

## Variables et fonctions Lua spécifiques à EEP

Pour EEP jusqu'à la version 13 incluse

Variables et fonctions Lua spécifiques à EEP .....	1
Variables système .....	2
EEPVer, EEPTime, EEPTimeH, EEPTimeM, EEPTimeS	
Fonctions système .....	4
clearlog, EEPMain, print	
Fonctions de gestion des signaux .....	5
EEPSetSignal, EEPRegisterSignal, EEPGetSignal, EEPOnSignal	
Fonctions de gestion des aiguillages .....	7
EEPSetSwitch, EEPRegisterSwitch, EEPGetSwitch, EEPOnSwitch	
Fonctions d'enregistrement.....	9
EEPSaveData, EEPLoadData	
Fonctions de gestion des trains .....	10
EEPSetTrainSpeed, EEPSetTrainRoute, EEPSetTrainLight, EEPSetTrainCouplingFront, EEPSetTrainHook, EEPGetTrainSpeed, EEPGetTrainRoute, EEPSetTrainSmoke, EEPSetTrainCouplingRear, EEPSetTrainAxis, EEPSetTrainHorn, EEPTrainLooseCoupling	
Fonctions de gestion du matériel roulant .....	15
EEPRollingstockSetCouplingFront, EEPRollingstockSetCouplingRear, EEPRollingstockSetAxis, EEPRollingstockSetSlot, EEPRollingstockGetCouplingFront, EEPRollingstockGetCouplingRear, EEPRollingstockGetAxis	
Fonctions de gestion des structures.....	19
EEPStructureSetSmoke, EEPStructureSetLight, EEPStructureSetFire, EEPStructureAnimateAxis, EEPStructureSetPosition, EEPStructureGetSmoke, EEPStructureGetLight, EEPStructureGetFire, EEPStructureSetAxis, EEPStructureSetRotation, EEPStructureGetAxis	
Fonctions de gestion des voies .....	25
EEPRegisterRailTrack, EEPRegisterRoadTrack, EEPRegisterTramTrack, EEPRegisterAuxiliaryTrack, EEPRegisterControlTrack, EEPsRailTrackReserved, EEPsRoadTrackReserved, EEPsTramTrackReserved, EEPsAuxiliaryTrackReserved, EEPsControlTrackReserved	
Fonctions de gestion des caméras .....	30
EEPSetCamera, EEPSetPerspectiveCamera	
Fonctions de gestion des projets .....	31
EEPLoadProject	
Fonctions de gestion pour les dépôts virtuels .....	32
EEPGetTrainFromTrainyard	
Fonctions de gestion des info-bulles .....	33
EEPChangeInfoStructure, EEPChangeInfoSignal, EEPChangeInfoSwitch, EEPShowInfoStructure, EEPShowInfoSignal, EEPShowInfoSwitch	

## Variables système

EEPVer		EEPVer
Type	variable	
used in	Script	<pre>if EEPVer &lt; 11 then   print("Aucune fonction de train   supportée dans cette version EEP !") end</pre>
source	EEP	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Détection du numéro de version d'EEP	

EEPTIME		EEPTIME
Type	variable	
used in	Script	<pre>if EEPTIME == oldTime + 50 then   print("50 seconds have passed")   oldTime = EEPTIME elseif EEPTIME &gt; oldTime + 50 then   print("More than 50 seconds have passed")   oldTime = EEPTIME else   print("50 seconds haven't passed yet") end</pre>
source	EEP	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	EEPTIME fournit une variable qui représente l'heure courante dans le projet EEP. La valeur est égale aux secondes écoulées depuis minuit (temps EEP).	

EEPTIMEH		EEPTIMEH
Type	variable	
used in	Script	
source	EEP	<code>print("Il est actuellement : ",EEPTIMEH,":",EEPTIMEM)</code>
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Retourne la partie horaire des heures d'EEPTIME, exprimée sous forme de valeur comprise entre 0 et 23.	

EEPTIMEM		EEPTIMEM
Type	variable	
used in	Script	
source	EEP	<code>print("Il est actuellement : ",EEPTIMEH,":",EEPTIMEM)</code>
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Retourne la partie horaire des minutes d'EEPTIME, exprimée sous forme de valeur comprise entre 0 et 59.	

EEPTIME S		EEPTIME S
Type	variable	
used in	Script	
source	EEP	<code>if EEPTIME S == 15 then     EEPSetSignal(1, 1)     -- feu de signalisation vert elseif EEPTIME S == 45 then     EEPSetSignal(1, 2)     -- feu de signalisation rouge end</code>
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Retourne la partie horaire des secondes d'EEPTIME, exprimée sous forme de valeur comprise entre 0 et 59.	

## Fonctions système

clearlog()		clearlog()
Type	Fonction	clearlog()
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Aucun	
Valeurs renvoyées	Aucune	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Efface la fenêtre événement Lua.	

print()		print("Text1", "Text2", ..., TextN)
Type	Fonction	print("Il est actuellement : ",EEPTimeH,":",EEPTimeM)
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	multiple	
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Écrit des arguments dans la fenêtre d'événement Lua (activée dans les propriétés EEP)	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les types de nombres sont convertis en chaînes de caractères.</li> <li>• Accepte plusieurs arguments. Utilisez la virgule comme séparateur. Retour chariot avec \n.</li> <li>• Retourne l'intégralité du texte imprimé en une seule chaîne de caractères.</li> </ul>	

EEPMain()		EEPMain()
Type	function	<pre>function EEPMain()     return 1 end</pre>
Appel par	EEP	
Défini dans	Script	
Paramètre(s)	Aucun	
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Cette fonction est appelée par EEP 5 fois par seconde (cad toutes les 200 millisecondes) Utile pour toutes les actions nécessitant des répétitions constantes.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La déclaration de cette fonction est obligatoire dans tous les scripts.</li> <li>• La fonction est appelée par EEP sans aucun paramètre.</li> <li>• La fonction doit renvoyer un nombre différent de 0 pour être appelée à nouveau.</li> <li>• Le renvoi de la valeur 0 désactive l'appel répété de cette fonction. Toutes les autres fonctions de votre script restent actives.</li> <li>• Si cette fonction renvoie autre chose qu'un nombre, EEP cessera d'utiliser le script.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des signaux

EEPSetSignal()		EEPSetSignal( <b>ID</b> , <b>Etat</b> , <b>Callback</b> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	-- commute le signal 0023 sur 1 (l'état dépend du signal) EEPSetSignal(23, 1)
Paramètre(s)	Deux ou trois	-- commute le signal 0045 sur 1 et appelle EEPOnSignal_45 () EEPSetSignal(45, 1, 1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Commutation d'un signal	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est une valeur numérique représentant l'ID du signal.</li> <li>• Le deuxième argument est l'état du signal.</li> <li>• Si le nombre 1 est entré comme troisième argument (facultatif), la fonction EEPOnSignal_x() pour ce signal est appelée lorsque son état change. <b>A utiliser avec précaution !</b> Le signal doit être enregistré et la fonction correspondante déclarée. (voir page suivante). Une utilisation incorrecte de cette fonction peut entraîner des boucles infinies.</li> <li>• La fonction retourne 1 si le signal et l'aspect demandé existent. Elle renvoie 0 si l'un des deux n'a pu être trouvé.</li> </ul>	

EEPGetSignal()		EEPGetSignal( <b>ID</b> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	Etat_Courant = EEPGetSignal(1) if Etat_Courant == 0 then print("Le signal 1 n'existe pas") elseif Etat_Courant == 1 then print("Signal 1 défini sur Arrêt") elseif Etat_Courant == 2 then print("Signal 1 défini sur Voie libre") end
Paramètre(s)	Un	
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Renvoie l'état actuel d'un signal	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID du signal.</li> <li>• La valeur retournée est une représentation numérique de l'état actuel du signal. La valeur correspond à la position de l'état du signal dans la liste d'effets de ses propriétés.</li> <li>• La valeur retournée est égale à 0 si le signal n'existe pas.</li> </ul>	

EEPRegisterSignal()		EEPRegisterSignal (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	EEPRegisterSignal(1)
Paramètre(s)	Un	<pre>function EEPOnSignal_1(Nouvel_Etat)     print("Signal 1 commuté sur ", Nouvel_Etat) end</pre>
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Enregistre un signal pour la fonction de rappel EEPOnSignal_x() La condition de cet enregistrement empêche les signaux de déclencher un rappel lorsqu'aucune fonction appropriée n'a été déclarée.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour les signaux pour lesquels vous souhaitez déclencher la fonction EEPOnSignal_x() chaque fois que l'état change.</li> <li>• L'argument passé à la fonction est l'ID du signal.</li> <li>• La valeur retournée est égale à 1 si le signal existe ou 0 s'il n'existe pas.</li> </ul>	

EEPOnSignal_x()		EEPOnSignal_x (Aspect)
Type	Fonction	
Appel par	EEP	
Défini dans	Script	EEPRegisterSignal(1)
Paramètre(s)	Un	<pre>function EEPOnSignal_1(Nouvel_Etat)     print("Signal 1 commuté sur ", Nouvel_Etat) end</pre>
Valeurs renvoyées	Aucune	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Chaque changement d'aspect induit par un contact ou par une commande manuelle (directement ou dans une séquence liée) déclenche cette fonction de rappel si le signal a été enregistré pour la fonction de rappel EEPRegisterSignal(ID) <b>Toutefois</b> : Modifier cette fonction ou l'état d'un signal lié par la fonction Lua ne déclenchera pas le rappel, à moins que le troisième argument de cette fonction ne soit défini à 1.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom de la fonction ne doit pas se terminer par <b>_x</b> mais par l'ID du signal. Pour le signal 0012 par exemple, le nom correct de la fonction serait EEPOnSignal_12(). <b>Veillez noter</b> : Les zéros en tête doivent être <b>omis</b> dans le nom de la fonction !</li> <li>• La fonction est appelée avec le nouvel état du signal comme argument. Le numéro correspond à la position dans la liste des effets du signal telle qu'elle se trouve dans les propriétés de celui-ci. Utilisez une variable de votre choix pour stocker cette valeur.</li> <li>• EEP n' a pas besoin de valeur en retour pour appeler cette fonction.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des aiguillages

EEPSetSwitch()		EEPSetSwitch( <i>ID</i> , <i>Direction</i> , <i>Callback</i> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	-- Aiguillage 0067 défini à 1 (principal) EEPSetSwitch(67, 1)
Paramètre(s)	Deux ou trois	-- Aiguillage 0089 défini à 1 et appelle EEPOnSwitch_89() EEPSetSwitch(89, 1, 1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Commute un aiguillage.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est une valeur numérique représentant l'ID de l'aiguillage.</li> <li>Le deuxième argument est l'état du point de commutation.</li> <li>Si le nombre 1 est entré comme troisième argument (facultatif), la fonction EEPOnSwitch_x() pour cet aiguillage est appelée lorsque son état change. <b>A utiliser avec précaution</b> ! L'aiguillage doit être enregistré et la fonction correspondante déclarée. (voir page suivante). Une utilisation incorrecte de cette fonction peut entraîner des boucles infinies.</li> <li>La fonction retourne 1 si l'aiguillage et la direction demandée existent. Elle renvoie 0 si l'un des deux n'a pu être trouvé.</li> </ul>	

EEPGetSwitch()		EEPGetSwitch( <i>ID</i> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	Direction_Actuelle = EEPGetSwitch(1) if Direction_Actuelle == 0 then
Défini dans	EEP	print("L'aiguillage ID 1 n'existe pas !")
Paramètre(s)	Un	elseif Direction_Actuelle == 1 then print("'aiguillage ID 1 est défini sur principal")
Valeurs renvoyées	Une	elseif Direction_Actuelle == 2 then print("'aiguillage ID 1 est défini sur Embranchement") end
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Renvoie l'état actuel d'un aiguillage	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'argument passé est une valeur numérique représentant l'ID de l'aiguillage.</li> <li>La valeur retournée est une représentation numérique de l'état actuel de l'aiguillage. La valeur correspond à la position de l'état de l'aiguillage dans la liste d'effets de ses propriétés.</li> <li>La valeur retournée est égale à 0 si l'aiguillage n'existe pas.</li> </ul>	

EEPRegisterSwitch()		EEPRegisterSwitch(ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	EEPRegisterSwitch(1)
Paramètre(s)	Un	<pre>function EEPOnSwitch_1(Direction)   print("Aiguillage 1 commuté sur ", Direction) end</pre>
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Enregistre un aiguillage pour la fonction de rappel EEPOnSwitch_x() La condition de cet enregistrement empêche les aiguillages de déclencher un rappel lorsqu'aucune fonction appropriée n'a été déclarée.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour les aiguillages pour lesquels vous souhaitez déclencher la fonction EEPOnSwitch_x() chaque fois que la direction change.</li> <li>• L'argument passé à la fonction est l'ID de l'aiguillage.</li> <li>• La valeur retournée est égale à 1 si l'aiguillage existe ou 0 s'il n'existe pas.</li> </ul>	

EEPOnSwitch_x()		EEPOnSwitch_x(Direction)
Type	Fonction	
Appel par	EEP	
Défini dans	Script	EEPRegisterSwitch(1)
Paramètre(s)	Un	<pre>function EEPOnSwitch_1(Direction)   print("Aiguillage 1 commuté sur ", Direction) end</pre>
Valeurs renvoyées	Aucune	
Requis	EEP 10.2 plug-in 2	
Objectif	Chaque changement d'aspect induit par un aiguillage ou par une commande manuelle (directement ou dans une séquence liée) déclenche cette fonction de rappel si l'aiguillage a été enregistré pour la fonction de rappel EEPRegisterSwitch(ID) <b>Toutefois</b> : Modifier cette fonction ou l'état d'un aiguillage lié par la fonction Lua ne déclenchera pas le rappel, à moins que le troisième argument de cette fonction ne soit défini à 1.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom de la fonction ne doit pas se terminer par <b>_x</b> mais par l'ID de l'aiguillage. Pour le l'aiguillage 0034 par exemple, le nom correct de la fonction serait EEPOnSwitch_34(). <b>Veillez noter</b> : Les zéros en tête doivent être <b>omis</b> dans le nom de la fonction !</li> <li>• La fonction est appelée avec le nouvel état de l'aiguillage comme argument. Le numéro correspond à la position dans la liste des effets de l'aiguillage telle qu'elle se trouve dans les propriétés de celui-ci. Utilisez une variable de votre choix pour stocker cette valeur.</li> <li>• EEP n' a pas besoin de valeur en retour pour appeler cette fonction.</li> </ul>	

## Fonctions d'enregistrement

EEPSaveData()		EEPSaveData (Emplacement, Valeur   "Chaine"   Booléen   nil)
Type	Fonction	
Appel par	Script	EEPSaveData(1, 42) -- Enregistre une valeur
Défini dans	EEP	EEPSaveData(2, "Emplacement 2") -- Enregistre une chaîne
Paramètre(s)	Deux	EEPSaveData(3, true) -- Enregistre un booléen
Valeurs renvoyées	Une	EEPSaveData(4, nil) -- Supprime l'emplacement 4
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Stockage permanent des données. Les données enregistrées sont stockées dans le même fichier que le programme Lua de l'utilisateur mais ne sont pas visibles dans l'éditeur EEP Lua. Évitez la perte de données lorsque le script est rechargé.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fournit un mécanisme permettant au code Lua de stocker les données dans des emplacements numérotés de 1 à 1000.</li> <li>Chaque emplacement peut contenir une valeur numérique, chaîne ou booléenne. Les chaînes de caractères ne doivent pas contenir de caractères de formatage (guillemets par exemple).</li> <li>Le premier argument est l'ID de l'emplacement</li> <li>Le deuxième argument concerne les données à stocker. Supprimez l'emplacement en lui attribuant la valeur nil.</li> <li>La valeur retournée est vraie lorsque l'enregistrement s'est déroulé avec succès (c'est-à-dire l'emplacement cible trouvé), sinon la valeur retournée est fausse.</li> <li>Chaque emplacement est écrit en utilisant la fonction EEPSaveData() et lu grâce à la fonction EEPLoadData(). La valeur actuelle de chaque emplacement sera également sauvegardée avec le programme Lua de l'utilisateur lors de la sauvegarde du projet. Ceci maintiendra la synchronisation entre la disposition du projet et les données. La section du script contenant ces données n'est pas visible dans l'éditeur Lua d'EEP.</li> </ul>	

EEPLoadData()		EEPLoadData (Emplacement)
Type	Fonction	
Appel par	Script	m_Result, m_Data = EEPLoadData(1)
Défini dans	EEP	if m_Result then print("L'emplacement 1 contient : ", m_Data)
Paramètre(s)	Un	else print("L'emplacement 1 est vide !")
Valeurs renvoyées	Deux	end
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Charge le contenu des données depuis l'emplacement spécifié. Utilisez cette fonction pour restaurer les données lorsque vous rechargez votre script.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fournit un moyen pour le code Lua de lire les données des emplacements numérotés de 1 à 1000.</li> <li>Chaque emplacement peut contenir une valeur numérique, chaîne ou booléenne. Les chaînes de caractères ne doivent pas contenir de caractères de formatage (guillemets par exemple).</li> <li>L'argument passé à la fonction est l'ID de l'emplacement</li> <li>La première valeur retournée est vraie si l'emplacement contient des données, sinon la valeur retournée est fausse.</li> <li>La deuxième valeur retournée contient les données contenues dans l'emplacement.</li> <li>Les données de l'emplacement sont transférées du script vers la mémoire lors du chargement d'un projet.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des trains

EEPSetTrainSpeed()		EEPSetTrainSpeed("#Nom", Vitesse)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	<code>EEPSetTrainSpeed("#Mon Train", 80)</code>
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Fixe une vitesse cible pour un convoi ferroviaire.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le deuxième argument est la vitesse. Une valeur négative entraîne une marche arrière.</li> <li>• L'influence du signal courant est annulée.</li> <li>• La première valeur retourne vraie (<i>true</i>) si la vitesse cible est prise en compte, sinon fausse (<i>false</i>) dans le cas contraire.</li> </ul>	

EEPGetTrainSpeed()		EEPGetTrainSpeed("#Nom")
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	one	<code>m_Result, m_Data = EEPGetTrainSpeed("#VT98;001")</code>
Valeurs renvoyées	two	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Détermine la vitesse réelle d'un convoi ferroviaire.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• La première valeur retourne vraie (<i>true</i>) si le convoi est en mouvement, sinon fausse (<i>false</i>) si le convoi est à l'arrêt.</li> <li>• La deuxième valeur retourne la vitesse du convoi.</li> </ul>	

EEPSetTrainRoute()		EEPSetTrainRoute ("#Nom", "Itinéraire")
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	<code>EEPSetTrainRoute("#mon Train", "mon Itineraire")</code>
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Assigne un itinéraire à un convoi ferroviaire.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument spécifie le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le second argument est l'itinéraire en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le train spécifié et l'itinéraire indiqué existent, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>) si l'un des deux n'existe pas.</li> </ul>	

EEPGetTrainRoute()		EEPGetTrainRoute ("#Nom")
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	one	<code>m_Result, m_Itineraire = EEPGetTrainRoute("#mon Train")</code>
Valeurs renvoyées	two	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Retourne l'itinéraire d'un convoi ferroviaire	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• La première valeur retourne vraie (<b>true</b>) si l'itinéraire du convoi a pu être déterminé, sinon fausse (<b>false</b>) dans le cas contraire.</li> <li>• La deuxième valeur retourne l'itinéraire du convoi.</li> </ul>	

EEPSetTrainLight()		EEPSetTrainLight("#Nom", true ou false)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	EEPSetTrainLight("#mon Train", true)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Allume ou éteint les feux du train spécifié.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument spécifie le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Le second argument prend la valeur vrai (allumé) ou faux (éteint).</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPSetTrainSmoke()		EEPSetTrainSmoke("#Nom", true ou false)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	EEPSetTrainSmoke("#mon Train", true)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Active ou désactive la production de fumée dans un convoi ferroviaire.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument spécifie le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Le deuxième argument est vrai = fumée activée ou faux = fumée désactivée.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPSetTrainHorn()		EEPSetTrainHorn("#Nom", true ou false)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	EEPSetTrainHorn("#mon Train", true)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Active ou désactive le son d'avertissement (sifflet, klaxon du train spécifié).	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument spécifie le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Le second argument accepte deux valeurs : true pour faire retentir le klaxon, sifflet etc. et false pour le faire taire.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le train désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPSetTrainCouplingFront()		EEPSetTrainCouplingFront("#Nom", true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPSetTrainCouplingFront("#mon Train", true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Active ou désactive l'attelage avant d'un train.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Le deuxième argument est vrai si l'attelage est accroché ou faux si attelage est décroché.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le train désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPSetTrainCouplingRear()		EEPSetTrainCouplingRear("#Nom", true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPSetTrainCouplingRear("#mon Train", true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Active ou désactive l'attelage arrière d'un train.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Le deuxième argument est vrai si l'attelage est accroché ou faux si attelage est décroché.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le train désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPTrainLooseCoupling()		EEPTrainLooseCoupling("#Nom", true ou false, Position)
Type	fonction	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	three	EEPTrainLooseCoupling("#Freight train", true, 3)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Sépare un convoi ferroviaire à la position indiquée.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument spécifie le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Deuxième argument définit si vous comptez les véhicules à partir de l'avant ou de l'arrière (<b>true</b> = de l'avant, <b>false</b> = de l'arrière).</li> <li>Le troisième argument détermine la position à laquelle la séparation a lieu.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le train et la position désignés existent, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPSetTrainHook()		EEPSetTrainHook("#Nom", true ou false)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	EEPSetTrainHook("#mon Train", true)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Active ou désactive le crochet du train spécifié pour soulever des marchandises.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le second argument prend la valeur vraie (accroché) ou fausse (déaccroché).</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si le train désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> </ul>	

EEPSetTrainAxis()		EEPSetTrainAxis("#Nom", "ElemMobi", Position)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	three	EEPSetTrainAxis("#mon Train", "Drehung nach links", 100)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.2 Plugin 2	
Objectif	Animation d'un élément mobile sélectionné dans une composition de train.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument spécifie le nom complet du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le second argument est le nom de l'élément mobile comme chaîne de caractères.</li> <li>• Le troisième argument définit la position cible de l'élément mobile.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si le matériel roulant et l'élément mobile désignés existent, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> </ul>	

## Fonctions de gestion du matériel roulant

EEPRollingstockSetCouplingFront()		EEPRollingstockSetCouplingFront("Nom", Coupler)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	m_Result = EEPRollingstockSetCouplingFront("Castor 1;001", 1)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Active ou désactive l'attelage avant d'un matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le 1er argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères</li> <li>Le deuxième argument est l'état du couplage souhaité. 1 = accroché 2 = décroché</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPRollingstockGetCouplingFront()		EEPRollingstockGetCouplingFront("Nom")
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	m_Result, m_Position = EEPRollingstockGetCouplingFront("Castor 1;001")
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Renvoie la position de l'attelage avant d'un matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères.</li> <li>La première valeur retourne vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La deuxième valeur retourne la position du coupleur. 1 = prêt, 2 = décroché, 3 = accroché.</li> </ul>	

EEPRollingstockSetCouplingRear()		EEPRollingstockSetCouplingRear ("Nom", Etat coupleur)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	<code>m_Result = EEPRollingstockSetCouplingRear("fals 175 Kalk", 1)</code>
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Active l'accrochage arrière d'un matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le 1er argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères.</li> <li>Le deuxième argument est l'état du couplage souhaité. 1 = accroché 2 = décroché</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPRollingstockGetCouplingRear()		EEPRollingstockGetCouplingRear ("Nom")
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	<code>m_Roulant = "fals 175 Kalk" m_Result, m_Position = EEPRollingstockGetCouplingRear(m_Roulant)</code>
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Renvoie la position de l'attelage arrière d'un matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères.</li> <li>La première valeur retourne vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La deuxième valeur retourne la position du coupleur. 1 = prêt, 2 = décroché, 3 = accroché.</li> </ul>	

EEPRollingstockSetAxis()		EEPRollingstockSetAxis("Nom", "ElemMobi", Position)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	m_Train = "Bekohlungskranbrücke 1" m_ElemMobi = "Drehung links"
Paramètre(s)	two	m_Result, m_Position =
Valeurs renvoyées	one	EEPRollingstockSetAxis(m_Train, m_ElemMobi, 50)
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Déplace l'élément mobile indiqué du matériel roulant spécifié à la position souhaitée.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le 1er argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le second argument est le nom complet de l'élément en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le troisième argument est la position cible de l'élément mobile.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné et l'élément mobile existent, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPRollingstockGetAxis()		EEPRollingstockGetAxis("Nom", "ElemMobi")
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	m_Train = "Bekohlungskranbrücke 1" m_ElemMobi = "Drehung links"
Paramètre(s)	two	m_Result, m_Position =
Valeurs renvoyées	one	EEPRollingstockGetAxis(m_Train, m_ElemMobi)
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Renvoie la position actuelle d'un élément mobile du matériel roulant spécifié.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le 1er argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le second argument est le nom complet de l'élément en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• La première valeur retourne vraie (<b>true</b>) si le matériel roulant désigné et l'élément mobile existent, sinon fausse (<b>false</b>) si au moins l'un d'entre eux n'existe pas.</li> <li>• La deuxième valeur retourne la position actuelle de l'élément en tant que nombre.</li> </ul>	

EEPRollingstockSetSlot()		EEPRollingstockSetSlot("Nom", Groupe)
Type	function	
Appel par	script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	two	EEPRollingstockSetSlot("Ladekran2 Greifer", 1)
Valeurs renvoyées	one	
Requis	EEP 11.0	
Objectif	Déplace tous les éléments mobiles du matériel roulant à la position stockée dans le groupe.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réglez d'abord tous les éléments mobiles à la position voulue et mémorisez les dans l'un des 16 groupes (cf menu contextuel). Lorsque cette fonction est exécutée, tous les éléments passent de leurs positions actuelles à la position mémorisée dans le groupe.</li> <li>• Le 1er argument est le nom complet du matériel roulant en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le deuxième argument est le numéro du groupe dans lequel sont mémorisés les positions souhaitées des éléments mobiles.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si le matériel roulant désigné et le groupe existent, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>). Il n'est pas vérifié si le groupe contient déjà des réglages.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des structures

EEPStructureSetSmoke()		EEPStructureSetSmoke("Nom_Lua", true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPStructureSetSmoke("#1_Lauscha_train station", true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Active ou désactive la fumée (par exemple la fumée de cheminée) d'une structure.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le deuxième argument est une valeur booléenne, vraie (<b>true</b>) pour activer l'émission de fumée ou fausse (<b>false</b>) pour la désactiver.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et autorise la possibilité d'émettre de la fumée, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPStructureGetSmoke()		EEPStructureGetSmoke("Nom_Lua")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	Name = " #1_Lauscha_train station"
Paramètre(s)	Un	hResult, hData = EEPStructureGetSmoke(Name)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Savoir si la fumée (par exemple, la fumée de cheminée) d'une structure est actuellement émise ou pas.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et possède la caractéristique d'émettre de la fumée, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La deuxième valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si de la fumée est émise ou fausse (<b>false</b>) dans le cas contraire.</li> </ul>	

EEPStructureSetLight()		EEPStructureSetLight("Nom_Lua", true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPStructureSetLight("#1_Betriebsdienstgebaeude", true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Allume ou éteint les lumières d'une structure.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le deuxième argument est une valeur booléenne, vraie (<b>true</b>) pour allumer les lumières ou fausse (<b>false</b>) pour les éteindre.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et autorise la gestion de la lumière ou de l'éclairage, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPStructureGetLight()		EEPStructureGetLight("Nom_Lua")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	m Nom = "#1_Betriebsdienstgebaeude"
Paramètre(s)	Un	hResult, hData = EEPStructureGetLight(m_Nom)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Indique si les lumières d'une structure sont actuellement allumées ou éteintes.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et possède la caractéristique d'émettre de la fumée, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La deuxième valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si les lumières sont allumées ou fausse (<b>false</b>) si elles sont éteintes ou en mode automatique.</li> </ul>	

EEPStructureSetFire()		EEPStructureSetFire("Nom_Lua", true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPStructureSetFire("#1_Brandhaus_01_SB1", true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Active ou désactive la fonction d'incendie d'une structure.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le deuxième argument est une valeur booléenne, vraie (<b>true</b>) pour allumer un incendie ou fausse (<b>false</b>) pour l'éteindre.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et autorise la gestion des incendies, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPStructureGetFire()		EEPStructureGetFire("Nom_Lua")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	m Nom = "#1 Brandhaus 01 SB1"
Paramètre(s)	Un	hResult, hData = EEPStructureGetFire(m_Nom)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Indique si un incendie dans une structure est actuellement déclaré ou pas.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et autorise la gestion des incendies, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La deuxième valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si un incendie est allumé ou fausse dans le cas contraire (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPStructureAnimateAxis()		EEPStructureAnimateAxis("Nom_Lua", "ElemMobi", Position)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Trois	EEPStructureAnimateAxis("#1_Windmühle", "Muehlrad", 1000)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Déplace l'élément mobile spécifié de la structure ou de l'objet spécifié.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La valeur retournée est vraie si le matériel roulant spécifié et le groupe existent, sinon fausse. Il n'est pas vérifié si le groupe contient déjà des réglages.</li> <li>• Le second argument est le <u>nom complet</u> de l'élément mobile en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le troisième argument est le nombre (positif ou négatif) du pas pour le déplacement de l'élément mobile. Une valeur de 1000 ou -1000 démarre un mouvement sans fin si le modèle a été construit avec cette caractéristique (par exemple les ailes d'un moulin à vent). Une valeur définie à 0 arrête tout mouvement.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée et l'élément mobile existent, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPStructureSetAxis()		EEPStructureSetAxis("Nom_Lua", "ElemMobi", Position)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Trois	EEPStructureSetAxis("#1_Drehscheibe", "Brücke", 50)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Règle l'élément mobile spécifié de la structure ou de l'objet vers une nouvelle position.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La valeur retournée est vraie si le matériel roulant spécifié et le groupe existent, sinon fausse. Il n'est pas vérifié si le groupe contient déjà des réglages.</li> <li>• Le second argument est le nom complet de l'élément mobile en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• Le troisième argument définit la nouvelle position de l'élément mobile</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure spécifiée et l'élément mobile existent, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPStructureGetAxis()		EEPStructureGetAxis("Nom_Lua", "ElemMobi")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	m_Result, m_Position = EEPStructureGetAxis("#1_Drehscheibe", "Brücke")
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Indique la position de l'élément mobile de la structure spécifiée ou de l'objet au sol.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le second argument est le nom complet de l'élément mobile en tant que chaîne de caractères.</li> <li>La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure spécifiée et l'élément mobile existent, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La deuxième valeur retournée est la position actuelle de l'élément mobile spécifié.</li> </ul>	

EEPStructureSetPosition()		EEPStructureSetPosition("Nom_Lua", PosX, PosY, PosZ)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Quatre	EEPStructureSetPosition("#1_Strohballen", 1, 2, 3)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Place la structure ou l'objet au sol spécifié à une nouvelle position.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le second argument est la nouvelle position sur l'axe <b>x</b> de la structure.</li> <li>Le troisième argument est la nouvelle position sur l'axe <b>y</b> de la structure.</li> <li>Le quatrième argument est la nouvelle position sur l'axe <b>z</b> de la structure.</li> <li>Les structures ne peuvent pas être placées en dehors des limites d'un projet.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la structure désignée existe et que la nouvelle position se trouve à l'intérieur des limites du projet, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>La fonction peut également être utilisée pour les éléments de paysage parce que les deux, les structures et les éléments de paysage, partagent un groupe commun d'ID.</li> </ul>	

EEPStructureSetRotation()		EEPStructureSetRotation("Nom_Lua", RotX, RotY, RotZ)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Quatre	EEPStructureSetRotation("#1_Strohballen", 0, 0, 25)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.1 Plugin 1	
Objectif	Rotation de la structure ou de l'objet au sol spécifié vers une nouvelle position.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est le nom Lua de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>• Le second argument est la nouvelle rotation sur l'axe <b>x</b> de la structure.</li> <li>• Le troisième argument est la nouvelle rotation sur l'axe <b>y</b> de la structure.</li> <li>• Le quatrième argument est la nouvelle rotation sur l'axe <b>z</b> de la structure.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si la structure désignée existe sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> <li>• La fonction peut également être utilisée pour les éléments de paysage parce que les deux, les structures et les éléments de paysage, partagent un groupe commun d'ID.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des voies

### Voies ferroviaires

EEPRegisterRailTrack()		EEPRegisterRailTrack (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	EEPRegisterRailTrack(1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Enregistrement d'un élément de voie ferrée pour les requêtes "d'occupation"	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de voie ferrée.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la voie désignée existe sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour la fonction EEPIsRailTrackReserved().</li> </ul>	

EEPIsRailTrackReserved()		EEPIsRailTrackReserved (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	m_Result, m_Data = EEPIsRailTrackReserved(1)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Demande si l'élément de voie spécifié est occupé par du matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de voie ferrée.</li> <li>• La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément de voie désigné existe et a été enregistré avant la requête.</li> <li>• La seconde valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément de voie est occupé, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• N'oubliez pas de bien enregistrer la voie ferrée avant d'utiliser cette fonction !</li> </ul>	

## Routes

EEPRegisterRoadTrack()		EEPRegisterRoadTrack (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	EEPRegisterRoadTrack(1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Enregistrement d'un élément routier pour les requêtes "d'occupation"	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément routier.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la route désignée existe sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour la fonction EEPIsRoadTrackReserved().</li> </ul>	

EEPIsRoadTrackReserved()		EEPIsRoadTrackReserved (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	m_Result, m_Data = EEPIsRoadTrackReserved(1)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Demande si l'élément routier spécifié est occupé par du matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément routier.</li> <li>• La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément routier désigné existe et a été enregistré avant la requête.</li> <li>• La seconde valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément routier est occupé, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• N'oubliez pas de bien enregistrer l'élément routier avant d'utiliser cette fonction !</li> </ul>	

## Voies de tramway

EEPRegisterTramTrack()		EEPRegisterTramTrack (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	EEPRegisterTramTrack(1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Enregistrement d'un élément de voie de tramway pour les requêtes "d'occupation"	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de voie de tramway.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la voie désignée existe sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour la fonction EEPIsTramTrackReserved().</li> </ul>	

EEPIsTramTrackReserved()		EEPIsTramTrackReserved (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	m_Result, m_Data = EEPIsTramTrackReserved(1)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Demande si l'élément de voie de tramway spécifié est occupé par du matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de voie de tramway.</li> <li>• La première valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément de voie désigné existe et a été enregistré avant la requête.</li> <li>• La seconde valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément de voie est occupé, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• N'oubliez pas de bien enregistrer la voie de tramway avant d'utiliser cette fonction !</li> </ul>	

## Voies annexes (voies fluviales, routes aériennes, etc.)

EEPRegisterAuxiliaryTrack()		EEPRegisterAuxiliaryTrack( <b>ID</b> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	EEPRegisterAuxiliaryTrack(1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Enregistre un élément de voie annexe pour les requêtes "d'occupation"	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de voie auxiliaire</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la voie désignée existe sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour la fonction EEPIsAuxiliaryTrackReserved().</li> </ul>	

EEPIsAuxiliaryTrackReserved()		EEPIsAuxiliaryTrackReserved( <b>ID</b> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	m_Result, m_Data = EEPIsAuxiliaryTrackReserved(1)
Valeurs renvoyées	Deux	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Demande si l'élément de voie auxiliaire spécifié est occupé par des éléments de transport.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de voie auxiliaire</li> <li>• La première valeur retournée est vraie si l'élément de voie désigné existe et a été enregistré avant la requête.</li> <li>• La seconde valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément de voie est occupé, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• N'oubliez pas de bien enregistrer la voie auxiliaire avant d'utiliser cette fonction !</li> </ul>	

## Contrôle de voie

EEPRegisterControlTrack()		EEPRegisterControlTrack (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	EEPRegisterControlTrack(1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Enregistrement d'un élément de contrôle de voie pour les requêtes "d'occupation"	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de contrôle</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si la voie désignée existe sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• L'enregistrement est obligatoire pour la fonction EEPIsControlTrackReserved().</li> </ul>	

EEPIsControlTrackReserved()		EEPIsControlTrackReserved (ID)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Un	m_Result, m_Data = EEPIsControlTrackReserved(1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Demande si l'élément de contrôle de voie spécifié est occupé par du matériel roulant.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'argument est l'ID de l'élément de contrôle</li> <li>• La première valeur retournée est vraie si l'élément de contrôle de voie désigné existe et a été enregistré avant la requête.</li> <li>• La seconde valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'élément de contrôle est occupé, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> <li>• N'oubliez pas de bien enregistrer l'élément de contrôle avant d'utiliser cette fonction !</li> </ul>	

## Fonctions de gestion pour les caméras

EEPSetCamera()		EEPSetCamera (Type, "Nom")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPSetCamera(0, "Station")
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Active une position de caméra mémorisée.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premier argument est le type de caméra : 0 = statique, 1 = mobile, 2 = caméra mobile</li> <li>• Le second argument est le nom de la caméra en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si la caméra désignée existe, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> </ul>	

EEPSetPerspectiveCamera()		EEPSetPerspectiveCamera (Position, "Nom_du_Train")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPSetPerspectiveCamera(1, "#Passenger train")
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Active une caméra associée au train spécifié.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est la position relative de la caméra et correspond à la sélection 1 à 9 (1 = droite à gauche, 2 = droite à droite, ... , 8 = caméra de cockpit etc.).</li> <li>• Le deuxième argument est le nom du train en tant que chaîne de caractères.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si le train et la caméra désignés existent, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> <li>• L'appel de cette caméra alors qu'elle est déjà active désactive le mode de suivi.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des projets

EEPLoadProject()		EEPLoadProject ("Nom_du_Fichier")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPLoadProject("Tutorials\\Tutorial_54_LUA.anl3")
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 3	
Objectif	Charge un autre projet à partir du sous-dossier spécifié de "Anlagen".	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'argument est le chemin d'accès (si nécessaire) à l'intérieur du dossier "Anlagen" et le nom du fichier, y compris le suffixe. anl3.</li><li>• Séparer le caractère entre le nom du dossier et le nom du fichier par une double barre oblique inversée.</li><li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si le projet demandé existe, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li></ul>	

## Fonctions de gestion pour les dépôts virtuels

EEPGetTrainFromTrainyard()		EEPGetTrainFromTrainyard( <i>Depot</i> , " <i>TrainName</i> ", <i>Num</i> )
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Trois	EEPGetTrainFromTrainyard(1, "#Rheingold", 1)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 11.3 Plugin 2	
Objectif	Envoyer un train spécifié à partir du dépôt virtuel désigné.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est l'ID du dépôt du train. Vous pouvez trouver l'ID dans l'en-tête de la fenêtre des propriétés du dépôt.</li> <li>• Le second argument est le nom complet du train en tant que chaîne de caractères. Si vous saisissez une chaîne vide, le train est spécifié par le troisième argument.</li> <li>• Le troisième argument est la position du train dans la liste du dépôt. Le nom du train dans le deuxième argument a priorité sur ce nombre et doit être une chaîne vide si vous voulez que ce nombre soit utilisé par la fonction. Cependant, un numéro doit toujours être renseigné. Entrez 0 si vous utilisez le nom du train dans le deuxième argument.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si le dépôt et le train désignés existent, que le train soit actuellement dans le dépôt et disponible ou non ! sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>) si le dépôt n'existe pas ou si le train spécifié n'est pas répertorié dans ce dépôt.</li> </ul>	

## Fonctions de gestion des info-bulles

EEPChangeInfoStructure()		EEPChangeInfoStructure("Nom_Lua", "Text")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPChangeInfoStructure("#1", "Bonjour !")
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 13	
Objectif	Assigne un nouveau texte au texte de l'info-bulle d'une structure.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le deuxième argument est le nouveau texte. Utilisez \n pour les retours à la ligne.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si la structure désignée existe, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> <li>La fonction peut également être utilisée pour les éléments de paysage parce que les deux, les structures et les éléments de paysage, partagent un groupe commun d'ID.</li> </ul>	

EEPShowInfoStructure()		EEPShowInfoStructure("Nom_Lua", true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPShowInfoStructure("#1", true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 13	
Objectif	Active ou désactive le texte de l'info-bulle de la structure spécifiée.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est le <b>nom Lua</b> de la structure en tant que chaîne. Vous pouvez aussi définir uniquement le signe # précédé avec l'ID de la structure car cette désignation est suffisante comme nom Lua et tout ce qui suit peut être omis.</li> <li>Le deuxième argument est une valeur booléenne, <i>true</i> pour activer l'info-bulle ou <i>false</i> pour la désactiver.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<i>true</i>) si la structure désignée existe, sinon la valeur retournée est fausse (<i>false</i>).</li> <li>La fonction peut également être utilisée pour les éléments de paysage parce que les deux, les structures et les éléments de paysage, partagent un groupe commun d'ID.</li> </ul>	

EEPChangeInfoSignal()		EEPChangeInfoSignal (ID, "Text")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPChangeInfoSignal(1, "Bonjour !")
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 13	
Objectif	Assigne un nouveau texte pour l'info-bulle d'un signal	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est l'ID du signal.</li> <li>• Le deuxième argument est le nouveau texte. Utilisez \n pour les retours à la ligne.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le signal désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPShowInfoSignal()		EEPShowInfoSignal (ID, true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPShowInfoSignal(1, true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 13	
Objectif	Active ou désactive le texte de l'info-bulle du signal spécifié.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier argument est l'ID du signal.</li> <li>• Le deuxième argument est une valeur booléenne, <b>true</b> pour activer l'info-bulle ou <b>false</b> pour la désactiver.</li> <li>• La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si le signal désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPChangeInfoSwitch()		EEPChangeInfoSwitch(ID, "Text")
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPChangeInfoSwitch(1, "Bonjour !")
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 13	
Objectif	Assigne un nouveau texte au texte de l'info-bulle d'un aiguillage	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est l'ID de l'aiguillage.</li> <li>Le deuxième argument est le nouveau texte. Utilisez \n pour les retours à la ligne.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'aiguillage désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

EEPShowInfoSwitch()		EEPShowInfoSwitch(ID, true ou false)
Type	Fonction	
Appel par	Script	
Défini dans	EEP	
Paramètre(s)	Deux	EEPShowInfoSwitch(1, true)
Valeurs renvoyées	Une	
Requis	EEP 13	
Objectif	Active ou désactive le texte de l'info-bulle de l'aiguillage spécifié.	
Commentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le premier argument est l'ID de l'aiguillage.</li> <li>Le deuxième argument est une valeur booléenne, <b>true</b> pour activer l'info-bulle ou <b>false</b> pour la désactiver.</li> <li>La valeur retournée est vraie (<b>true</b>) si l'aiguillage désigné existe, sinon la valeur retournée est fausse (<b>false</b>).</li> </ul>	

TREND(c) tous droits réservés.

Traduction française : Domi  
<https://www.eep-france.net/>

[Retour au sommaire](#)