

Ereignisse bearbeiten

Erstellen und Bearbeiten von Ereignissen

- Neues Ereignis hinzufügen

Ein neues Ereignis kann mit dem + Zeichen am Ende der Liste hinzugefügt werden. Weiterhin kann ein Ereignis beim Einstieg in den Bearbeitungsmodus mit dem Optionspunkt **Ereignis hinzufügen** erstellt werden.

- Der Name für das Ereignis

Im ersten Schritt muss dem Ereignis ein eindeutiger Namen gegeben werden. Dieser Name dient zur Identifikation und zur Sortierung.

- Steuerung des Ereignisses

Das linke Feld eines Ereignisses beinhaltet die Auslösesteuerung eines Ereignisses. Möglich sind Handsteuerung oder automatische Auslösung durch Kontakte. Ein solcher Kontakt muss nicht angegeben werden (bleibt dann ausschließlich bei Handbetrieb). Ein Kontakt kann durch Drag & Drop dort abgelegt werden. Ein zweiter Steuerkontakt kann zur Ablaufkontrolle und Steuerung des Ereignisses hinzugefügt werden. Sobald ein Steuerkontakt dem Ereignis zugewiesen wurde, wird dieses zweigeteilt dargestellt. Im oberen Teil wird der Auslöser dargestellt, im unteren Teil die Kontrolle.

Ein Druck auf das Feld öffnet die Eigenschaften des Ereignisses.

- Eigenschaften eines Ereignisses

In den Eigenschaften eines Ereignisses können die mit Drag & Drop getroffenen Einstellungen korrigiert oder angepasst werden. Die Stellung des Kontaktes kann bestimmt werden (Belegung oder Freiwerden), spezielle Steuerungsereignisse können bestimmt werden, der Kontrollkontakt geändert und eine Gruppe bestimmt werden. Mit **Löschen** werden die getroffenen Einstellung gelöscht.

- Hinzufügen von Elementen

Ein Ereignis kann durch das Aufzeichnungsverfahren erstellt werden. Hierzu ist die Aufzeichnung mittels des roten Aufnahmeknopfes zu aktivieren. Sobald eine unterstützte Aktion ausgelöst wird, wird dieses im Ereignis, sowie der zeitliche Ablauf dazwischen, aufgezeichnet. Die Aufzeichnung des Ereignisses erfolgt indem in die Artikelliste, den Fahrpulten oder das Gleisbild gewechselt wird und der Reihe nach die für das Ereignis benötigten Artikel mit der jeweils richtigen Schaltstellung anklicken.

Eine weitere Möglichkeit Elemente hinzuzufügen ist es die benötigten Elemente mittels Drag und Drop in das Ablauffenster des Ereignisses zu ziehen und dort in der gewünschten Ablaufreihenfolge abzulegen.

Ereignisse können auch verschachtelt werden. Es kann ein schon bestehendes Ereignis wie ein zu schaltender Artikel in einem neuen Ereignis aufgenommen werden.

- Löschen von Ereignisses

Ein Ereignis kann durch Betätigen des Löschkreuzes aus der Liste entfernt werden. Alternativ kann ein markiertes Ereignis mit dem Mülleimersymbol gelöscht werden.

Bearbeiten von Ereignissen

- Elemente bearbeiten

Jedes Element eines Ereignisses kann durch antippen geöffnet und die Einstellungen bearbeitet werden. Dazu zählen die Stellung und die Auswahl des Elements. Siehe hierzu auch die Hilfe zur Bearbeitung von Elementen

- Löschen von Elementen

Ein Element kann durch Betätigen des Löschkreuzes aus der Liste entfernt werden. Alternativ kann ein markiertes Element mit dem Mülleimersymbol gelöscht werden.

- Elemente verschieben / löschen

Durch einen Longpress auf ein Element wird der Verschiebemodus / Löschmodus aktiviert.

Wird das Element nach dem Moduswechsel nun sofort bewegt (ohne es los zu lassen) kann die Reihenfolge der Abarbeitung geändert werden.

Wird das Element nach dem Moduswechsel losgelassen, wird der Löschmodus aktiviert. Mehrere Einträge können vorgemerkt werden und mit der Löschkfunktion gemeinsam gelöscht werden.

Wird der Longpress auf einem Ereignis durchgeführt, wird dieses in einer zusätzlichen Zeile angezeigt. Das Verschieben funktioniert unabhängig von der Anzeige des Ereignisses. Der Löschmodus wird jedoch nicht aktiv.

Kennzeichnungen bei Ereignissen

- Warten



Kennzeichnung eines Ereigniselements. Bei diesem Element wird gewartet, bis es abgearbeitet oder erfüllt ist.

- Bedingung



Kennzeichnung eines Ereigniselements. Bei diesem Element wird eine Bedingung geprüft.

- Abbruch



Kennzeichnung eines Ereignisses. Signalisiert, dass Aufgrund einer Bedingung das Ereignis beendet wurde.

- Warten



Kennzeichnung eines Ereignisses. Das Ereignis wartet auf die Erfüllung einer Bedingung.

- Stop



Kennzeichnung eines Ereignisses. Das Ereignis wurde beendet und ist bis zum Schluss abgearbeitet worden.

- Aktiv



Kennzeichnung eines Ereignisses. Das Ereignis ist derzeit aktiv.