



GamesOnTrack A/S, Uhresoevej 35, DK 7500 Holstebro, Denmark, www.gamesontrack.com

Tel: +45 3070 3777, email: nb@gamesontrack.com, CVR and VAT number: DK 3105 3013

Quick-Guide: GT-Command Mobile

Version 3.4 und neuere Versionen ermöglichen das Verbinden von GT-Command mit einer Android/iOS Einheit. Mit diesen Einheiten erhält man einen visuellen Überblick über die ganze Anlage und sämtliche Einheiten auf der Anlage können gesteuert werden.

Installation von GT-Command Mobile

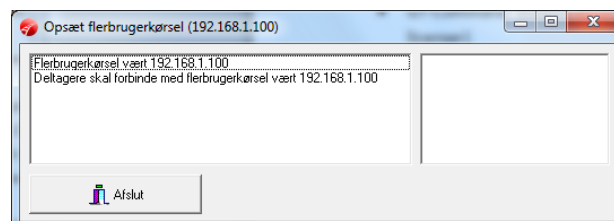
- GT-Command Mobile wird vom Android Market / Google Play für Android und für iPhone / iPad vom App Store abgerufen
- Nach "GamesOnTrack" im Google Play / App Store suchen.
- GT-Command Mobile abrufen und installieren
- GT-Command Mobile kann kostenlos abgerufen werden, aber Ihre GT-Command Lizenz muss mit einem oder mehreren Anwendern erweitert werden.

Das Verbinden von GT-Command Mobile

GT-Command Mobile verbindet sich und kommuniziert mit GT-Command, das auf dem PC läuft.

Zuerst GT-Command starten und die Systemdatei für die Anlage abrufen. Danach wird der „Multi-Anwenderbetrieb“ wie im Manual, Abschnitt 3.8 beschrieben, aktiviert. Wenn der Multi-Anwenderbetrieb aktiviert worden ist, kann GT-Command Mobile mit GT-Command verbunden werden.

Der PC ist jetzt für GT-Command Mobile-Verbindungen bereit. Um GT-Command Mobile mit dem PC verbinden zu können, muss die mobile Einheit sich auf demselben Netzwerk wie der PC befinden. Dieses erfordert einen drahtlosen Router, an den der PC und die mobile Einheit verbunden sind. Sobald die mobile Einheit mit dem Netzwerk verbunden ist, startet GT-Command Mobile und nach einigen Sekunden erscheint das rechts angezeigte Bild. Im Textfeld wird die IP-Adresse eingegeben, die für das Verbinden zum PC notwendig ist (im Multi-Anwenderfenster). Danach „Connect“ anklicken und GT-Command Mobile versucht eine Verbindung mit dem PC herzustellen.



Falls die Systemdatei nicht lesbar ist, die Lizenz nicht zusätzliche Verbindungen akzeptiert, die IP-Adresse nicht gültig ist oder die Verbindung nicht erstellt werden kann, wird dieses mitgeteilt. Falls GT-Command

auf dem PC abgebrochen wird, die mobile Einheit außer Reichweite des Routers kommt oder die Verbindung abgebrochen wird, wird dieses auf der mobilen Einheit mitgeteilt, und das Programm bricht ab.

Falls Änderungen in der Systemdatei am Computer vorgenommen werden, wie z.B. hinzufügen von Blöcken, Zügen, Signalen oder anderen Einheiten in den Tabellen, muss das App auf der mobilen Einheit neu gestartet werden, um die neuen Einheiten zeigen zu können. Dieses gilt auch, falls eine neue Systemdatei vom Programm auf dem Computer abgerufen wird. Falls der Zustand der Einheiten sich ändert, wie z.B. die Geschwindigkeit des Zugs, Funktionen, die Farbe eines Signals oder Ähnliches, während das App verbunden ist, werden diese Änderungen auf der mobilen Einheit angezeigt werden, damit die ganze Zeit ein Überblick über der gesamte Anlage vorhanden ist.

Anwendung von GT-Command Mobile

Sobald die Verbindung steht, und die mobile Einheit Daten vom PC erhalten hat, erscheint ein Schirmbild wie rechts angezeigt.

Oben unter dem Text „gamesontrack“ kann man wählen, welche Einheiten in der Tabelle angezeigt werden sollen (Züge, Weiche, Signale, Routen und Automationen) (1).

Loks

Nach Wahl der Züge erscheint eine Liste aller Züge in der Systemdatei, und ein Balken zeigt die Geschwindigkeit des jeweiligen Zuges (2). Man kann die Geschwindigkeit durch Verschieben des Balkens regeln. Die Geschwindigkeit kann auch durch Anklicken der Botton - und + (2) geändert werden. Die Richtung des Zugs wird angezeigt und kann durch Anklicken des Bottons unten rechts (3) geändert werden. Man kann durch die Liste scrollen und dadurch unten aufgelistete Zügen sehen.

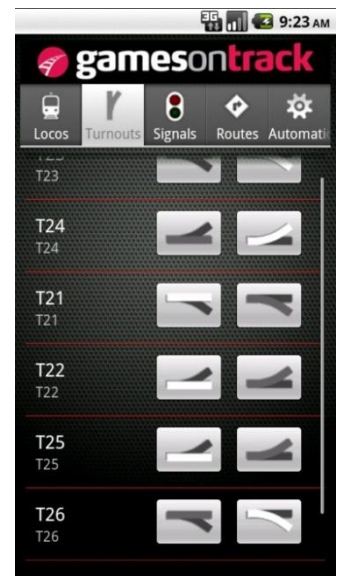
Die Taste mit dem kleinen Zahnrad (4) öffnet ein Fenster, das alle Funktionen des Zugs, die im PC registriert sind, anzeigt. Die Taste zeigt an, ob die Funktion ein- oder ausgeschaltet ist. Durch Anklicken der Taste wird die Funktion ein- oder ausgeschaltet. Das Fenster durch das Anklicken von „Schließen“ oder des Bereichs außerhalb der Fenster schließen.



Weichen

Durch Wählen der Weichen-Taste oben, werden in der Liste alle Weichen, die im System registriert sind, angezeigt. Bitte beachten, dass die Weichen unter „Virtuelle Blöcke redigieren“ auf dem PC platziert werden müssen, um in dieser Liste angezeigt zu werden. Falls Positionierung nicht genutzt wird, oder die Weiche nicht graphisch eingesetzt worden ist, wird die Weiche in der Liste mit Signalen angezeigt werden.

Falls es mehr Weichen gibt als es in der Liste anzuzeigen möglich ist, können diese durch Scrollen angezeigt werden. Für jede Weiche gibt es außer dem Namen und ID der Weiche, zwei Buttons. Die Graphik der Buttons zeigt die momentane Stellung der Weiche (gerade aus oder abdrehen), und durch anklicken eines Buttons wird die Richtung in die am Button angezeigten Richtung eingestellt.



Signale

Durch Wählen von Signalen oben, wird die Liste alle Signale, die im System registriert sind, angezeigt. Diese Liste kann auch Weichen enthalten, falls diese nicht graphisch auf dem PC platziert worden sind.

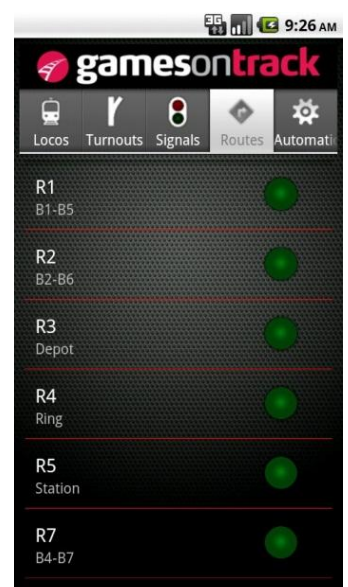
Jeder Eintrag in der Liste zeigt das ID des Signals an, und ein kleines Bild zeigt für jedes Signal graphisch an, welche Farbe das Signal hat. Diese gilt für virtuelle als auch physische Signale. Durch Anklicken der Taste rechts ändert sich die Farbe des Signals. Auch in diesem Fall ist Scrollen in der Liste möglich, falls es mehr Signale gibt, als auf Schirm angezeigt werden können.



Routen

Durch Wählen von Routen oben wird eine Liste über allen im PC gemachten Routen angezeigt. Wie in den anderen Listen ist Scrollen auch in dieser Liste möglich, falls notwendig.

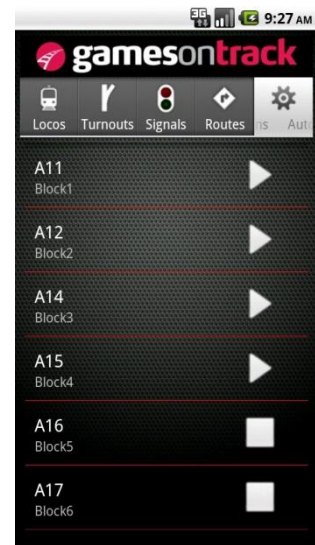
Jeder Eintrag in der Liste enthält das ID und den Name der Route. Durch Anklicken eines Eintrags wird die betreffende Route eingestellt.



Automationen

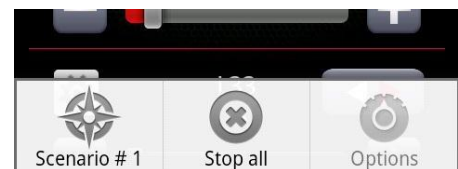
Durch Wählen der Automationen auf dem Balken oben, wird eine Liste aller Automationen angezeigt. Scrollen in der Liste ist möglich.

Jeder Eintrag enthält das ID und den Namen der betreffenden Automation. Rechts in jedem Eintrag wird ein Icon angezeigt, das graphisch darstellt, ob die betreffende Automation läuft oder unterbrochen worden ist. Das Icon (Spielen / Stopp) zeigt an, was durch Anklicken eines Eintrags geschehen wird. Das heißt, falls ein Stopp-Icon (Viereck) angezeigt wird, und der Eintrag angeklickt wird, wird die Automation unterbrochen. Die Möglichkeit eine Automation zu unterbrechen bedeutet, dass solange ein Stopp-Icon angezeigt wird, läuft die Automation am PC. Falls das Spielen-Icon angezeigt wird, läuft die Automation nicht, aber kann durch Anklicken der Automation aktiviert werden.



Menü

Wenn GT-Command Mobile mit dem PC verbunden worden ist, und die Taste am Menü angeklickt wird, erscheint ein Menü unten am Schirm.



Dieses Menü enthält eine Taste pro Scenario, falls mit Positionierung gefahren wird. Außerdem enthält das Menü eine „Stopp alle“ Taste mit derselben Funktion, wie die Taste F12 am PC. Das heißt, alle Automationen und Züge werden angehalten.

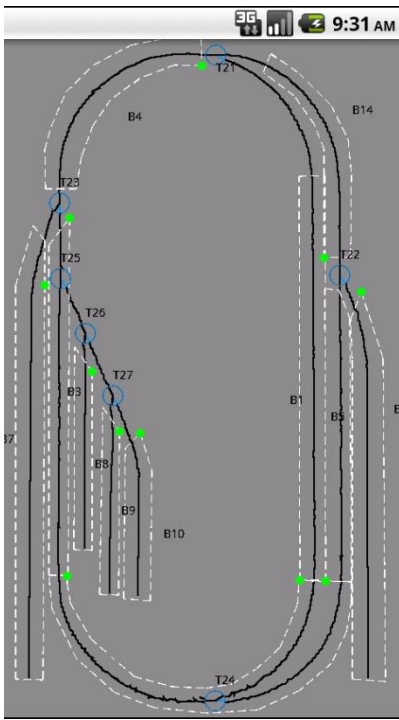
Durch Drücken eines der Scenario-Tasten wird der Gleisplan des Scenarios angezeigt.

Gleisplan / Graphisches Anzeigen eines Scenarios

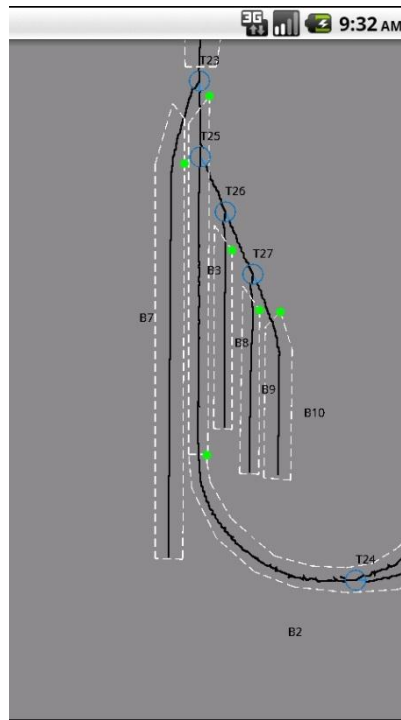
Wie oben erwähnt, lässt sich eine graphische Anzeige eines Scenarios öffnen. Unten werden einige Bilder eines Gleisplans angezeigt.

Auf dem Gleisplan werden Gleise, Weichen, Blöcke und Signale graphisch angezeigt. Man kann die Anlage mit dem Finger bewegen. Man kann durch Dobbeltanklicken auf dem Bild, wo sich keine Weiche oder Signal befinden, zoomen.

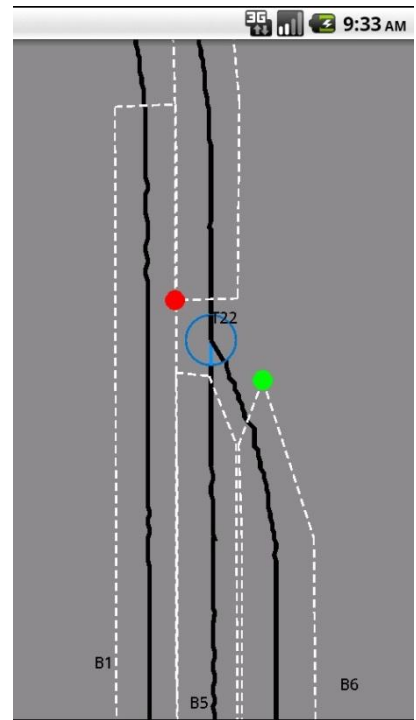
Signale und Weichen sind aktiv, was bedeutet, dass man die Graphik anklicken kann, wodurch die Weiche ihre Stellung ändert oder das Signal Farbe wechselt. Das Graphik gibt einen Überblick über sämtliche Signalfarben und Weichenstellungen eines gegebenen Scenarios und macht es leichter eine gegebene Weiche oder ein gegebenes Signal zu finden und zu ändern.



Ohne Zoom



Ohne Zoom – bewegt



Zoomen eines Bereiches