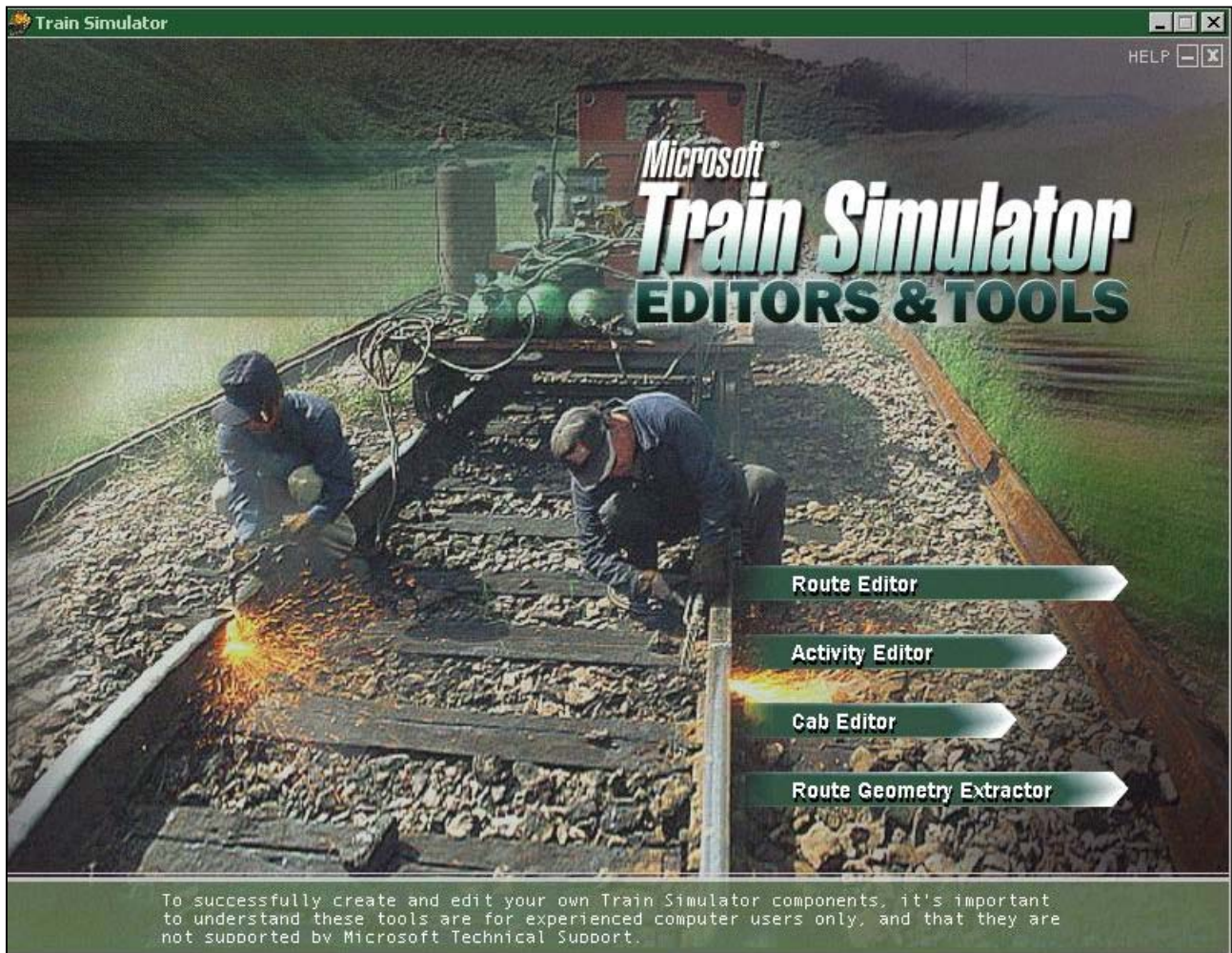
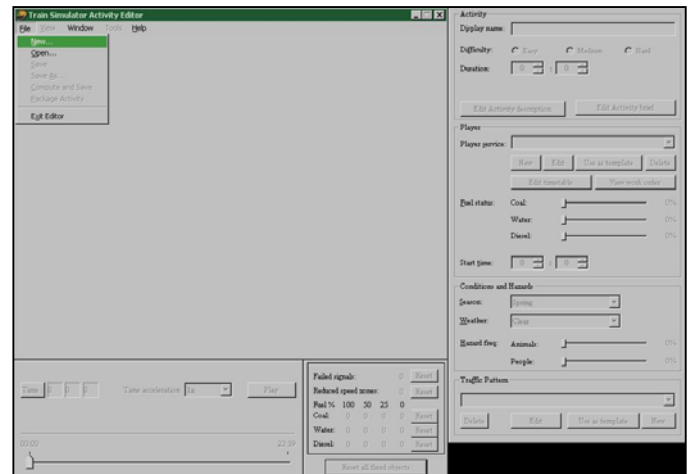
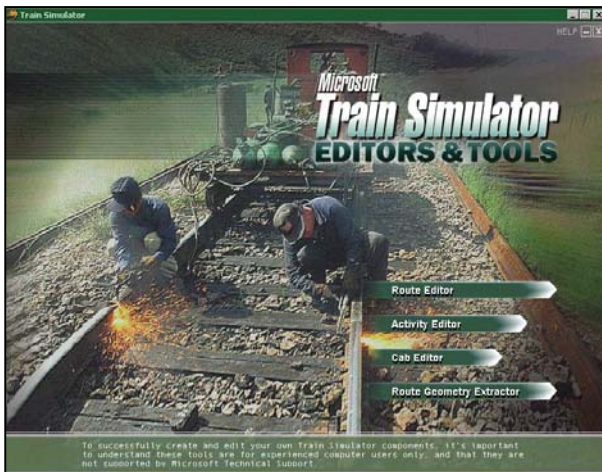


## Guida alla realizzazione di un activity a cura di ETR500.

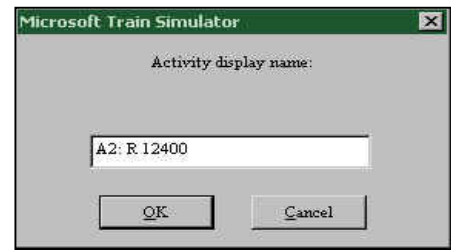
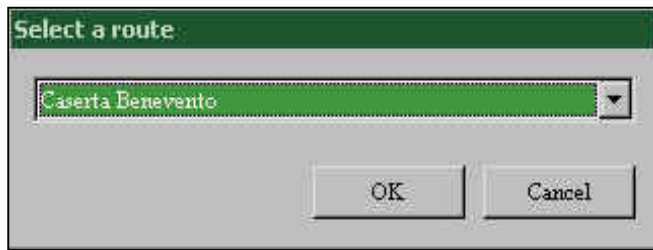
Tutorial per realizzare interamente un activity sulle linee ferroviarie.



La prima operazione da compiere è ovviamente quella di aprire l'editor di MSTs:

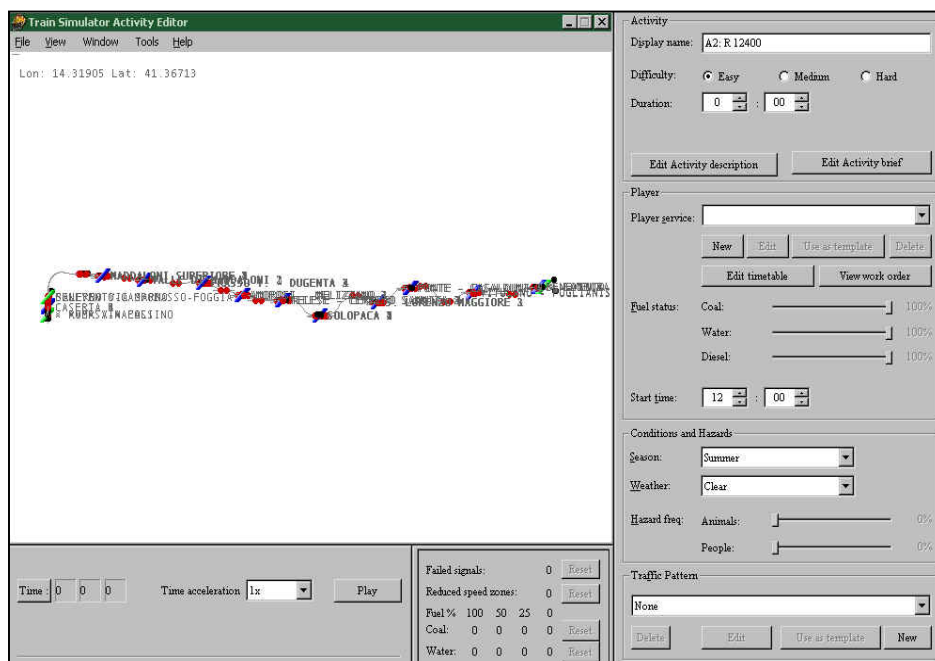


ed ovviamente scegliere l'**ACTIVITY EDITOR**; una volta che si è aperto questo scegliere **FILE - NEW** dal menù in alto a sinistra. Ora scegliete la tratta ferroviaria sulla quale volete creare l'activity (nel caso in questione è stata scelta la Benevento-Caserta) dal menù a tendina che vi apparirà:

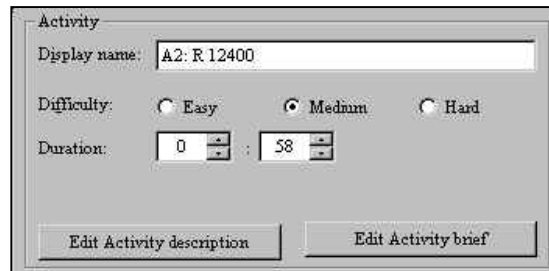


e quindi assegnate un nome alla vostra activity (per comodità io utilizzo nomi del tipo Axx: R 12400; dove la lettera A sta per activity e le xx sono i numeri progressivi delle activity realizzate; per ogni scenario riparto dal numero 1; la lettera R indica il tipo di servizio da svolgere nell'activity, in tal caso regionale (e quindi si potranno avere anche IC, ICN, D, EC, ES) con il numero del servizio indicato dalle cifre successive):

La schermata che sarà visibile ora è dunque:

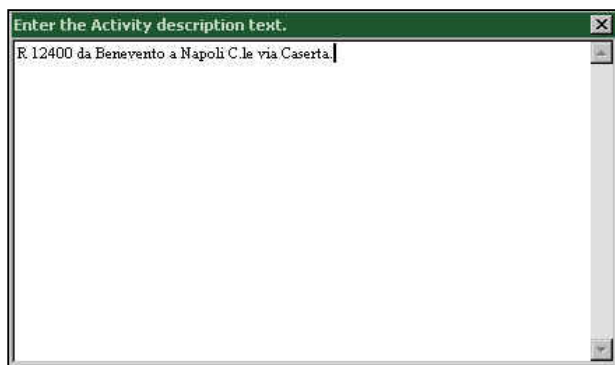


e considerando solo la parte in alto a destra scegliete il livello di difficoltà dell'activity che andrete a realizzare ed il tempo (stimato) medio per svolgere il compito:

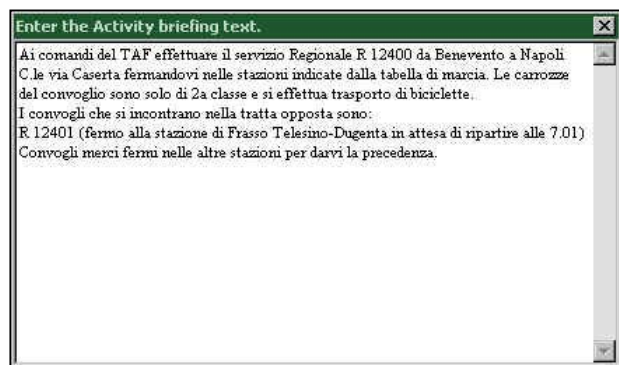


Activity configuration window. It contains a 'Display name' field with the value 'A2: R 12400'. Below it, there are three radio buttons for 'Difficulty': 'Easy', 'Medium' (which is selected), and 'Hard'. Underneath the difficulty buttons is a 'Duration' field showing '0' and '58' with increment/decrement arrows. At the bottom, there are two buttons: 'Edit Activity description' and 'Edit Activity brief'.

Cliccando sul pulsante in basso a sinistra visibile nella figura sovrastante si aprirà una nuova finestra dove andrà inserita una brevissima descrizione dell'activity,



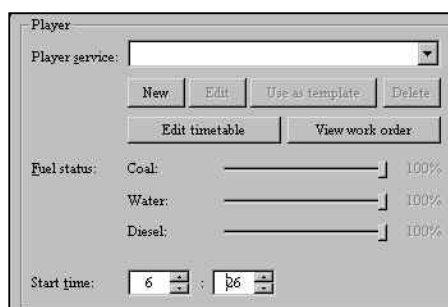
A small window titled 'Enter the Activity description text.' with a text area containing the text: 'R 12400 da Benevento a Napoli C.le via Caserta.'



A small window titled 'Enter the Activity briefing text.' with a text area containing the text: 'Ai comandi del TAF effettuare il servizio Regionale R 12400 da Benevento a Napoli C.le via Caserta fermandovi nelle stazioni indicate dalla tabella di marcia. Le carrozze del convoglio sono solo di 2a classe e si effettua trasporto di biciclette. I convogli che si incontrano nella tratta opposta sono: R 12401 (fermo alla stazione di Frasso Telesino-Dugenta in attesa di ripartire alle 7.01) Convogli merci fermi nelle altre stazioni per darvi la precedenza.'

mentre cliccando sul pulsante in basso a destra si aprirà un'altra finestra dove andrà inserita una descrizione più dettagliata con tutte le indicazioni più rilevanti per un corretto svolgimento del compito e qualche altra informazione. Solitamente effettuo queste due operazioni prima di ogni altra per evitare i fastidiosi messaggi che l'editor restituisce quando si salva il lavoro parziale svolto (operazione da svolgere frequentemente) e queste due caselle non sono state ancora riempite.

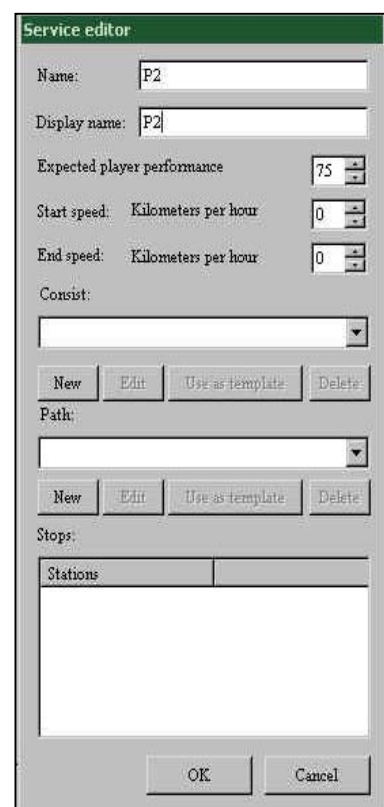
Ora portatevi nella sezione **PLAYER** e definite innanzitutto l'orario di partenza del vostro treno:



Player configuration window. It has a 'Player service' dropdown menu. Below it are buttons: 'New', 'Edit', 'Use as template', 'Delete', 'Edit timetable', and 'View work order'. There are three fuel status sliders: 'Coal' at 100%, 'Water' at 100%, and 'Diesel' at 100%. At the bottom, there is a 'Start time' field showing '6' and '36' with increment/decrement arrows.

Cliccando sulla casella **NEW** si aprirà una nuova finestra come quella raffigurata a lato dove andrete a scrivere il nome del vostro **SERVICE** ed il nome che comparirà. Per il momento non è necessario cambiare i valori dell'**EXPECTED PLAYER PERFORMANCE** mentre se si vuole che il proprio treno non parta da fermo ma con una velocità iniziale diversa da zero bisogna settare il valore **START SPEED: KILOMETERS PER HOUR** con un valore positivo. La casella relativa all'**END SPEED** può, invece, essere lasciata inalterata in quanto è possibile agire in altro modo sulla fine di una activity.

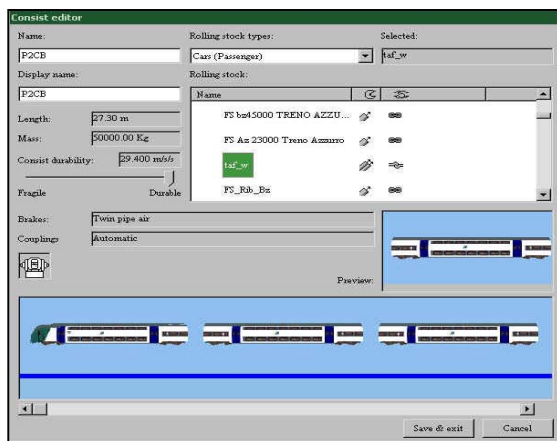
Risulta adesso necessario creare un cosiddetto **CONSIST** e per fare ciò bisogna cliccare sul tasto **NEW** dell'apposita sezione determinando



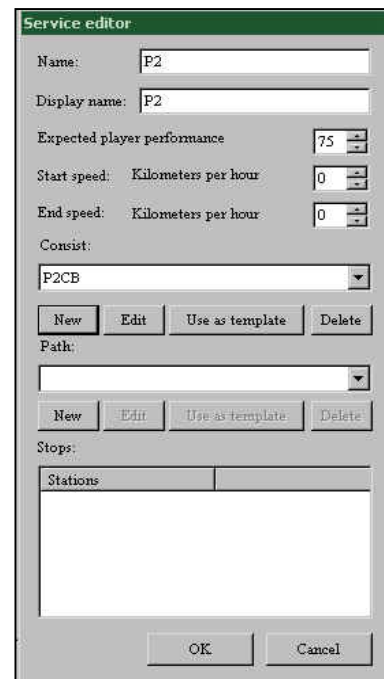
Service editor window. It has a 'Name' field with 'P2' and a 'Display name' field with 'P2'. Below these are 'Expected player performance' (75), 'Start speed: Kilometers per hour' (0), and 'End speed: Kilometers per hour' (0). There is a 'Consist' dropdown menu. Below it are buttons: 'New', 'Edit', 'Use as template', 'Delete'. There is a 'Path' dropdown menu. Below it are buttons: 'New', 'Edit', 'Use as template', 'Delete'. There is a 'Stops' section with a 'Stations' table. At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.



l'apertura di una nuova finestra come mostrato nella figura sottostante:



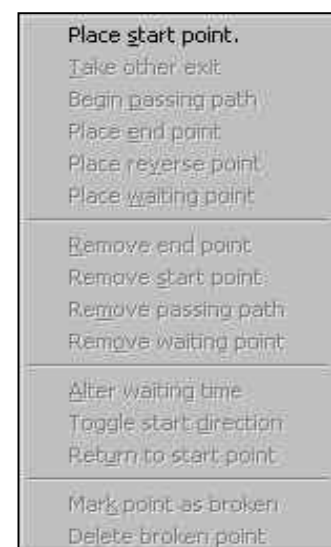
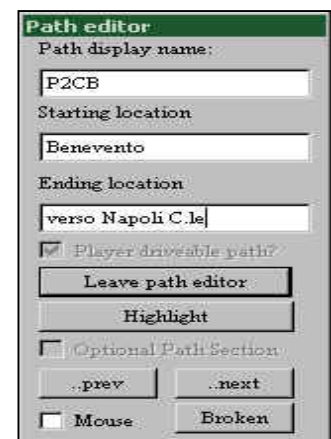
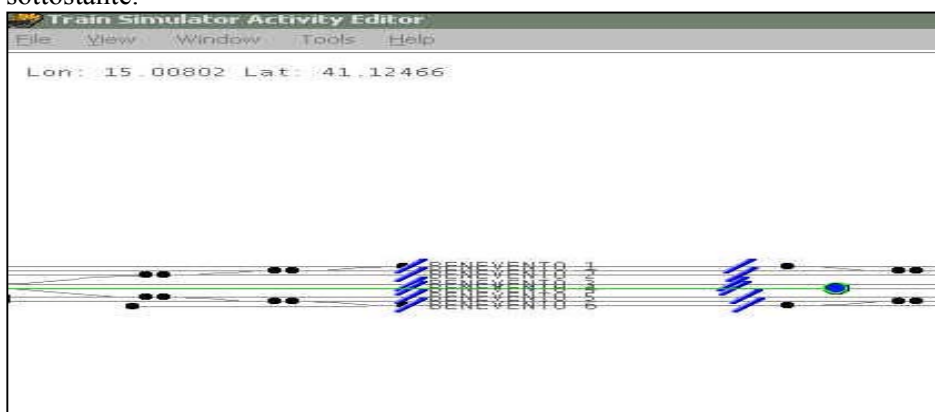
Per uscire da questa schermata dopo aver terminato l'operazione di creazione del consist (ampiamente descritta dettagliatamente in fondo alla guida) cliccare su **SAVE & EXIT** osservando come la finestra in alto a destra si sia modificata come riportato a lato.



Si passa ora alla costruzione del **PATH**, ovvero del percorso che il vostro convoglio dovrà percorrere: per fare ciò bisogna cliccare su **NEW** nell'apposita sezione e si apriranno due finestre conseguentemente dove immettere il nome scelto per il path:



E poi immettendo i nomi delle stazioni di partenza e di arrivo nella finestra che si aprirà come mostrato a lato. A tal punto è necessario posizionarsi sul binario scelto per la partenza e cliccarvi sopra con il tasto destro (è importante per un corretto funzionamento del calcolatore dei tempi di percorrenza, il cui funzionamento sarà mostrato più avanti, che i due segmentini di colore blu posti trasversalmente sul binario scelto siano entrambi compresi nel percorso nelle stazioni di partenza e di arrivo) facendo apparire la nuova finestrella mostrata nell'estrema destra e selezionare la voce **PLACE START POINT**. Nella finestra raffigurante il tracciato ferroviario si intravedrà una porzione della tratta evidenziata da una linea verde così come mostrato nella figura sottostante.



Per modificare questo percorso bisogna cliccare con il tasto destro sopra i puntini verdi che indicano gli scambi sui quali il treno passa durante il percorso (gli scambi sui quali non si passa hanno colore nero) e selezionare la voce **TAKE OTHER EXIT** fino a che non si è trovato un percorso adatto (oppure non si è arrivati alla stazione di arrivo) e quindi cliccare su **LEAVE PATH EDITOR** rispondendo **YES** alla domanda di salvare il path appena creato. Si ritornerà dunque alla finestra principale si vedrà il percorso in maniera simile a quanto mostrato nella figura sottostante (per ingrandire o rimpicciolire il percorso si utilizzano i pulsanti del **WINDOW TOOLS** con i quali ci si può anche spostare sulla mappa).



Oltre alle finestre suddette si riaprirà anche la finestra **SERVICE EDITOR** che si presenterà ora come mostrato a lato.

Per selezionare le stazioni alle quali si vogliono effettuare le fermate, nella sezione relativa **STOPS** bisogna porre al loro fianco un segno di spunta sulla casellina bianca con bordo nero. Poi premere **OK** ed uscire dalla finestra.

Ora bisogna cliccare sulla casella **EDIT TIMETABLE** nella parte centrale a destra della finestra principale (nella sezione **PLAYER**) ed apparirà una nuova finestrella come quella sotto riportata.

| Calcu...                 | Station          | Arrive  | Depart  | Perform... |
|--------------------------|------------------|---------|---------|------------|
| <input type="checkbox"/> | BENEVENTO        | 6:20:15 | 6:20:48 | 75         |
| <input type="checkbox"/> | PONTE - CAS...   | 6:33:1  | 6:33:34 | 65         |
| <input type="checkbox"/> | SOLOPACA         | 6:41:45 | 6:42:18 | 75         |
| <input type="checkbox"/> | TELESE - CER...  | 6:46:32 | 6:47:5  | 63         |
| <input type="checkbox"/> | AMOROSI - M...   | 6:51:48 | 6:52:21 | 55         |
| <input type="checkbox"/> | FRASSO T. - D... | 6:59:22 | 7:0:12  | 35         |
| <input type="checkbox"/> | VALLE DI MA...   | 7:5:21  | 7:6:1   | 75         |
| <input type="checkbox"/> | CASERTA          | 7:18:50 | 7:23:8  | 55         |

Recalculate this  
Cancel

Service editor

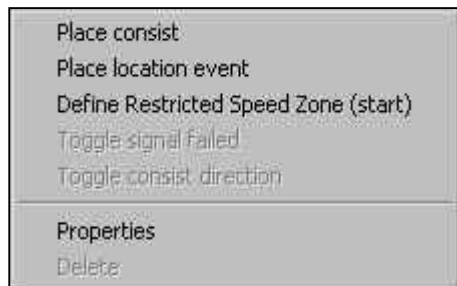
Name: P2CB  
Display name: P2CB  
Expected player performance: 75  
Start speed: Kilometers per hour 0  
End speed: Kilometers per hour 0  
Consist: P2CB  
New Edit Use as template Delete  
Path: P2CB  
New Edit Use as template Delete  
Stops:  
Stations  
☒ BENEVENTO  
☐ VITULANO-FOGLI...  
☒ PONTE - CASALD...  
☒ S. LORENZO MAG...  
☒ SOLOPACA  
☐ TELESE - CERRE...  
OK Cancel

Per far sì che il nostro treno rispetti l'orario ufficiale bisogna modificare i valori relativi alle **PERFORMANCE** e per fare ciò si deve fare doppio clic sui numeri sottostanti la voce **PERFORMANCE** all'interno della finestrella bianca facendo aprire una piccola schermata come mostrato a lato ed inserendo un valore opportuno affinché l'orario sia quello giusto (e quindi, dopo aver inserito il valore numerico, bisogna premere il tasto **RECALCULATE THIS** nella finestra del **TIMETABLE** e reiterare il processo per ciascun tratto del tragitto da percorrere fino a che non si arriva ad avere un orario verosimile a quello reale (è una questione di gusti, ma a me piace rispettare la realtà trattandosi di un simulatore, ovvero qualcosa che deve simulare, appunto, la realtà).

Microsoft Train Simulator

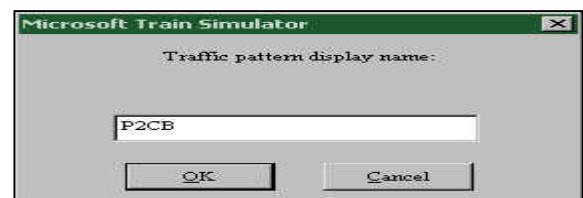
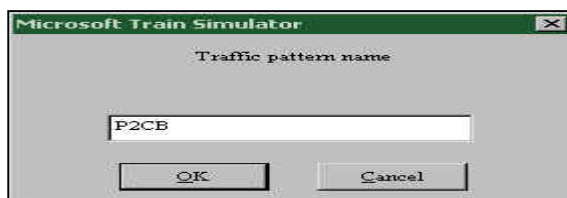
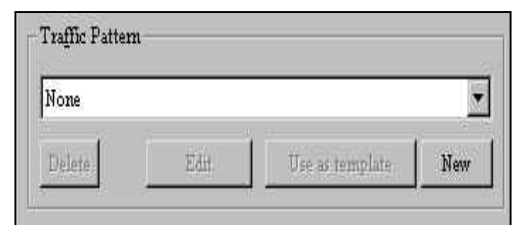
New performance value:  
75  
OK Cancel

A volte potrebbe capitare che un treno debba sostare per più di qualche minuto all'interno di una stazione (per attendere una coincidenza oppure il sorpasso da parte di un treno che ha la precedenza) e per simulare questa eventualità con l'editor bisogna allungare i tempi di permanenza fermi in una data stazione aumentando notevolmente il numero di passeggeri destinati a salire sul vostro treno: per compiere tale operazione bisogna cliccare con il tasto destro sopra uno dei due segmentini blu posti trasversalmente al binario di percorrenza (indicanti la banchina di attesa di ciascun binario della stazione) facendo aprire un menù con sfondo grigio, come mostrato a lato, sul quale bisogna selezionare la voce **PROPERTIES**



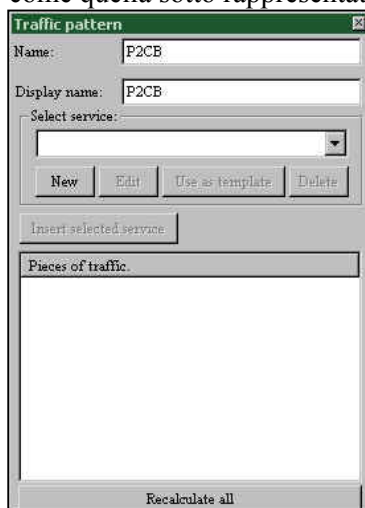
e selezionando un valore sufficientemente elevato per far sì che il tempo di permanenza sia quello giusto (nella finestrella in alto si osserva che portando il numero di passeggeri presenti sul binario 3 nella stazione di Caserta al valore 150 il nostro treno deve stare fermo circa 5 minuti).

Per poter eseguire un'activity con del traffico che si incontra nel senso opposto a quello percorso dal nostro treno bisogna andare sulla sezione **TRAFFIC PATTERN** in basso a destra della finestra principale dell'editor e cliccare sulla casella **NEW** per far sì che si apra una piccola nuova finestra nella quale si dovrà definire per due volte un nome per il **TRAFFIC PATTERN**.



Dopo aver confermato il nuovo nome per il **TRAFFIC PATTERN** con il tasto **OK** la finestra principale al **TRAFFIC PATTERN** nella schermata principale sarà cambiata come mostrato nella figura sottostante.

Cliccando sul tasto **EDIT** si aprirà dunque una nuova finestra come quella sotto rappresentata.



Nella sezione relativa al **SELECT SERVICE** bisogna cliccare sulla voce **NEW**: a tal punto si riaprirà nuovamente una finestra **SERVICE EDITOR** dove bisogna creare un **SERVICE** (in modo del tutto analogo a quanto sopra descritto per il **PLAYER SERVICE**, creando un consist ed un path). È importante osservare che durante la creazione del path per il service, se nel piazzare lo **START POINT** l'editor assegna al percorso una direzione non conforme a quella prevista da noi, si può cliccare con il tasto destro sul binario del path e scegliere l'opzione a nostra disposizione **TOGGLE START DIRECTION** ed ovviamente, per evitare che il path del nostro treno e che quello dei convogli provenienti in senso opposto si incrocino causando degli intoppi dell'editor, utilizzare la sopra descritta opzione **TAKE OTHER EXIT** sugli scambi.

È buona norma, per evitare fastidiosa riduzione del frame-rate (il numero di frame o scene visibili in un secondo), non creare path per il traffico in linea opposta molto lunghe anzi, studiare bene i tempi ed i luoghi di incrocio (consiglio per questo di procurarsi un orario ufficiale completo di Trenitalia, il cui nome è IN TRENO, reperibile nella maggior parte delle edicole a € 7,70 corredato di software) e quindi scegliere tra le opzioni attivabili con il tasto destro nella sezione relativa al percorso la voce **PLACE END POINT** ed anche un adeguato orario di inizio del servizio (come sarà tra breve descritto). Una volta completato il path scegliere **LEAVE PATH EDITOR** e quindi **OK** per ritornare alla finestra relativa al **TRAFFIC PATTERN**.

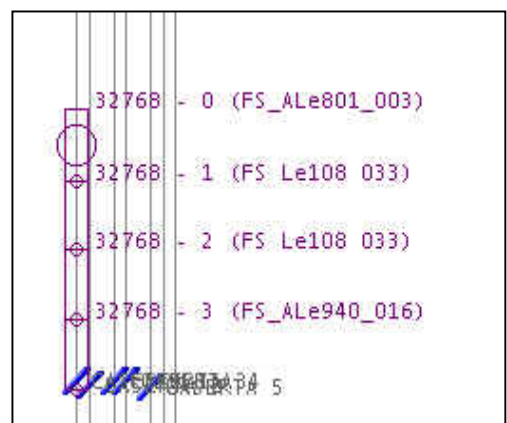
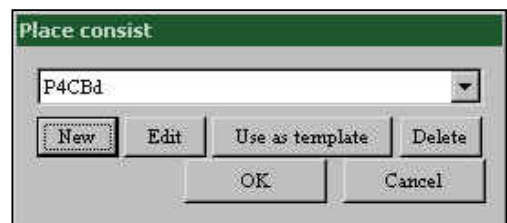
A tal punto, dal menù a tendina sotto **SELECT SERVICE** si deve scegliere il **SERVICE** appena creato e cliccare quindi sulla voce **INSERT SELECTED SERVICE** impostando un orario di partenza nella finestra **TRAIN SIM** relativa allo **START TIME FOR THIS PIECE OF TRAFFIC**, e poi cliccando due volte con il tasto sinistro sopra il **PIECES OF TRAFFIC** apparirà una finestra **TIMETABLE** come quella riportata a lato dove è possibile osservare gli orari di arrivo e di partenza del convoglio costituente il **SERVICE TRAFFIC** in questione dalle stazioni nelle quali si è scelto di farlo fermare ed ovviamente anche i tempi di sosta nelle stesse. Al solito, per cercare di essere il più possibile aderenti alla realtà si possono modificare i valori relativi alla **PERFORMANCE** ed il numero di passeggeri presenti sulle banchine dove passa il treno considerato, come sopra descritto. Ovviamente per creare più convogli che incrociano il nostro durante il viaggio bisogna ripetere più volte l'operazione di creazione del **SERVICE** creando di volta in volta dei path diversi ed ovviamente impostando degli orari di partenza (come sopra indicato) tali per cui gli incroci avvengano effettivamente (per verificare che sia così si utilizza l'opzione **VERIFY STARTING STATE** nel seguito descritta).

L'ultima operazione da compiere è quella di posizionare dei convogli fermi nelle stazioni (perché appena arrivati, in attesa di partire, etc...) o altrove: per fare ciò bisogna scegliere adeguatamente un binario non interessato dal passaggio di nessuno dei treni in movimento durante la nostra activity (sia il nostro che quelli del **TRAFFIC PATTERN**) e quindi cliccarvi con il tasto destro scegliendo l'opzione **PLACE CONSIST** e facendo aprire una piccola finestra come riportato a lato nella quale si dovrà cliccare su **NEW** per creare un nuovo consist, **EDIT** per modificare uno già esistente scelto attraverso il menù a tendina (sconsiglio vivamente di usare l'opzione **DELETE** che potrebbe causare molti problemi e quindi bisogna cercare di creare dei consist in modo oculato e non in modo del tutto casuale). Una volta premuto il tasto **OK** sul binario scelto si osserverà una situazione come quella schematizzata a lato.

Fino ad ora sono stati descritti tutti gli aspetti inerenti un'activity di base (senza complicazioni eccessive, per intenderci) per cui da adesso in poi esaminiamo alcuni aspetti più avanzati nella creazione delle activity ed infine il modo di salvare correttamente e di testarle all'interno dell'editor (anche se bisogna testarle nel simulatore per verificarne il loro "perfetto" e "reale" funzionamento) nonché il modo di creare un file **.APK** per poterle distribuire in modo che anche agli altri funzionino perfettamente.



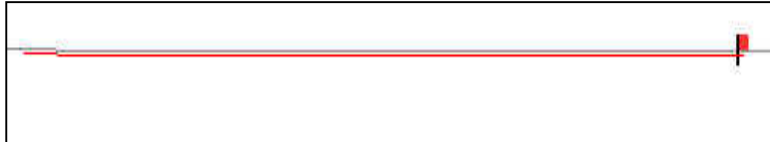
| Calcul...                | Station          | Arrive  | Depart | Perform... |
|--------------------------|------------------|---------|--------|------------|
| <input type="checkbox"/> | FRASSO T. - D... | 6:55:30 | 7:1:20 | 75         |





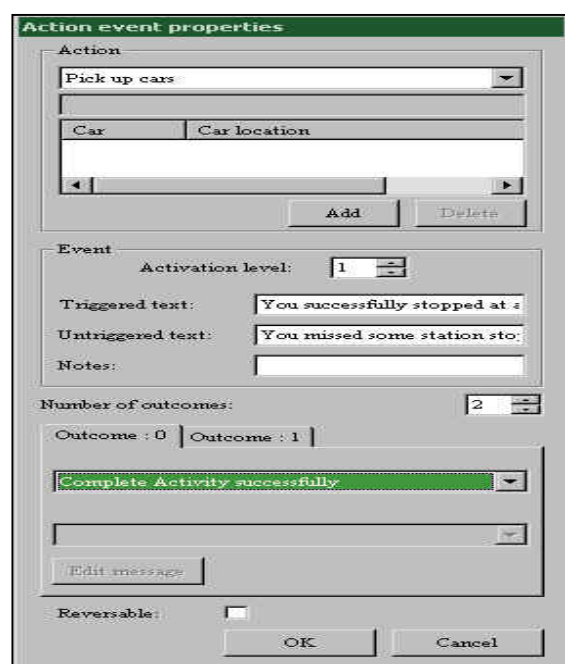
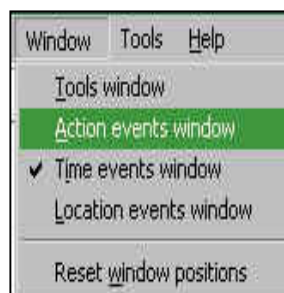
In primo luogo esaminiamo come si potrebbe procedere alla creazione di tratte ferroviarie a velocità ridotta (per lavori di manutenzione, ad esempio); per fare ciò è necessario posizionarsi su un binario qualsiasi della tratta ed in un punto qualsiasi (ovvero che potrebbe essere percorso sia dal nostro treno che da quelli facenti parte del **TRAFFIC PATTERN**) e cliccarci sopra con il tasto destro facendo apparire la solita finestrella grigia nella quale si dovrà ora selezionare l'opzione **DEFINE RESTRICTED SPEED ZONE (START)** facendo apparire sulla tratta una linea rossa accanto al binario, il cui inizio è indicato da una bandierina rossa come mostrato nella figura sottostante.

A partire da tale punto bisogna spostarsi con il puntatore del mouse



in una direzione (fino al primo semaforo che si incontra in quanto ogni tratta a velocità ridotta può essere al massimo contenuta entro due semafori) fino a definirne la lunghezza cliccando con il tasto sinistro.

Un'altra operazione avanzata da poter svolgere consiste nel dover creare un evento per cui il treno ai vostri comandi debba agganciare o sganciare delle carrozze in determinati punti. Per svolgere tale compito, dal menù in alto a sinistra bisogna cliccare sulla voce **WINDOW** e scegliere l'opzione **ACTION EVENTS WINDOWS** dal menù che comparirà facendo aprire la nuova finestra come riportato sotto a destra: in essa è visibile la scritta **DEFAULT EVENT** con a fianco riportata la scritta **STOP AT FINAL STATION** il che sta a significare, in una normale activity, che una volta giunti nella stazione definita come quella di arrivo nella creazione del path, dopo aver atteso il tempo necessario alla discesa dei passeggeri, il simulatore restituisce un messaggio con sopra riportata la scritta **ACTIVITY COMPLETED SUCCESSFULLY**. Se non si desidera finire la propria activity nella stazione finale della tratta (magari ipotizzando di dover proseguire il viaggio in una stazione distante qualche centinaio di chilometri si può fare cliccare con il tasto destro del mouse sulla scritta **DEFAULT EVENT** e conseguentemente premere **CANCEL**. Poi facendo clic con il tasto sinistro su **NEW** si aprirà una nuova finestra come riportato a lato: in essa possono essere definite varie azioni da compiere scegliendole dal menù a tendina sotto la scritta **ACTION**. Le più comuni azioni che solitamente si realizzano sono le seguenti: **PICK UP CARS**, ovvero agganciare dei vagoni, una locomotiva oppure un intero treno composto, ad esempio, da un **CONSIST** precedentemente posizionato per cui bisognerà cliccare sul tasto **ADD** e alla richiesta di selezionare dei vagoni sulla mappa bisognerà appunto scegliere dei vagoni facenti parte dei consist precedentemente posizionati, ripetendo l'operazione per ciascun vagone da agganciare; l'altra operazione che solitamente si realizza è **DROP OFF CARS AT LOCATION**, ovvero lo sganciamento di carri precedentemente agganciati o già facenti parte del proprio convoglio: l'operazione si realizza in modo del



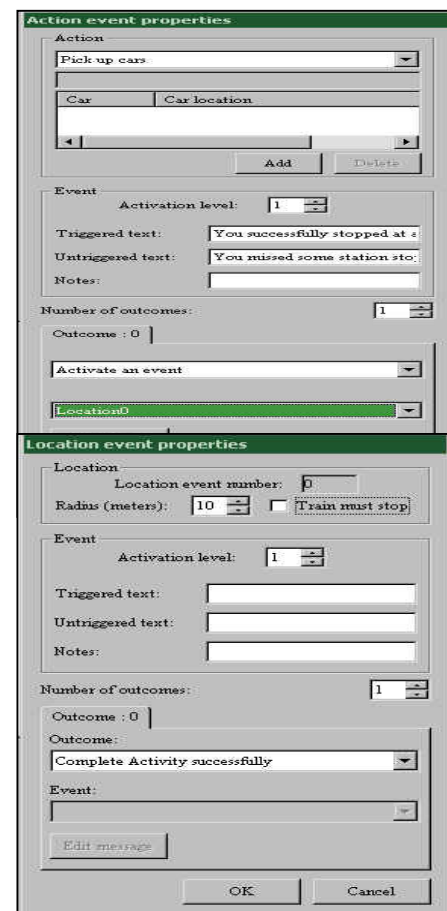
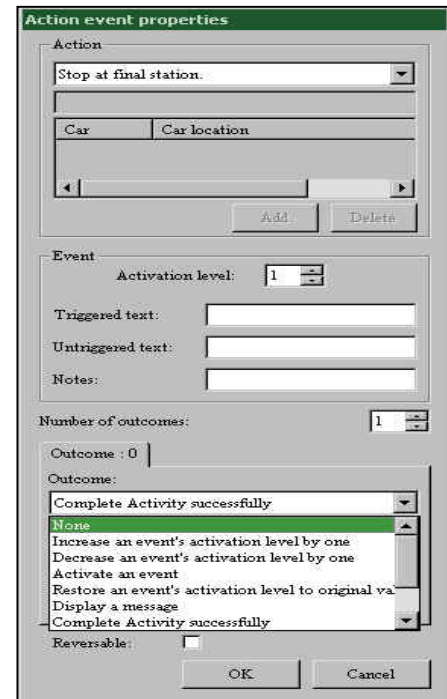
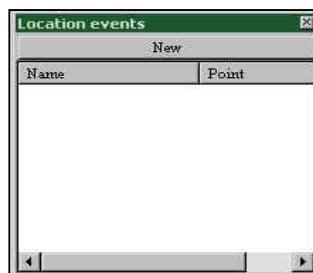


tutto analogo a quella di agganciamento con la sola differenza che per poter lasciare dei vagoni c'è bisogno di un cosiddetto **SIDING POST**, ovvero un pezzo di ferrovia contrassegnato da un segmentino trasversale di colore verde chiaro, che bisogna selezionare subito dopo aver scelto il vagone da sganciare. Per eseguire le operazioni di manovra è possibile usufruire della funzione (nella creazione del path) **PLACE REVERSE POINT** che permette al treno di andare in marcia indietro per agganciare o sganciare vagoni ignorando i vari semafori presenti.

Dopo aver eseguito tali operazioni si può scegliere se terminare in tal modo l'activity, e quindi scegliere di far apparire il messaggio **COMPLETE ACTIVITY SUCCESSFULLY** nella sezione **OUTCOME**, oppure scegliere tra i vari **OUTCOME** un altro tra quelli proposti nel menù a tendina. Ad esempio, se si volesse proseguire il viaggio dopo aver agganciato o sganciato delle carrozze si potrebbe portare a 2 il valore del **NUMBER OF OUTCOMES** e quindi, come **OUTCOME 1** scegliere tra le varie opzioni dal menù a tendina quella riportante la scritta **DISPLAY A MESSAGE** e cliccare poi sul tasto **EDIT A MESSAGE** determinando l'apertura di una piccola finestra a sfondo bianco, come sotto riportato, dove è possibile scrivere il messaggio da far apparire nel simulatore una volta eseguita correttamente l'operazione prevista:



come **OUTCOME 2** si potrebbe appunto lasciare la voce **COMPLETE ACTIVITY SUCCESSFULLY** oppure scegliere la voce **INCREASE AN EVENT'S ACTIVATION LEVEL BY ONE** che fa sì che la successiva operazione da compiere sia quella indicata in successione a quella appena compiuta nella **WINDOW ACTION EVENTS**; oppure ancora la dicitura **ACTIVATE AN EVENT** che può essere sia un altro evento (tipo sgancio-aggancio) oppure un qualche cosa che accada al passaggio in un determinato tratto di binario. In particolare questa eventualità è prevista utilizzando la funzione **WINDOW - LOCATION EVENT** che comporta l'apertura di una piccola finestra simile a quella dell'**ACTION EVENTS WINDOW** mostrata a lato. Ogni **LOCATION EVENTS** si costruisce cliccando con il tasto destro su un binario e scegliendo la voce **PLACE LOCATION EVENT** che genererà l'apertura di una finestra del tipo di quella riportata all'estrema destra

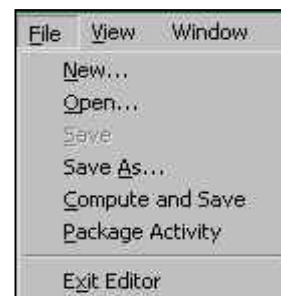
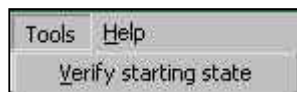


dove è possibile definire tutte le **LOCATION EVENT PROPERTIES**, ovvero il **RADIUS (meters)**, cioè il raggio, in metri, della **LOCATION EVENT** e gli eventuali **OUTCOMES** (consiglio di usare un valore elevato per il raggio solo se questo non va ad influenzare i binari adiacenti dove passano altri convogli).

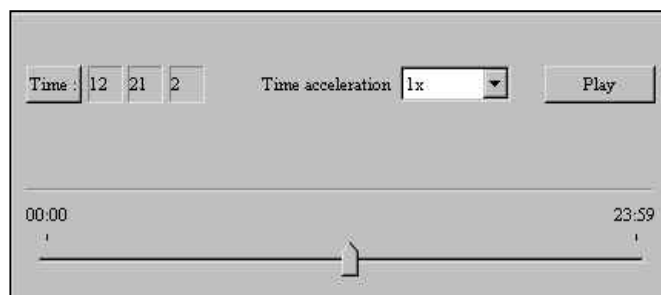
A tal punto, uscendo dalle finestre aperte, si può visualizzare la catena di eventi creata cliccando con il tasto destro del mouse su **VIEW WORK ORDER** in modo tale da far apparire una finestra dove sono riportate tutte le operazioni da compiere, come quella riportata in figura sottostante:

| Work order |         |   |      |
|------------|---------|---|------|
| Task       | Car(s)  | Location                                | Stat |
| Action1    | 32768-3 | Binario morto Bo sud 4 (32768-3         |      |
|            | 32768-2 | 32768-2                                 |      |
|            | 32768-1 | 32768-1                                 |      |
|            | 32768-0 | 32768-0)                                |      |
|            | 32769-0 | Binario morto Bo sud 2 (32769-0, 327... |      |
|            | 32769-1 |   |      |
|            | 32769-2 |   |      |
| Action0    | 32769-3 |   |      |
|            | 32770-2 | Binario morto Bo sud 4 ()               |      |
|            | 32770-1 | Binario morto Bo sud 2 ()               |      |
|            | 32770-0 | Binario morto Bo sud 3 (32770-2, 327... |      |
|            | 32771-1 | Binario morto Bo sud 1 (32771-1, 327... |      |
|            | 32771-0 |   |      |

Finalmente siamo in grado di salvare definitivamente l'activity creata: perciò clicchiamo su **FILE – SAVE** oppure su **SAVE AS** (se l'activity non era stata mai salvata, cosa altamente sconsigliata) e quindi clicchiamo su **COMPUTE AND SAVE**. La successiva operazione da compiere è quella di testare nell'editor quanto appena realizzato (anche se ricordo che è necessario testare il tutto nel simulatore) e realizziamo tale operazione cliccando su **TOOLS – VERIFY STARTING STATE**:



Si vedrà spostarsi il cursore sulla barra temporale situata sotto la mappa spostarsi sull'ora impostata per la partenza del treno gestito dal **PLAYER** e premendo il tasto **PLAY** ed impostando il **TIME ACCELERATION** si vedrà, sulla mappa il proprio treno e quelli gestiti dal simulatore muoversi sulla tratta ed incrociarsi nei punti e ai tempi calcolati (purtroppo non sono però visibili gli agganci e gli sganci dei vagoni).



L'ultima (ed è veramente così a tal punto) operazione da eseguire è quella di creare un **FILE .APK** che conterrà dentro di sé tutti i file necessari al corretto funzionamento dell'activity in modo da poterla distribuire facilmente; tale compito si esegue cliccando su **FILE – PACKAGE ACTIVITY** e scegliendo un nome da assegnare al file.

Dopo aver eseguito questo ultimo compito ed essere usciti dall'**ACTIVITY EDITOR** (maledetto, adesso mi è permesso) dovrete solamente pregare Chi ritenete opportuno affinché tutto funzioni ricordandosi sempre che:

*“chi semina vento raccoglie tempesta”*

29/05/2002

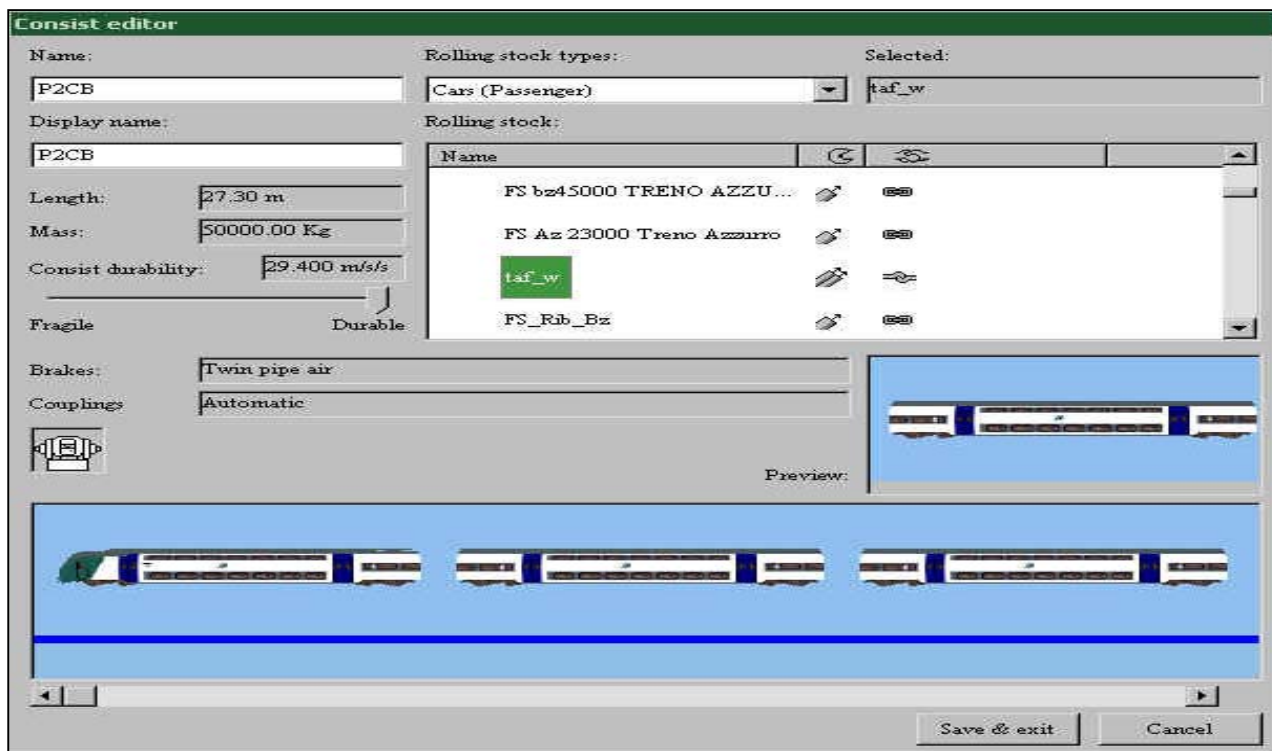
**ETR500**

[mancio76@yahoo.it](mailto:mancio76@yahoo.it)

*“Un giorno senza sangue è come un giorno senza sole (John Wayne)”*

## APPENDICE – GUIDA ALLA CREAZIONE DI UN CONSIST.

Nella finestra **CONSIST EDITOR** (i cui passaggi per aprirla sono stati ampiamente sopra descritti) ovvero quella parte dove i convogli vengono assemblati; per iniziare diamo due nomi, su **NAME** scriviamo il nome (ad esempio P2CB ) che sarà il nome del file **.CON** che si troverà all'interno della directory **CONSIST** e su **DISPLAY NAME** scriviamo il nome che vogliamo compaia in **TRAIN SIMULATOR** (ad esempio R12400 TAF).



Ora dal menu **ROLLING STOCK TYPES** possiamo selezionare la locomotiva (a vapore, a diesel o elettrica) che vogliamo mettere, una volta selezionata questa dall'elenco la possiamo trascinare con la funzione **DRAG & DROP** (tenendo premuto il pulsante del mouse) sullo spazio azzurro dove vedremo una piccola anteprima della loco carrozza (nel nostro caso abbiamo selezionato il TAF).

Ripetiamo l'operazione inserendo carrozze o altre locomotive a nostro piacimento o meglio secondo i criteri reali ed una volta composto il treno schiacciate sul pulsante **SAVE & EXIT**.

Per eliminare vagoni o loco inseriti erroneamente trascinateli sul **GANCIO** in alto a sinistra della finestra azzurra più grande.



## APPENDICE 2 – GUIDA ALLA REALIZZAZIONE DI SORPASSI NELLE ACTIVITY.

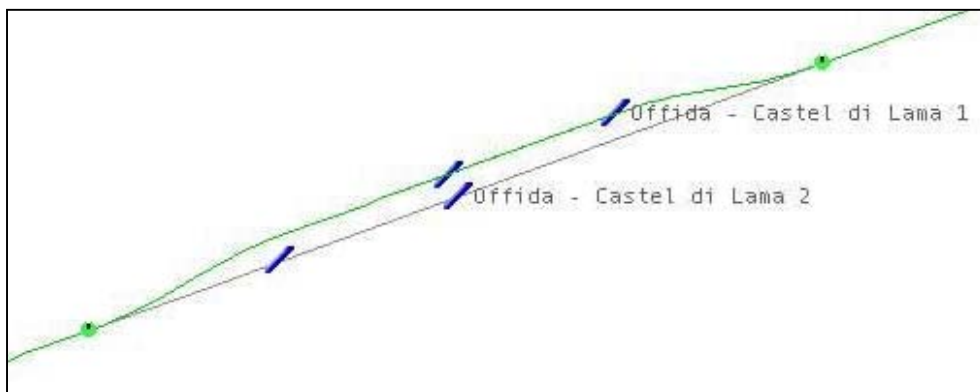
Prima di iniziare a descrivere le operazioni da effettuare vorrei ringraziare tutte le persone che hanno postato sul Forum di Trenomania nei post riguardanti i sorpassi perché da tutti i consigli lì scritti ho imparato come eseguire tali operazioni ed ho preso spunto per realizzare questo minitutorial.

In questa parte della guida verranno analizzati i metodi per mezzo dei quali è possibile realizzare i sorpassi nelle stazioni da parte di treni che hanno la precedenza rispetto a quello del player oppure come realizzare gli incroci tra i treni nelle stazioni lungo le tratte a binario unico che sarà poi il caso preso in esame in questa appendice nel caso della linea Grottammare-Ascoli Piceno.

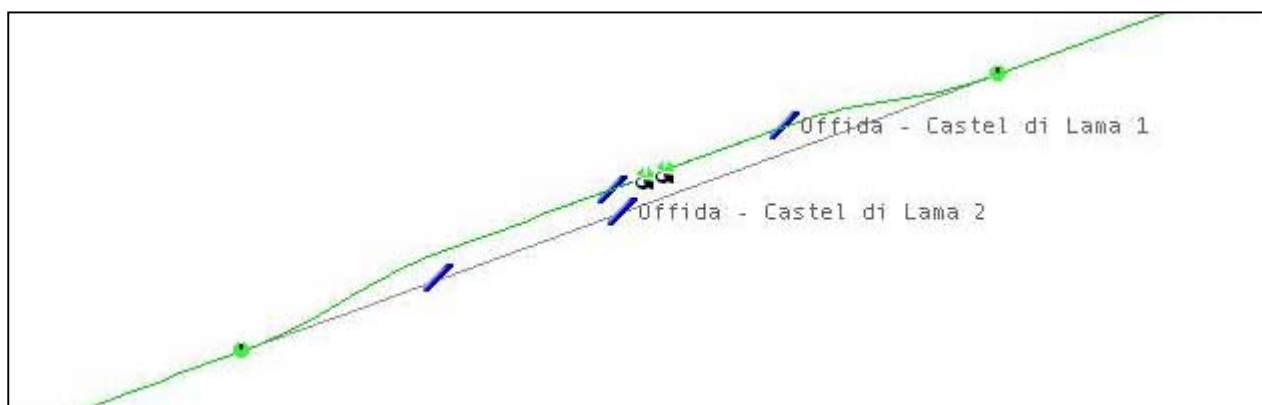
Per tutti i passaggi sulla costruzione di un **PATH** si farà ovviamente riferimento a quanto detto nelle sezioni precedenti.

La parte della linea presa in esame è la stazione di Offida-Castel di Lama che è l'unica sulla tratta a binario unico della linea sopra indicata a possedere due binari e quindi l'unica adatta a realizzare un sorpasso o un incrocio.

Il passo fondamentale per la realizzazione dello scopo che ci si è prefissi consiste nella realizzazione di un adeguato **PLAYER PATH**: per fare ciò durante questa operazione consideriamo che il nostro convoglio nella suddetta stazione debba effettuare una fermata nel binario in deviato (il binario 1 come visibile dalla figura)

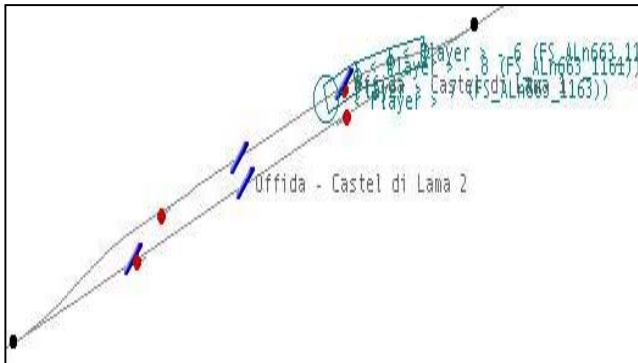
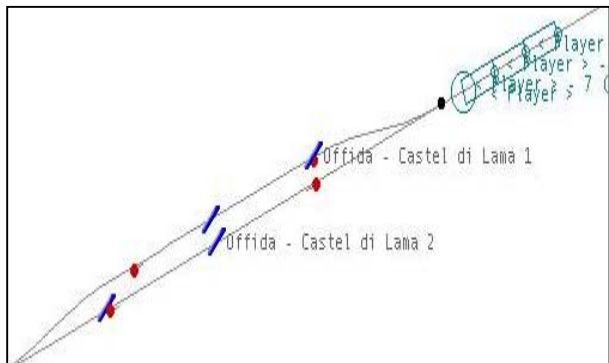


Per fare sì che il nostro convoglio riceva un segnale rosso che gli impedisca di ripartire dalla stazione e soprattutto che permetta l'entrata in stazione del convoglio proveniente dalla direzione opposta è necessario "ingannare" l'editor nel senso che bisogna fargli credere che il nostro treno debba eseguire delle manovre in stazione: tale inganno viene realizzato inserendo dei **REVERSE POINT** poco prima della fine del tratto delimitato dalle due linee blu trasversali indicate in figura che indicano il marciapiede della stazione dove il treno si deve fermare. I **REVERSE POINT** da inserire sono due e devono essere quasi sovrapposti tra loro come sotto riportato.

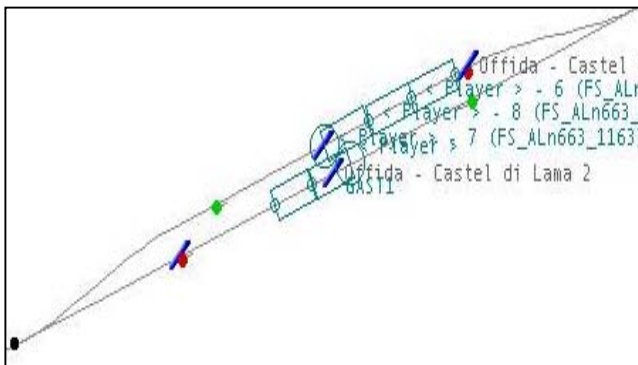
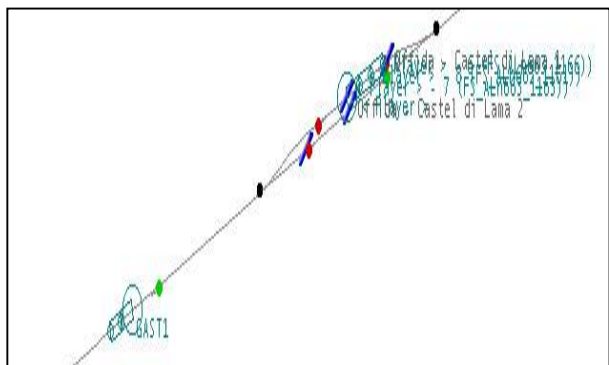


Il **REVERSE POINT** che si trova più avanti rispetto alla direzione di percorrenza del treno (che arriva da destra e va verso sinistra) dà il comando di tornare indietro mentre quello subito dietro a questo (quasi sovrapposto) dà il comando di tornare in avanti. Così facendo, essendo i due **REVERSE POINT** quasi sovrapposti tra loro, basterà indietreggiare leggermente con il treno (naturalmente dopo aver eseguito le

operazioni di carico e scarico dei passeggeri e quindi aver atteso il trascorrere del tempo necessario) che subito si riceverà il comando di tornare in avanti ma questa volta avendo davanti il semaforo verde che invece prima che arrivasse il treno dalla direzione opposta (ovvero prima che fossero state eseguite le manovre) era di colore rosso. Quanto appena detto può essere visto dagli screenshot sotto riportati e presi dall'editor in movimento.



Da queste prime due figure si osserva l'arrivo del treno nel binario in deviata e come il segnale davanti ad esso sia rosso (perché l'editor vede che il nostro convoglio deve eseguire due manovre). Una volta che il convoglio da noi guidato è entrato nella stazione ed è fermo si vede arrivare il convoglio dalla parte opposta (sarebbe la medesima cosa se invece di eseguire un incrocio in linea si dovesse far eseguire all'altro treno un sorpasso al nostro: cambierebbe solo la direzione di arrivo dell'altro treno) che davanti a sé ha il semaforo verde (che invece sarebbe rosso se il nostro treno fosse semplicemente fermo e non dovesse eseguire i due REVERSE) fino a che esso non è entrato in stazione ed una volta che siano stati eseguite le manovre suddette il semaforo davanti a noi diventa verde e noi possiamo ripartire.



Risulta ovvio che bisogna impostare dei tempi di arrivo e fermata nelle stazioni in modo opportuno, come osservabile dai **TIMETABLE** sotto riportato.

| Calcu...                 | Station              | Arrive  | Depart  | Perform... |
|--------------------------|----------------------|---------|---------|------------|
| <input type="checkbox"/> | Grottanumare         | 6:54:39 | 6:54:49 | 75         |
| <input type="checkbox"/> | S.Benedetto del ...  | 7:0:23  | 7:6:46  | 35         |
| <input type="checkbox"/> | Porto D'Ascoli       | 7:11:19 | 7:11:35 | 45         |
| <input type="checkbox"/> | Monteprandone        | 7:16:0  | 7:16:40 | 70         |
| <input type="checkbox"/> | Monsampolo de...     | 7:20:4  | 7:20:29 | 55         |
| <input type="checkbox"/> | Spinetoli - Colli    | 7:25:15 | 7:25:40 | 40         |
| <input type="checkbox"/> | Offida - Castel d... | 7:28:35 | 7:31:55 | 75         |
| <input type="checkbox"/> | Ascoli S.Filippo     | 7:41:11 | 7:41:41 | 50         |
| <input type="checkbox"/> | Ascoli Piceno        | 7:44:8  | 7:45:14 | 50         |

| Calcu...                 | Station              | Arrive | Depart  | Perform... |
|--------------------------|----------------------|--------|---------|------------|
| <input type="checkbox"/> | Offida - Castel d... | 7:29:7 | 7:32:27 | 75         |

In tal caso, dovendo essere eseguito un semplice incrocio in linea possiamo far ripartire il nostro treno prima dell'altro ma ovviamente, nel caso si dovesse far avvenire il sorpasso dell'altro treno al nostro, o non si dovrebbe far fermare l'altro treno in stazione, oppure bisognerebbe farlo ripartire prima del nostro.

Con questa breve appendice spero di essere stato abbastanza chiaro ed esauriente, ma se qualcuno dovesse riscontrare problemi non esiti a contattarmi all'indirizzo @-mail sotto riportato.

28/07/2002

**ETR500**

[mancio76@yahoo.it](mailto:mancio76@yahoo.it)

*“Un giorno senza sangue è come un giorno senza sole (John Wayne)”*