

**Version 2025**

**Premium Edition**

**Chapitre 16**

**L'EDITEUR DE SYMBOLES**

## 16 – L'ÉDITEUR DE SYMBOLES

### 16.1 Généralités

Ce chapitre décrit deux programmes qui ne font pas partie du programme principal de Win-Digipet, mais qui sont fournis sur le support de données. Ils servent à créer ou à modifier des symboles dans Win-Digipet.

Lorsque l'on travaille avec des symboles, il faut distinguer deux cas d'application différents : les symboles utilisés dans le schéma des voies (symboles de schéma des voies) et les symboles servant à commander les fonctions des véhicules (symboles de fonction).

Un troisième groupe, les symboles pour l'utilisation du programme Win-Digipet, ne fait pas partie de ce chapitre. Vous ne pouvez pas modifier leur apparence.

Les symboles des deux groupes mentionnés ci-dessus sont en principe de petits graphiques orientés pixels qui doivent être disponibles dans un format spécifique pour un traitement ultérieur par Win-Digipet.

En tant qu'utilisateur, vous n'avez pas à vous soucier de ces formats spéciaux, le formatage et la gestion des symboles étant pris en charge par les deux éditeurs suivants.

- Éditeur de symboles de voie
- Éditeur de symboles de fonction

En résumé, ces deux programmes sont de simples programmes graphiques dont la tâche est de concevoir des symboles pour travailler avec Win-Digipet et de les doter d'options supplémentaires éventuelles.

Pour conclure cette introduction, il convient de souligner qu'il n'est pas absolument nécessaire de créer vos propres symboles de voie ou de fonction. Le support de données du programme contient déjà des milliers de ces symboles, qui sont copiés sur votre disque dur lors de l'installation du programme.

Vous pouvez accéder aux deux éditeurs via l'onglet « Symboles » du centre de démarrage de Win-Digipet (cf. section 2.4). Les boutons permettant de lancer les programmes sont placés sous les éléments graphiques, qui affichent chacun un extrait d'image des éditeurs.



Abb. 16.1 Das Aktionsregister „Symbole“ im Start-4

## 16.2 L'éditeur de symboles de voie

Les symboles de voie de Win-Digipet sont conservés dans des tableaux de symboles. Ces tableaux existent en plusieurs versions, thématiques ou graphiques, selon l'orientation principale du réseau ferroviaire miniature à commander. Au chapitre 3, nous avons déjà répertorié les différents tableaux de symboles avec leurs orientations principales.

Les tables de symboles sont des fichiers graphiques relativement volumineux, orientés pixels, qui sont structurés selon un système de coordonnées. De plus, les différents symboles des tables de symboles sont répartis en groupes en fonction de leurs fonctions. À titre d'exemple de tels regroupements, on peut citer ici les éléments (non) rétroactifs ou les articles magnétiques à deux ou plusieurs termes. Toutes les tables de symboles fournies avec Win-Digipet sont disponibles dans les résolutions 12\*12, 16\*16, 20\*20, 24\*24 et 28\*28 pixels.

Lors de l'installation de Win-Digipet, le répertoire C:\WDIGIPET\SYMBOLE\ est utilisé par défaut pour les tables de symboles.



Veuillez ne pas essayer de modifier les tables de symboles de votre installation à l'aide d'un programme graphique. Vous risqueriez de rendre les fichiers inutilisables pour Win-Digipet.

L'éditeur de symboles de voie sert à créer vos propres symboles pour le schéma de voie, à reprendre des symboles d'autres tables de symboles ou à importer des symboles/images externes. De plus, les coordonnées des symboles peuvent être définies afin que la recherche d'itinéraires via ces symboles de schéma de voie fonctionne aussi bien dans l'enregistrement automatique des itinéraires que dans le FS-Navigator.

En raison de la protection en écriture des tableaux de symboles standard expliquée ci-dessus, il est nécessaire, si nécessaire, de copier l'un des tableaux standard dans un « nouveau tableau de symboles » pour vos propres symboles de schéma de voies et d'ajouter de nouveaux symboles à ce tableau à l'aide de l'éditeur de symboles de voies.



Notez que vos tableaux de symboles « personnels » ne sont pas mis à jour lors d'une actualisation du programme. Il peut donc arriver assez rapidement que le fabricant propose des symboles supplémentaires dans le tableau de symboles sur lequel votre tableau est basé, que vous devrez alors ajouter à votre tableau de symboles si nécessaire.

N'oubliez pas non plus que votre tableau de symboles personnel n'est pas disponible pour les autres utilisateurs à qui vous pourriez demander de l'aide en cas de problème. Le schéma des voies ne correspond donc pas à l'image originale de votre projet.


### 6.2.1 Lancement et interface de l'éditeur de symboles de voie

L'éditeur de symboles de voie est lancé à l'aide du bouton « **Démarrer l'éditeur de symboles de voie** » illustré à la figure 16.2. Le graphique situé au-dessus du bouton est uniquement fourni à titre informatif et n'a aucune autre fonctionnalité.

Une fois lancé, l'éditeur de symboles de voie s'affiche (cf. fig. 16.3). Au début, concentrez-vous sur la ligne de titre de la fenêtre de dialogue. Outre le nom du programme, elle indique également le nom du tableau de symboles chargé dans le projet actuel (ici Sym\_A). La ligne de titre vous indique également que ce tableau est protégé en écriture.



Abb. 16.2 Aufruf des Gleissymbol-Editors

Vous pouvez saisir ici un symbole ou une illustration, par exemple le nom du groupe ou numéro de symbole pour localiser un symbole spécifique. Vous lancez ensuite la recherche proprement dite à l'aide des jumelles symboliques. 

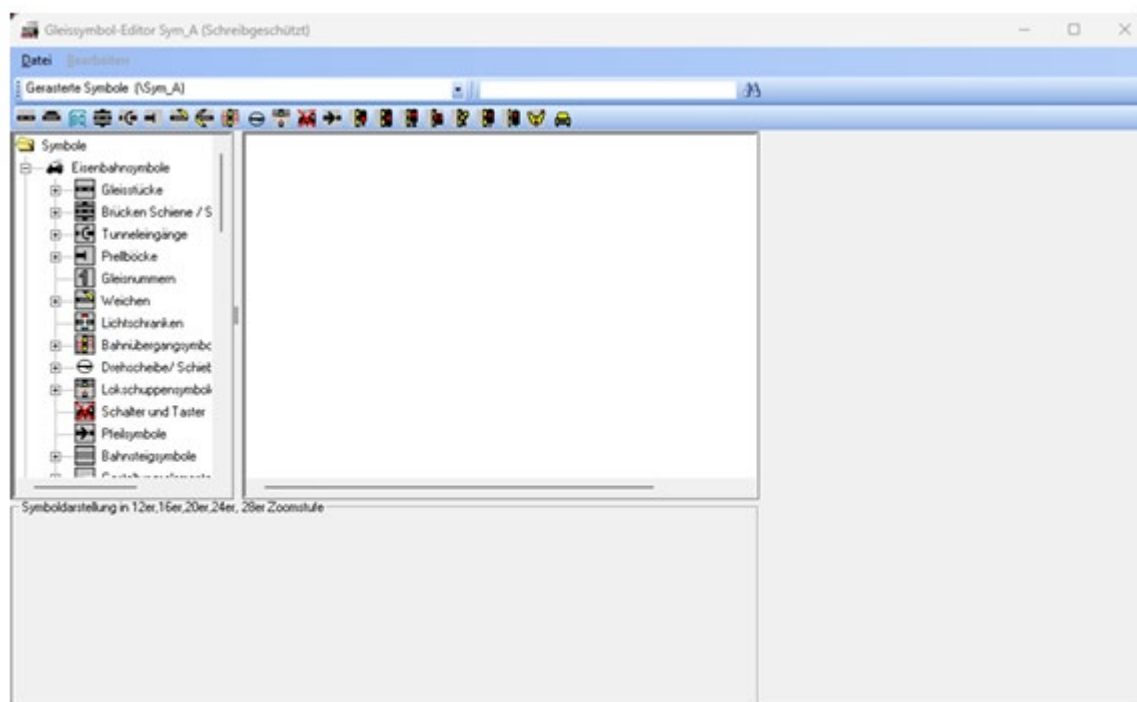


Abb. 16.3 Die Oberfläche des Gleissymbol-Editors

La série d'icônes de programme située sous la barre de recherche et de sélection représente le regroupement des différentes icônes en fonction de leur utilisation. Dans la figure 16.3, vous pouvez voir dans l'arborescence des icônes les groupes « Éléments de voie » ou « Butoirs », entre autres. Si vous cliquez sur une icône de groupe, le programme passe à l'en-tête du groupe et développe cet en-tête. Dans de nombreux cas, le groupe contient encore quelques sous-groupes sur lesquels vous pouvez cliquer. Après avoir sélectionné un tel sous-groupe, tous les symboles individuels associés sont affichés dans le champ central de la boîte de dialogue.

Dans la figure 16.4, le groupe « Éléments de voie – voies simples » a été sélectionné. Vous avez déjà rencontré ces symboles lors du traitement de votre schéma de voie dans l'éditeur de schéma de voie. Là aussi, la sélection des symboles individuels s'effectue via la même arborescence que dans l'éditeur de symboles de voie.

La liste sous forme de tableau affiche désormais tous les symboles individuels. Dans la première colonne (cf. fig. 16.4), vous voyez, à côté de la représentation graphique, une brève description du symbole. La colonne suivante contient le numéro du symbole de voie. Plus haut dans cette section, nous avons déjà évoqué la possibilité de rechercher le numéro du symbole. Les colonnes « Maintype » et « Subtype » ont une fonction technique liée à la base de données et sont de moindre importance pour vous en tant qu'utilisateur. Il en va autrement de la colonne « Coord ». Les symboles marqués d'un « X » ont des entrées et des sorties directionnelles. Ils sont utilisés par le navigateur d'itinéraire et l'assistant d'itinéraire pour la recherche d'itinéraires. Dans le

graphique de la figure 16.4, vous pouvez voir que tous les tronçons de voie sont pourvus de coordonnées. Nous reviendrons sur le thème des « coordonnées » plus loin dans cette section.

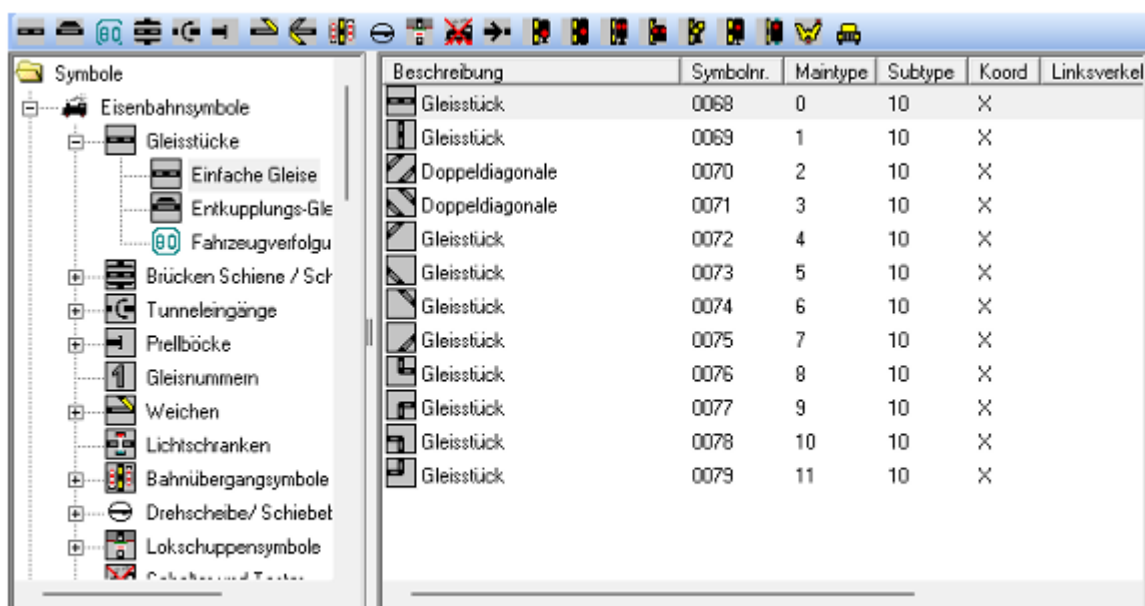


Abb. 16.4 Auflistung der Einzelsymbole einer Gruppe (hier Gleisstücke – einfache Gleise)

La dernière colonne indique si un symbole est prévu pour la circulation à gauche. Vous trouverez principalement une marque dans cette colonne pour les symboles représentant des signaux.

Si vous sélectionnez un symbole dans la liste du tableau, celui-ci s'affiche dans la partie inférieure de la fenêtre de dialogue à tous les niveaux de zoom et dans tous les états possibles (cf. fig. 16.5).

Dans notre exemple, nous avons choisi un simple tronçon de voie. Vous voyez ici 20 petits graphiques répartis en quatre groupes de cinq images chacun. La taille différente des graphiques indique les cinq tailles de symboles différentes (niveaux de zoom 12, 16, 20, 24, 28). Le chiffre indique le nombre de pixels en hauteur et en largeur. Il va sans dire que plus le nombre de pixels est élevé, plus le niveau de détail des symboles est important.

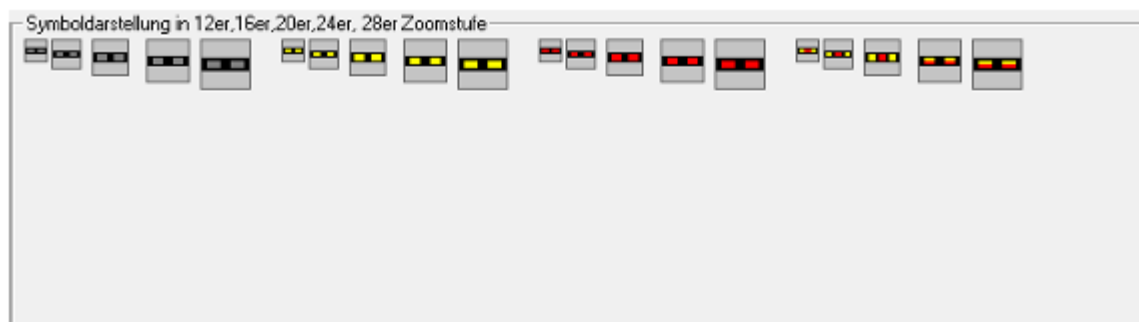


Abb. 16.5 Detaildarstellung eines Einzelsymbols

Les quatre groupes montrent les différentes représentations du symbole dans l'entreprise.



Le symbole de voie dans un état non occupé.



Le symbole de voie se trouve dans un itinéraire actif, mais n'est pas occupé.



Le symbole de voie avec un message d'occupation actif via un contact de retour attribué



Le symbole de voie dans un itinéraire actif avec un message d'occupation actif via un contact de retour attribué.

Pour illustrer la complexité, voici un autre exemple de la diversité d'un symbole unique : ici, une double diagonale. Bien que le symbole de voie choisi ne soit qu'un « morceau de voie », le nombre d'options d'affichage possibles a quadruplé.



Abb. 16.6 Detailedarstellung eines komplexen Einzelsymbols (Doppeldiagonale)

### 16.2.2 Les coordonnées des symboles du schéma de voies

Le thème des coordonnées a déjà été abordé plus haut. Afin de permettre aux modules Assistant itinéraire et Navigateur itinéraire de trouver des itinéraires possibles dans votre plan de voies, les entrées et sorties des symboles doivent être connues. Ce marquage est également enregistré dans les tableaux de symboles et peut être défini ici, dans l'éditeur de symboles de voies, pour chaque symbole sur lequel des itinéraires peuvent passer.

Le graphique (fig. 16.8) montre deux marquages pour le symbole individuel « Morceau de voie » sélectionné, à gauche et à droite dans une orientation horizontale. Le symbole peut donc être parcouru d'ouest en est et vice versa. Lors de la création de vos propres symboles, ces marquages peuvent être définis si nécessaire en cliquant dessus.



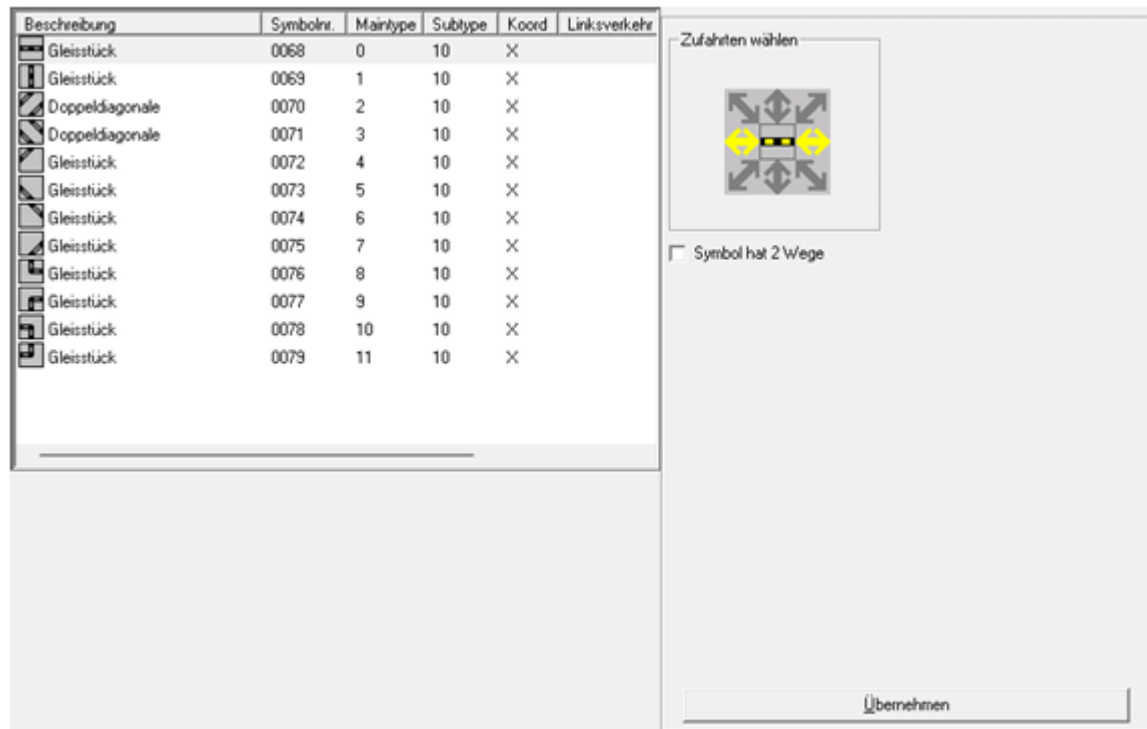


Abb. 16.8 Die Zufahrten eines Einzelsymbols (gelbe Markierung)

La case à cocher sous le graphique peut être utilisée lorsque le symbole comporte deux voies.

Prenons à nouveau l'exemple du symbole de la double diagonale. Dans ce cas, le symbole du plan de voie comporte effectivement deux voies différentes et les deux combinaisons d'arrivée et de départ possibles doivent être activées. La figure 16.7 illustre à nouveau ce principe. Vous pouvez voir ici les marquages pour les deux voies du symbole.

Un autre cas d'utilisation d'un symbole à deux voies est le symbole d'un pont. Il s'agit de la voie alternative (passage souterrain) qui se trouve sous la voie principale. Cette voie alternative ne doit alors pas être indiquée dans un itinéraire qui passe par la voie prioritaire du symbole du plan de voies. Vous pouvez également le paramétrer à l'aide d'une autre case à cocher qui s'affiche après avoir sélectionné l'option symbole à deux voies.

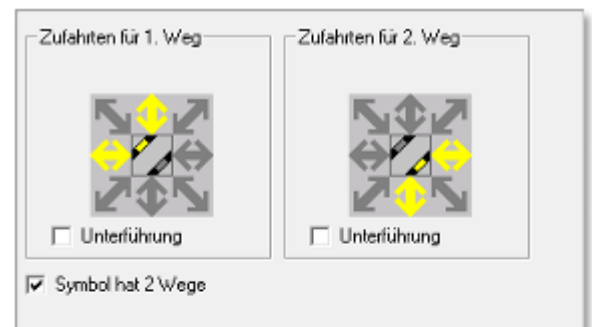


Abb. 16.7 Zu- und Abfahrten für zwei Wege

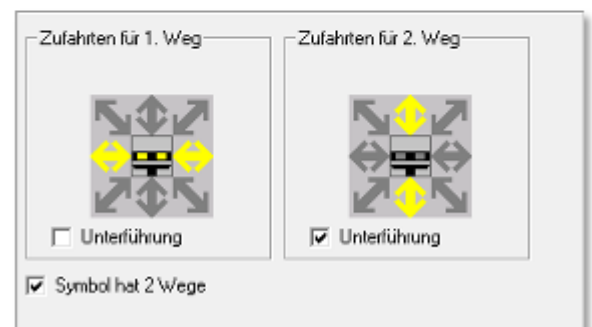


Abb. 16.9 Beispiel für eine Unterführung



Pour les symboles d'aiguillage, les voies d'accès et de sortie doivent être définies pour plusieurs voies différentes, en fonction de la position. À titre d'exemple, nous allons examiner ici un aiguillage à trois voies.

La figure 16.10 montre les trois coordonnées d'accès et de sortie possibles de l'aiguillage. De plus, le bouton qui rend le chemin sélectionné dépendant de la position du symbole est activé ici. Vous pouvez voir que lorsque le chemin central est sélectionné, les marquages Est et Ouest sont activés, tandis que les deux autres positions à côté du marquage Ouest ont les positions Nord et Sud.

L'indépendance entre la position du symbole et le chemin se retrouve par exemple dans les symboles de signalisation, activés en conséquence.

De plus, les positions des boutons sont désormais affichées dans la figure 16.11. Elles sont proposées pour les différentes directions lors de l'enregistrement des itinéraires via ce symbole. Veuillez noter ici que les entrées « Après passage, régler sur » n'entraînent pas de commutation consécutive, mais que la position enregistrée ici est proposée dans l'éditeur de trajet.

La case à cocher pour la dépendance à la direction étend cette fonction aux directions principale et opposée dans les positions des signaux. Pour un signal, la position « rouge » est généralement activée pour la direction opposée et aucune modification n'est supposée comme suggestion pour la commutation consécutive.



Abb. 16.10 Die Zu- und Abfahrtskoordinaten einer Dreiwegweiche



Abb. 16.11 Wegeunabhängige Koordinaten eines Signals

### 16.2.3 Structure du menu de l'éditeur de symboles de voie

Le menu de l'éditeur se limite à deux entrées

- Fichier
- Edition

Sous l'option de menu <Fichier>, vous trouverez ci-dessous les fonctions décrites, les entrées « Enregistrer (sous) » et « Quitter » étant explicites et d'application générale, elles ne feront donc pas l'objet d'explications supplémentaires.

- **Aperçu des symboles**

En sélectionnant cette option de menu, vous pouvez afficher l'apparence d'un symbole dans les tableaux de symboles, les différents niveaux de zoom également dans la figure. Cette fonction est utile pour comparer les symboles. Veuillez noter que cette option de menu n'est activée que lorsqu'un symbole individuel est sélectionné.

- **Enregistrer**

Cette option de menu est intuitive : elle vous permet d'enregistrer les modifications apportées à votre tableau de symboles.

- **Enregistrer sous...**

Cette option du menu permet d'enregistrer une table de symboles sous un nouveau nom. Vous pouvez ainsi enregistrer l'une des tables de symboles fournies sous un nom de votre choix, puis la personnaliser selon vos besoins. Comme mentionné précédemment, les tables de symboles fournies avec Win Digipet sont protégées en écriture et ne peuvent pas être modifiées. Après avoir sélectionné la commande, vous êtes invité à saisir un nouveau nom comportant au maximum dix caractères, puis une brève description de votre table de symboles. Ici, il est recommandé de choisir un acronyme concis (par exemple ABC). Dans Win-Digipet, votre tableau de symboles personnel se trouvera alors sous le nom saisi, par exemple « Sym\_ABC ».



Abb. 16.12 Datei-Menü im Gleissymbol-Editor

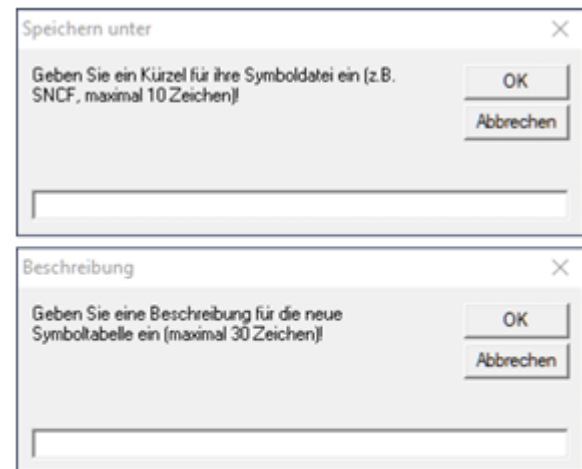


Abb. 16.13 Der Name und Beschreibung für die neue Symboltabelle

La description est un champ de texte libre pouvant contenir jusqu'à 16 caractères.

- **Symbole provenant d'un autre tableau**

À ce stade, vous avez la possibilité de reprendre un symbole provenant d'un autre tableau de symboles. Vous remplacez ainsi la représentation du symbole sélectionné dans votre tableau par celle d'un symbole de schéma de voies provenant d'un autre tableau de symboles. Dans la fenêtre de dialogue, sélectionnez le tableau source et le symbole. Vous pouvez également décider si vous souhaitez également reprendre la description et les coordonnées d'accès.

- **Importer un symbole individuel**

Cette fonction vous permet d'intégrer dans votre tableau de symboles un symbole individuel que vous avez enregistré sous forme de fichier sur un support de données. Les « symboles libres » des différentes catégories déjà présents dans les tableaux de symboles sont particulièrement adaptés à cette fonctionnalité.

- **Exporter un symbole individuel**

En sélectionnant cette option du menu, vous pouvez enregistrer un symbole individuel au format PNG ou BMP sur un support de données.

Le menu <Edition> comprend diverses entrées qui concernent les paramètres des symboles. Il s'agit plus précisément des commandes partiellement résumées ci-dessous. Vous pouvez également accéder au menu en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un symbole individuel de la liste des symboles.

- **Renommer**

Ici, vous pouvez modifier la description du symbole individuel sélectionné.

- **Copier ou coller la description**

La description du symbole individuel sélectionné est copiée ou collée dans le presse-papiers de votre ordinateur.

- **Copier/coller ou supprimer les axes de trajet**

Les axes d'arrivée et de départ du symbole individuel sélectionné sont copiés ou collés dans le presse-papiers de votre ordinateur, ou bien supprimés.

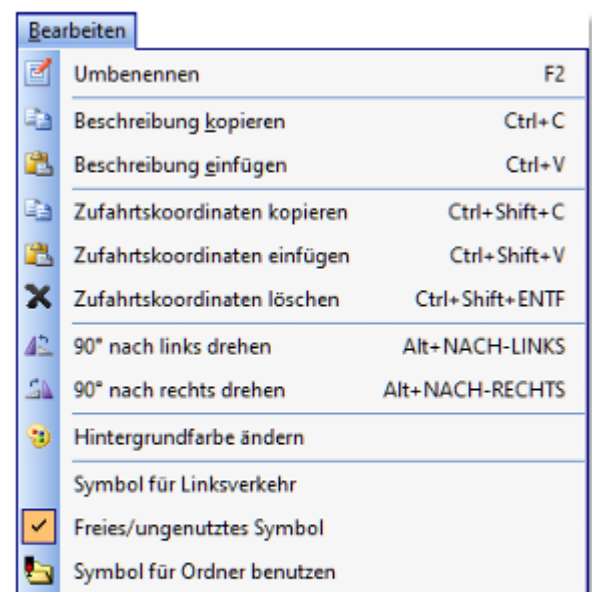


Abb. 16.14 Das Menü „Bearbeiten“ im Gleissymbol-Editor

- **Tourner le symbole de 90° vers la gauche/droite**

Le symbole individuel sélectionné peut être pivoté de 90° vers la gauche (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) ou vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre).

- **Modifier la couleur d'arrière-plan**

Chaque tableau de symboles a une couleur d'arrière-plan prédéfinie. Cette couleur est utilisée pour remplir toutes les zones du schéma de voies qui ne comportent pas de symboles. La couleur d'arrière-plan du symbole individuel sélectionné peut être modifiée. Après avoir sélectionné une couleur dans une palette, il vous est demandé si la couleur choisie doit être appliquée à tous les symboles individuels de votre tableau de symboles.

- **Symbole pour la circulation à gauche**

En activant cette option, le symbole sélectionné est marqué comme symbole pour la circulation à gauche. Dans l'éditeur de schéma de voies, ces symboles peuvent être affichés ou masqués de manière ciblée.

- **Symbole libre/inutilisé**

Cette sélection marque le symbole sélectionné comme symbole inutilisé ou libre de votre tableau.

- **Utiliser le symbole pour les dossiers**

Le symbole sélectionné peut être utilisé comme pictogramme pour un dossier de groupe dans l'arborescence des symboles.

Un autre menu contextuel s'ouvre dès que vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'arborescence des symboles à gauche de l'éditeur de symboles de voie. Ce menu contient plusieurs commandes qui concernent la structure et l'apparence de l'arborescence des symboles. Pour rappel, l'arborescence des symboles s'affiche dans l'éditeur de schéma de voie telle qu'elle a été créée ici dans l'éditeur de symboles de voie. Voici les différentes options du menu :

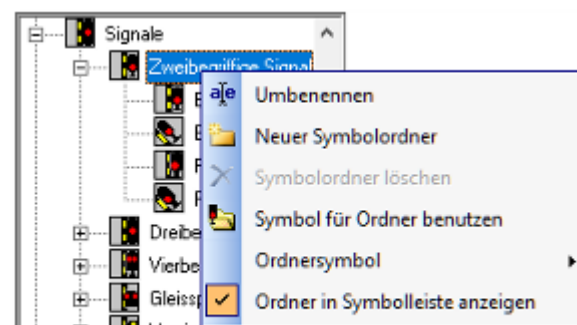


Abb. 16.15 Menü zur Baumstruktur für Symbole

- **Renommer**

Vous pouvez ici modifier le nom du dossier d'icônes. Nouveau dossier de symboles Un nouveau dossier de symboles est inséré sous le dossier sélectionné et s'affiche sous le nom « Nouveau groupe ».

- **Supprimer le dossier de symboles**

Le dossier sélectionné est supprimé de l'arborescence.

- **Utiliser le symbole pour le dossier**

Le symbole sélectionné peut être utilisé comme pictogramme pour un dossier de groupe dans l'arborescence des symboles.

- **Icône du dossier (sélectionner)**

Vous pouvez sélectionner une icône pour le dossier dans une liste de pictogrammes.

- **Afficher le dossier dans la barre d'outils**

Si vous sélectionnez cette option, le dossier s'affiche dans la barre d'outils des catégories (cf. fig. 16.3). Cette barre d'outils est également utilisée dans l'éditeur de schémas de voies lors du placement des icônes de schémas de voies.

#### 16.2.4 Modification des symboles de voie avec l'éditeur d'icônes

La modification des symboles de voie s'effectue dans l'éditeur d'icônes. Celui-ci est intégré à l'éditeur de symboles de voie.

Vous ouvrez l'éditeur d'icônes en double-cliquant sur un symbole de la représentation des symboles. L'exemple présenté ici est un symbole représentant un passage à niveau à voie unique avec barrière. La figure 16.16 montre les représentations possibles du symbole aux cinq niveaux de zoom disponibles.



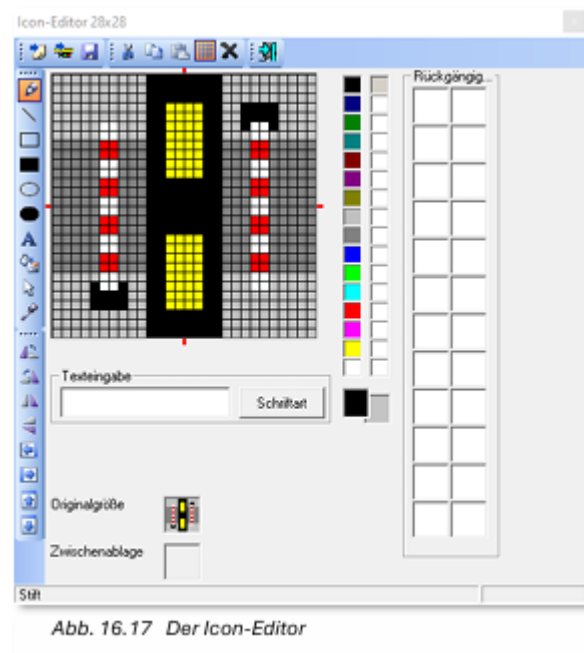
En double-cliquant sur l'un de ces graphiques, vous ouvrez l'image correspondant à l'état sélectionné avec le niveau d'agrandissement choisi.

Si vous souhaitez adapter le symbole pour toutes les positions et toutes les tailles, vous devez adapter au total 15 graphiques individuels pour cet exemple.










La figure 16.17 montre le symbole sélectionné, ici la barrière fermée dans une résolution de 28\*28. Cela signifie que le graphique a 28 pixels dans le sens horizontal et vertical.

La fenêtre de l'éditeur d'icônes est essentiellement divisée en plusieurs zones :











- Barre d'outils (horizontale en haut)
- Barre d'outils (verticale à gauche)
- Zone de dessin



Les symboles de la barre d'outils située dans la partie supérieure de la fenêtre de dialogue et leur signification :

-  Importer un fichier image
-  Importer un symbole à partir d'une table de symboles quelconque
-  Enregistrer le symbole de voie
-  Couper une zone sélectionnée
-  Copier une zone sélectionnée dans le presse-papiers
-  Coller à partir du presse-papiers
-  Activer la grille dans la zone de dessin
-  Vider la zone de dessin
-  Quitter l'éditeur d'icônes

Les icônes d'outils situées à gauche de l'éditeur d'icônes :

-  icône crayon ; dessine des pixels individuels par clic ou des lignes à main levée en maintenant le bouton de la souris enfoncé
-  ligne ; dessine des lignes droites en maintenant le bouton de la souris enfoncé
-  Rectangle et cercle ; sans remplissage lorsque le bouton de la souris est enfoncé
-  Rectangle et cercle ; avec remplissage lorsque le bouton de la souris est enfoncé
-  des lettres, des chiffres et des caractères peuvent être écrits dans la zone de dessin
-  Outil de remplissage ; une zone composée de pixels adjacents de même couleur est remplie
-  Outil de sélection ; sélectionne une zone pour un traitement ultérieur
-  Pipette ; reprend la couleur d'un pixel de la zone de dessin
-  Outil de rotation ; la zone sélectionnée ou la surface de dessin complète est pivotée de 90° vers la gauche ou vers la droite.
-  Outil de réflexion ; la zone sélectionnée ou la surface de dessin complète est reflétée horizontalement ou verticalement.





Déplacement (horizontal) ; la surface de dessin complète ou une zone sélectionnée est déplacée vers la droite ou vers la gauche.



Déplacement (vertical) ; la surface de dessin complète ou une zone sélectionnée est déplacée vers le haut ou vers le bas.

La plus grande partie de l'interface de l'éditeur d'icônes est occupée par la zone de dessin (cf. fig. 16.18). C'est ici que les symboles sont créés ou modifiés.

La grande surface, représentée ici avec une grille activée, contient les pixels individuels du symbole. Selon le niveau de zoom sélectionné, cela peut représenter jusqu'à 784 pixels. Vous attribuez ensuite à chaque pixel des couleurs à partir de la palette de couleurs adjacente. Vous pouvez sélectionner la couleur souhaitée en cliquant simplement sur un champ de sélection de la série de couleurs. La série de gauche comprend des couleurs standard prédéfinies, tandis que les champs de la série de droite peuvent être utilisés pour sélectionner librement les couleurs. Pour définir une couleur dans cette rangée, double-cliquez sur l'un des champs et sélectionnez la couleur souhaitée dans la gamme de couleurs affichée.



Vous pouvez reconnaître la couleur sélectionnée grâce aux deux grandes zones de couleur, la zone de gauche représentant la couleur de premier plan et celle de droite la couleur d'arrière-plan.

Pour dessiner, sélectionnez d'abord la couleur souhaitée, puis l'outil approprié. Vous pouvez annuler jusqu'à 24 étapes si le résultat ne vous convient pas. Chaque saisie s'affiche à droite dans l'éditeur, dans le champ « Annuler ». Le dernier état avant la modification s'affiche toujours en haut et peut être restauré en cliquant sur le champ correspondant.

Pour saisir du texte, il suffit de cliquer dans le champ « Saisie de texte » et de taper les caractères souhaités à l'aide du clavier. L'outil Texte est activé dès que vous cliquez dans le champ de texte. Vous pouvez ainsi placer votre texte dans la zone de dessin d'un simple clic de souris. Il est également possible de sélectionner une police de caractères.

Les champs situés en bas (cf. fig. 16.18) affichent d'une part l'état actuel du traitement du symbole en taille originale, et d'autre part le contenu enregistré dans le presse-papiers.



### 16.3 L'éditeur de symboles de fonction

Comme déjà mentionné au début de ce chapitre, les symboles de fonction sont des pictogrammes utilisés pour commander les fonctions du véhicule dans les commandes du véhicule de Win-Digipet. Contrairement aux symboles de voie, les symboles de fonction n'existent qu'en deux versions : ceux fournis par Win-Digipet et ceux créés par l'utilisateur lui-même. Il va de soi que les symboles fournis avec le logiciel ne peuvent pas être modifiés. Grâce à la fonctionnalité de mise à jour, les symboles fournis sont complétés par le fabricant si nécessaire.

Si vous avez besoin de symboles de fonction qui ne sont pas (encore) disponibles dans la bibliothèque de Win-Digipet, vous avez la possibilité de les créer à l'aide de l'éditeur de symboles de fonction. Pour cela, vous pouvez enregistrer jusqu'à 120 symboles individuels dans un tableau de symboles réservé à cet effet.



Abb. 16.19 Ein Fahrzeug-Control mit Funktionssymbolen



Abb. 16.20 Start des Editors für Funktionssymbole

Tout comme l'éditeur de symboles de voie, l'éditeur de symboles fonctionnels se trouve dans l'onglet « Symboles » du centre de démarrage de Win-Digipet (cf. fig. 16.1). Vous trouverez ici une surface de commande spécialement désignée pour démarrer l'éditeur (cf. fig. 16.20).

Après le démarrage, l'interface de l'éditeur affiche uniquement l'arborescence structurée de tous les symboles de fonction.

Le seul élément de menu à cet endroit est « Fichier » et contient les commandes suivantes :

- Enregistrer
- Importer un symbole individuel
- Exporter un symbole individuel
- Quitter

Les éléments de menu « Enregistrer » et « Quitter » sont courants, nous ne les expliquons donc pas plus en détail ici.

L'importation ou l'exportation de symboles individuels permet d'enregistrer ou de charger les fichiers de symboles fonctionnels orientés pixels sur un support de données sélectionnable librement sur votre système informatique. Pour être importés, ces fichiers doivent être au format PNG ou BMP ou être enregistrés dans ce format lors de l'exportation.

En observant de plus près l'arborescence représentée ici sous forme repliée dans la figure 16.21, vous pouvez voir qu'une branche du niveau supérieur est marquée du terme « Symboles de fonction Win-Digipet ». Vous ne pouvez pas modifier les symboles qui se trouvent sous cette branche. Ils font partie du tableau des symboles de fonction mentionné au début, qui est fourni par Win-Digipet et protégé en écriture. Les symboles que vous créez sont enregistrés sous l'entrée « Symboles de fonction personnalisés ». Cette zone n'est pas protégée en écriture.

Une autre branche de l'arborescence est intitulée « Favoris » (Fig. 16.21). Dans ce groupe, vous pouvez enregistrer tous les symboles disponibles que vous utilisez fréquemment. Citons par exemple le symbole de vapeur ou de moteur. Outre son emplacement privilégié en haut de la liste, l'avantage de ce groupe de favoris est que vous utilisez toujours les mêmes symboles de fonction pour les mêmes fonctions du véhicule. Cela sera très important lorsque vous travaillerez avec des profils ou des macros.



Abb. 16.21 Die Oberfläche des Funktionssymbol-Editors

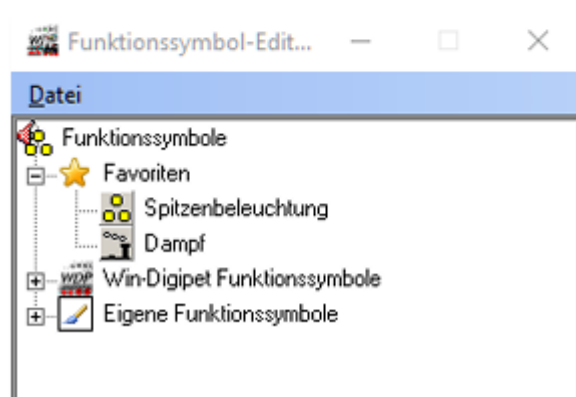


Abb. 16.22 Die „Favoriten“ im Funktionssymbol-Editor (Bildausschnitt)

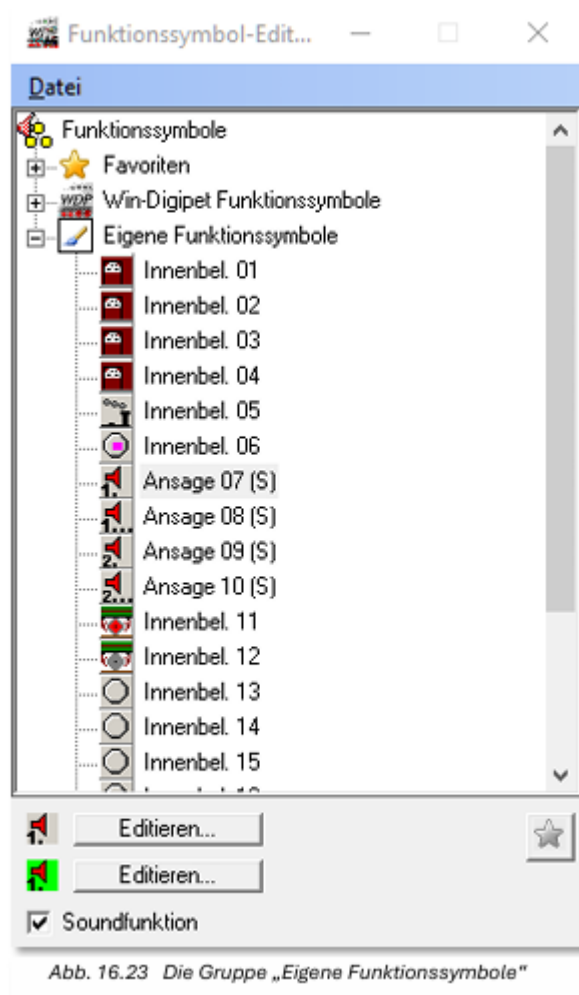
Pour définir un symbole de fonction comme « favori », cliquez sur le symbole souhaité dans l'arborescence et sélectionnez « Ajouter aux favoris » avec le bouton droit de la souris. De la même manière, vous pouvez également supprimer des entrées du groupe de favoris en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un symbole favori.

#### 16.4 Symboles de fonction personnalisés

Comme mentionné ci-dessus, le troisième groupe de l'arborescence contient l'entrée « Symboles de fonction personnalisés ». Dans ce groupe, vous pouvez enregistrer les symboles de fonction que vous avez créés vous-même.

Dès que vous développez le groupe à l'aide du petit symbole « + », une série de symboles avec un graphisme standard vous est proposée (cf. fig. 16.23. Intérieur 13-15). Vous pouvez les personnaliser librement selon vos besoins. Dans l'exemple de la fig. 16.23, certains symboles ont déjà été créés. Avant d'aborder les fonctions d'édition, jetons un bref coup d'œil aux autres fonctionnalités de la fenêtre de dialogue. Dans la partie inférieure de la fenêtre, vous voyez deux boutons « Éditer ». Ceux-ci servent à adapter les deux états possibles d'un symbole de fonction (fonction activée/désactivée). En règle générale, un fond vert clair est utilisé pour l'état activé du symbole.

La case à cocher intitulée « Fonction sonore » vous permet de désactiver les fonctions ainsi marquées lors du fonctionnement ultérieur du programme, entre autres « d'un seul clic ». Les fonctions sonores marquées sont identifiées dans l'arborescence par la lettre « (S) ». Le bouton avec le « symbole étoile » marque un symbole de fonction sélectionné comme fonction favorite.



Dès que vous activez le bouton, le symbole sélectionné est copié dans le groupe des favoris.

#### 16.4.1 Modification des symboles de fonction – l'éditeur d'icônes

En cliquant sur l'un des deux boutons « Modifier », vous ouvrez l' « Éditeur d'icônes ». Si vous êtes attentif, vous remarquerez que la boîte de dialogue utilisée ici est la même que celle utilisée dans l'éditeur de symboles de voie. La plupart des fonctions de l' « Éditeur d'icônes » ont déjà été expliquées dans la section 16.2.4, nous vous renvoyons donc à cette section. Seule la zone « Copier depuis... » dans la partie droite de la boîte de dialogue est réservée à l'édition des symboles de fonction par rapport aux symboles de voie.

Ici, vous pouvez voir tous les symboles de fonction déjà existants affichés dans deux colonnes. La colonne de gauche contient les symboles de fonction fournis par Win-Digipet, tandis que la colonne de droite répertorie vos propres pictogrammes. Les deux colonnes contiennent les symboles dans leurs deux états de commutation.

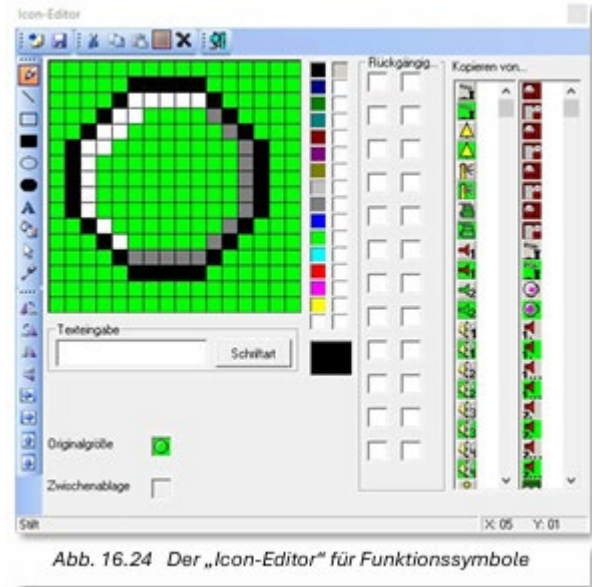


Abb. 16.24 Der „Icon-Editor“ für Funktionssymbole

Vous pouvez copier un symbole existant dans la zone de dessin vide ou remplie d'un symbole standard en double-cliquant dessus. Tous les pixels de la zone de dessin sont alors écrasés. Si vous avez accidentellement écrasé un symbole incorrect, vous pouvez restaurer le graphique perdu à l'aide de la fonction « Annuler ».

Une surface de 16\*16 pixels est à votre disposition pour modifier les symboles.