Schaltfläche **„Stellen + Fahren“** auswählbar und nach einem Klick mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche setzt sich die Lokomotive in Bewegung. Das Fenster „Start/Ziel Auswahl“ verschwindet.

Auf dem Bildschirm lässt sich jetzt sehr gut die Fahrt der Lokomotive verfolgen. Die Zugnummer ist auf den Ziel-Fahrzeuganzeiger übertragen worden, der vorher noch rot ausgeleuchtete Rückmeldekontakt 1 ist von der Lokomotive nicht mehr besetzt und daher auf dem Gleisbild nicht mehr rot ausgeleuchtet. Dafür hat die Lokomotive schon den Kontakt mit der Rückmeldekontaktnummer 3 besetzt und somit wird dieser Kontakt im Gleisbild gelb/rot dargestellt.



Das Start-Signal zeigt bereits wieder „Rot“ an, da die Lokomotive den Startkontakt (hier „RMK 1“) verlassen hat wie das Bild (vgl. Abb. 5.6) vermitteln soll.

Der Zug verringert am Bremskontakt seine Geschwindigkeit und kommt schließlich nach Erreichen des Zielkontaktes (hier „RMK 2“) der Strecke zum Halten (vgl. Abb. 5.6).

Die zuvor gelb bzw. gelb/rot ausgeleuchtete Fahrstraße wird aufgelöst und nicht mehr im Gleisbild angezeigt, lediglich der jetzt besetzte RMK 4 wird „Rot“ ausgeleuchtet. Auch die im unteren Ziel-Fahrzeuganzeiger eingetragene Zugnummer BR 80 hat wieder die beiden roten Halblinien oben und unten erhalten, da ja der zugehörige Rückmeldekontakt besetzt ist.

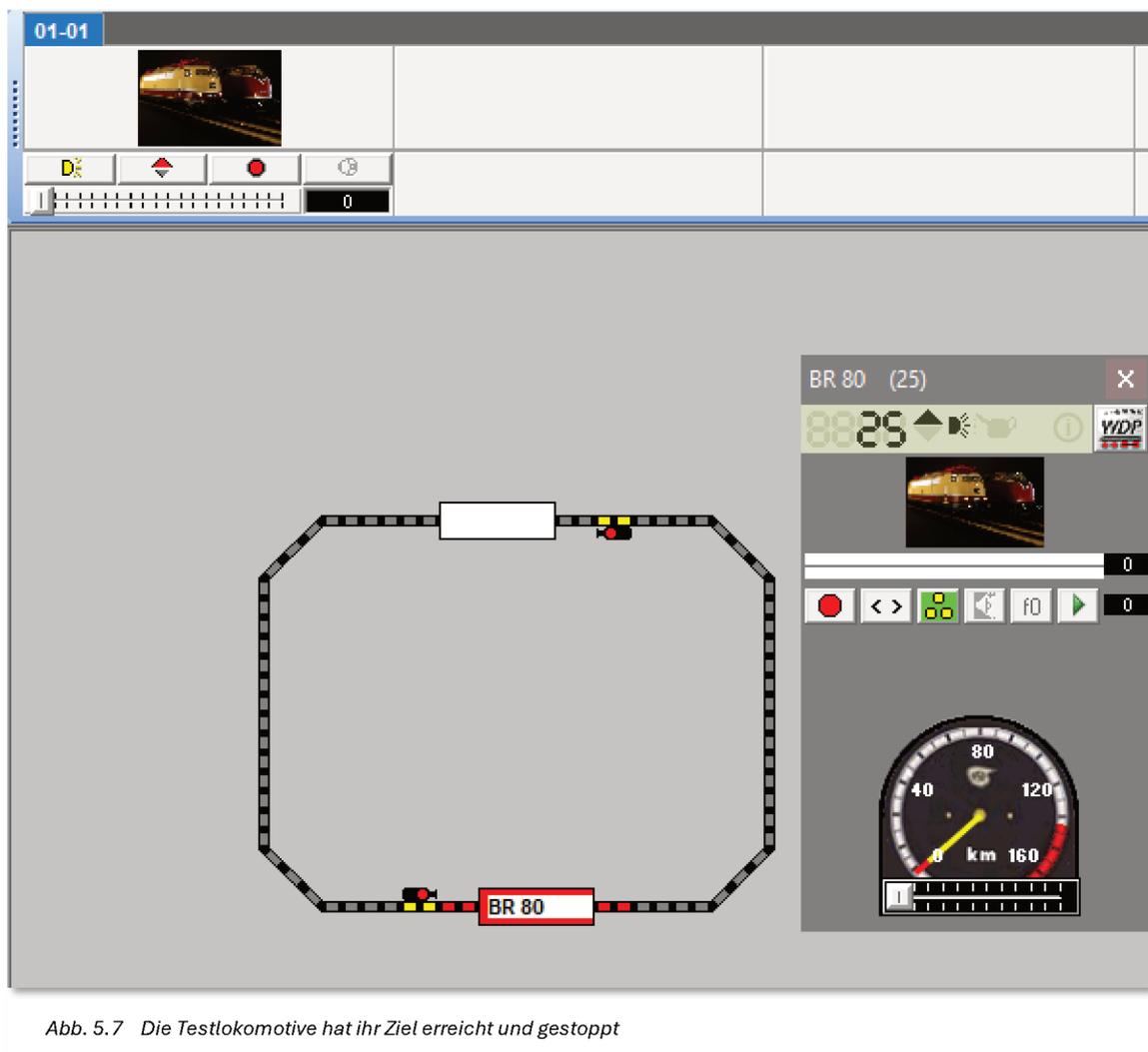


Abb. 5.7 Die Testlokomotive hat ihr Ziel erreicht und gestoppt

5.4 Die zweite Fahrt von Fahrzeug-Anzeiger zu Fahrzeug-Anzeiger

Die erste Fahrt mit gestellter Fahrstraße ist erfolgreich verlaufen, nun soll die zweite Fahrt durchgeführt werden.

Eine Fahrstraße kann auch mit Hilfe von Klicks der mittleren Maustaste gestellt werden. Dies soll jetzt gezeigt werden. Moderne Mäuse haben die mittlere Taste oftmals im Mausrad integriert. Dieses lässt sich dann wie eine Taste leicht herunterdrücken. Sollten Sie an Ihrem verwendeten Zeigegerät keine mittlere Taste haben, so müssen Sie die zuvor gezeigte Variante mit den Kurz-Menüs nach Klicks mit der rechten Maustaste durchführen.

Klicken jetzt mit der mittleren Maustaste zuerst auf den Start-Fahrzeuganzeiger mit der eingetragenen Zugnummer und dann ein zweites Mal mit der mittleren Maustaste auf den Ziel-Fahrzeuganzeiger oben im Gleisbild.

Zwischen den beiden Mausklicks darf nur eine Zeit von ca. 10 Sekunden vergangen sein, ansonsten wird der erste Mausklick vom Programm wieder verworfen.

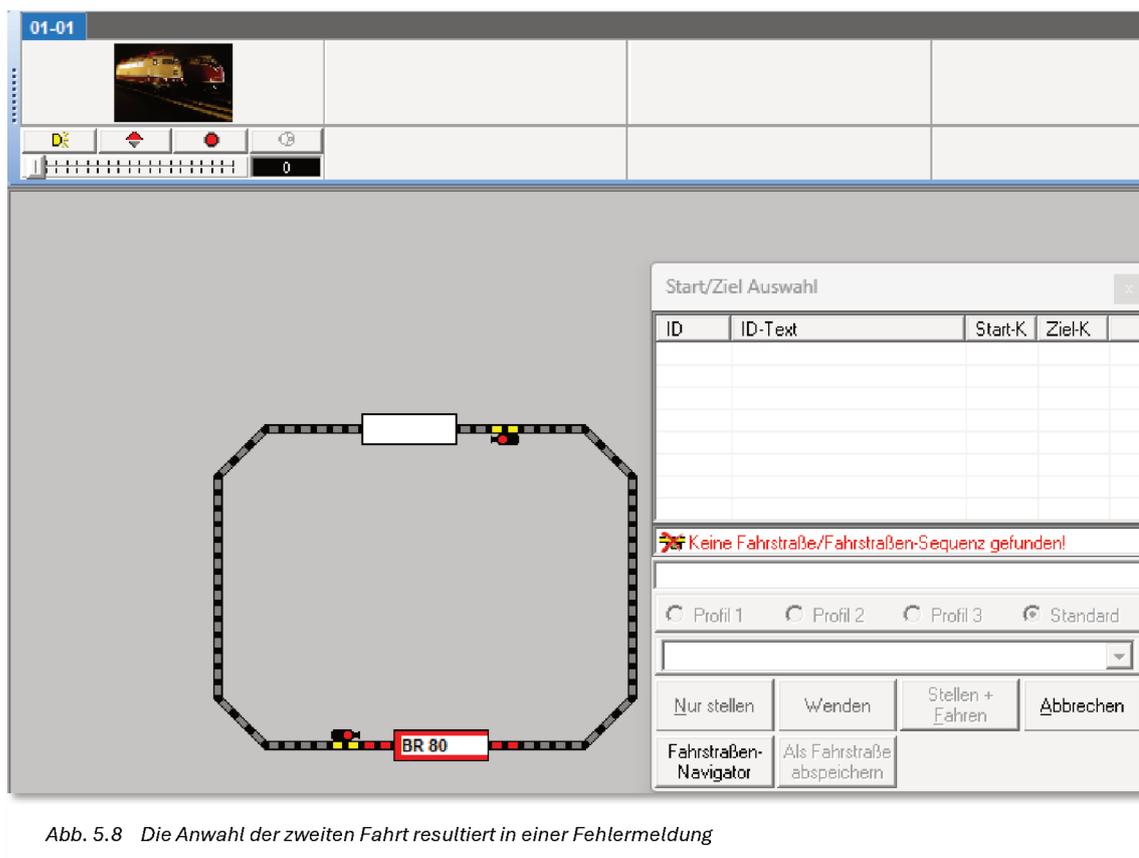


Abb. 5.8 Die Anwahl der zweiten Fahrt resultiert in einer Fehlermeldung

Nach dem zweiten Mausklick erscheint das Fenster „Start/Ziel Auswahl“ mit der roten Fehlermeldung „Keine Fahrstraße/Fahrstraßen-Sequenz gefunden!“ (vgl. Abb. 5.8). Das ist auch richtig, da für diese Strecke bislang noch keine Fahrstraße erstellt wurde.

Lediglich die beiden Schaltflächen **„Fahrstraßen-Navigator“** und **„Abbrechen“** können ausgewählt werden, die anderen Schaltflächen werden grau, also nicht anwählbar, dargestellt.

Sie klicken daher auf die Schaltfläche **„Fahrstraßen-Navigator“** und sofort erscheint das schon bekannte und in Abb. 5.4 gezeigte Dialogfenster „Startrichtung wählen...“. Dieses Mal soll unsere Testlokomotive allerdings nach links fahren, dementsprechend ziehen Sie die Maus auf den Pfeil nach links, wodurch dieser grün dargestellt wird.

Nun klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grünen Pfeil, der Start-Fahrzeuganzeiger wird grün, der Ziel-Fahrzeuganzeiger rot, die vom Fahrstraßen-Navigator gefundene Strecke gelb dargestellt und im Fenster „Start/Ziel Auswahl“ als Variante 1 angezeigt.

Alle Bedingungen (Startkontakt besetzt und alle Streckenkontakte frei) für die Fahrt der Lokomotive sind erfüllt, somit ist auch die Schaltfläche **„Stellen + Fahren“** wählbar.

Nach einem Klick mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche wird die Fahrstraße gestellt und das Fenster „Start/Ziel Auswahl“ verschwindet. Auch die Lokomotive setzt sich in Bewegung, und wie schon im Abschnitt zuvor beschrieben und gezeigt, können Sie die Fahrt auf dem Bildschirm und der Modellbahnanlage verfolgen.

5.5 Weitere Runden fahren

Sie wollen eine weitere Runde auf der Anlage fahren?

Kein Problem, denn nach einem Klick mit der mittleren Maustaste auf den Start-Fahrzeuganzeiger und dann auf den Ziel-Fahrzeuganzeiger erscheint sofort das Fenster „Start/Ziel Auswahl“ mit der vom Fahrstraßen-Navigator bereits erstellten Fahrstraße.

Alle Schaltflächen sind wählbar und mit einem Klick auf **„Stellen + Fahren“** wird die Fahrstraße gestellt, die Lokomotive setzt sich in Bewegung und der schon bekannte Ablauf kann verfolgt werden. Diesen Vorgang können Sie so oft wiederholen, wie Sie möchten.



Die, vom Fahrstraßen-Navigator erstellten Fahrstraßen sind nur temporär vorhanden. Das bedeutet, sobald Sie den Fahrten-Editor öffnen oder sogar **Win-Digipet** verlassen, sind die Fahrstraßen wieder gelöscht.

Sie erkennen die Fahrstraße in der Start-/Ziel-Auswahl an den vorangestellten Zeichen „FS-Navi“, gefolgt von den Rückmeldekontakten der Start- und Ziel-Fahrzeuganzeiger, wie hier im z.B. **FS-Navi 001>002**.

5.6 Züge in der Simulation fahren lassen

Sie wollen den, in den vorangegangenen Abschnitten dargestellten, Gleisplan nicht real nachbauen, aber die Funktionen von **Win-Digipet** schon einmal kennenlernen?

Auch das ist kein Problem, denn hierzu können Sie den Simulationsmodus des Programms benutzen. Erstellen Sie, wie zuvor beschrieben, ein neues Projekt und zeichnen das gezeigte Gleisbild in **Win-Digipet** nach. Sie müssen auch keine Verbindung zu Ihrem Digitalsystem herstellen und können daher alles auch in der sogenannten Büroversion von **Win-Digipet** ausprobieren. Beim Eintragen des Digitalsystems in den Systemeinstellungen geben Sie beim COM-Port einfach **„KEIN“** ein (oder belassen die IP-Adresse auf dem Standardwert), dann ist keine Digitalsystem-Verbindung erforderlich.

Nach dem Erstellen des Gleisbildes im Gleisbild-Editor, verlassen Sie den Editor und vergessen bitte nicht, eine Speicherung des Gleisbildes vorzunehmen. Falls Sie dies nicht bereits vor Verlassen des Gleisbild-Editors getan haben, so wird Sie **Win-Digipet** dazu auffordern.



Abb. 5.9 Der Simulationsmodus lässt sich in der Haupt-Symbolleiste von **Win-Digipet** aktivieren

Im Hauptbildschirm von **Win-Digipet** starten Sie nun die Simulation mit einem Klick auf das, in Abb. 5.9 mit einem Rahmen markierte, Symbol der Symbolleiste.

Nach dem Klick auf dieses Symbol erscheint das kleine Fenster „Simulation“ (vgl. Abb. 5.10) Den Zeitwert stellen wir auf 3000 (msec) ein. Damit kann der Ablauf auf dem Bildschirm gut verfolgt werden.



Abb. 5.10 Die Simulation ist eingeschaltet

Sobald die Simulation eingeschaltet ist, wird auch der Rückmeldekontakt 1 sofort als besetzt (in Rot) dargestellt. Die Lokomotive ist auf dem zugehörigen Fahrzeug-Anzeiger (FAZ) eingetragen.

Klicken Sie nun mit der mittleren Maustaste auf den Start-Fahrzeuganzeiger und anschließend wieder mit der mittleren Maustaste auf den Ziel-Fahrzeuganzeiger, so erscheint das schon bekannte Fenster „Start/Ziel Auswahl“ mit der vom Fahrstraßen-Navigator vorab erstellten Fahrstraße.

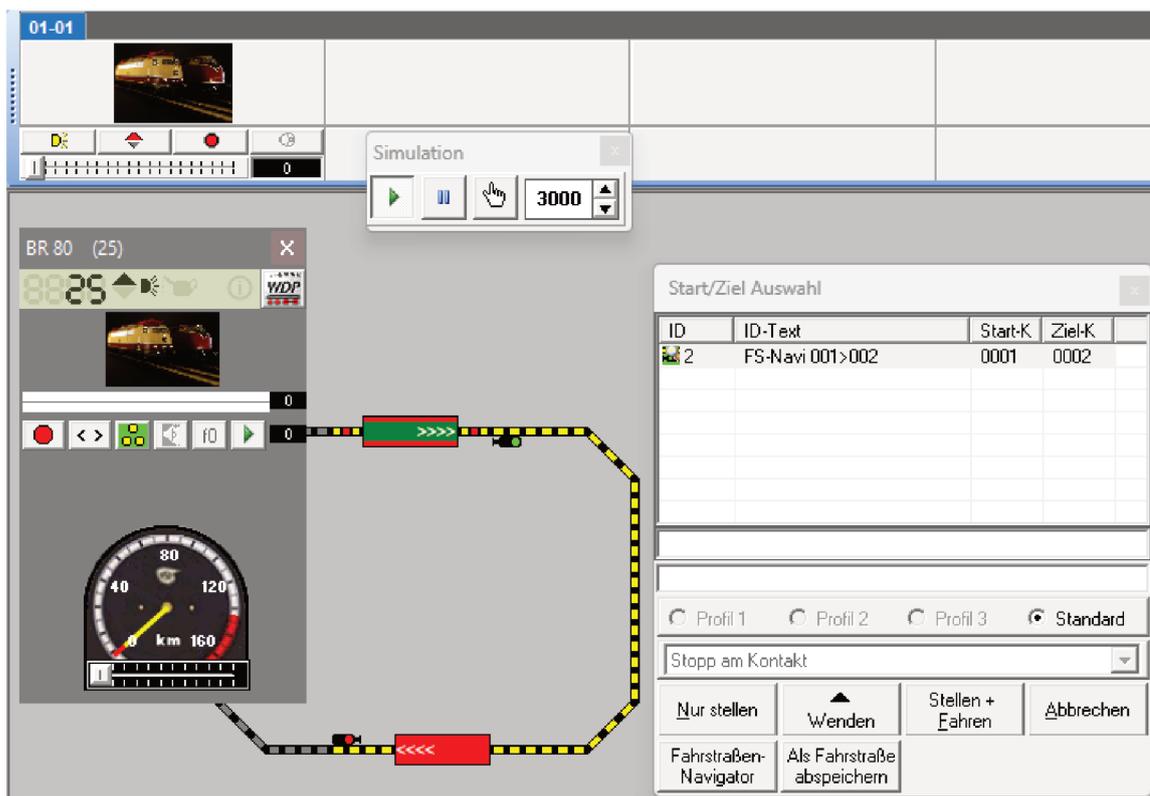


Abb. 5.11 Die gestellte Fahrstraße in der Simulation

Öffnen Sie das Fahrzeug-Control der Lok BR 80 mit einem Klick auf die Lok in der Fahrzeugleiste und klicken erst dann auf **„Stellen + Fahren“** in der „Start/Ziel Auswahl“ (vgl. Abb. 5.11).

Nach dem Klick wird die Fahrstraße gestellt und die Lokomotive bewegt sich nun mit der in der Simulation eingestellten Geschwindigkeit von Rückmeldekontakt zu Rückmeldekontakt

über die gelb markierte Strecke. Im geöffneten Fahrzeug-Control können Sie zusätzlich die Geschwindigkeit auf dem kleinen Tacho verfolgen.

Weitere Testfahrten können folgen, viel Spaß...

5.7 Temporäre Navigator-Fahrstraßen im Fahrstraßen-Editor abspeichern

Möchten Sie die vom Fahrstraßen-Navigator erstellten Fahrstraßen abspeichern, damit Sie immer verfügbar bleiben, dann klicken Sie einfach auf die untere Schaltfläche **'Als Fahrstraße abspeichern'** (vgl. Abb. 5.11).

Nach dem Klick auf die genannte Schaltfläche werden die Daten zum Fahrten-Editor übertragen und dauerhaft als Fahrstraße gespeichert.

Der Schnelleinstieg ist damit beendet, die weiteren Funktionen des Programms werden ausführlich im Handbuch erklärt.

Viel Erfolg bei der Arbeit mit **Win-Digipet!**

