

**WIN-  
DIGIPET**



**PREMIUM  
EDITION 2025**

*De Snelstart*



## Inhoud

<b>1</b>	<b>SNELSTART-STAP 1: INSTALLATIE/PROGRAMMASTART</b>	<b>5</b>
1.1	Het installeren van het programma	5
1.2	Programma starten	7
1.3	Documentatie en help	9
<b>2</b>	<b>SNELSTART – STAP 2: SYSTEEMINSTELLINGEN EN TERUGMELDMODULES</b>	<b>10</b>
2.1	Oproep van de systeeminstellingen	10
2.2	Het digitaal systeem instellen	10
2.3	Terugmeld modules ingeven	12
2.4	Toewijzing van de terugmeldcontacten	13
<b>3</b>	<b>SNELSTART – STAP 3: LOCOMOTIEVEN STUREN</b>	<b>14</b>
3.1	Nieuwe locomotieven ingeven	14
<b>4</b>	<b>SNELSTART – STAP 4: DE SPORENPLAN-EDITOR</b>	<b>17</b>
4.1	Het sporenplan tekenen	17
4.2	Blokken tekenen	18
4.3	Het geven en testen van digitaal adressen aan magneet artikelen	19
4.4	De terugmeld nummers vastleggen	20
4.5	Het controleren van het sporenplan	23
<b>5</b>	<b>SNELSTART – STAP 5: WIN-DIGIPET STUURT DE EERSTE LOC</b>	<b>24</b>
5.1	Hoe worden treinen(locomotieven) met Win-Digipet gestuurd?	24
5.2	Wat is een rijweg en wat betekent hij in Win-Digipet?	24
5.3	De eerste rit van voertuigveld naar voertuigveld	25
5.4	De tweede rit van voertuigveld naar voertuigveld	29
5.5	Meerdere ronden rijden	31
5.6	Treinen in simulatie laten rijden	31
5.7	Tijdelijke navigator rijwegen in de rijweg-editor opslaan	33

## 1. Snel start – Stap 1: Installatie/Programmastart

U hebt zojuist **Win-Digipet 2025 Premium Edition** gekocht, bezit een modelspoorweg en het is verstandig, dat u nu snel, met de hulp van dit programma die treinen van uw modelbaan in beweging gaat zetten.

Voor de erge snelle, die de noodzakelijke lectuur van het complete handboek later willen gaan lezen, volgt hier een sterk samen gevoegde snel start, waarin de grondbeginselen van het programma stap voor stap verklaard worden.

Het is echter voor het beter begrijpen van alle functies en mogelijkheden, die u **Win-Digipet 2018 Premium Edition** (vanaf hier alleen nog **Win-Digipet** genoemd) bied, essentieel, het Handboek vanaf het begin af, al intensief te bestuderen.

Deze snelstart toont u...

hoe u de basisvoorwaarden voor het werken met **Win-Digipet** maakt

- 🔧 het stellen van twee magneet artikelen
- 🔧 een locomotief sturen
- 🔧 bezet meldingen zien

en twee rijwegen maken en uitvoeren

### 🔧 1.1 De Installatie van het Programma

Het programma **Win-Digipet** van de versie 2025 wordt op een USB-Stick geleverd, die zich naast deze snelstart in de verpakking bevindt. Op dit medium bevindt zich alle programma data, die voor de installatie en de werking van **Win-Digipet** noodzakelijk zijn.

Naast de data zijn er ook documentatie over het programma, een selectie van beelden, en sound-data die u voor uw **Win-Digipet** installatie gebruiken kunt, op de USB-Stick beschikbaar.

De documentatie zijn in Pdf-formaat opgeslagen. Deze kunt u met het gratis programma zoals bv. de Acrobat Reader op uw computer bekijken en zo nodig printen. Bekijk echter de omvang van de documentatie en bekijk kritisch, of een (complete) druk zinvol is.

De USB-Stick is uit copyright gronden tegen ongeoorloofd kopiëren beschermd. Deze kopieer-bescherming controleert op ongeregelde tussenpozen de rechtmatige licentie van uw **Win-Digipet** installatie. Daarvoor moet de USB-Stick in uw computer aangesloten zijn.

Steekt u de USB-stick met de Software **Win-Digipet** in een vrije USB-aansluiting van uw computer.

In het algemeen zal zich na korte tijd de USB-stick in de verkenner van Windows, als een nieuwe drive weergegeven worden.

Open u de Windows-verkenner en zoekt u de drivesymbool van de **Win-Digipet** USB-Stick. Met een dubbelklik op dat drivesymbool laat zich nu de inhoud van de USB-stick zien.

De installatie data bevindt zich in de hoofd directory van de USB-Stick en heeft de naam **SETUP**.

Met een dubbelklik met de linker muisknop op het bestand **SETUP** word het programma geopend en ziet u het in Afb. 1.1 getoond installatie venster.

**Win-Digipet** gebruik voor de installatie de comfortabele „Windows Installer“. Hij registreert alle te kopiëren data in een de databank, zodat bij een eventuele de-installatie alle tot het programma behorende data van uw systeem verwijderd worden.

De „Windows Installer“ benodigd voor het uitpakken en het bewerken van de installatie routine minstens 200MB vrije ruimte op uw **harde schijf C:\**.

Tijdens het installatie proces wordt alle data in een tijdelijke map bewerkt en na de succes volle installatie automatisch weer verwijderd.



Afb.1.1 de **Win-Digipet** installatie dialoog (symbolische Afb.)

Bij het begin van de installatie kijkt de zogenoemde „Installshield-Wizard“, of de Windows Installer“ op uw systeem aanwezig is, zo niet, wordt hij automatisch geïnstalleerd. Het kan zijn dat het opnieuw starten van uw computer nodig is.

Na deze nieuwstart gaat de installatie automatisch verder. In de regel hoeft u alleen steeds op **,verder'** of **,OK'** te klikken, dan loopt de installatie tot het einde verder.

### Eerste installatie:



Als Installatiepad voor **Win-Digipet** wordt u in het venster "Zielpfad wählen" **C:\WDIGIPET** voorgesteld. De aanbeveling luidt, dit pad voor de installatie ook te gebruiken.

Wilt u dit voorgestelde pad veranderen, klikt u op **"Ändern"** en overschrijf dan in het venster "Verzeichnis wählen" het daar staande **C:\WDIGIPET** met de loopwerk letter en de mapnaam die u wilt gebruiken. Bevestig u de door u gegeven pad en naam met **"OK"**

Als u een eerdere-versie van **Win-Digipet** bezit, **moet** u **beslist** hetzelfde installatie pad ingeven, waar in zich de **Win-Digipet** Versie bevindt.

Bestaande gegevens van uw baan worden niet overschreven. De bestaande databanken voor sporenplan, Locomotieven, rijwegen enz. worden na aanvraag **automatisch** naar de nieuwe versie **Win-Digipet 2025 Premium Edition** geconverteerd. Bevestigd u a.u.b. met **,Oké'** of **,start'**.

Als afsluiting zet het installatie programma een symbool voor het **Win-Digipet Startcenter** op uw scherm. In het startmenu wordt het startcenter even eens in de **Win-Digipet** programgroep ingevoerd.

Symbol	Beschreibung
	<p>Het startcentrum van <b>Win-Digipet 2025 Premium Edition</b>.</p> <p>In het startvenster vindt u alle functies voor het starten van de baan en bureauversie van <b>Win-Digipet</b>.</p> <p>Ook alle extra programma's zoals bv. datazekerings het maken van projecten zijn via tabbladen in het startcentrum samen gebracht.</p>



Tot slot van de installatie, moet de computer opnieuw gestart worden. U stelt daarmee zeker, dat de configuratie data correct zijn gemaakt en **Win-Digipet** in het register van windows is ingevoerd.

Nu heeft u **Win-Digipet** op uw computer geïnstalleerd en kunt u nu met de snelstart beginnen.

**Bij de eerste programmastart van Win-Digipet moet de originele USB-Stick in een vrije USB-aansluiting gestoken worden.**

Later wordt de stick in afstanden van enige dagen door het programma automatisch gevraagd. Bewaart u daarom de stick zeer zorgvuldig, wanneer u de stick niet in de computer laat zitten.

## 1.2 Programmastart

Voor de eerste start van het programma klikt u op uw Windows-Desktop/computer op het symbool van het **Win-Digipet** Startcentrum (Afb.1.2)

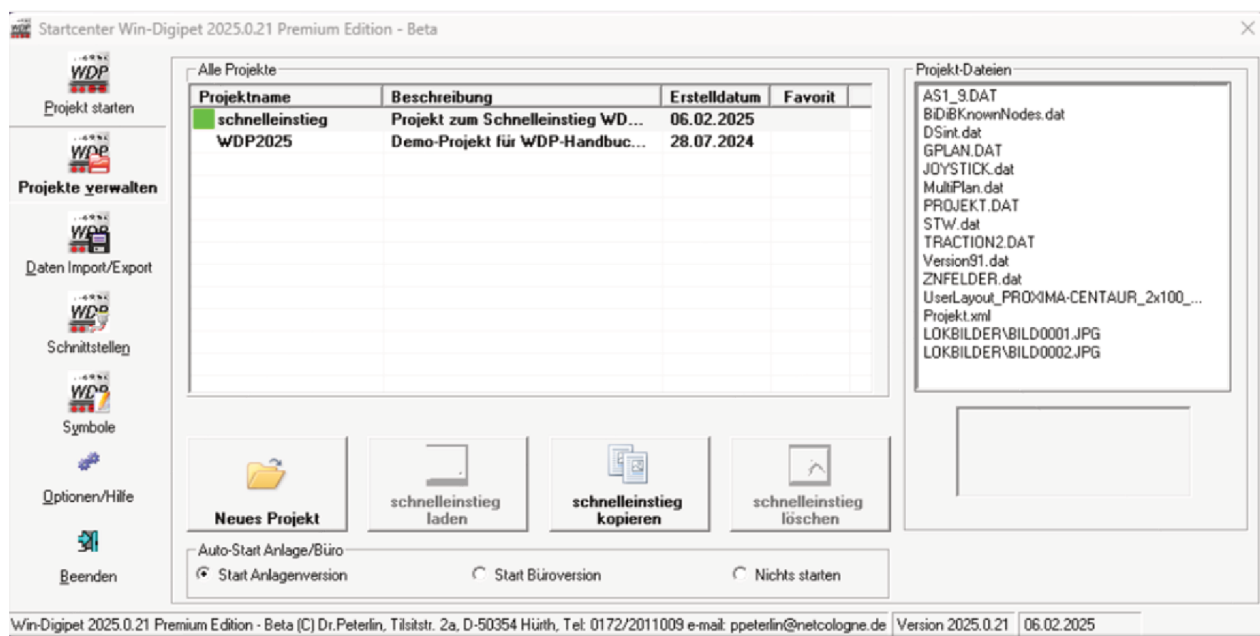
Gebruikers, die Windows 10 of eerdere versies hebben vinden het programma ook in het startmenu. U kunt het startcentrum ook van daar uit aanroepen.

Van uit het startcentrum, vindt u later alle programmadelen van **Win-Digipet**.



Afb.1.2 symbool van startcentrum

Nadat het Startcenter geopend is, ziet u op de linkerkant van het programmavenster meerdere iconen (zie Afb. 1.3), welke die verschillende programmamodellen cq, acties beschrijven. Op dit moment interesseert ons alleen de knop **„Project beheren“**. Kiest u dit a.u.b. per klik. Onder het lijstvenster **„Alle Projecten“**, kiest u, a.u.b. eerst nog **„Start baanversie“** uit (zie Afb. 1.3).

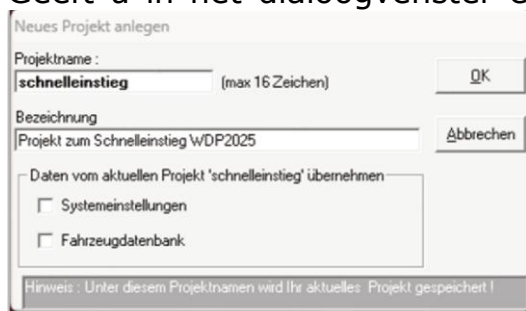


Afb.1.3 Het start centrum met de knop projectbeheer geselecteerd

Na de eerste installatie van **Win-Digipet** is er nog geen **„Win-Digipet Project“** aanwezig, voor het geven van een projectnaam opent zich het venster **„Nieuw project maken“**. Is er een Project aanwezig (zie Afb. 1.3), komt u door te klikken op de knop **„Nieuwe Project“** in het genoemde ingaven venster.

Is er een Project aanwezig (zie Afb. 1.3), komt u door te klikken op de knop **„Nieuwe Project“** in het genoemde ingaven venster.

Geeft u in het dialoogvenster een Projectnaam met maximaal 16 tekens in. De tekens moeten alfanumeriek zijn, bijzondere tekens zijn hier niet toegestaan en worden door het programma geweigerd. Het is ook raadzaam om een project gerelateerde naam te gebruiken. Bij het latere werken met **Win-Digipet** en een groter aantal projecten, wordt u met namen als **„Moba1, Moba2 ...“** niet gelukkig.



Afb.1.4 het geven van een projectnaam

Wij kiezen nu voor ons project snel start, in **Win-Digipet** de project-naam **„Snelstart“**. De Afb. 1.4 toont de noodzakelijke ingaven van ons voorbeeld. Het ingaven veld voor een aanvullende beschrijving is optioneel en kan hoogstens 50 tekens bevatten.

Na een klik op de knop 'OK' wordt het hoofdprogramma **Win-Digipet** Automatisch gestart.


### 1.3 Documentatie en help

Bij de ontwikkeling van **Win-Digipet** werd ook in deze versie zeer veel waarde op de documentatie van het programma als ook de integratie van de help functies in het programma gelegd. Nagenoeg op iedere knop, symbool of ingaven veld zijn met tooltips uitgerust. Die tonen bij het er overheen gaan met de muis, korte info over de functionaliteit.

Op de schijf vindt u een uitgebreide handleiding die u informeert over alle programmaonderdelen tot in detail.

Het handboek is als PDF formaat opgeslagen op uw stick. Dit handboek kunt u met een gratis programma wie b.v. de Acrobat Reader op uw computer lezen en indien nodig ook printen. Let echter op de grote van de documentatie en controleer kritisch of een (volledig) printen van het handboek zinvol is.

U hebt bovendien ook de mogelijkheid van het plaatsen van uw persoonlijke opmerkingen en bladwijzers in het bestand. Deze worden ook weergegeven in de afdrukken. Verdere verwerking in het bijzonder het kopiëren en plakken van teksten en beelden in andere programma's is niet voorzien.



Voor een snelle ondersteuning tijdens het werken met **Win-Digipet** werd het hele handboek als help ingebonden.

Deze help bereikt u door alle programmadelen, met de knop **F1**.

Deze functie is context afhankelijke, dat betekend u wordt gelijk naar dat deel van de documentatie geleid, met het thema waarmee u bezig bent.

Op de stick vindt u ook leer video's voor vershillende thema's. Deze video's kunnen met alle gebruikelijke video-programma's afgespeeld worden, zoals bv.de videoplayer van Windows. Alle Video's zijn ook te vinden op het YouTube-kanaal van **Win-Digipet** Op het adres:




Win-Digipet Videos zur Version 2025


Tenslotte bied ook het [gebruikersforum](#) op de internetsite van **Win-Digipet** veel Tips & Tricks aan bijna alle onderwerpen rond om het besturingsprogramma. Hier kunt u ook in dialoog met andere gebruikers en problemen bespreken.



## 2. Snelstart – stap 2: Systeeminstellingen

### 2.1 Systeeminstellingen oproepen

-  Het gebruikte digitaal systeem
-  De poort(en) van uw computer, waarmee het digitale systeem verbonden is.
-  Het aantal terugmeld modules

Klikt u hiervoor in de hoofdknoppenbalk van **Win-Digipet** op de knop 



Afb.2.1 De hoofdknoppenbalk van **Win-Digipet**

### 2.2 Digitaal systeem instellen

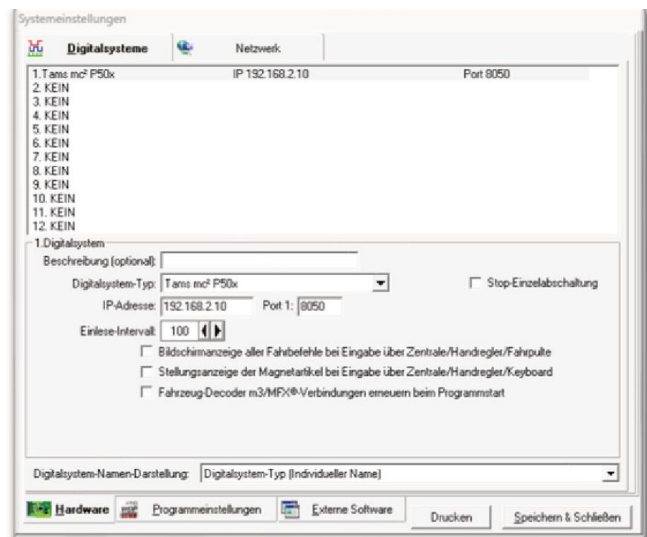
Er komt een nieuw venster „Systeeminstellingen“ met het eerste tabblad „Digitaal systeem“. Geeft u op dit tabblad die op het moment belangrijkste instellingen in.



In deze snelstart worden als voorbeeld de instellingen van de Tams mc2 gebruikt.

De terugmeld modules zijn in dit geval ook aan het zelfde digitaal systeem aangesloten.

Voor de aansluiting van uw systeem kijkt u in de handleiding van uw systeem, en in het handboek van **Win-Digipet**.



Afb.2.2 Het venster systeeminstellingen met de instellingen van het ingezette digitaalsysteem.

## ☛ **Digitaal systeem type**

U kiest hier, via pijltje in de uitkies lijst als 1<sup>e</sup>, het digitaal systeem Dat door u gebruikt wordt, hier is dat de Tams mc<sup>2</sup>

## ☛ **Poort voor het digitaal systeem**

Het in dit voorbeeld gebruikte digitale systeem wordt via een netwerkpoort verbonden. Geef nu het IP-adres van het digitale systeem.

Voor digitale systemen die via een USB-poort met de computer zijn verbonden, moet u de juiste com-poort uit de lijst kiezen. Voor het bedrijf met een USB-poort moet u in ieder geval de driver van de maker van uw systeem, installeren. Deze emuleert dan een seriële poort welk nummer u dan hier in het lijstveld kunt kiezen.

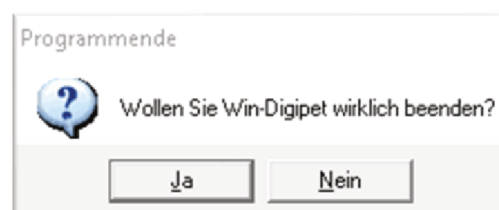
Informeert u in ieder geval dat u de actuele driver van de maker van uw systeem Heeft, via de home page op het internet.

## ☛ **Overdrachtsrate voor het digitaal systeem**

Heeft u het digitale systeem via een USB-poort aangesloten, zal bij het starten van WDP de Baudrate automatisch worden aangepast.

Alle andere waarden op deze en andere tabbladen laat u voorlopig zo met de waarden die er al staan.

Nadat u de instellingen gemaakt hebt, klikt u op "**opslaan**" en dan, om het venster te sluiten op "**sluiten**"



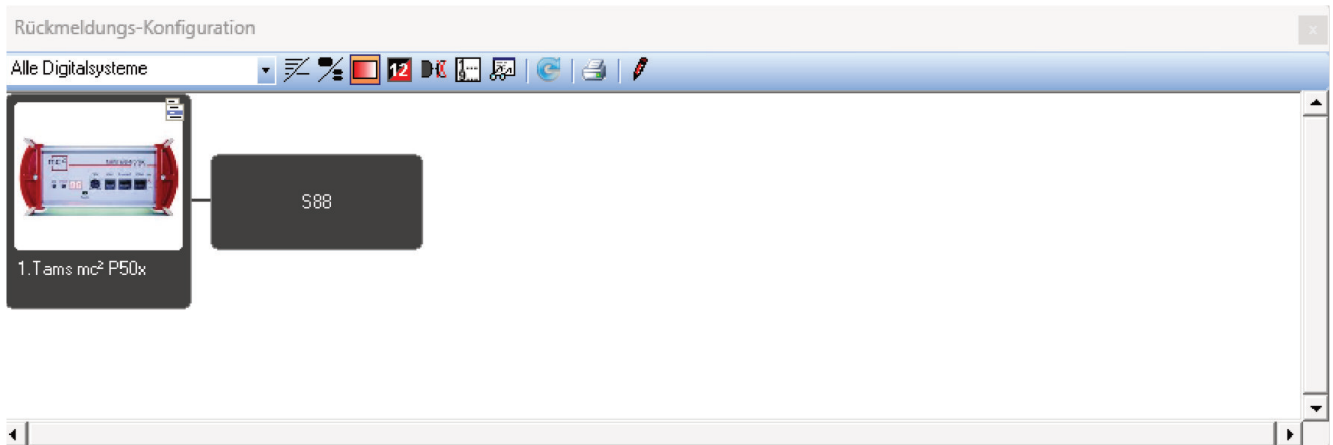
Afb.2.3 venster na het wisselen van het digitale systeem/en het eindigen van **Win-Digipet**

Wezenlijke veranderingen van de hardware van get programma vragen een opnieuw starten van **Win-Digipet**. U heeft nu het digitale systeem van uw modelbaan ingegeven, en u krijgt nu de opdracht, **Win-Digipet** te beëindigen. De 2 volgende dialoog vensters (afb.2.3) bevestigd u met **,Oké'** of **,ja'**



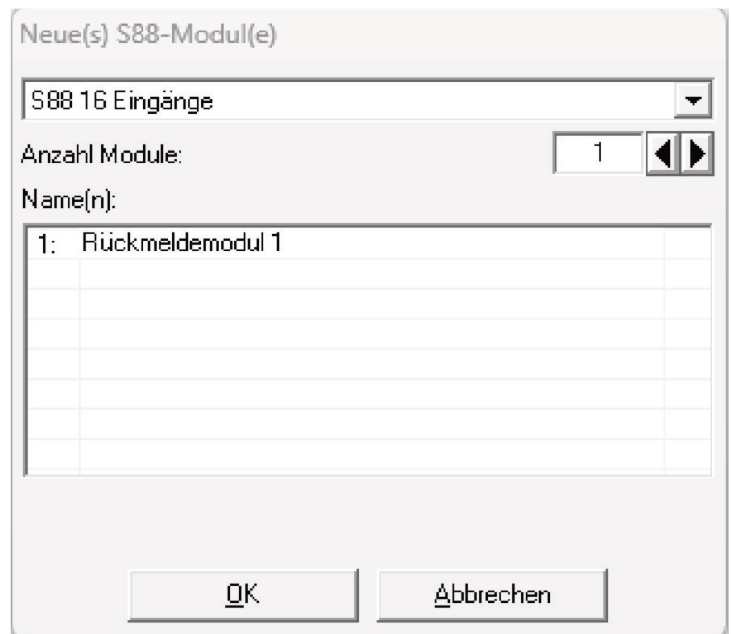
De correcte verbinding met het digitale systeem, kunt u in het hoofd-Programma aan het groene symbool  zien. Is dat symbool rood Is er geen verbinding met het digitale systeem en moet u de verbinding opnieuw maken.

## 2.3 terugmeld module ingeven



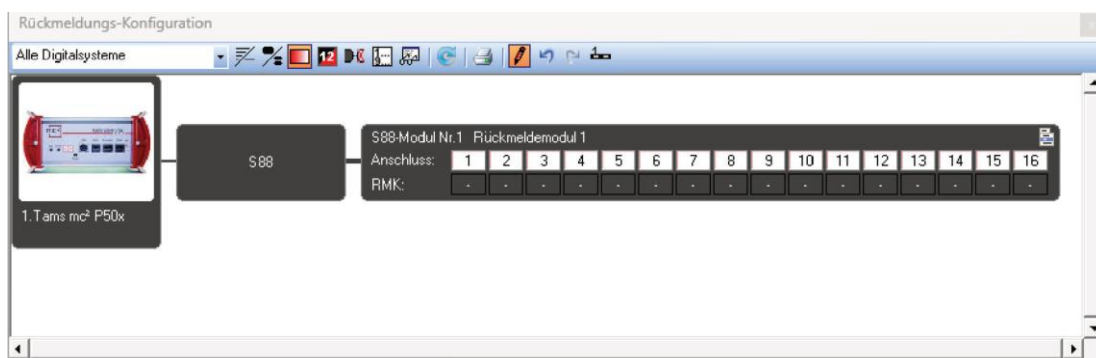
Afb.2.4 Het dialoog venster terugmeld-configuratie zonder terugmeldmodule

Voor het aanmelden van uw terugmeldmodule start u de "terugmeld-configuratie" via de knop  in de hoofd knoppen balk. In het getoonde dia-logveld wordt het digitale systeem met de aanwezige terugmeld bus, hier S88, getoond. Om een nieuwe terugmeldmodule in te voegen, gaat u in de bewerkingsmodus  klik met de linker muis knop op het kleine symbool (rechts boven) in het S88 veld. En kies uit het menu <Terugmeldmodule aan het einde invoegen>.



Afb.2.5 Nieuwe terugmeldmodule invoegen

De volgende dialoog bied u aan, de S88 terugmeld bus om 1 of meer terugmeld modules in te voegen (Zie Afb. 2.5). Belangrijk is dat u op deze plaats het correcte




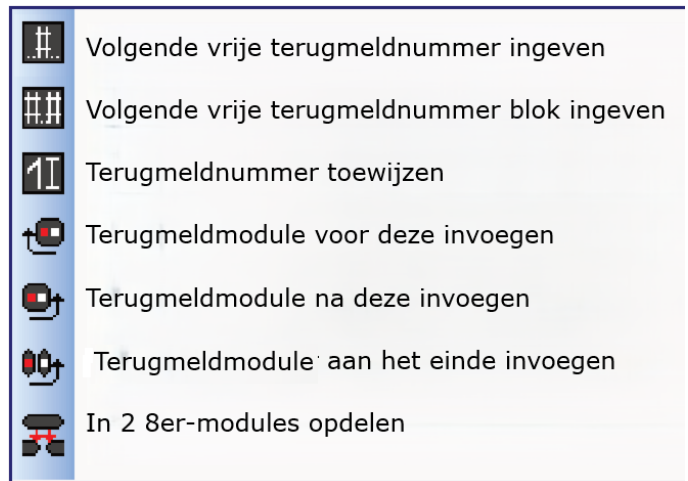
Afb. 2.6 het dialoogvenster terugmeld configuratie met een 16 contacten module

Aantal ingangen aan de module kies. In ons voorbeeld wordt een module met 16 ingangen gebruikt. Optioneel kunt u hier in het dialoog ook een naam geven aan de ingevoegde module.

## 2.4 toewijzing van de terugmeld contactnummers.

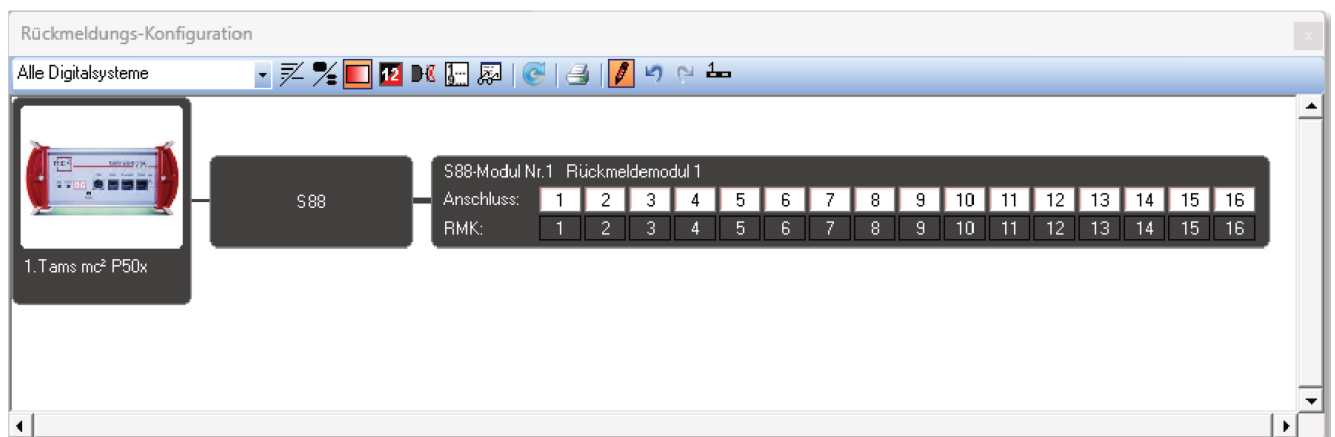
De ingevoegde module moet u nog van de terugmeld contactnummers (TMC) voorzien. Voor de eenvoud vergeven we hier de nummers 1-16.

Wisselt u in het dialoogvenster van de terugmeld configuratie met behulp van het Symbool  in de bewerkingsmodus. Met een klik van de rechter muisknop in het eerste lege veld van de regel "TMG" wordt er een kort menu getoond, waar u de opdracht <volgende vrije terugmeld nummerblok ingeven> kiest.




Op grond van dit project dat er nog geen terugmeld nummers geven worden, begint de telling voor het volgende vrije blok in dit geval met de nummers "1" en eindigt voor het hier getoonde terugmeldmodule met "16",

Afb. 2.7 De toewijzing van de terugmeldcontactnummers




2.8 De terugmeldmodule met de gegeven terugmeld nummers

Uw terugmeld configuratie zou er nu zoals in de Afb.2.8 te zien is uit zien.

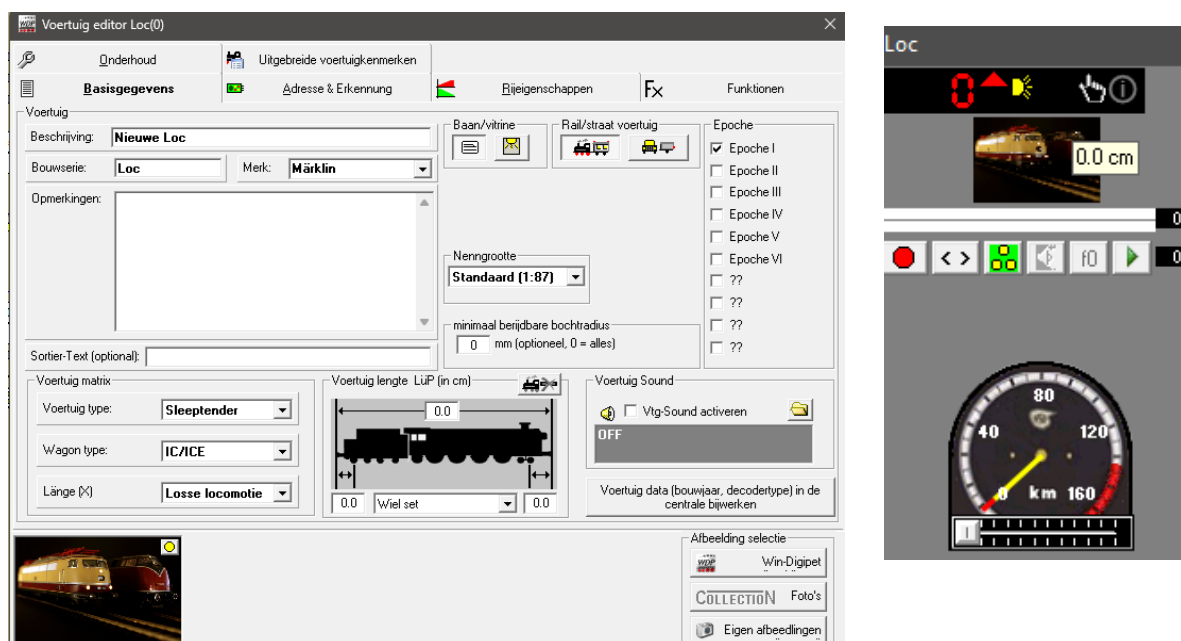
De toewijzing van de terugmeldnummers aan de spoorsymbolen wordt u in de vierde stap van deze snelstart verklaart. Met het verlaten van dit venster  wordt de terugmeld configuratie opgeslagen.

## 3. Snelstart -Stap 3: Een locomotief sturen

### 3.1 Nieuwe locomotief ingeven.

Het volgende geven we een locomotief in, om te besturen met **Win-Digipet**. Klik in de knopenbalk op het symbool van de voertuig assistent . In het dialoogvenster van de assistent houdt u het bij de voor keuze "Een nieuwe locomotief ingeven" klik op de knop **,Verder'**.

Nu komt het venster "Voertuig editor" met het tabblad Basis gegevens, met een voertuig control aan de rechterkant. De meeste velden zijn leeg of met de standaard instellingen gevuld.



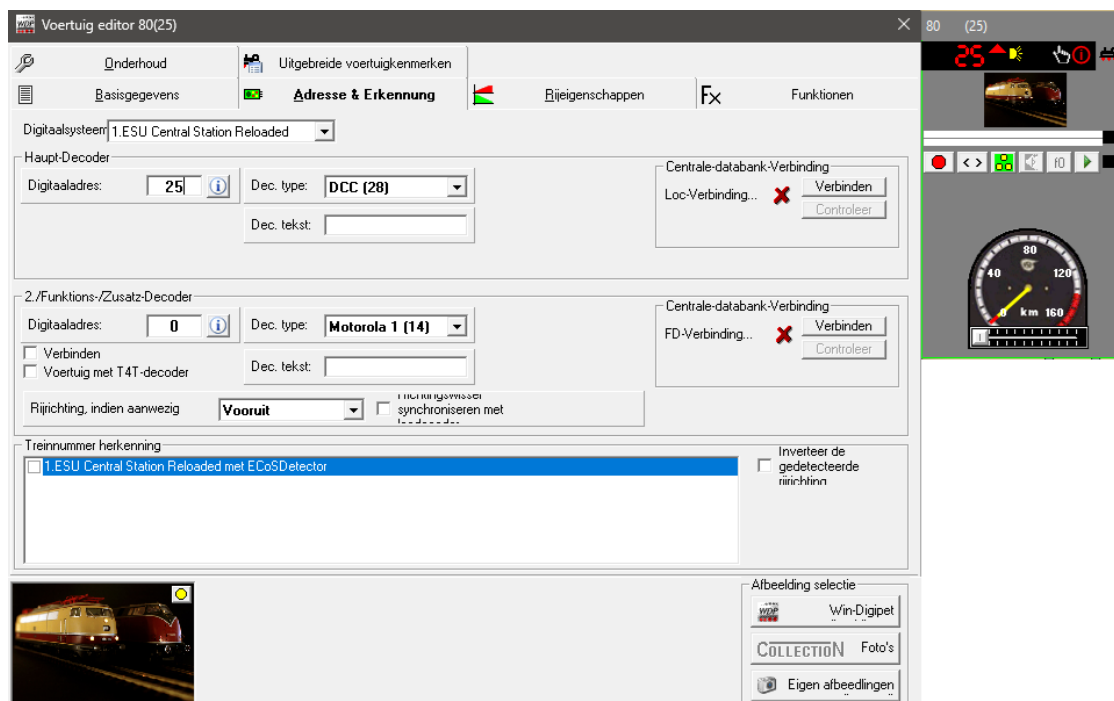
Afb.3.1 De voertuig editor voor de eerste ingaven

De belangrijkste instellingen zullen we voor de snelstart op uw "test locomotief" aanpassen, wij gebruiken hier als voorbeeld een **BR 80**.

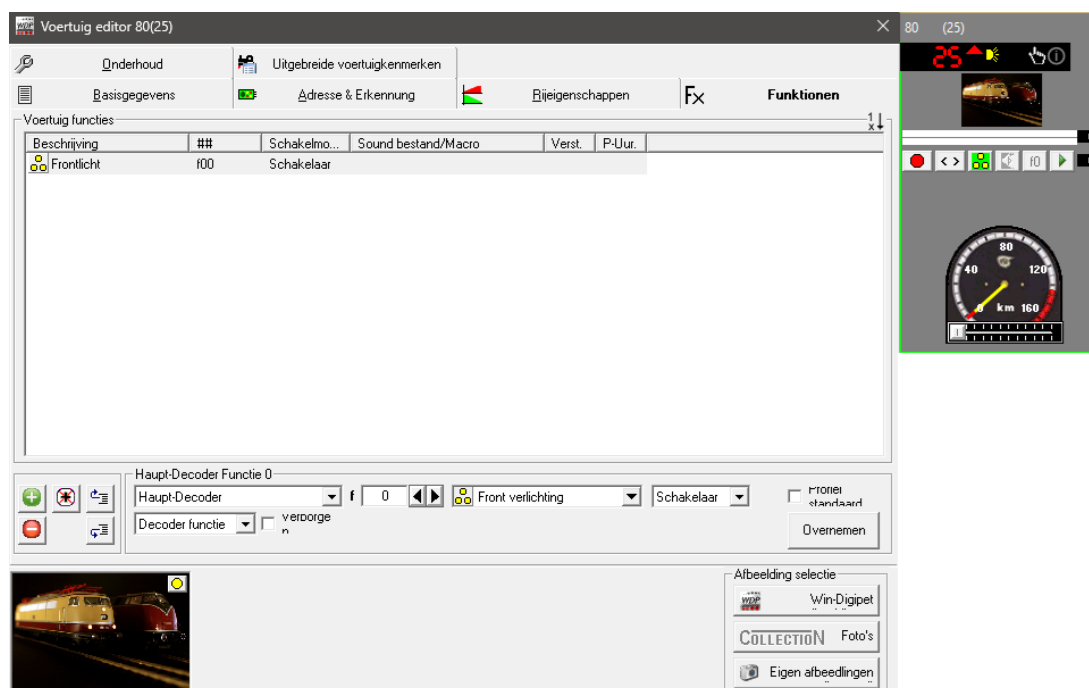
In het eerste tabblad "Basisgegevens" worden later de gegevens van uw voertuigen ingevoerd. Voor dit moment veranderen wij alleen het veld "Bouwserie" en geven de tekst "**BR 80**" in. Alle verdere instellingen op dit tabblad zijn voor de snelstart niet relevant, en laten wij zo.

We wisselen nu naar het 2<sup>e</sup> tabblad, "Adres en herkenning" op dit tabblad (zie Afb.3.3) wordt het ingaven veld "Digitale-Adres" wordt voor onze testlocomotief het getal 25, ingevuld.

Het is heel belangrijk om het correcte dataformaat in het lijstveld "Dec.type" voor de in uw testlocomotief ingebouwde decoder in te geven. Stelt u het data formaat (protocol) in het lijstveld voor uw "testlocomotief", hier als DCC 28 in.




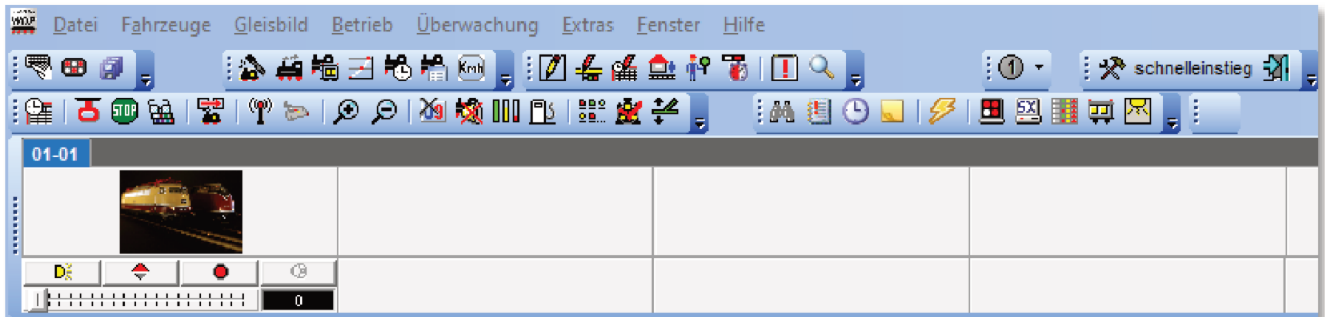
Afb.3.3 Het voertuig adres op tabblad "adres en Herkenning" (screenshot)



Afb.3.2 Het tabblad "Funtionen" (screenshot)

Die voor het moment laatste tabblad "Funtionen" regelt de voertuig functies van uw locomotief. Hier is de verlichting functie F00 reeds gekozen. In de meeste gevallen schakelen we met deze functie de front verlichting.

Zou bij uw "testlocomotief" een andere knop met deze licht functie aangewezen zijn, dan moet u in het lijstveld "Functie (f)" dit aan passen en met de knop **,Overnemen'** toepassen. Er kunnen in dit dialoog venster nog meer functies in gegeven worden, maar voor de snelstart zal de functie frontlicht genoeg zijn. De andere tabbladen laten wij zo, met de voor ingestelde waarden en sluiten de Voertuig editor via het sluitsymbol  . Alle gegevens worden automatisch opgeslagen.



Afb.3.4 De voertuig lijst met de eerste locomotief (screenshot)

In de voertuiglijst aan de bovenste rand herkent u, uw zo even ingegeven locomotief. Een klik met de linker muisknop opent het zogenaamde Voertuig-Control.

Hier vindt u alle ingegeven gegevens terug in het voertuig-Control. U herkent, de bouw serie, het digitale adres en een knop voor de frontverlichting.

Met een klik op de schaal van de snelheid meter (Zie afb.3.5) zal uw locomotief meteen gaan rijden. De gele pijl van de snelheid meter beweegt zich precies zoals de versnelling instelling ia ingesteld, tot hij de rood gemarkeerde instelling, hier 40 km/h, bereikt heeft.

Test u nu ook de andere functies met de voertuig control via de muisklik op de knoppen **,stop, richting wissel (keren) en Functie'**

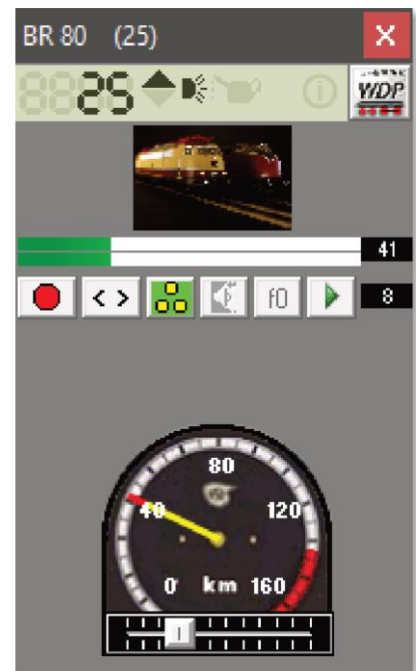
Kunt u, uw testlocomotief met de muisklik sturen?

"Nee!"; Dan moet u nogmaals de

- ☛ Instellingen van het gebruikte protocol
- ☛ Het ingegeven adres
- ☛ Of de instellingen van het digitale systeem (de centrale)

nakijken. Ook moet u proberen of de test locomotief zich direct met de centrale laat sturen.

*Heeft de besturing van de locomotief gewerkt met succes via het voertuig control?*



Afb.3.5 een locomotief rijdt

Zeer goed! Dan kunnen we nu de volgende stap nemen.

## 4. Snelstart – stap 4: De Sporenplan-editor

### 4.1 Het sporenplan tekenen

Bij het begin van **Win-Digipet** vindt u een leeg sporenplan. Nadat u in de vorige secties uw systeemconfiguratie en een van uw locomotieven opgenomen heeft, is het nu de tijd, om uw sporenplan te maken.

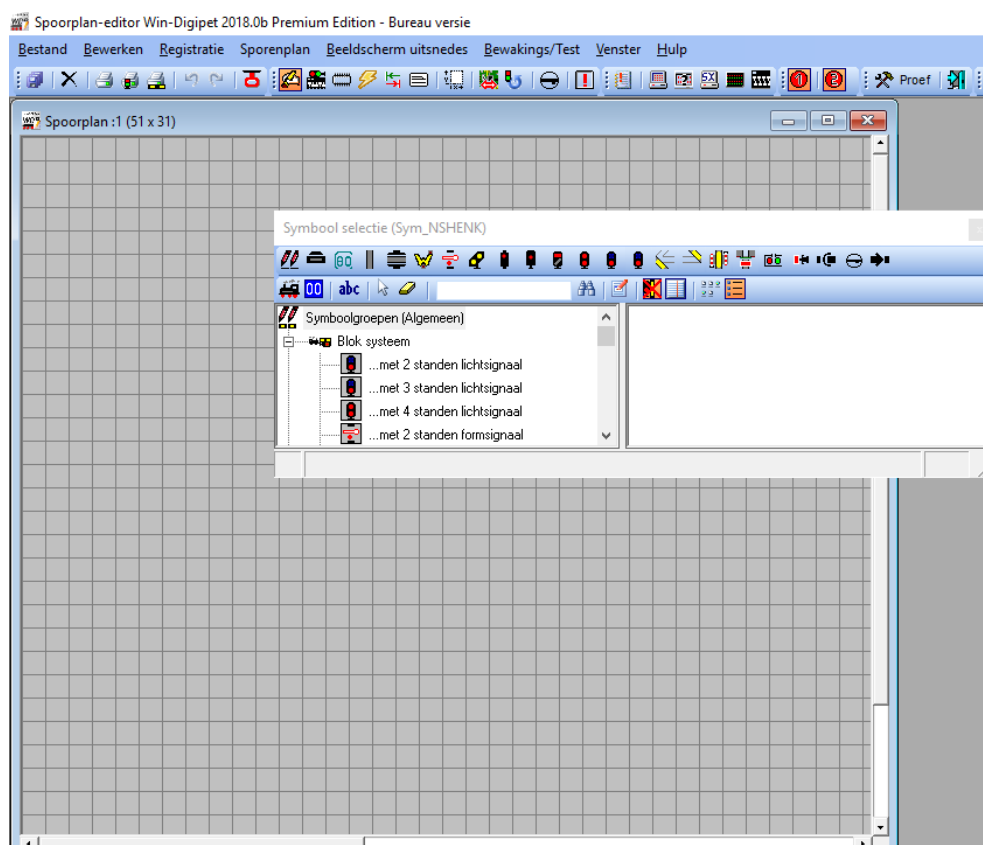
Het sporenplan wordt in **Win-Digipet** met behulp van de sporenplan-editor gemaakt. Het sporenplan bestaat uit:

- Een logische grafische presentatie van uw modelspoorbaan
- De adressen van alle (voorhanden of virtuele) magneetartikelen
- De nummers van de terugmeldcontacten van de spoor secties

Om de sporenplan-editor te starten klikt u in de hoofd-knoppenbalk van **Win-Digipet** op de knop  en de „sporenplan-editor“ met het symbool kiesvenster verschijnt.


Met behulp van een kleine “cirkel” met twee blokken (van signaal tot signaal) zal de procedure stap voor stap verklaard worden.

Eerst willen we de symbolen voor de cirkel, in het op dit moment nog lege tekeningvlak (zie Afb. 4.1) neer zetten. Het daarvoor noodzakelijke venster van de symboolkiezer wordt bij de start van de sporenplan-editor al geopend.



Afb.4.1 Het venster van de sporenplan editor met leeg veld

## 4.2 Blokken tekenen

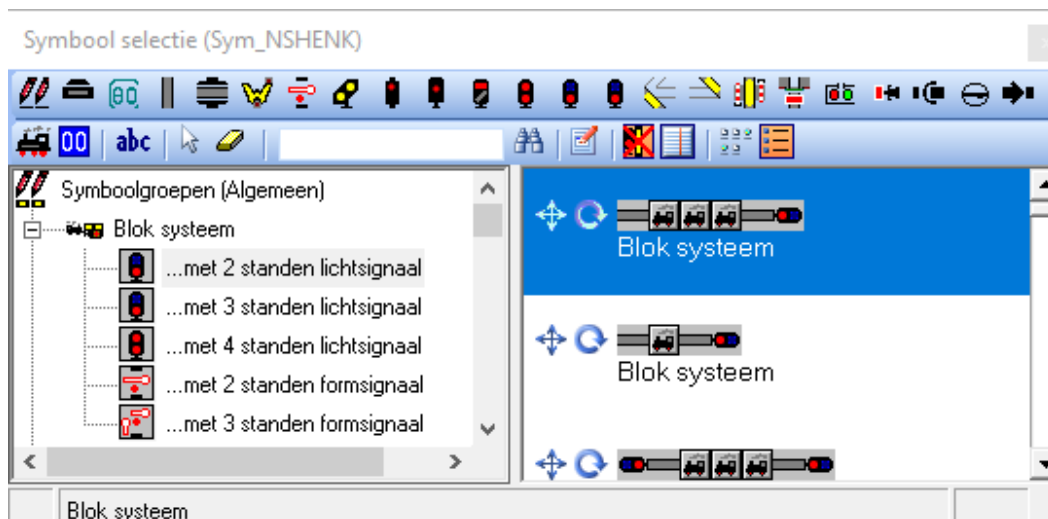
Klikt u in de knopenlijst van het symboolkies-venster in de eerste regel op  de knop voor het kiezen van een symbool groep.

De symboolkiezer toont in een boomstructuur per categorie de voor gebruik staande rails symbolen. Markeert u op de linker zijde van het venster in deel „blok systeem“ de naam „...met 2-standen lichtsignaal“.

Eventueel moet u hier de lijst met een klik op het kleine „+“ teken vergroten. Kiest u dan op de rechter zijde van het venster de bovenste symboolgroep „Blok systeem“

met een eenvoudige klik uit.


In het begin willen wij een horizontale spoor sectie maken. Daarmee is de in Afb. 4.2 getoonde keuze goed.



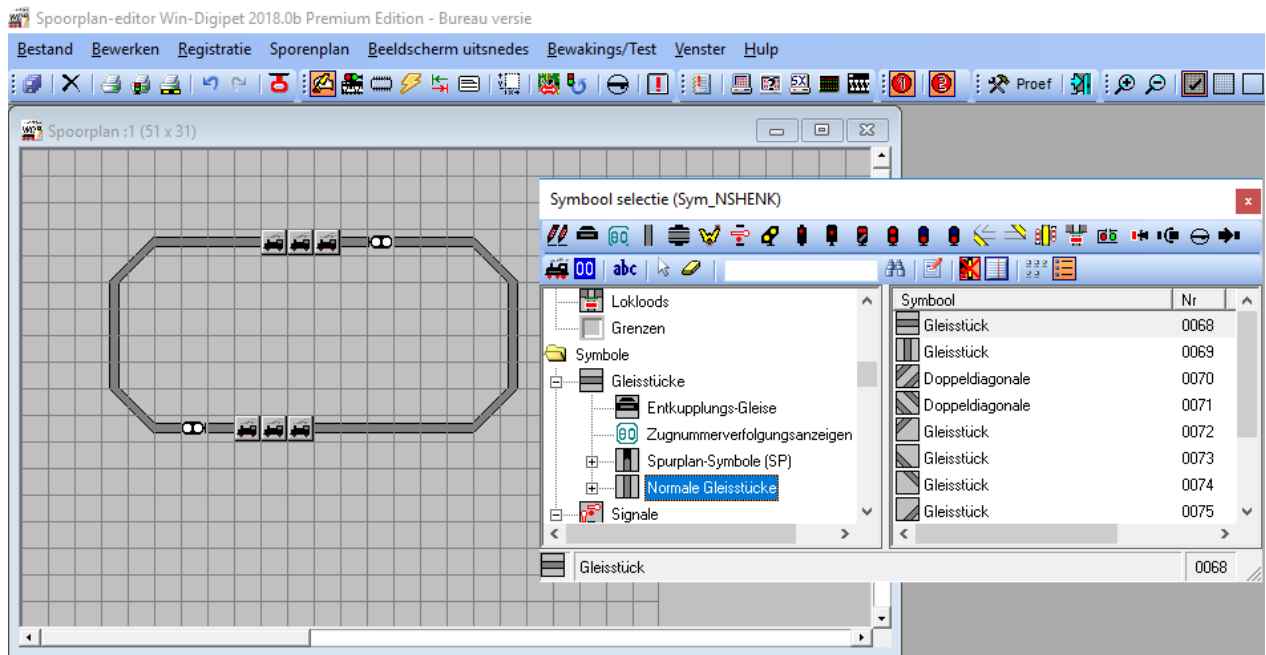
4.2 et symbool keuze venster

Tekent nu met het gekozen symbool voor het horizontale spoor de bloksectie in het sporenplan. Beweegt u hiervoor de muisaanwijzer in het nog lege sporenplan Naar de gewenste locatie. Zodra u het symbool keuze venster verlaat, hangt aan de muisaanwijzer een 4-voudige richting pijl. Plaats vervolgens de symboolgroep zo, al je het nodig hebt, en klik dan twee maal met de linker muisknop op de gewenste locatie.

Een 2e plaatst u in het sporenplan op enige afstand onder de eerste symboolgroep. Omdat deze symboolgroep de tegenrichting de geplande cirkel is, moet u de symboolgroep draaien. Dit gebeurt, als u de groep, als boven, met een klik van de linker muisknop te plaatsen, door te klikken van de rechter muisknop de symboolgroep draaien en dan met weer een klik met de linker muisknop verankeren.


Nadat u de tweede bloksectie geplaatst heeft maak van het sporenplan een “cirkel”. Benut u hiervoor de symbolen 0068,0069 en 0072 tot 0075 uit de symbool categorie rails.  Deze symboolcategorie bereikt u met één klik op het categoriesymbool Het resultaat moet lijken op het voorbeeld in Fig. 4.3.

Als u zich hebt vergist in de plaatsing van de symbool groepen of de afzonderlijke symbolen, kunt u het commando <Bewerken><ongedaan>gebruiken om de laatste handelingen met de sporenplan editor ongedaan te maken.



Afb. 4.3 Sporenplan van een "cirkel"


De symbolen voor de signalen zijn na het invoegen wit; wat betekend, er is voor dit signaal nog geen digitaal adres vergeven.



**Deze signaal symbolen zijn zeer belangrijk, omdat zij later in de rijwegen een beveiligings functie hebben.**

In de treinnummervelden van het sporenplan komt later het locomotief/trein nummer of naam te staan. Zij rijden dan quasi van één treinnummerveld naar het volgende treinnummerveld

### 4.3 Toewijzing en test van de digitaal adressen en de magneetartikelen

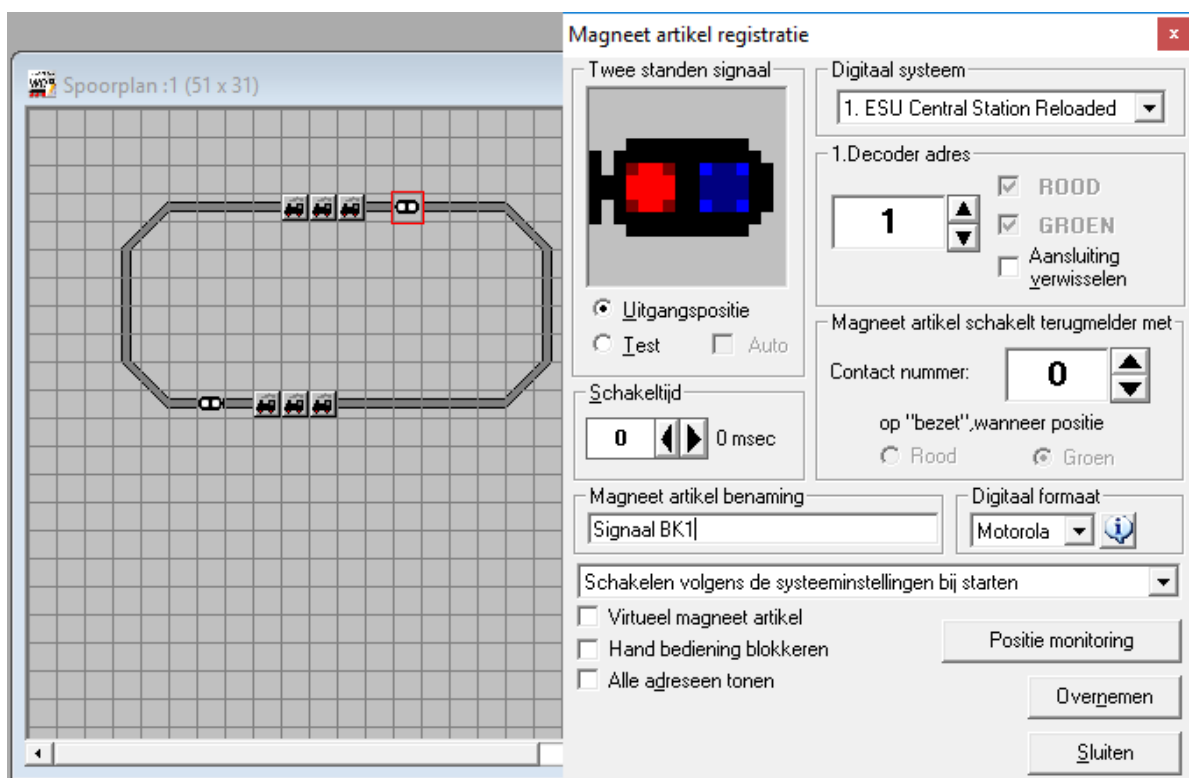
Om een magneet artikelsymbool een digitaal adres te kunnen toewijzen, klik u in de knoppenbalk van de sporenplan-editors op de knop  „Magneetartikel-Adressen“ Het venster van de symboolkiezer verdwijnt en de muis aanwijzer verandert tot een pijl met een microschakelaar.

klikt u nu in het **bovenste** Signaal, het wordt rood omrand. Na een klik op dat symbool opent het venster „Magneetartikel-registratie“. Rechts boven in het venster „Magneetartikel-registratie wordt het signaalsymbool vergroot weergegeven, en wordt zijn naam genoemd, bv. „twee standen signaal“. Voert u nu in invoer vak "1.Decoder adres" het adres van het signaal in.

In ons voorbeeld Afb. 4.4 is het adres 1 ingesteld, dat is, van de eerste magneetartikel-Decoder met de adressen van 1 tot 4 is het signaal met het adres 1 verbonden.

In het invoer vak „magneetartikel-benaming“ kunt u nog een beschrijving (bv. Signaal Bk1) invoeren. De toewijzing van benamingen wordt aanbevolen omdat bij later werken met **Win-Digipet** eventuele fouten comfortabel te vinden zijn.


Het magneetartikel is nu klaar en door de knop **„Overnemen“** wordt het vast gelegd in het sporenplan. De nu kleurige presentatie van het symbool in het sporenplan laat de grondstelling zien van het magneetartikel, in ons geval rood signaal



Afb.4.4 Het geven van een digitaal adres en een naam voor het signaal

Het vergeven van de digitaal adressen of van de magneetartikel-benaming voor het tweede signaal in ons sporenplan wordt met dezelfde procedure uitgevoerd. Gebruikt u bijvoorbeeld de „2“ als digitaal adres en „signaal Bk2“ als benaming van het magneetartikel.

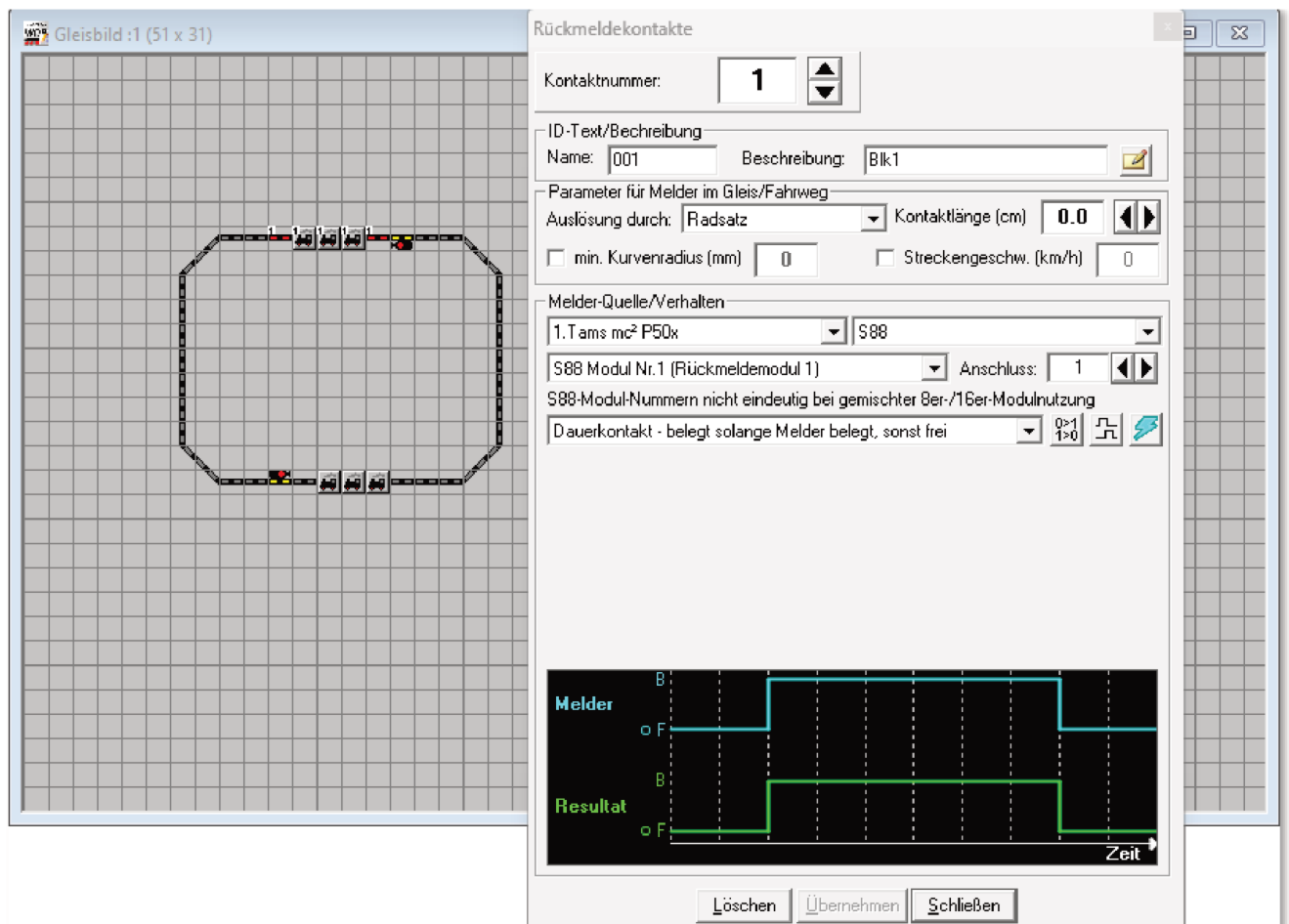
#### 4.4 De nummers van de terugmeldcontacten maken

Om een symbool het nummer van een terugmeldcontact (TM) toe te wijzen klikt u in de knoppenbalk op de knop.  Er opent nu een venster „terugmeld contacten“.

In het veld „Contact nummer“ kunt u per muisklik met de op-/af-pijl – of via het toetsenbord - de nummers van het contact instellen.

U kunt de terugmeldcontact nummers ook duidelijke namen of beschrijvingen geven. Voor contacten, welke tot treinnummervelden behoren, wordt dit uitdrukkelijk aan- bevolen.

Omdat deze daar ingevoerde informatie later bij het automatische rijwegen aanleggen, over genomen wordt, moet u de ingaven in het veld „Naam“ niet veranderen, echter in het grote veld daar onder wel een zinvolle benaming van het treinnummerveld (tot wel 24 tekens zijn mogelijk) geven. In het voorbeeld van Afb. 4.5 is de benaming van een blok (Bk1) een zeer goede keuze. In deel 4.3 heeft u voor dat bloksignaal ja al een passende benaming vergeven.

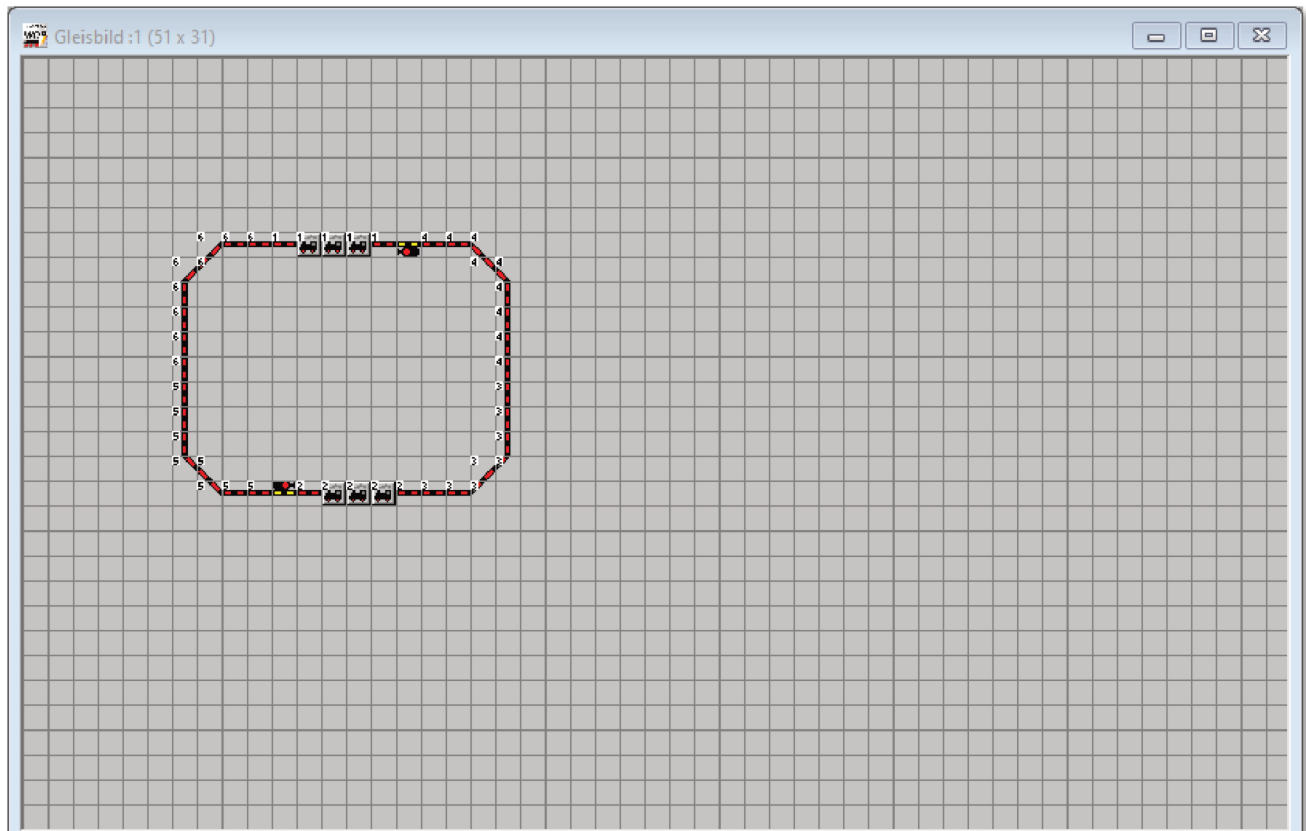


Afb.4.5 Het geven van de contactnummers aan de rails symbolen

Klikt u nu met de linker muisknop op dat railsymbool, welke u het ingevoerde contact-nummer wil geven. Aan het gekozen symbool verschijnt onmiddellijk het gekozen contactnummer en het symbool wordt rood aangegeven (zie. Afb. 4.5). U kunt het contactnummer door steeds te klikken op de linkermuisknop of het slepen van de muisaanwijzer zo vaak in het sporenplan plaatsen, als u wilt. Denk er bij de treinnummervelden aan, dat de railsymbolen voor en na het treinnummerveld altijd door twee rails stukken met hetzelfde contactnummer aan het treinnummerveld zitten. De grafieken Afb. 4.5 en Afb. 4.6 zullen dit verduidelijken.



In het grote ingaveveld onder het veld "naam" (wordt later bij het automatische rijwegen maken de zogenaamde "ID-text") Kunnen alleen alfanumerieke tekens ingegeven worden. Tekens die niet mogen (bijzondere tekens) worden met een passende aanwijzing terug gewezen.



Afb. 4.6 "Cirkel" verkeer met 2 blokken en de vergeven terugmeldnummers

Op dezelfde wijze kunt u nu bij de andere railstukken de terugmeldcontact nummers 2 tot 6 vergeven. Afsluitend moet het sporenplan er net zo uitzien als Afb. 4.6. Zouden de terugmeld nummers op uw testbaan een andere nummering

en rijvolgorde hebben, gebruik ze dan volgens ons voorbeeld.

Wilt u een contactnummer verwijderen, Klik dan op '**verwijderen**'. Het contactnummer „0" wordt weergegeven en u kunt het gewenste contactnummer door eenvoudig te klikken op het railsymbool met de linker muisknop verwijderen.

In onze kleine blok van het bovenste bloksignaal (Bk1) tot het onderste bloksignaal (Bk2) zijn vier contactnummers geplaatst. Aan het bovenste treinnummerveld (Bk1) van startcontact 1, dan het routecontact 4, het remcontact 3 en aan het onderste treinnummerveld (Bk2) het doelcontact 2.

Uit de contacten van de beide blokken zullen wij hieronder twee rijwegen maken. De rijwegen vormen de basis voor het rijbedrijf in **Win-Digipet**.

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

Een rijweg zal uit tenminste drie contact delen, zoals in de eerste kolom in de volgende tabel genoemd, bestaan. Voor ons voorbeeld, het "cirkel" verkeer verdelen zich de terugmeldcontacten zoals in de kolommen 2 en 3 vermeld. De routecontacten (hier "4" en "5") zijn niet dwingend noodzakelijk.

Zoals je kunt zien in de tabel, is het doelcontact van een rijweg ook tegelijkertijd het startcontact van de volgende rijweg.



U moet ook contactnummers aan de treinnummervelden in het sporenplan geven!! Dat is voor het correcte tonen van de treinnummers/namen in de treinnummervelden en voor het sturen van de treinen via de functie "stellen en rijden" of in de automatiek functies van **Win-Digipet** van grote waarde.

Voor het opslaan van het sporenplan klikt u op de knopenbalk op de knop  en verlaat de sporenplan-editor" via de knop 

#### 4.5 Controle van de sporenplanfunctie

Uw sporenplan zult u nu op het beeldscherm van **Win-Digipet** controleren. De correcte functie van het sporenplan is één van de basis voorwaarden voor de verdere functies in **Win-Digipet**.

De signalen kunt u door simpelweg op het symbool te klikken, in het sporenplan schakelen. Heeft u in uw testcirkel nog geen „echte" signalen ingebouwd hebben, is dat niet erg. Echte, op de modelbaan beschikbare, signalen hebben in **Win-Digipet** alleen een optische belang. De aanwezigheid van de signaal symbolen in het sporenplan is echter **verplicht**, door de reeds genoemde veiligheids functie.

Stelt u nu op een zelf gekozen plaats uw testlocomotief op de rails. In het sporenplan zal het passende terugmeldcontact gelijk rood worden. Stuur u dan de locomotief ofwel met de rijregelaar van de centrale of met de Loc-control (zie Afb. 3.5) over de testcirkel en bekijk de rit op de baan.

Wordt het rood worden, van de terugmeldcontacten in der juiste volgorde weergegeven, dan hartelijk gelukkiggewenst, dan kunt u nu met het volgende hoofdstuk van de Snelstart in **Win-Digipet** doorgaan en uw eerste Loc **van signaal naar signaal** laten rijden, zoals het ook in het ook bij het grote spoor gaat.

Als het rood worden van de contacten in het sporenplan niet overeenkomt met de fysieke toestand van uw testsysteem, gaat u terug naar de sporenplan editor, past u uw sporen-plan dienovereenkomstig aan, slaat u de wijzigingen op, en verlaat u de track-diagram editor en ga terug naar het hoofdprogramma.

Voor het geval dat u geen rood worden van de contacten ziet, moet u de correcte aansluiting van de terugmeldmodule aan de digitale centrale en de instellingen, aan de hand van sectie 2.3 van deze snelstart controleren.

## **5. Snelstart – stap 5: Win-Digipet stuurt de eerste Loc**

### ***5.1 Hoe worden treinen (locomotieven) met Win-Digipet gereden?***

Met **Win-Digipet** kunt u uw treinen (Locomotieven) op meerdere manieren besturen of laten rijden.

- 🔧 handmatig met de rijregelaar van de centrale
- 🔧 handmatiger via de loc-control van de loc of
- 🔧 automatisch, via gestelde rijwegen

Het handmatig sturen van de locomotieven heeft u al in het vorige hoofdstuk leren kennen, toen u de terugmeldcontacten van uw cirkelroute gecontroleerd heeft. Hier werd de locomotief eenvoudig door het draaien van de regelaar van uw centrale of van de lok-control van de locomotief over de rails gereden. U heeft zeker niet aan de stelling van de signalen gelet.

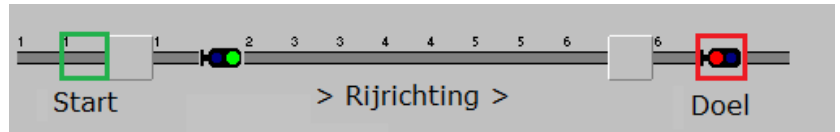
In **Win-Digipet** moeten de treinen zich over gestelde en beveiligde routes bewegen. Maar wat zijn nu rijwegen, die zeer vaak ook wel blokken genoemd worden?

### ***5.2 Wat is een rijweg in Win-Digipet en welk belang heeft ze?***

Een rijweg is een route tussen twee treinnummervelden. Uw treinen moeten op uw modelbaan altijd van het ene, naar het andere treinnummerveld rijden. Alleen over de treinnummervelden wordt het treinnummer, of de naam van de trein, van veld tot veld verder getransporteerd en de rit van de trein weergegeven. Daarom worden de rijwegen later ook door het aanklikken van het start – doel treinnummerveld gekozen en, indien gewenst, gesteld. De trein rijdt dan over de voor hem gestelde rijwegen.



Een rijweg begint gewoonlijk altijd één symbool voor het starttreinnummerveld met bijbehorend start signaal en eindigd aan het doel signaal van de rijweg, zoals Afb.5.1 met de bijbehorende terugmeld contacten laat zien.



De kleuren geel of geel/rood bij een gestelde rijweg dient alleen optisch de rijweg en is geen beveiliging-functie. De beveiliging van de rijwegen is absoluut belangrijk bij zich kruisende rijwegen. Die worden door de magneetartikelen zoals bijvoorbeeld wissels en signalen overgenomen

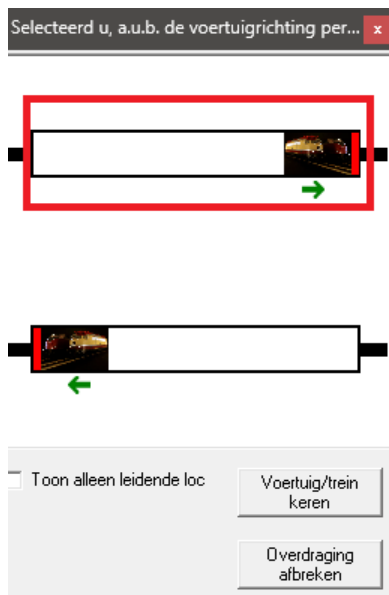
Afb.5.1 Een rijweg schematisch gezien

Daarom zijn de signalen in het sporenplan van **Win-Digipet** zeer belangrijk, ook, als zij in het sporenplan, of echt op de modelbaan, maar (in het echt) niet aanwezig hoeven te zijn.

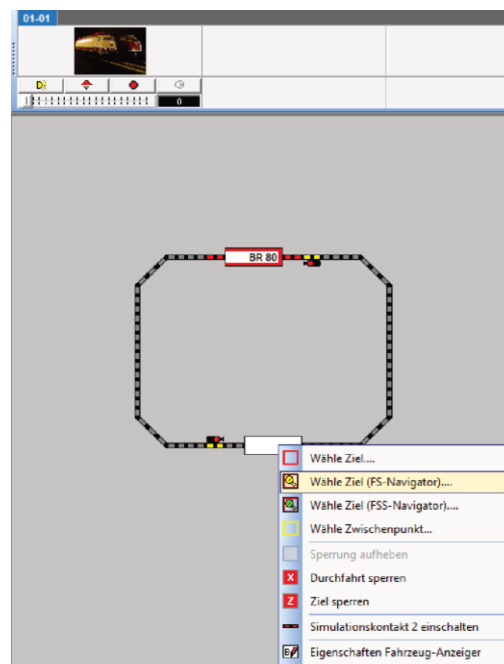
U herinnerd zich, dat wij in deel 4 van deze snelstart al op de belangrijkheid van de signalen, in onze kleine cirkelroute gewezen hebben.

### 5.3 De eerste rit van voertuigveld naar voertuigveld

Sleep u, met op het beeld van de Loc, ingedrukte rechtermuisknop, de testlocomotief uit de loc lijst of uit de lok-control, op het treinnummerveld naast het bovenste signaal bij contact 1. Stelt u de gekozen locomotief ook echt op het spoor. Zou het hierbij om een grote locomotief gaan, dan kan het contact 6 mee bezet worden. Dat zal later in het bedrijf de regel zijn, omdat u niet met 1 locomotief, maar met een meer of minder lange treinen gaat rijden.



Afb.5.2 Kiezen van de voertuig richting



Afb.5.3 de locomotief is in het voertuigveld gezet.

Bij het slepen van de Loc op het treinnummerveld verschijnt een venster (Afb.5.2), waarmee u de richting van de locomotief bepaalt. Wij gaan er van uit, dat de loc naar rechts zal rijden, en ook voorwaarts staat, kiest u dat a.u.b. zo uit.

In het treinnummerveld is nu de bouwrij van de loc (in ons voorbeeld de BR 80) gezet. Het treinnummerveld toont ook dat hij bezet is en de gekozen rijtrichting door de rode halfzijdige rode streep aan.

Klikt u met de rechter muisknop eenmaal op het rechte start-treinnummerveld, daar waar de lok BR 80 ingevoerd is.

Met de linker muisknop kiest u in het verschijnende menu het bevel <Kies start ...>. Klik u nu aansluitend met de rechter muisknop eenmaal op het doel treinnummerveld onder, zoals het in (Afb. 5.3) te zien is.

Omdat wij tot nu nog geen rijwegen gemaakt hebben, klikt u met der linker muisknop in het opkomende menu op het commando <kies doel (RW-Navigator)...>.

De andere getoonde commando's interesseren ons op het moment helemaal niet. U zal die andere commando's bij het latere studeren van het handboek of de online-Na de klik op het eerder genoemde commando verschijnt het venster (Afb. 5.5) „Startrichting kiezen...“.

Na de klik op het eerder genoemde commando verschijnt het venster (Afb. 5.4) „Startrichting kiezen...“.

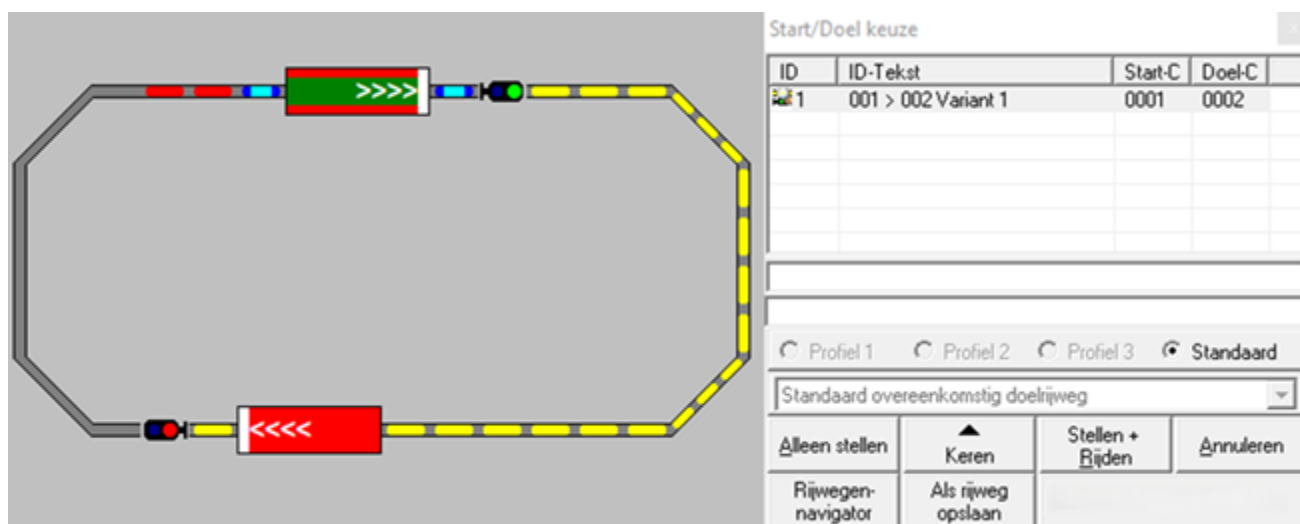
Onze testlocomotief zal met de klok mee, naar rechts rijden dus gaat u a.u.b. met de muis op het rechter oranje kleurige pijl. Dezer wordt bij aanwijzen gelijk groen.



Afb. 5.4 Start richting kiezen

Nu klikt u met de linker muisknop op de groene Pijl. Het start-treinnummerveld wordt nu groen, het doel-treinnummerveld wordt in rood getoond. Bovendien verschijnt op beide treinnummervelden een witte pijl, die symboliseert de gekozen rijrichting.

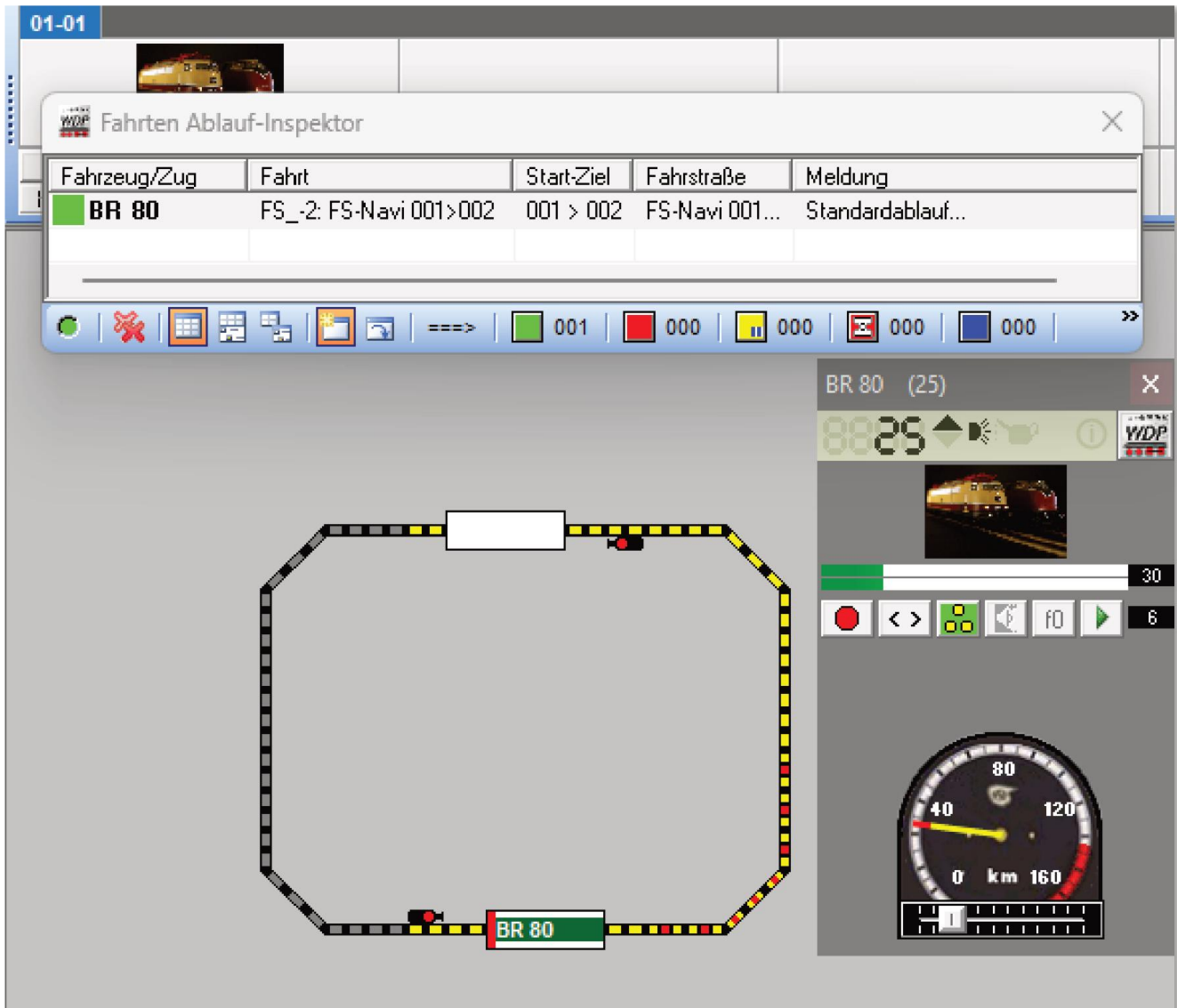
Deze door de rijwegen-navigator (RW-Navigator) gevonden rijweg tussen de beide treinnummervelden wordt geel gekleurd en in het venster „Start/doel keuze“ als variant 1 weergegeven (zie Afb. 5.5). De eenvoud van ons sporenplan biedt ook maar 1 variant voor de gekozen richting. Later zult u in uw sporenplan mogelijk meerdere varianten bij een Start/Ziel keuze, zien.



Afb.5.5 het met behulp van de rijweg-navigator gevonden rijweg

Daar alle voorwaarden (startcontact bezet en alle routecontacten vrij) voor het rijden van de locomotief vervuld zijn, is ook de knop **„Stellen + rijden“** selecteerbaar en na een klik met de linker muisknop op deze knop, zet de locomotief zich in beweging. Het venster „Start/doel keuze“ verdwijnt.

Op het beeldscherm kunt u zeer goed het rijden van de locomotief volgen. Het treinnummer staat nu op het doel-treinnummerveld, die voorheen nog rood was. Het witte terugmeldcontact 1 is door de locomotief niet meer bezet en daarom op het sporenplan niet meer rood gekleurd. Daarom heeft de locomotief het contact met het terugmeldcontact nummer 4 bezet, en deze in het sporenplan rood gekleurd.

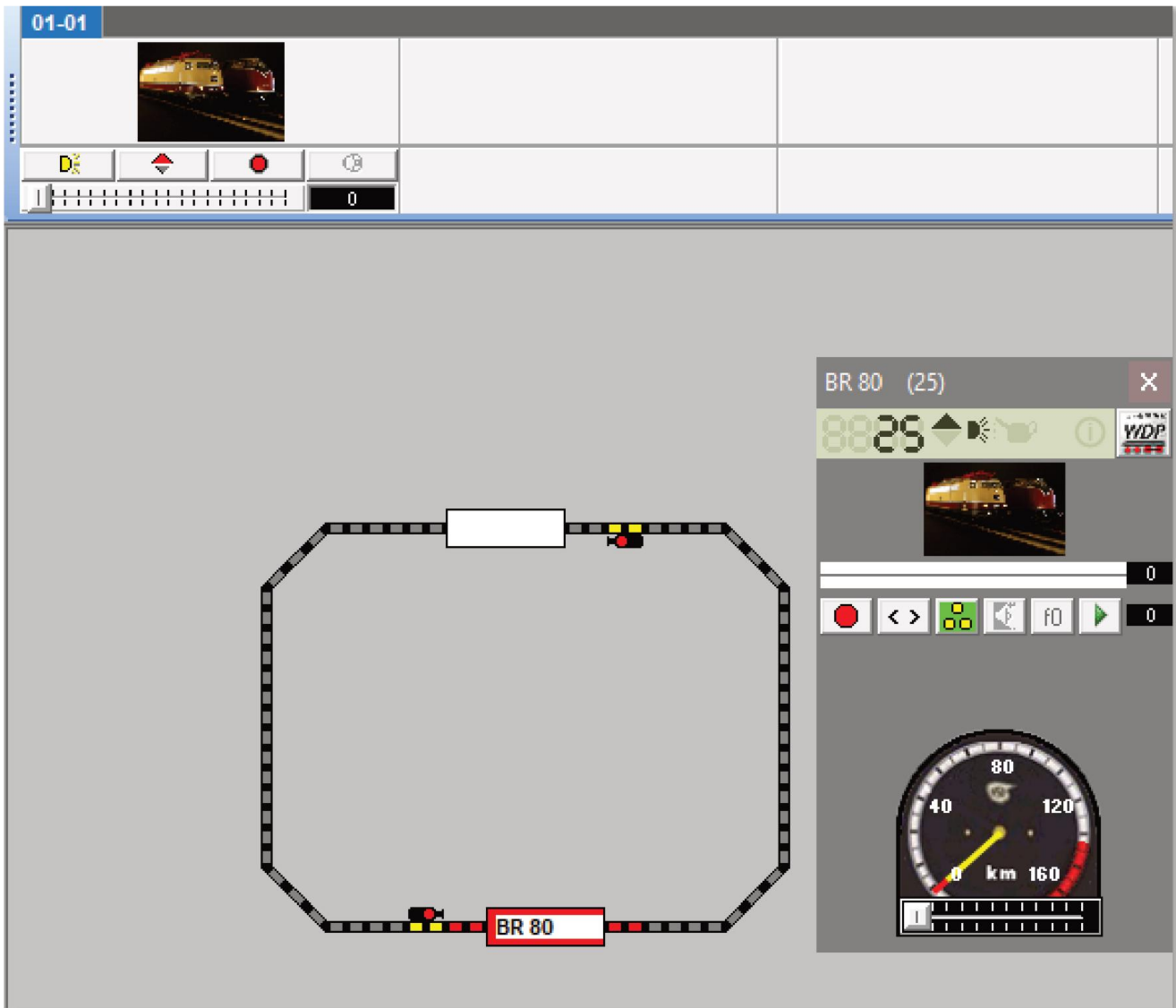


Afb.5.6 De test locomotief op zijn eerste rit, in een rijweg

Het startsignaal is al rood, omdat de locomotief het treinnummerveld 1 al verlaten heeft zoals (Afb. 5.6) laat zien.

De locomotief verlaagd aan het remcontact zijn snelheid en kom uiteindelijk na het bereiken van het doelcontact (TMC 2) van de route tot staan (zie Afb. 5.6).

De eerder geel of geel/rood gekleurde rijwegen zijn opgelost en niet meer in het sporenplan weergegeven, alleen de nu bezette TMC 4 wordt in rood gepresenteerd. Ook de in het onderste-doeltreinnummerveld getoonde locnummer BR 80 heeft weer de beide rode strepen boven en beneden gekregen, omdat het bijbehorende terugmeldcontact bezet is.



Afb.5.7 De test locomotief heeft het doel bereikt en is gestopt.

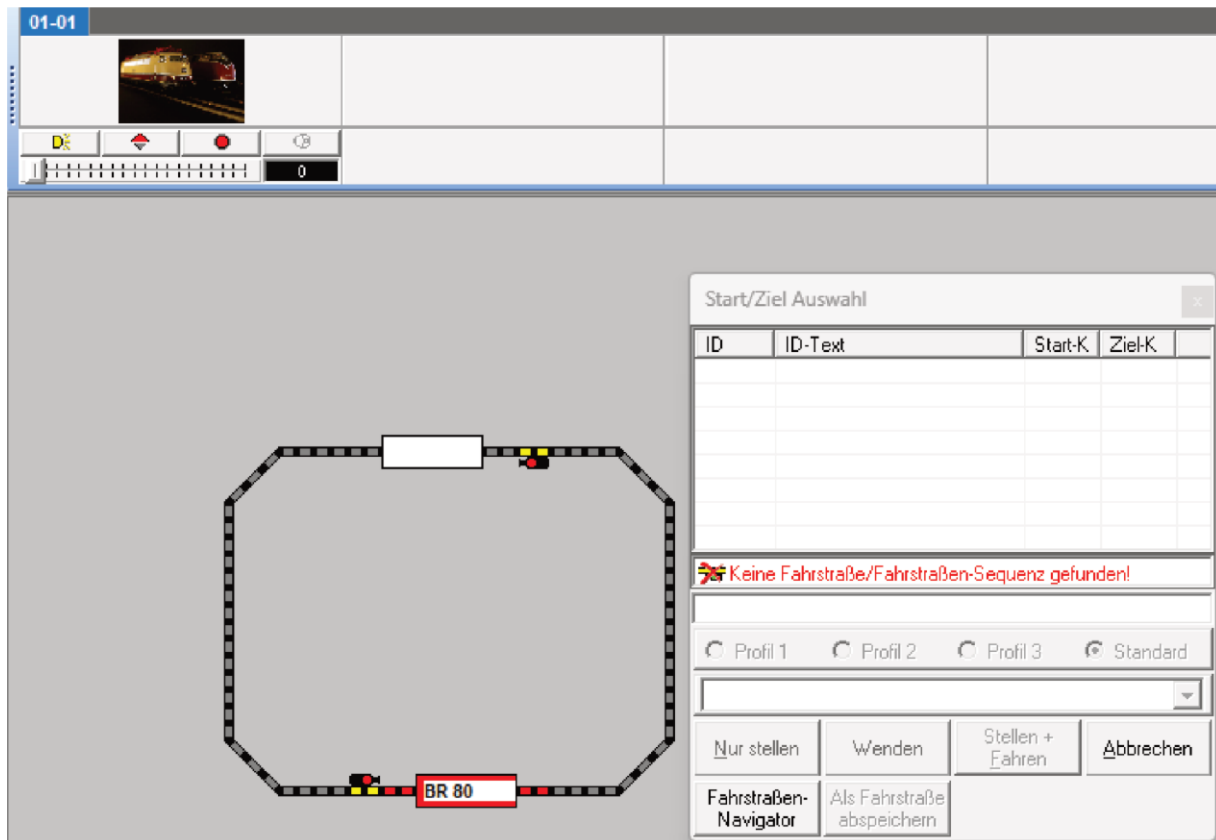
#### 5.4 De tweede rit van Voertuigveld tot Voertuigveld

De eerste rit met een gestelde rijweg is succesvol verlopen, nu zal de tweede rit gemaakt gaan worden.

Een rijweg laat zich ook met klikken op de middelste muisknop stellen. Dit zal nu getoond worden. Moderne muisen hebben vaak de middelste knop in het muisrad geïntegreerd. Deze laat zich dan als een knop licht indrukken. Heeft u aan de door u gebruikte muis geen middelste knop, dan moet u de eerder getoonde variant met de pop-up menu's na het klikken met de rechter muisknop.

Klik nu met de middelste knop eerst op het start-treinnummerveld met het locnummer en dan een tweede maal met de middelste muisknop op het doel treinnummerveld boven.

Tussen de twee muiskliks moet er minder dan 10 seconden verlopen zijn, anders wordt de eerste muisklik verworpen.



Afb. 5.8 Het kiezen van de tweede rit, resulteert in een foutmelding

Na de tweede muisklik verschijnt het venster „Start/doel keuze“ met de rode foutmelding „Geen rijweg/treinrit gevonden!“ (zie Afb. 5.8). Dit is ook zo, omdat er geen rijweg is gemaakt voor deze route.

Alleen de beide knoppen **„Rijwegen-navigator“** en **„Annuleren“** kunnen geselecteerd worden, de andere knoppen zijn grijs, dus niet selecteerbaar weergegeven.

U klikt daarom op de knop **„Rijwegen-navigator“** en gelijk verschijnt het al bekende, en in Afb.5.5 getoonde venster „Startrichting kiezen...“. Deze keer zal onze testlocomotief echter naar links rijden, als gevolg daarvan beweegt u de muis naar de pijl links, waardoor die groen wordt.

Nu klikt u met de linker muisknop op de groene pijl, het Start-treinummersveld wordt groen, het Doel-treinummersveld rood, en de door Rijwegen-navigator gevonden route geel gekleurd en in het venster „Start/doel kiezen“ als variant 1 weergegeven.

Alle voorwaarden (Startcontact bezet en alle route contacten zijn vrij) voor de rit van de locomotief zijn vervuld, dus is ook de knop **„Stellen + rijden“** selecteerbaar.

Na een klik met de linker muisknop op deze knop wordt de rijweg gesteld en het venster „Start/doel kiezen“ verdwijnt. De locomotief zet zich nu in beweging, En zoals reeds beschreven en getoond in de sectie hierboven, kunt u de reis volgen op het scherm en op de modelspoorbaan.

### 5.5 Meerdere ronden rijden

U wilt nog een ronde op de baan rijden?

Geen probleem, want na een klik met de middelste muisknop op het Start-treinnummerveld en dan op het Doel-treinnummerveld verschijnt gelijk het venster „Start/doel kiezen“ met de door de rijwegen-navigator al gemaakte rijwegen.

Alle knoppen zijn selecteerbaar en met een klik op **„Stellen + rijden“** wordt de rijweg gesteld, de locomotief zet zich in beweging, en het reeds bekende proces kan gevolgd worden. Dit kunt u zo veel herhalen, als u wilt.



De, door de Rijwegen-navigator gemaakte rijwegen zijn maar tijdelijk voorhanden. Dat betekent, als u de Rijweg-editor opent of **Win-Digipet** afsluit, dan zijn de rijwegen weer verdwenen. U herkent die rijwegen in de Start/doel keuze aan het vooraangestelde teken "FS-Navi", gevolgd door de terugmeldcontacten van de Start-doel treinnummervelden, zoals hier bv. **FS-Navi 001>002**.

### 5.6 Treinen in de simulatie laten rijden

U wilt de, in de voorgaande delen gemaakte, sporenplan niet echt na bouwen, maar de functies van **Win-Digipet** leren kennen?

Ook dat is geen probleem, Want hiervoor kunt u gebruik maken van de simulatiemodus van het programma. Maakt u, zoals hiervoor beschreven, een nieuw project en tekent het getoonde sporenplan in **Win-Digipet** na. U hoeft ook geen verbinding met uw digitaal systeem te hebben en kunt alles ook in de zogenaamde bureauversie van **Win-Digipet** uitproberen. Bij het invoeren in de systeeminstellingen (in het voorbeeld Tams Master Control en LDT HSI-88) geeft u bij COM-Poort eenvoudig geen in, dan is er geen digitaal systeem-verbinding vereist.

Na het maken van het sporenplan in de Sporenplan-Editor, verlaat u de editor en vergeet a.u.b. niet, het sporenplan op te slaan. Heeft u dat nog niet gedaan, voor het verlaten van **Win-Digipet**, dan vraagt het programma daarom. Start u nu de simulatie met een klik op het, in Afb. 5.9 met een groene rand gemarkeerd, symbool de knoppenbalk.



Afb.5.9 De simulatie kan in de hoofd knoppenbalk van **Win-Digipet** geactiveerd worden

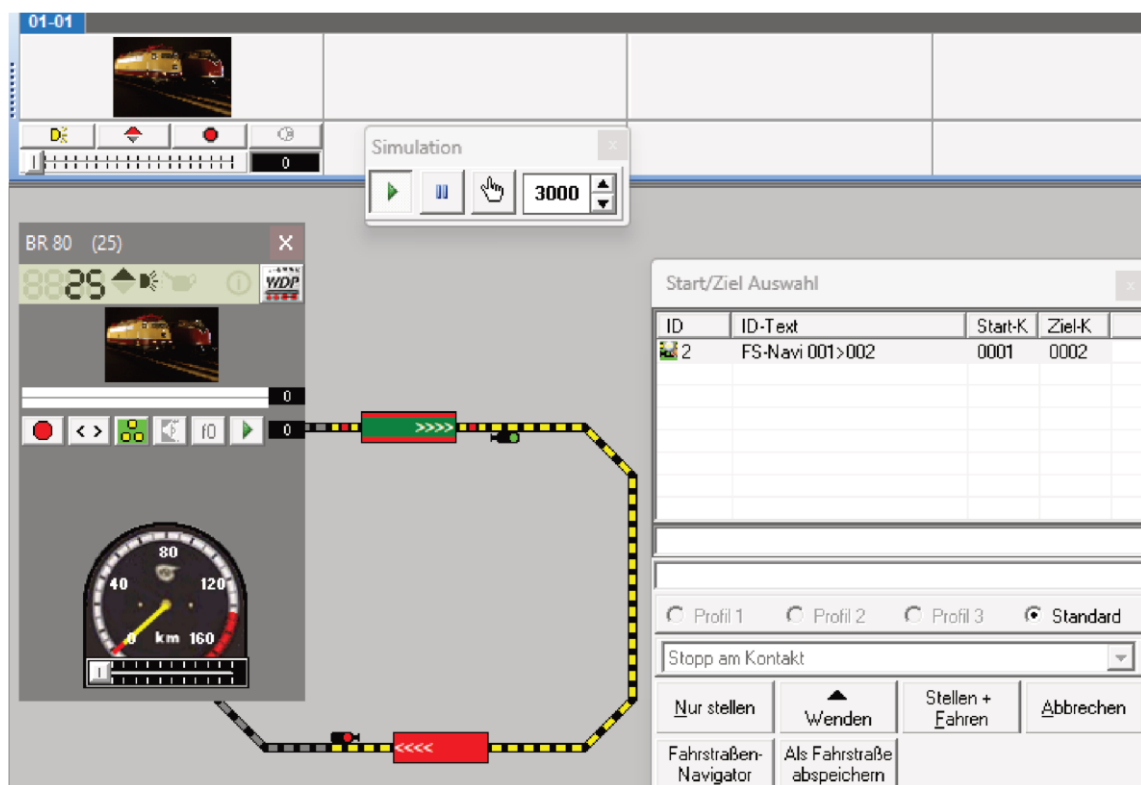
Na de klik op deze knop verschijnt dit kleine venster „Simulatie“ (zie Afb. 5.11) De tijdwaarde stellen wij op 3000 (msec) in. Daarmee kunt u de afloop op het beeldscherm goed volgen.

Zo gauw de simulatie is ingeschakeld, wordt ook het terugmeldcontact 1, meteen als bezet (in rood) gekleurd. De locomotief is op het gekoppelde treinnummerveld ingevoerd.



Afb.5.10 de simulatie ingeschakeld

Klikt u nu met de middelste muisknop op het Start-treinnummerveld en aansluitend op het doel-treinnummerveld, nu komt het bekende venster „Start/doel keuze“ met de door de Rijwegen-navigator al gemaakte rijwegen.



Afb.5.11 de gestelde rijweg in de simulatie

Opent u het Lok-Control van de lok 25 (BR 89) met één klik op de lok in de loc lijst en klik nu pas op **„Stellen + Rijden“** in de „Start/doel keuze“. (De Afb. 5.11) stelt deze situatie voor.

Na de klik wordt de rijweg gesteld en de locomotief beweegt zich nu met de in de simulatie ingestelde snelheid van terugmeldcontact naar terugmeldcontact over de geel gemarkeerde route. In het geopende Lok-Control kunt u bovendien de snelheid op de kleine snelheidsmeter vervolgen.

Verdere testritten kunnen volgen, veel plezier...

### **5.7 Tijdelijke navigator-rijwegen in de rijwegen-editor opslaan**

Wilt u de rijwegen opslaan, die door de navigatie Navigator zijn gemaakt, zodat ze altijd beschikbaar blijven, dan klikt u gewoon op de knop '**Als rijweg opslaan**' (zie Afb. 5.11).

Na de klik op deze knop worden de gegevens aan de rijwegen-editor overgedragen en permanent in de rijwegen-databank opgeslagen.

De snelstart is hiermee geëindigd, de verdere functies van het programma worden uitvoerig in het handboek uitgelegd.

Veel succes met het werken met **Win-Digipet!**