

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Très chers clients, nous aimerions tout d'abord vous remercier chaleureusement pour l'acquisition du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Ce Plug-in comporte aussi bien des améliorations que de nouvelles fonctions. C'est pour cela que nous vous invitons à lire avec attention les renseignements suivants et en particuliers les instructions relatives à l'installation.

Glossaire:

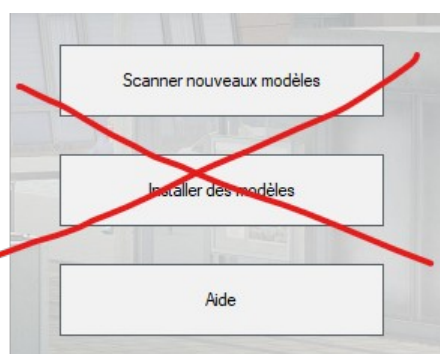
Glossaire	1
Instructions d'installation	2
Les nouveaux modèles	3
Les nouvelles fonctionnalités :	7
• Source de lumière additionnelle personnalisable pour objets immobiliers et éléments de paysage	7
• Nouvelle option "Ajustement au relief" pour les éléments de paysage animés.	13
• Nouveau réglage des points de contacts pour les éléments de paysage ou immobiliers -	14
• La fenêtre de propriété d'un modèle 3D affiche son chemin d'enregistrement.	17
• La chute des feuilles s'adapte à la saison.	17
• Augmentation du caractère aléatoire des effets du déplacement d'air sur la végétation. --	20
• Allumage et extinction de l'éclairage ajustée aux heures de lever et de coucher du soleil.	21
• Menu pour le contrôle des effets visuels et ajout de balises de texte.	21
• Gestion dynamique du son en fonction de la position de la caméra.	24
• Mémorisation du réglage des axes du véhicule même après suppression.	24
• Affichage des ID des signalisations et aiguillages avec une combinaison de touches.	25
• Nouvelle fonctionnalité de sélection multiple des blocs en mode 2D.	27
• Amélioration de la distinction du Gizmo à l'extrémité des voies.	28
• Couleurs individualisées afin de différencier les voies invisibles en mode 3D.	29
• Echange simplifié de voies de même nature depuis l'éditeur 3D.	29
• Amélioration de la représentation du verrouillage d'une connexion en fin de voie.	30
• Optimisation des performances et du code	31
• Deux fonctionnalités non documentées auparavant dans EEP	31
• Nouvelles fonctions Lua spécifiques à EEP	34
Mot de la fin	46

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Instructions d'installation

Veillez vous assurer que la mise à jour n°2 de EEP 17 soit installée. Il s'agit du pré-requis pour le présent Plug-in. Vous pouvez vérifier cela à l'aide du numéro de version 17.2 figurant dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de chargement. Si votre système fonctionne sous une architecture 64 Bits, la mention (x64) se trouve encore accolée à cette information de version.

v.: 17.2 Expert (x64).

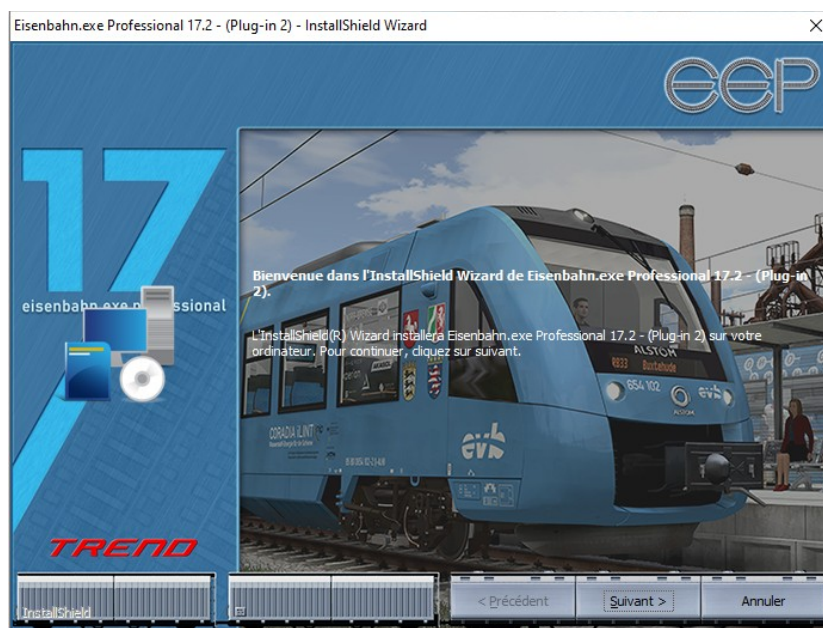


Le Plug-in dispose d'un propre installateur qui, en plus de contenir de nouveaux modèles, amène également de nouvelles fonctionnalités. Pour cette raison il n'est pas possible d'ouvrir ce fichier directement via le « Installer des modèles » de EEP17.2

Si besoin, veuillez quitter votre EEP 17.2

Veillez commencer l'installation du Plug-in en double cliquant sur le fichier **V17TSP10059**.

Un message vous informe alors que ce programme va apporter des modifications à votre ordinateur. Veuillez autoriser ceci en cliquant sur Oui afin de pouvoir procéder à l'installation. La fenêtre d'installation s'affiche alors et vous invite à accepter la licence d'utilisation puis une fois ces étapes satisfaites, le programme étend alors les fonctionnalités de votre EEP 17.2



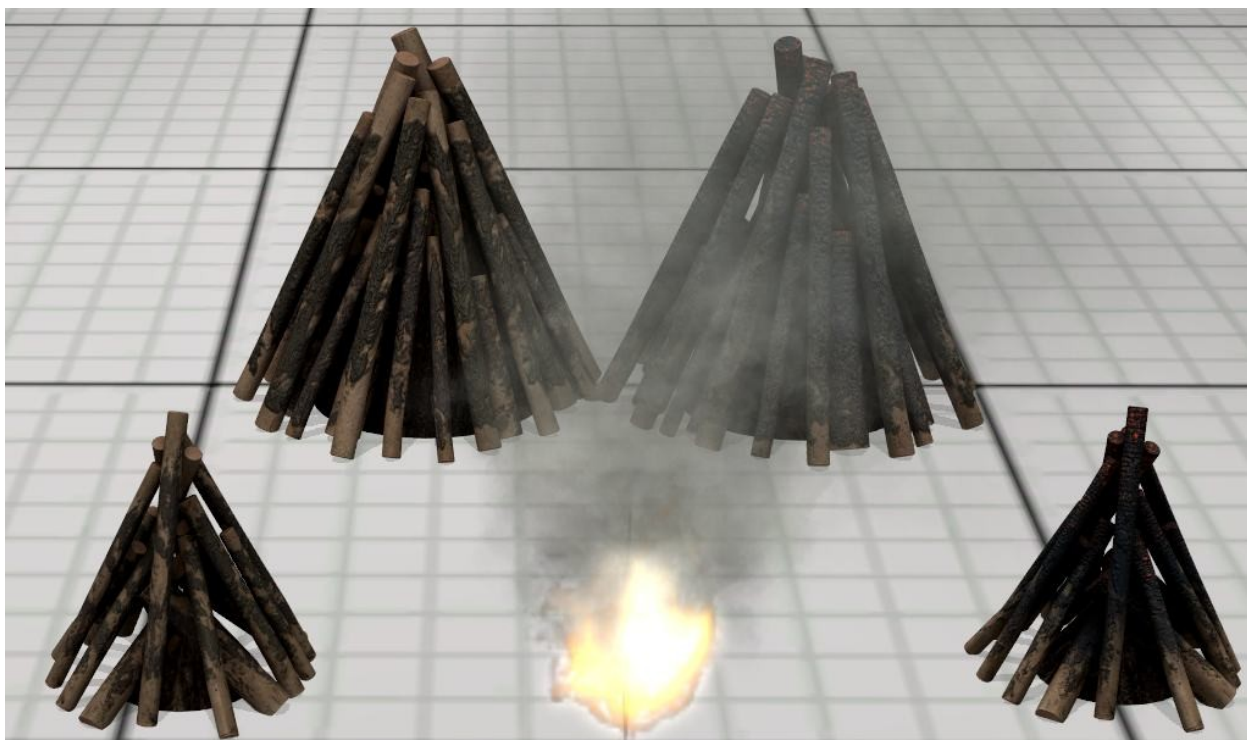
Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Si l'installation s'est déroulée avec succès, alors vous apercevrez dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de lancement la version EEP 17.2 suivie de la mention Plug-ins 2 (Ici 1,2 si l'on possède le Plug-in 1 et le Plug-in 2)



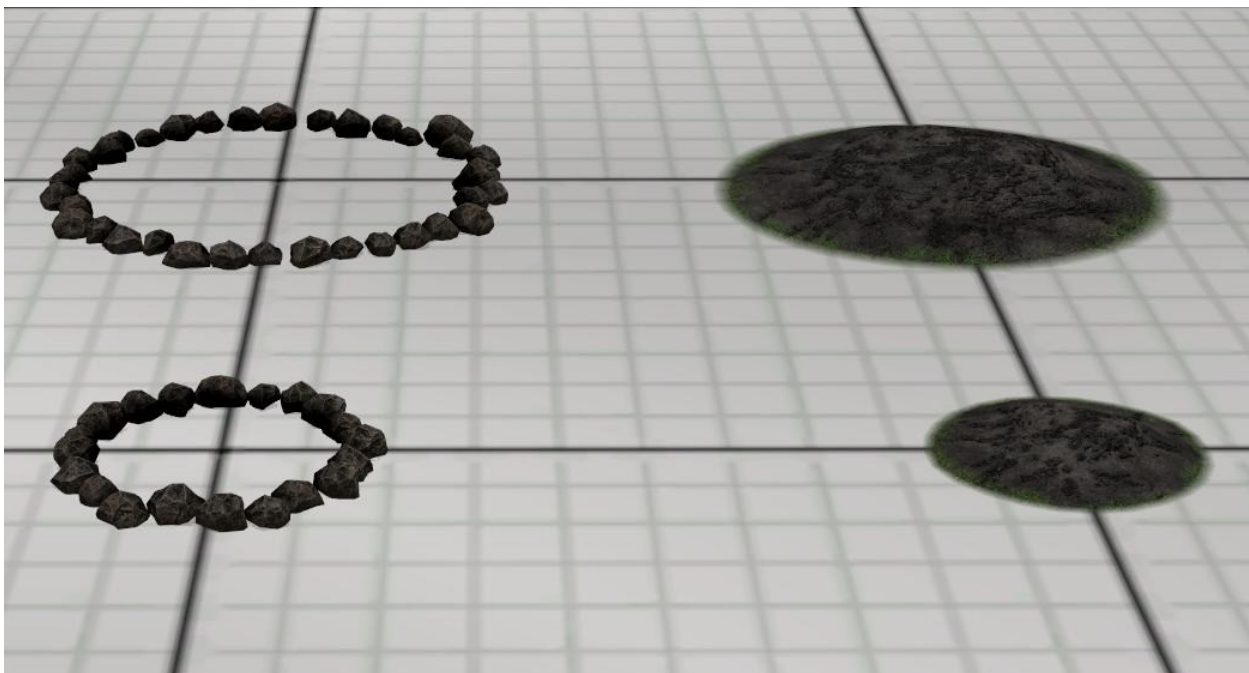
Nouveaux modèles accompagnant le Plug-in 2 de EEP 17.2 :

4 différents feux de camps avec foyer.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

2 cercles de pierres et 2 tas de cendres



4 morceaux de bois carbonisés de longueur différente

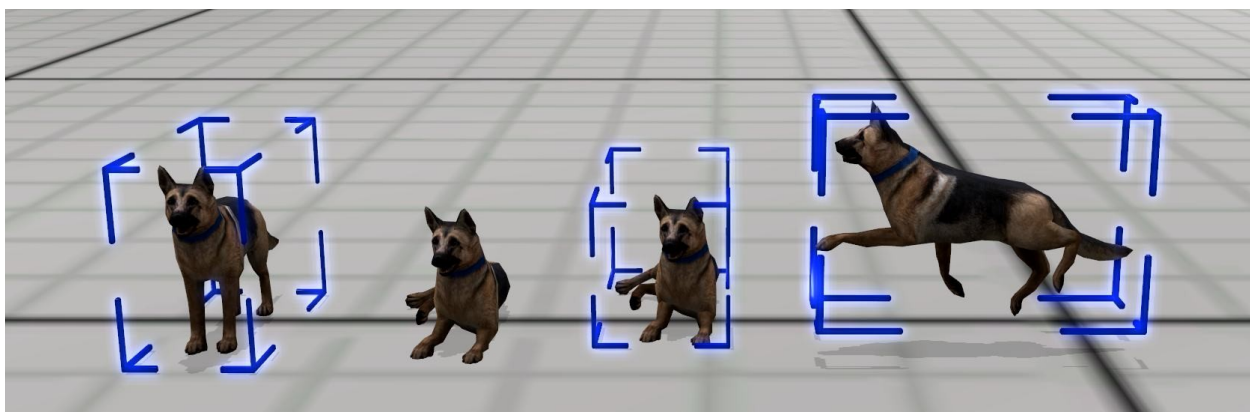


Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

3 hommes animés possédant des poses différentes

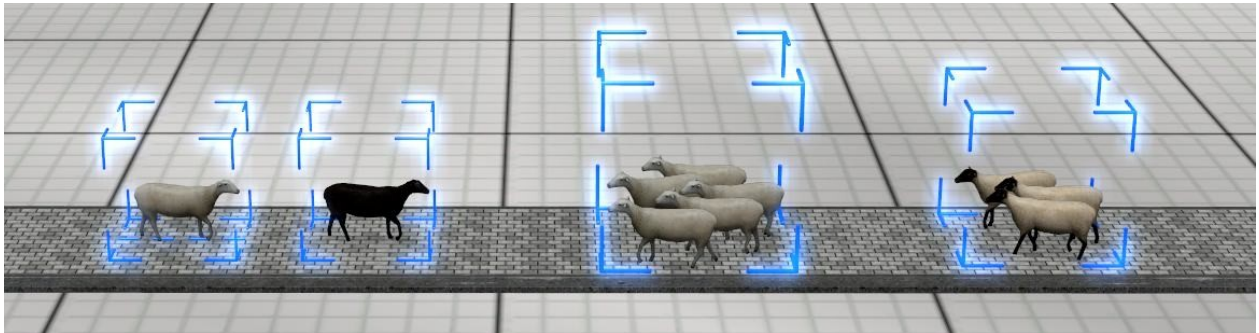


4 bergers allemands animés possédant des poses différentes

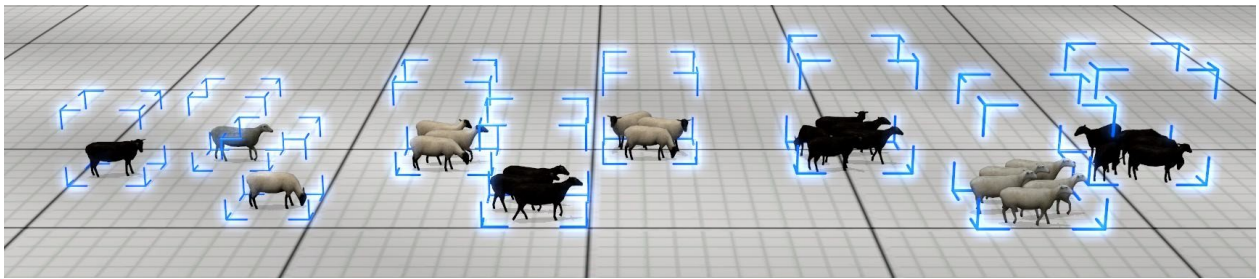


Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

4 moutons solitaires ou en groupe sous la forme de matériels roulants



9 moutons solitaires ou en groupe sous la forme d'éléments de paysage animés.



EEP
17

Plug-in 2

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Nouvelles fonctionnalités :

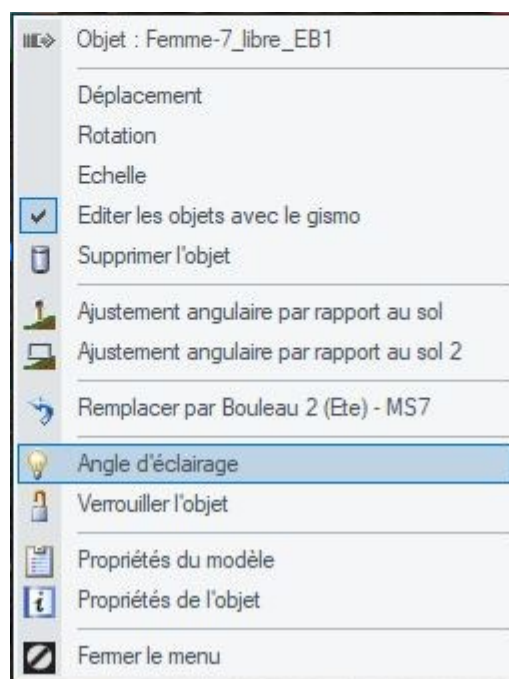
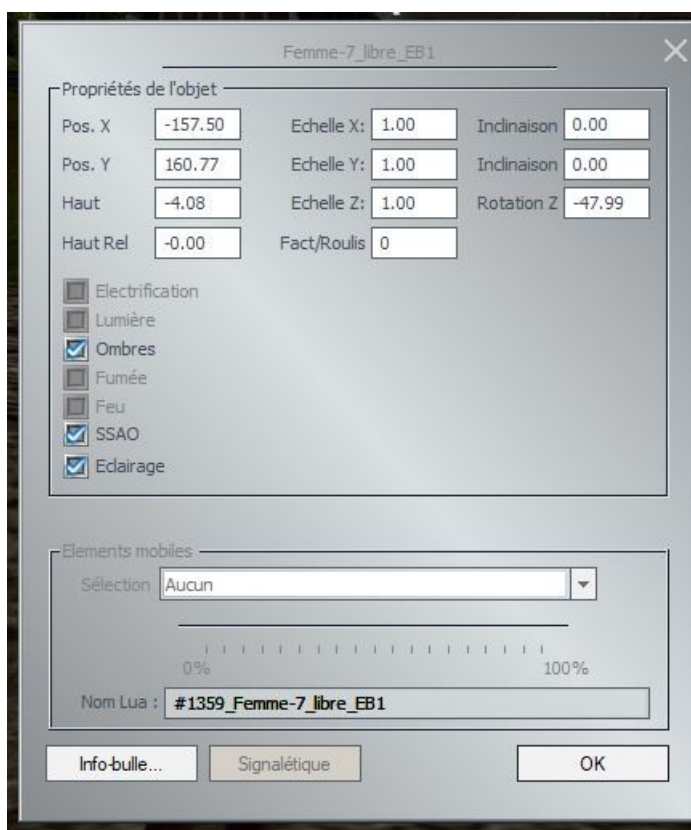
Source de lumière supplémentaire personnalisable pour objets immobiliers et éléments de paysage :

Le plug-in 2 pour EEP 17.2 permet d'apporter un éclairage individualisé aux objets immobiliers et éléments de paysage.

Pour ce faire, une source de lumière supplémentaire spécifique à un objet immobilier ou un élément de paysage peut être activée.

Voici comment procéder :

En mode d'affichage 3D faites apparaître le menu contextuel de l'objet immobilier ou de l'élément de paysage et ouvrez la boîte de dialogue des propriétés de l'objet.



Cochez la case "Éclairage" dans les propriétés de l'objet.

Ensuite, d'un clic droit de la souris sur l'objet, faites à nouveau apparaître le menu contextuel mais sélectionnez cette fois-ci l'entrée « angle d'éclairage »

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

A l'aide du gizmo qui apparaît, modifiez l'angle de cette nouvelle source lumineuse spécifique à l'objet. La flèche jaune représente l'angle de l'éclairage.



Les résultats ainsi obtenus vous permettent d'obtenir des résultats beaucoup plus réalistes quant à l'éclairage de scènes nocturnes.

Il vous sera ainsi possible d'ajuster l'éclairage de personnages se trouvant sous un lampadaire, de corriger l'absence d'éclairage de façades d'habitations, d'arbres etc pourtant affectés par une quelconque source lumineuse.

A savoir : Si cette fonction d'éclairage additionnelle est disponible pour la plupart des modèles de type éléments de paysage ou objets immobiliers, il est à noter que certains modèles, souvent plus anciens, créés par certains constructeurs ont vu la fonction « éclairage » désactivée lors de la conception du modèle. Ces modèles-là ne pourront bénéficier de cette fonction lumière additionnelle.

Ci après- nous vous montrons quelques exemples de correction d'éclairage.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



- avec lumière additionnelle -



- sans lumière additionnelle -

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



- avec lumière additionnelle -



- sans lumière additionnelle -

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



- avec lumière additionnelle -



- sans lumière additionnelle -

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



- avec lumière additionnelle -



- sans lumière additionnelle -

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Nouvelle option « Ajustement au relief » pour les éléments de paysage animés.

Faites un clic droit sur l'élément de paysage animé souhaité et dans le menu contextuel sélectionnez « propriétés de l'objet ».



Au-dessus de l'évitement automatique, vous trouverez une nouvelle option laquelle, une fois cochée, permet aux éléments de paysage animés d'ajuster automatiquement leur hauteur mais également inclinaison au relief rencontré. (cf. vaches du fond)



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



Ici sans l'option activée. Les vaches du fond s'enfoncent dans le relief jusqu'à disparaître.

Nouveau réglage des points de contacts pour les éléments de paysage ou structures immobilières.

Une option de réglage supplémentaire des points de contact pour les éléments de paysage et les structures immobilières fait son apparition avec le Plug-in 2 pour EEP 17.2.

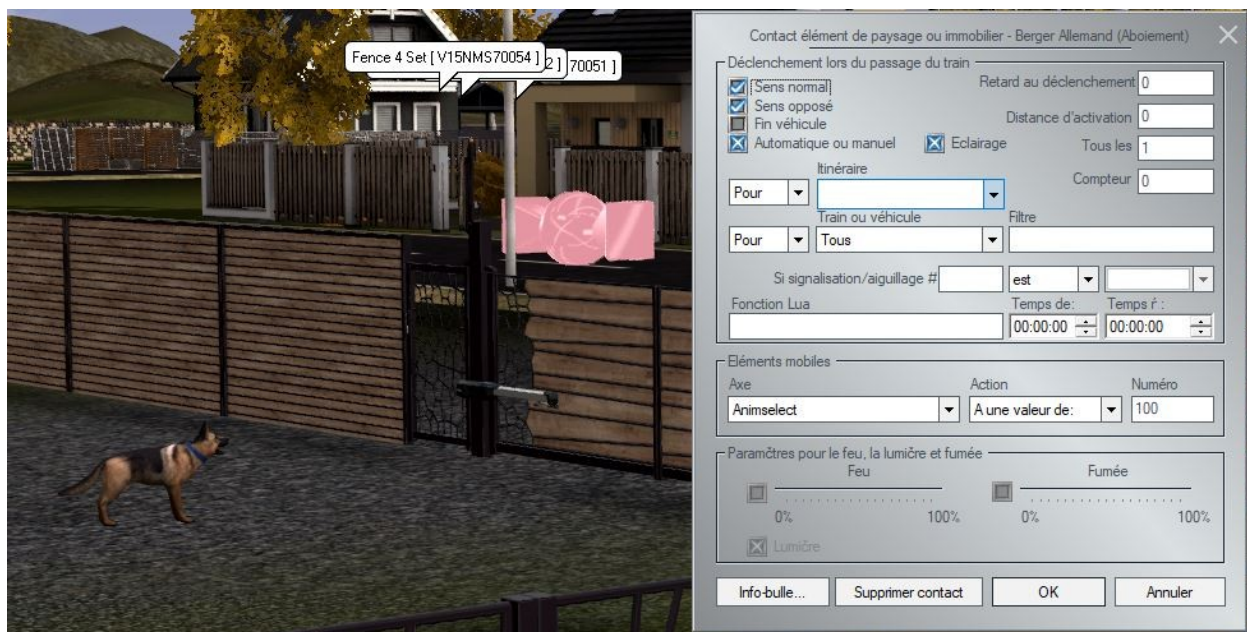
Il est désormais possible de définir la position exacte de l'axe d'une structure immobilière ou d'un élément de paysage par déclenchement d'un point de contact et non plus de réclamer une transition d'une position A vers une position B comme auparavant. Ceci est avant tout utile pour les modèles 3D possédant différentes animations et pour lesquelles nous aimerions passer immédiatement d'une animation spécifique à une autre.

Il vous sera ainsi possible de modifier la position du chien berger allemand livré avec le plug-in, lequel se mettra à aboyer à l'approche du livreur DHL.

Le chien Berger allemand (Aboiement) dispose de deux position :

- 0 % = il est allongé (1ère position)
- de 1 % à 99 % il se met à aboyer mais reste allongé (animation sonore)
- 100 % = il se met debout et aboie (2ème position)

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



En mode 3D faites un clic droit sur l'élément de paysage ou la structure immobilière souhaitée puis sélectionnez « contact pour éléments de paysage ou immobiliers ».

En mode 2D activez l'éditeur des signalisations et dans le menu contact sélectionnez contact pour « Eléments paysage ou immo », cliquez ensuite sur l'élément de paysage ou la structure immobilière pour pouvoir placer un point de contact.

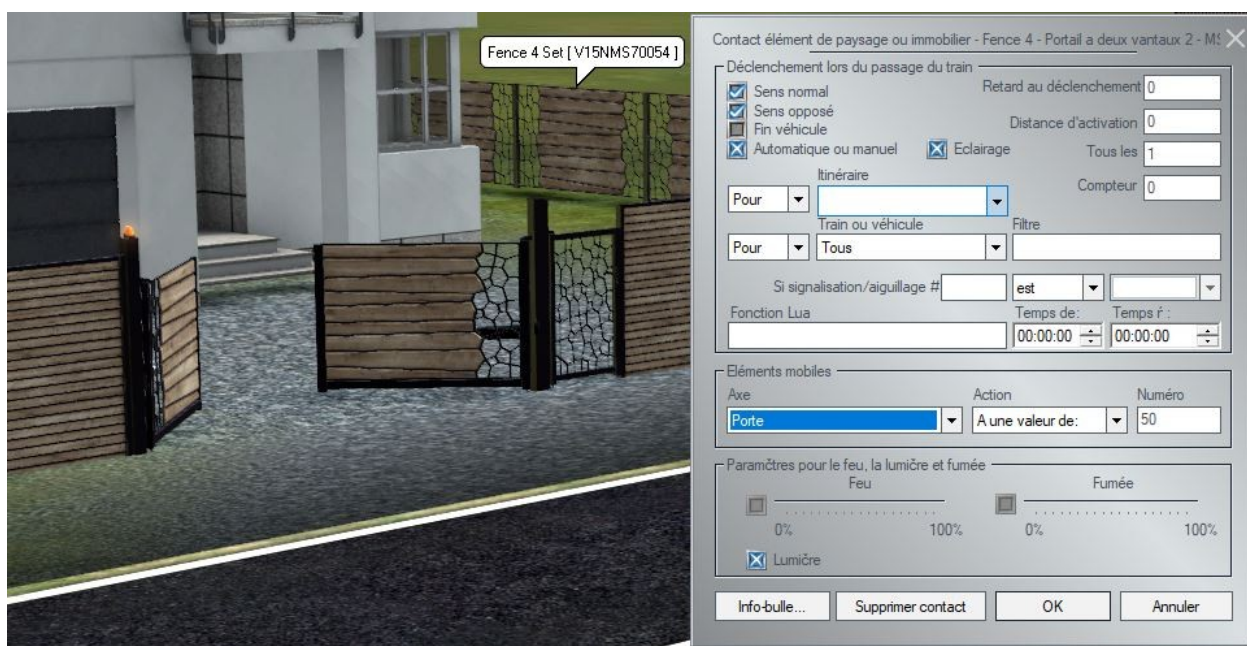


- avant déclenchement du point de contact -

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



- après déclenchement du point de contact -



Avec activation du point de contact supra, le portail s'ouvre directement à 50 %, il n'y a pas de transition de 0 à 50 %

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

La fenêtre de propriété d'un modèle 3D affiche dorénavant le chemin d'enregistrement de ce dernier

L'entête de la fenêtre de dialogue de propriété d'un modèle 3D affiche dorénavant le chemin de stockage du fichier 3dm correspondant.



La chute des feuilles s'adapte à la saison :

Dans l'élément de paysage => Flora => Autres => 'Flying Leaves' (chute de feuilles) avec un rayon d'action de 50 m, des changements ont été apportés à la forme et à la couleur des feuilles en fonction des saisons.

Les feuilles auront des couleurs appropriées à la saison (printemps, été et automne) et en hiver seront remplacées par des flocons de neige. Cette fonctionnalité ajoute une touche de réalisme supplémentaire.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



– printemps –



– été –

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



-- automne --

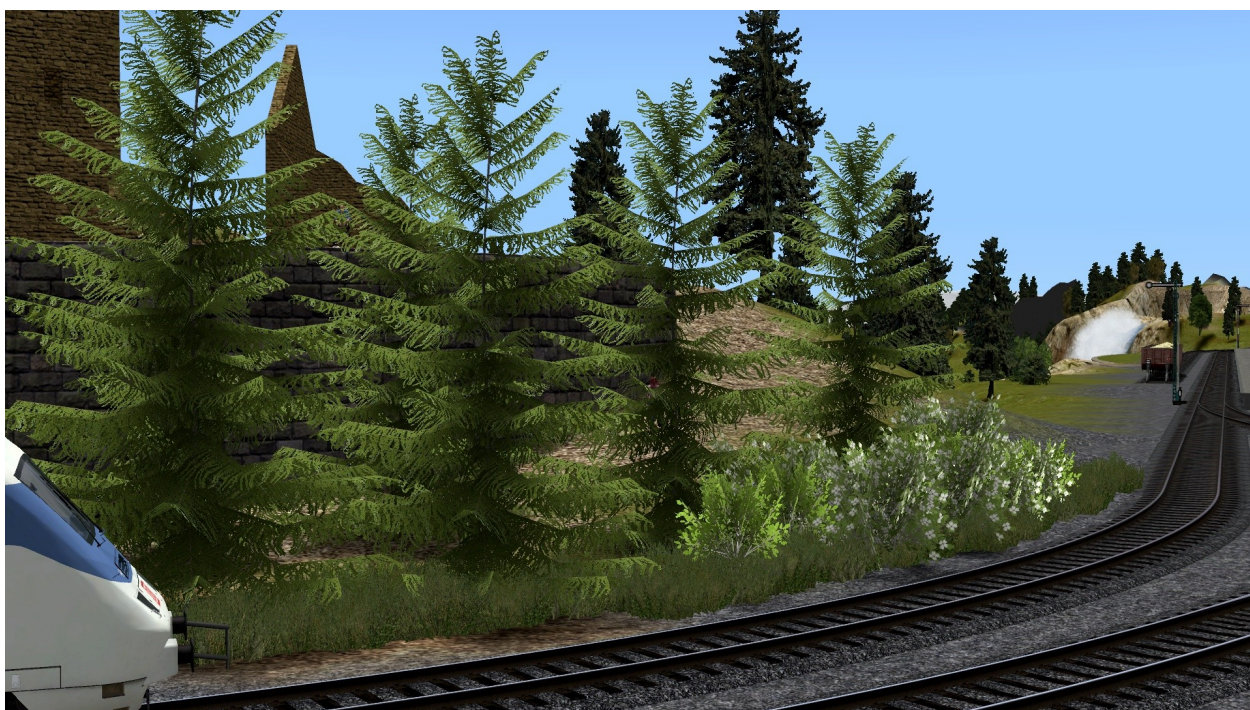


-- hiver --

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Augmentation du caractère aléatoire des effets du déplacement d'air sur la végétation lors du passage des trains.

Les passages de train génèrent un déplacement d'air qui influe sur le mouvement de la végétation environnante.



Afin d'accroître encore davantage le réalisme obtenu jusqu'à présent, il a été décidé d'augmenter le caractère aléatoire de ces effets de déplacement d'air.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Allumage et extinction de l'éclairage ajustée aux heures de lever et coucher du soleil.

Un autre point pour une meilleure représentation des saisons dans EEP est l'activation adaptée du lever et du coucher du soleil. (Plus tard en été, plus tôt en hiver).



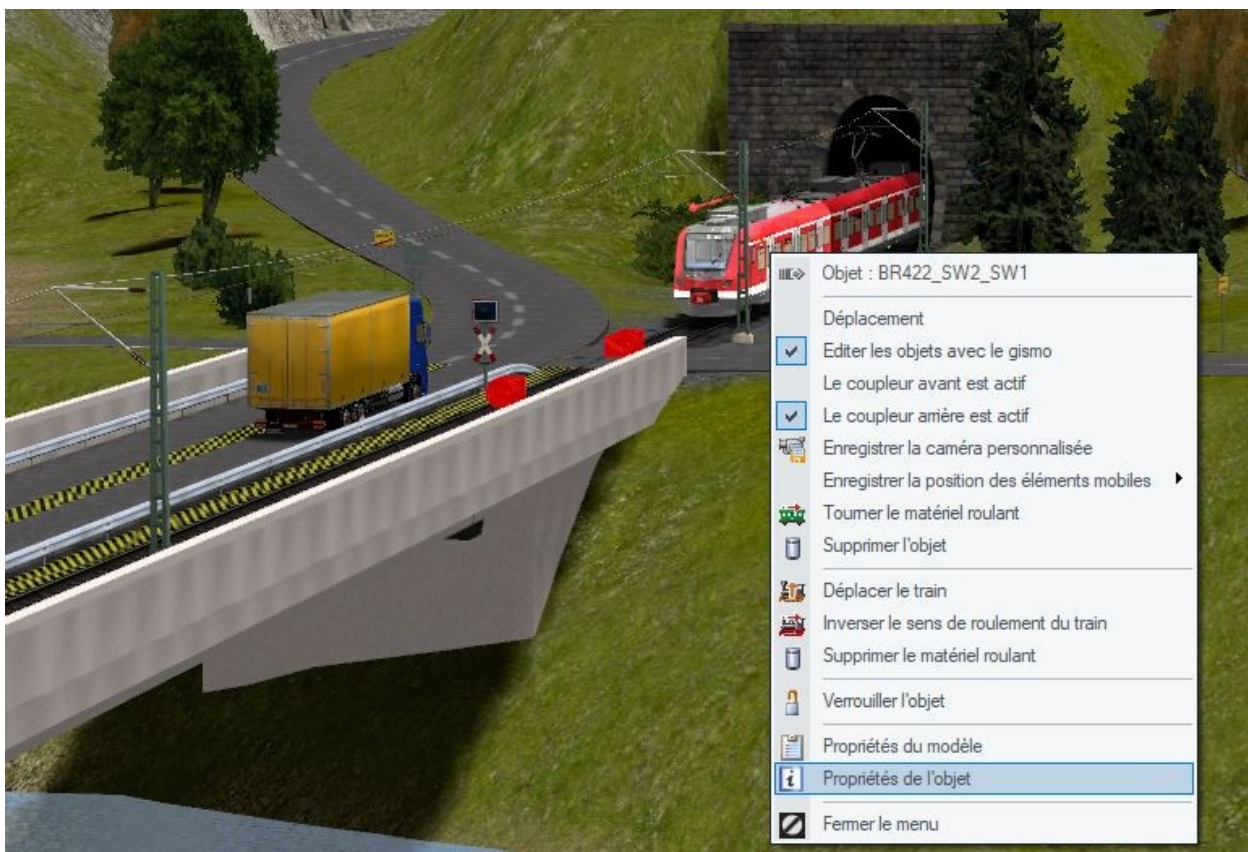
Menu pour le contrôle des effets visuels et ajout de balises de texte.

Le plug-in 2 pour EEP 17.2 met à votre disposition un nouveau menu vous permettant d'activer ou non la fumée, les ombres et l'effet SSAO pour tous les matériels roulants aussi bien en mode 2D qu'en mode 3D. Vous pouvez également ajouter un tag-texte (texte de balise) de maximum 1024 caractères à chaque matériel roulant.

Voici comment procéder :

En mode 3D, sélectionnez le matériel roulant puis d'un clic droit faites apparaître le menu contextuel pour enfin ouvrir la boîte de dialogue propriétés de l'objet.

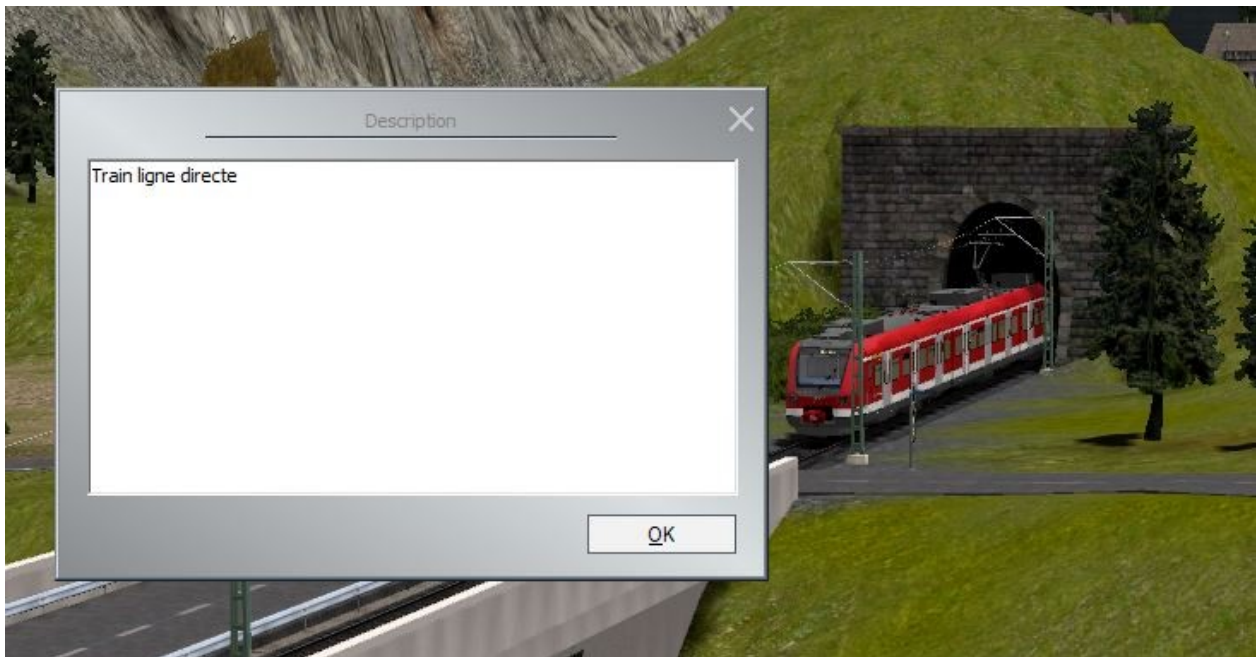
Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



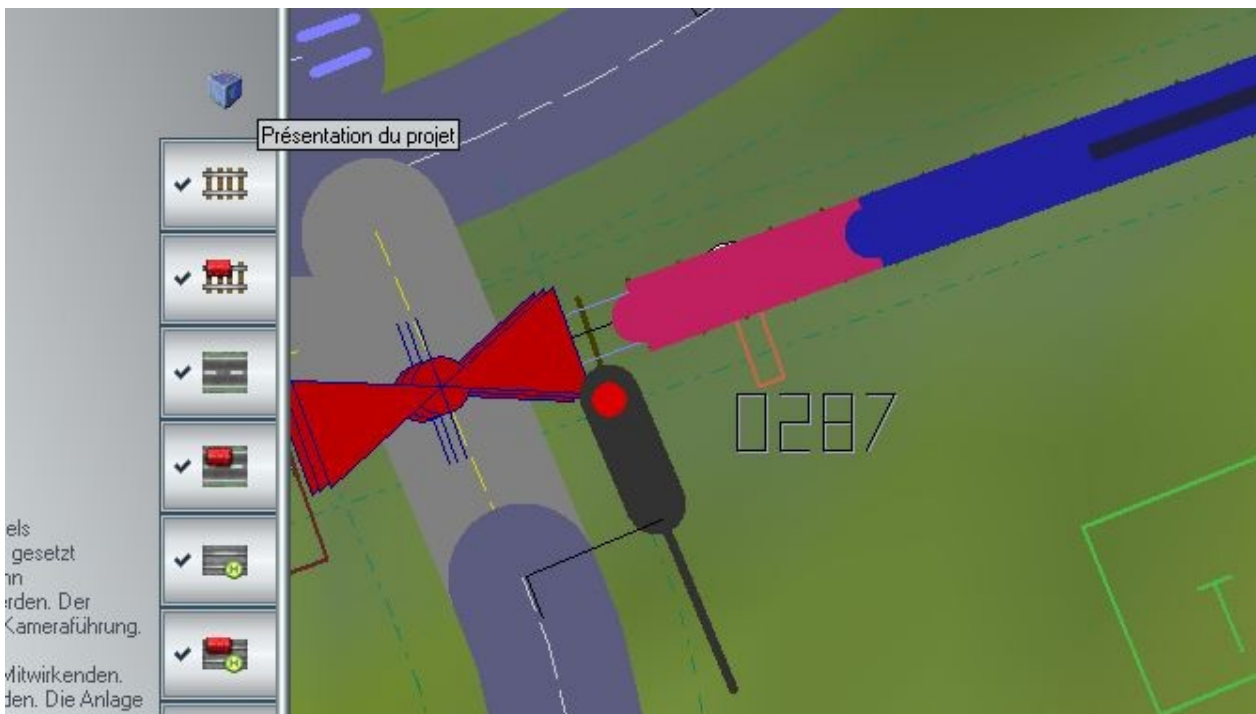
En cliquant sur « Tag-texte » une nouvelle fenêtre s'ouvre dans laquelle il vous est possible de définir une balise spécifique au matériel roulant sélectionné.

Cette balise peut par la suite être interrogée avec la fonction Lua `EEPRollingstockGetTagText(« Nom »)`

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



En mode 2D il vous est possible de faire apparaître le même menu. Il vous faut pour cela vous assurer dans un premier temps que l'onglet « Présentation du projet » soit sélectionné puis à l'aide d'un clic droit sur le matériel roulant, faire apparaître le menu contextuel pour lancer la boîte de dialogue « propriétés de l'objet ».



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Gestion dynamique du son en fonction de la position de la caméra.

Cette nouvelle fonctionnalité a vu le jour suite à la demande des utilisateurs, lesquels souhaitaient que le son des métros circulant sous la surface de leur installation soit audible.

Avec le Plug-in 2 d'EEP 17.2, si la caméra active est positionnée sous la surface de l'installation, seul le son des matériels roulants sous la surface sera audible. A l'inverse, si la caméra active se trouve en surface, seul le son des matériels roulants en surface sera audible.



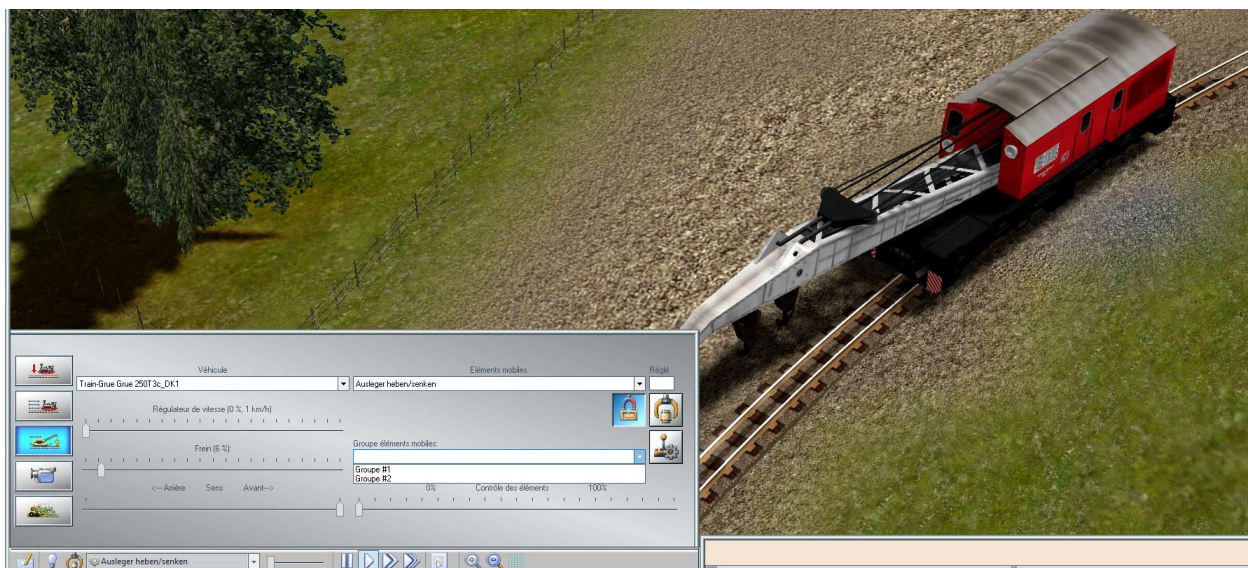
Mémorisation du réglage des axes du véhicule même après suppression.

EEP17 permet de stocker le réglage des divers axes composant un matériel roulant directement dans un groupe d'axes appelé groupe d'éléments mobiles.

Les réglages contenus dans ces groupes d'éléments mobiles n'étaient toutefois pas sauvegardés lorsque le matériel roulant auxquels ils étaient rattachés venait à être supprimé de l'installation.

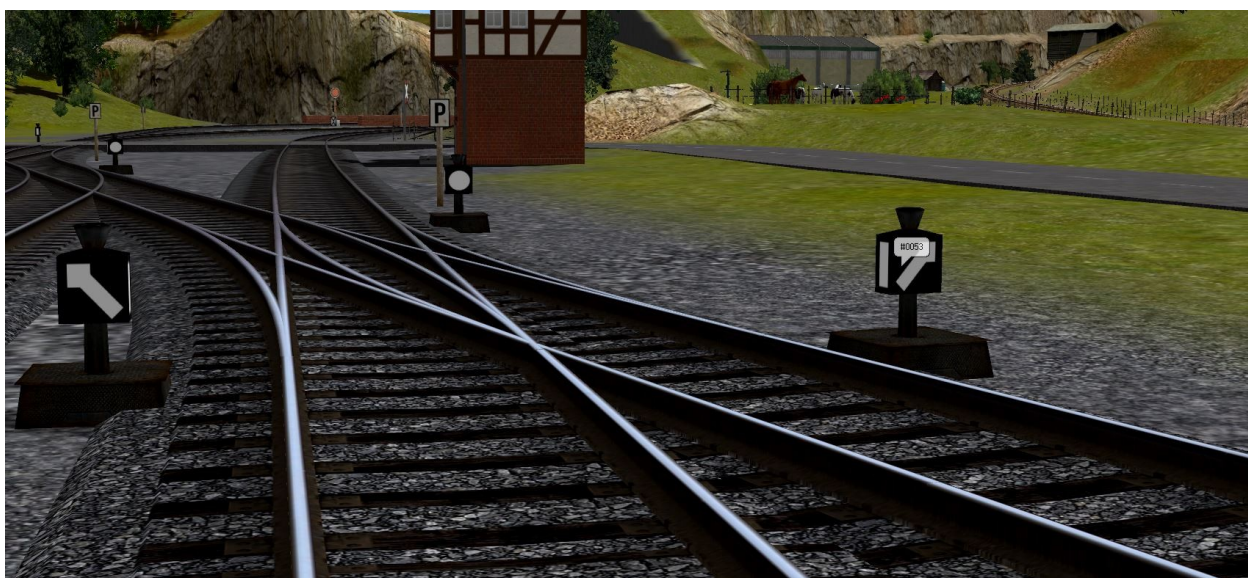
Dorénavant le fait d'annuler la suppression du matériel roulant à l'aide de la fonction « Undo » (la flèche défaire l'action) permettra de récupérer le matériel roulant ainsi que les divers réglages qui étaient sauvegardés dans les groupes d'éléments mobiles.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



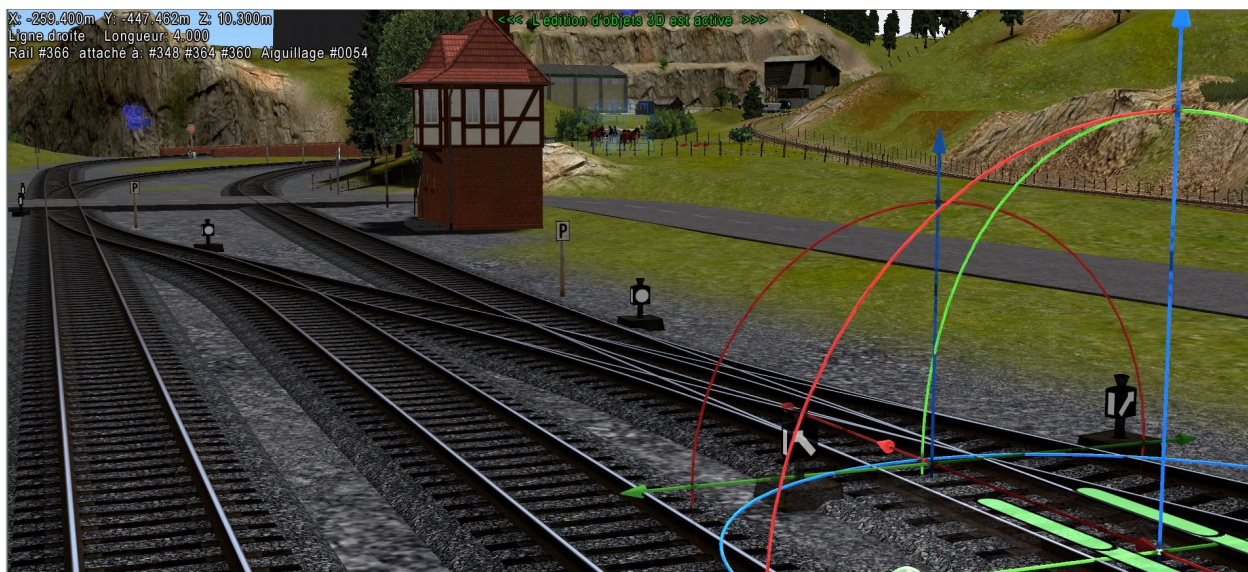
Affichage des numéros des signalisations et aiguillages à l'aide d'une combinaison de touches

Lorsque vous cliquez sur une signalisation ou un aiguillage en maintenant la touche gauche de la souris et la touche ALT droite [ALTGR] enfoncées, la signalisation ou l'aiguillage affiche son numéro respectif, ici ID=0053. (en mode jeu). Ceci s'avère extrêmement utile lorsque l'on désire changer la position de l'aiguillage ou de la signalisation en utilisant le raccourci [Alt GR + ID]



Cette fonctionnalité est également disponible lorsque la fenêtre de contrôle est active (mode édition 3D) et que vous cliquez sur la signalisation ou l'aiguillage. En plus du numéro, des informations supplémentaires telles que les valeurs x, y et z, l'ID de la voie sur laquelle se trouve l'aiguillage ou la signalisation, le décalage par rapport au début de la voie et le numéro de la signalisation sont également affichées. Cela permet une identification et un suivi plus précis des signalisations et des aiguillages dans l'environnement virtuel.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



Les rails quant à elles indiquent leur emplacement, leur type et longueur mais également les ID des rails connectés.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Nouvelle fonctionnalité de sélection multiple des blocs en mode 2D avec la combinaison de touches CTRL + A

Dorénavant, une nouvelle fonctionnalité est disponible en mode 2D pour sélectionner plus aisément des blocs afin de les modifier ultérieurement (enregistrer, copier, supprimer, déplacer). La fonctionnalité CTRL + A, connue dans Windows pour sélectionner tout, peut désormais être utilisée dans EEP et permet de sélectionner tous les éléments d'une même catégorie affichés dans la fenêtre 2D actuelle. Cette sélection est toutefois limitée à 1000 objets. En cas de dépassement, un message d'erreur apparaîtra, et il sera nécessaire de réduire la taille de la fenêtre 2D en conséquence.

Cette fonctionnalité facilite la gestion et la manipulation de plusieurs blocs en une seule opération dans l'environnement virtuel.

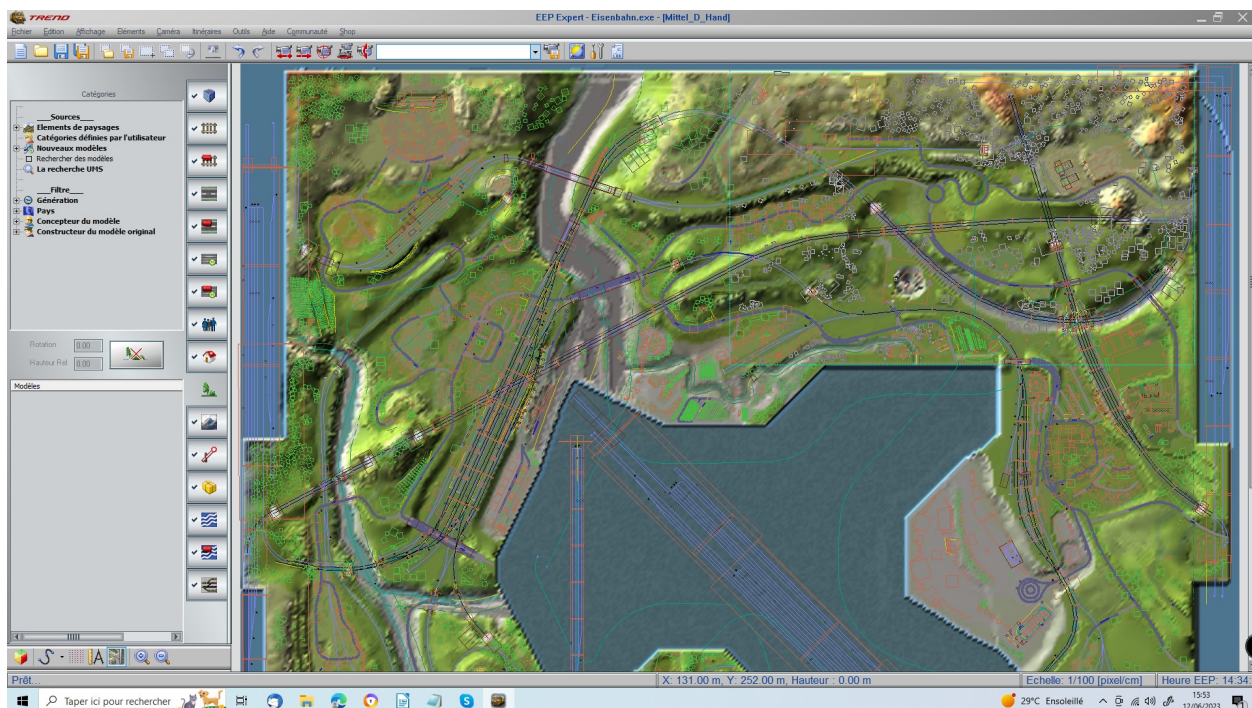


Dans l'exemple ci-dessus nous avons activé l'éditeur des éléments de paysage et avons ainsi sélectionné tous les modèles correspondants sur la portion affichée.

Un simple Ctrl + A à suffit. Il ne reste plus qu'à sauvegarder le bloc ou à le déplacer, à le dupliquer, à le supprimer ...

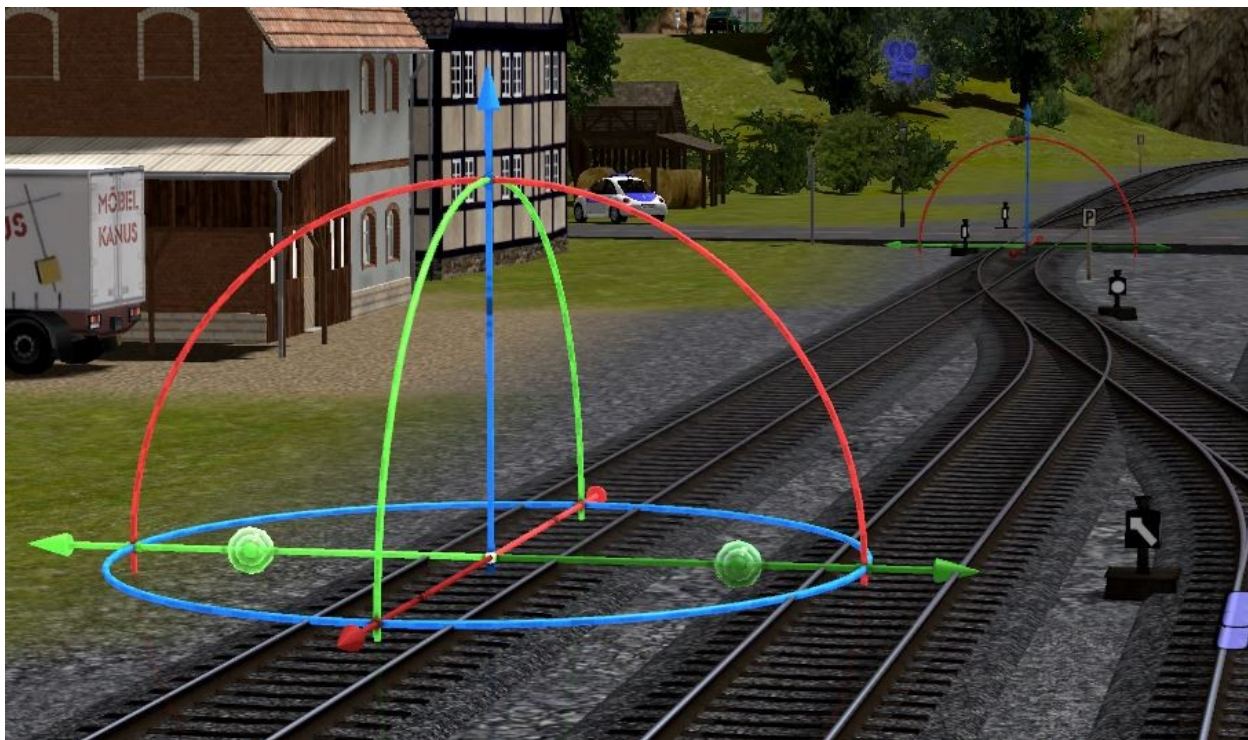
Ceci est également envisageable pour sauvegarder des tracés de route, de chemin de fer etc. Il vous suffit d'activer l'éditeur correspondant.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



En dézoomant, nous apercevons les éléments sélectionnés lesquels se différencient par une autre coloration.

Amélioration de la distinction du Gizmo à l'extrémité des voies



Cette fonctionnalité, qui fait suite à la demande des utilisateurs, permet de mieux différencier le Gizmo de début de spline avec celui se trouvant à la fin de ce même spline.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Avec le Plug-in 2 d'EEP 17.2, le Gizmo à l'extrémité du spline a été réduit en taille et sa couleur a été légèrement assombrie. Cela permet une meilleure visualisation et distinction des points de départ et d'arrivée des splines en mode édition.

Couleurs individualisées afin de différencier les voies invisibles en mode 3D

Pour une meilleure distinction visuelle, le Plug-in 2 a introduit une coloration individualisée des splines invisibles afin d'en faciliter l'identification dans l'environnement 3D.



Jaune/noir pour les voies ferrées.
Vert/noir pour les voies routières.
Orangé/noir pour les voies de tramways.
Bleu/noir pour les voies navigables.

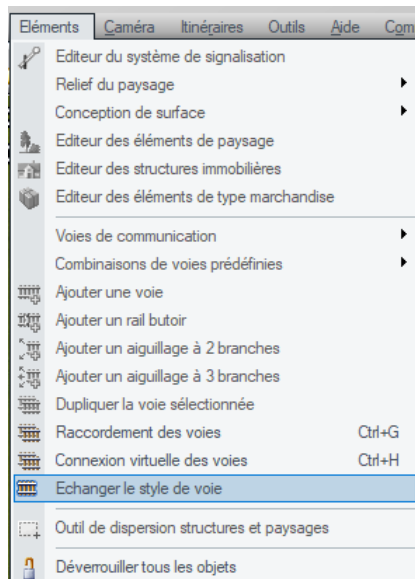
Il est de ce fait plus aisé d'utiliser ces différents splines, tout en évitant de les confondre.

Echange simplifié de voies de même nature depuis l'éditeur 3D.

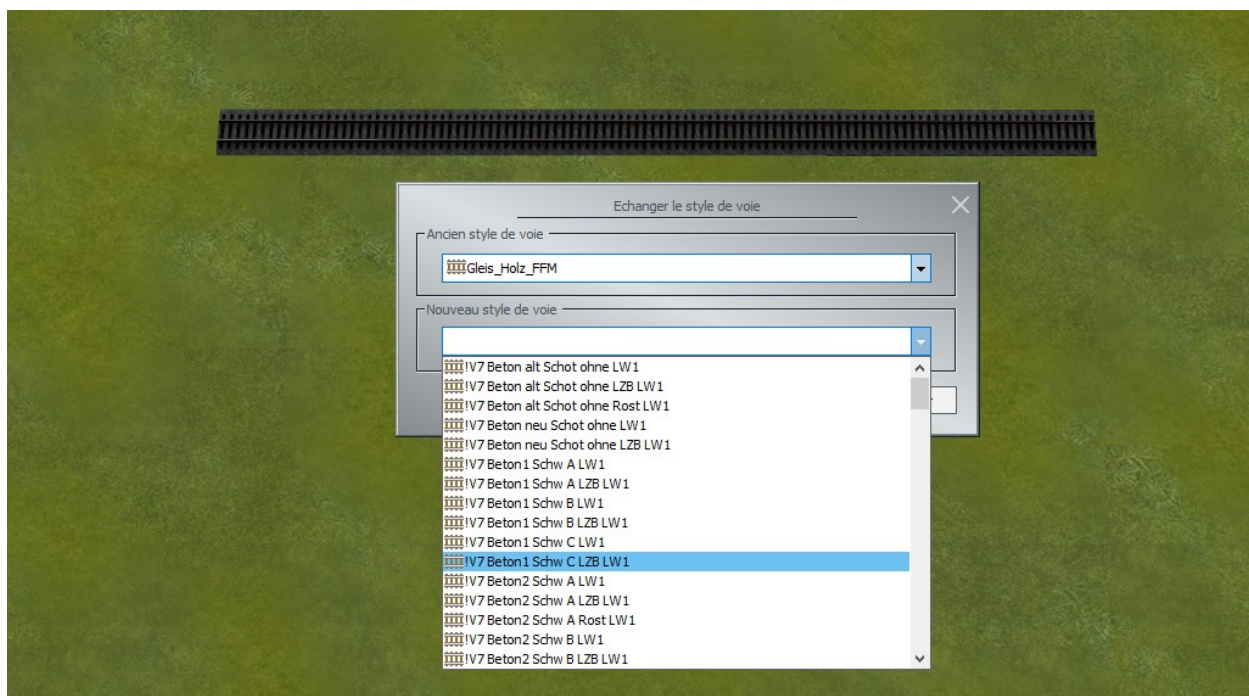
Avec le Plug-in 2 d'EEP 17, l'échange des styles de voies au sein d'un même layer a été encore davantage simplifié. Il suffit désormais de sélectionner la voie à échanger d'un simple clic, puis de se rendre dans le menu "Élément" pour choisir la fonction "Échanger le style de voie".

Le style de la voie sélectionné est alors affichée dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, tandis qu'un menu déroulant liste les autres styles de voies disponibles dans la même catégorie.

Confirmer ensuite votre choix en cliquant sur "échanger".



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



Amélioration de la représentation du verrouillage d'une connexion en fin de voie.

Suite à la demande des utilisateurs, la représentation du verrouillage d'une connexion en fin de voie a été améliorée. Les éléments de verrouillage sont réduits en taille et rendus plus transparents, ce qui permet de mieux distinguer la fin exacte de la voie. Cela facilite l'identification précise des extrémités de voies et améliore la visualisation des connexions verrouillées.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Optimisation des temps de chargement et de sauvegarde dans EEP

Divers éléments du programme ont été optimisés pour améliorer les temps de chargement et de sauvegarde dans EEP. Ces optimisations concernent à la fois l'affichage des modèles en 3D, le fonctionnement en 2D, le traitement du son et d'autres opérations. Cependant, ces améliorations de vitesse dépendent des modèles utilisés, de la taille de l'installation et de la puissance de l'ordinateur. Cela permet une expérience plus fluide et réactive lors de l'utilisation d'EEP, en réduisant les délais d'attente et en augmentant l'efficacité globale du logiciel.

Deux fonctionnalités non documentées auparavant dans EEP.

Il s'agit là de fonctionnalités déjà existantes mais non documentées jusqu'à présent dans EEP et non pas de nouvelles fonctionnalités introduites avec le Plug-in 2 d'EEP 17.

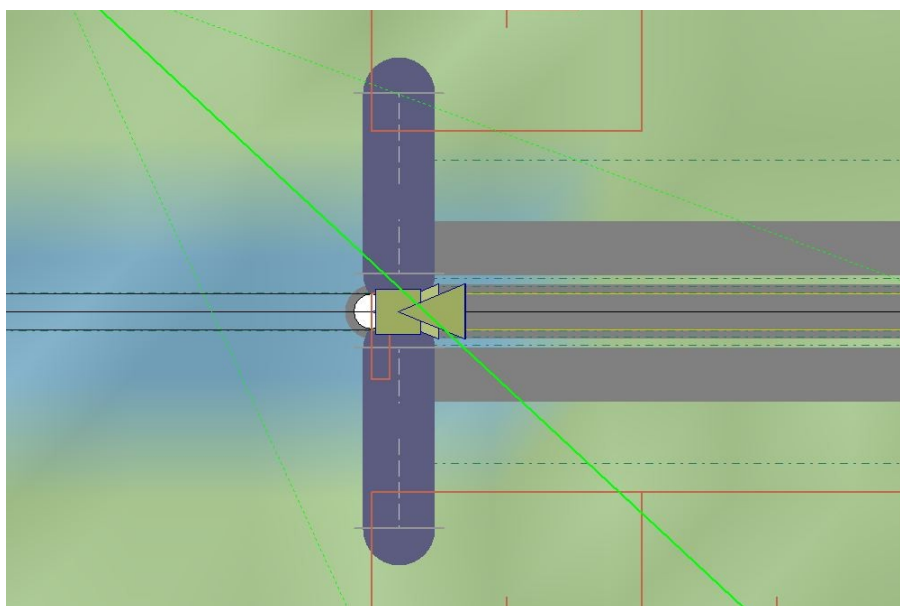
C'est pourquoi nous profitons de ce manuel pour vous les présenter et en expliquer le fonctionnement.

Passage d'un type de voie à un autre à l'aide de dépôts invisibles.

Les deux types de voies de nature différente sont superposées de manière à ce que leur longueur respective soit suffisante pour accueillir le véhicule ou la rame complète. Ainsi les différents éléments constituant l'ensemble roulant ne sont ni comprimés lors de leur entrée ni lors de leur sortie du dépôt.

Les deux dépôts, le dépôt d'entrée et le dépôt de sortie, sont placés côte à côte au même endroit.

Dans EEP, il a été souvent demandé de pouvoir combiner différents types de voies. Cette possibilité existe en utilisant des dépôts invisibles "intercalés".



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



Finalement, le matériel roulant entre dans un des dépôts, et "disparaît" pour un cours instant.

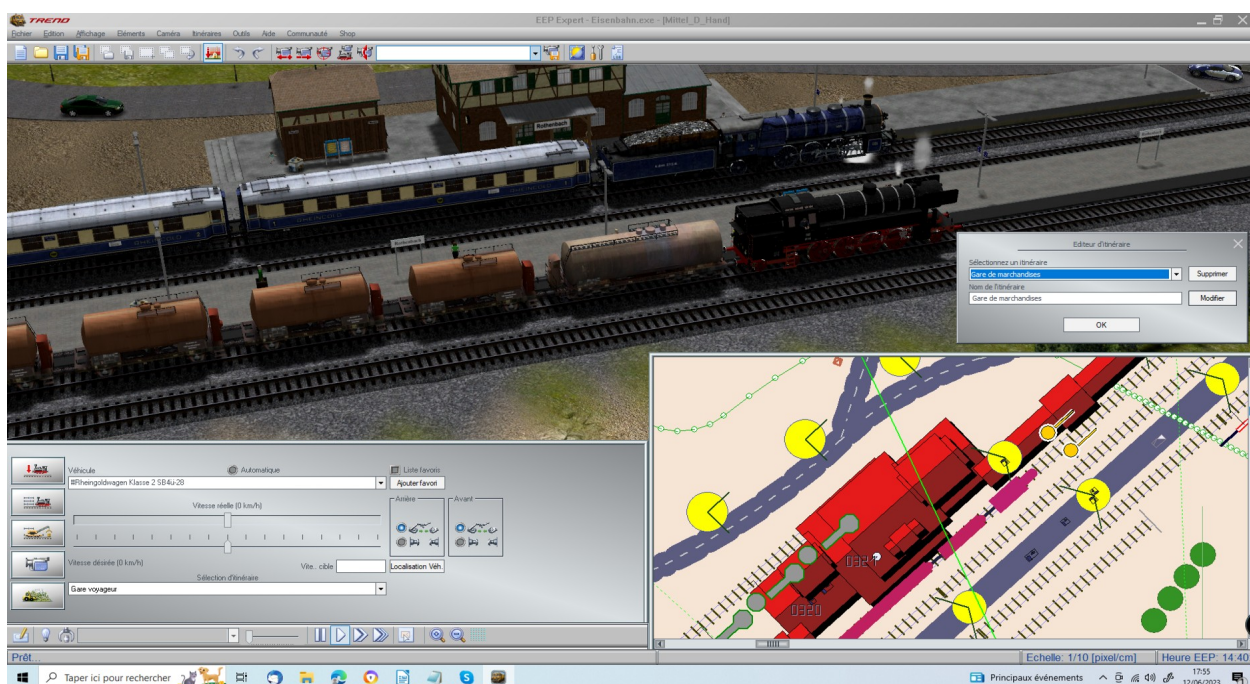


et réapparaît au même endroit en sortant du deuxième dépôt pour continuer son trajet.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Filterer les trains en fonction de la route qui leur est attribuée :

Une autre fonctionnalité jusqu'à présent non documentée est celle permettant de filtrer à l'affichage les trains selon la route qui leur a été attribuée.



Pré requis :

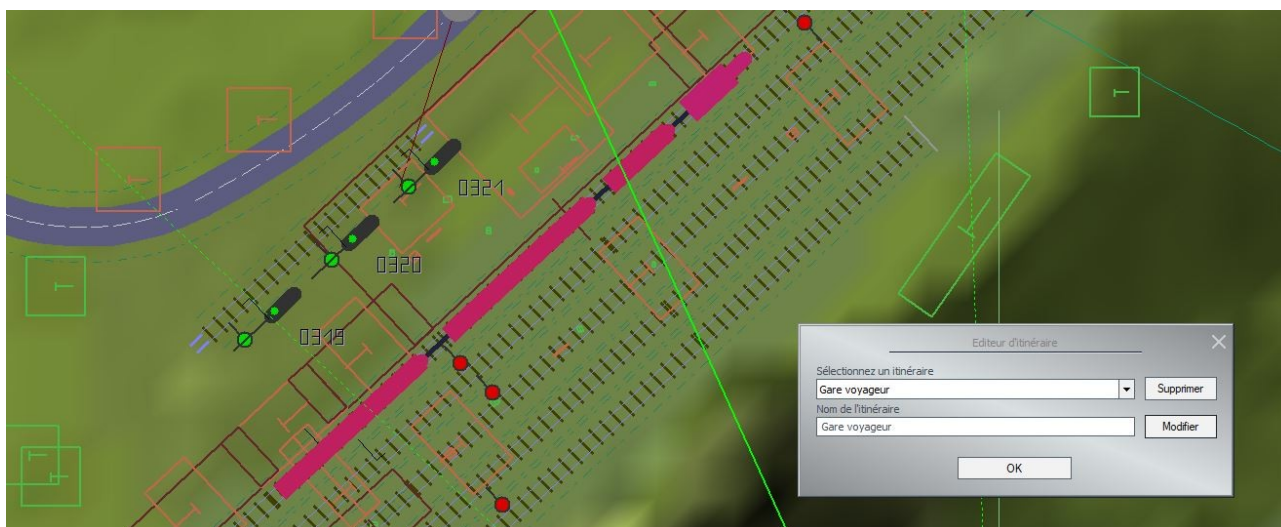
- avoir créé des Itinéraires
(Menu itinéraires => éditeur d'itinéraire, donner un nom puis cliquer sur ajouter)
- attribuer des itinéraires aux trains (ou matériels roulants)
(dans la fenêtre de commande sous la liste déroulante Sélection d'itinéraire)

Mise en application :

Afin de ne voir apparaître dans la fenêtre de radar que les trains s'ayant vu attribué un itinéraire particulier, il vous suffit de vous rendre dans le menu "Itinéraires", de sélectionner l'éditeur d'itinéraire. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre sélectionnez l'itinéraire que vous souhaitez filtrer et valider par OK.

La fenêtre de radar n'affichera que les trains ou matériels roulants dont la destination correspond.

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2



Il est possible d'arriver au même résultat dans le mode édition 2D selon le même procédé.

Lua offre de nouvelles fonctions spécifiques à EEP

Le plug-in 2 pour EEP 17.2 met à votre disponibilité les 12 nouvelles fonctions Lua suivantes :

EEPStructureGetTextureText()		EEPStructureGetTextureText("#Nom_Lua", Emplacement)
Paramètres	deux	
Valeur retour	deux	ok, Text = EEPStructureGetTextureText("#23", 1)
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'une structure immobilière ou d'un élément de paysage.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none">● Le premier argument est le nom Lua de la structure immobilière ou de l'élément de paysage. Ce dernier est indiqué dans la fenêtre propriétés de l'objet et se distingue du nom du modèle de part la présence en entête d'une ID. L'ID précédé du signe # est suffisant pour l'identifier.● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée.● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire.● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée.	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPSignalGetTextureText()		EEPSignalGetTextureText(ID, Emplacement)
Paramètres	deux	ok, Text = EEPSignalGetTextureText(88, 1)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'une signalisation.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID de la signalisation. ● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée. 	

EEPGoodsGetTextureText()		EEPGoodsGetTextureText("#Nom_Lua", Emplacement)
Paramètres	deux	ok, Text = EEPGoodsGetTextureText("#23", 1)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'une cargaison ou d'une marchandise.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le nom Lua de la cargaison ou de la marchandise. Ce dernier est indiqué dans la fenêtre propriétés de l'objet et se distingue du nom du modèle de part la présence en entête d'une ID. L'ID précédé du signe # est suffisant pour l'identifier. ● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée. 	

EEPRailTrackGetTextureText()		EEPRailTrackGetTextureText(ID, Emplacement)
Paramètres	deux	ok, Text = EEPRailTrackGetTextureText(67, 1)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'un rail.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID du morceau de rail. ● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPRoadTrackGetTextureText()		EEPRoadTrackGetTextureText(ID, Emplacement)
Paramètres	deux	ok, Text = EEPRoadTrackGetTextureText(128, 1)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'une route.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID de la portion de route. ● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée. 	

EEPTramTrackGetTextureText()		EEPTramTrackGetTextureText(ID, Emplacement)
Paramètres	deux	ok, Text = EEPTramTrackGetTextureText(213, 1)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'une voie de tramway.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID du morceau de rail de tramway. ● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée. 	

EEPAuxiliaryTrackGetTextureText()		EEPAuxiliaryTrackGetTextureText(ID, Emplacement)
Paramètres	deux	ok, Text = EEPRailTrackGetTextureText(197, 1)
Valeur retour	deux	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Retourne le texte présent sur la surface inscriptible d'un élément de voie de la catégorie «autres».	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est l'ID de l'élément de voie de la catégorie «autres». ● Le second argument est le numéro de la surface inscriptible concernée. ● La première valeur retournée est true lorsque l'exécution de la commande a réussi, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est le texte affichée sur la surface interrogée. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPGetSeason()		EEPGetSeason()
Paramètres	aucun	Saison = EEPGetSeason()
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Renseigne sur la saison active du projet	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument. ● La valeur retournée permet de déterminer la saison active du projet <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = printemps ○ 2 = été ○ 3 = automne ○ 4 = hiver 	

EEPGetCurrentFrame()		EEPGetCurrentFrame()
Paramètres	aucun	FrameNumber = EEPGetCurrentFrame()
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Renvoie la valeur actuelle du nombre d'images (frames) depuis le démarrage de l'installation sans prendre en compte les images (frames) en mode édition ou pause.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument. ● La valeur retournée sous forme de nombre est la valeur actuelle du compteur d'images (de frames) lequel a été lancé au chargement du fichier de projet (.anl3), les images en mode édition et pause n'étant toutefois pas comptabilisées. 	

EEPGetFramesPerSecond()		EEPGetFramesPerSecond()
Paramètres	aucun	FPS = EEPGetFramesPerSecond()
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Renvoie la valeur actuelle de la fréquence d'images actuelle	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument. ● La valeur retournée sous forme de nombre est la fréquence actuelle des images par seconde (FPS) 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPGetCurrentRenderFrame()		EEPGetCurrentRenderFrame()
Paramètres	aucun	FrameNumber = EEPGetCurrentRenderFrame()
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Renvoie la valeur actuelle du nombre d'images (frames) depuis le démarrage de l'installation en prenant également en compte les images (frames) en mode édition ou pause.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument. ● La valeur retournée sous forme de nombre est la valeur actuelle du compteur d'images (de frames) lequel a été lancé au chargement du fichier de projet (.anl3), et comptabilise également les images en mode édition et pause. 	

EEPGetTimeLapse()		EEPGetTimeLapse()
Paramètres	aucun	Acceleration = EEPGetCurrentRenderFrame()
Valeur retour	une	
Pré-requis	EEP 17.2 - Plug-in 2	
Utilité	Renvoie le facteur d'accélération de l'échelle de temps actuellement défini dans EEP.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● EEP fait appel à cette fonction sans nécessiter le moindre argument. ● La valeur retournée est la valeur d'accélération de l'échelle de temps définie actuellement dans EEP soit x1, x5 ou x10. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

9 autres fonctions Lua ont également été étendue avec l'arrivée du plug-in 2 pour EEP17.2

EEPSetTrainSpeed()		EEPSetTrainSpeed("#Nom", Vitesse[, false true])
Paramètres	Deux ou trois	
Valeur retour	une	EEPSetTrainSpeed("#Train_de_voyageurs", 80) EEPSetTrainSpeed("#Train_de_voyageurs", 80, false) EEPSetTrainSpeed("#Train_de_voyageurs", 80, true)
Pré-requis	EEP 11.0 EEP 17.2 Plug-in 2	
Utilité	Impose une vitesse de circulation à un véhicule.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> Le premier argument est le nom complet du véhicule sous forme d'une chaîne de caractères précédée par #. Dans EEP, est considéré comme un véhicule, tout véhicule qu'il soit attelé ou non tout comme tout ensemble ferroviaire ou routier. Le deuxième argument est la vitesse. Une valeur négative entraîne une circulation en marche arrière. A partir de EEP 17.2 Plug-in 2, un 3e argument optionnel peut être saisi avec true ou false ou 1 ou 0. <ul style="list-style-type: none"> Avec false ou 0 ou inexistant, une nouvelle vitesse de consigne est comme auparavant attribuée en supprimant une éventuelle influence du signal (c.-à-d. qu'un véhicule ou une rame actuellement arrêté par un signal va alors démarrer). Avec true ou 1, une vitesse "de croisière" est attribuée au véhicule ou une rame, toutefois l'influence d'un éventuel signal est maintenu (c'est-à-dire qu'un véhicule ou une rame actuellement retenu par un signal restera arrêté). La valeur retournée est soit true lorsque l'ensemble ferroviaire concerné existe, ou false dans le cas contraire. 	

EEPGetTrainSpeed()		EEPGetTrainSpeed("#Nom"[, false true])
Paramètres	Un ou deux	
Valeur retour	deux	ok, Vitesse = EEPGetTrainSpeed("#Zug Rheingold", false) if ok then print("Le train va à ", Vitesse) else print("le train n'existe pas") end
Pré-requis	EEP 11.0 EEP 17.2 Plug-in 2	
Utilité	Renseigne sur la vitesse actuelle d'un véhicule (par ex. un train)	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> L'argument est le nom complet véhicule sous forme d'une chaîne de caractères précédée par #. Dans EEP, est considéré comme un véhicule, tout véhicule qu'il soit attelé ou non tout comme tout ensemble ferroviaire ou routier. A partir de EEP 17.2 Plug-in 2, un 2e argument optionnel peut être saisi avec true ou false ou 1 ou 0. <ul style="list-style-type: none"> Avec false ou 0 ou inexistant, la vitesse actuelle est comme auparavant retournée. Avec true ou 1, la vitesse "de croisière" est retournée et ce même si le véhicule ou la rame se trouve à l'arrêt devant un signal. La première valeur retournée est soit true lorsque l'ensemble ferroviaire concerné existe, soit false dans le cas contraire. La seconde valeur retournée est la vitesse de circulation. Veuillez noter qu'après avoir imposé une vitesse avec EEPSetTrainSpeed(), il vous faudra patienter jusqu'au prochain cycle EEPMain() avant d'obtenir la nouvelle valeur à l'aide de EEPGetTrainSpeed() 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPSetTrainAxis()		EEPSetTrainAxis("#Nom", "Axe", Position [, false true])
Paramètres	Trois ou quatre	
Valeur retour	une	EEPSetTrainAxis("#Wagon_grue", "monter/descendre la flèche", 100, true)
Pré-requis	EEP 11.2 plug-in 2 EEP 17.2 plug-in 2	
Utilité	Déplace sur un véhicule un axe spécifique	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le nom complet du véhicule sous forme de chaîne de caractères précédée par #. Dans EEP, est considéré comme un véhicule, tout véhicule qu'il soit attelé ou non tout comme tout ensemble ferroviaire ou routier. ● Le second argument est le nom de l'axe sous forme de chaîne de caractères. ● Le troisième argument est la position dans laquelle doit se mouvoir l'axe ● A partir de EEP 17.2 Plug-in 2, un 4e argument optionnel peut être saisi avec true ou false <ul style="list-style-type: none"> ○ Avec true le second argument sert de filtre pour tous les noms d'axe commençant par le mot filtrant entré. Si, par exemple, "Couvercle de boîte" est entré comme 2e paramètre, la fonction place les axes "Couvercle de boîte 1", " Couvercle de boîte 2", " Couvercle de boîte 3", etc. (s'ils existent) à la position définie par le 3e paramètre. ○ Avec false ou lorsque le 4ème paramètre n'existe pas, le nom de l'axe entrée en tant que 2ème paramètre doit être renseigné intégralement. ● La valeur retournée est true lorsque l'ensemble ferroviaire ou routier ainsi que l'axe désignés existent et false dans le cas contraire. 	

EEPRollingstockSetAxis()		EEPRollingstockSetAxis("Nom", "Axe", Position [, true false])
Paramètres	Trois ou quatre	
Valeur retour	une	Nom = "pont de grue à charbon 1" Axe = "Rotation à gauche"
Pré-requis	EEP 11.0 EEP 17.2 Plug-in 2	EEPRollingstockSetAxis(Nom, Axe, 50, true)
Utilité	Déplace l'axe du matériel roulant concerné dans la position souhaitée	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● Le premier argument est le nom complet du matériel roulant sous forme de chaîne de caractères ● Le second argument est le nom de l'axe à mouvoir sous forme de chaîne de caractères. ● Le troisième argument est la position finale de l'axe ● A compter de EEP 17.2 Plug-in 2, un 4e argument optionnel peut être saisi avec true ou false <ul style="list-style-type: none"> ○ Avec true le second argument sert de filtre pour tous les noms d'axe commençant par le mot filtrant entré. Si, par exemple, "gauche" est entré comme 2e paramètre, la fonction place les axes "Rotation à gauche", " Déplacement à gauche", etc. (s'ils existent) à la position définie par le 3e paramètre. ○ Avec false ou lorsque le 4ème paramètre n'existe pas, le nom de l'axe entrée en tant que 2ème paramètre doit être renseigné intégralement. ● La valeur retournée est soit true, lorsque le matériel roulant et l'axe existent, soit false lorsqu'un des deux manque. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPIsRailTrackReserved()		EEPIsRailTrackReserved(ID [,true Nombre])
Paramètres	un ou deux	EEPRegisterRailTrack(12)
Valeur retour	deux ou trois	ok, Occupe = EEPIsRailTrackReserved(12) print(Occupe)
Pré-requis	EEP 11.3 plug-in 3 EEP 13.2 plug-in 2 EEP 17.2 plug-in 2	ok, Occupe, Nom = EEPIsRailTrackReserved(12, true) ok, Occupe, Nom = EEPIsRailTrackReserved(12, 2) if Occupe == true then print("la voie 12 est occupée par ", Nom) else print("la voie 12 est libre") end
Utilité	Renseigne sur l'occupation d'une voie ferrée	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est l'ID de la voie ferrée dont on veut connaître le statut d'occupation. ● Depuis EEP 13.2 plug-in 2 un second argument facultatif «true» permet d'obtenir le nom du train en guise de troisième élément retourné par la commande. Depuis EEP 17.2 plug-in 2 une valeur peut être entrée en lieu et place du second argument facultatif, afin que la fonction renvoie le nom du train qui occupe la voie à cette position précise. ● La première valeur retournée est true lorsque la voie ferrée à interroger existe et est enregistrée, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est true lorsque la voie ferrée est occupée, false dans le cas contraire. ● La troisième valeur (optionnelle) retournée est le nom du train qui occupe la voie ferrée à la première position (si la valeur du second argument est true ou 1) ou à la Xème position définie par la valeur entrée comme second argument. Toutefois si la valeur entrée comme deuxième argument est supérieure au nombre de trains occupants la voie, la troisième valeur retournée sera une chaîne de caractères vide. <p>ATTENTION : La troisième valeur retournée est correcte tant que les trains ne sont pas en mouvement ! Si les véhicules se déplacent, l'interpréteur Lua peut renvoyer des noms erronés, car la liste des noms change à une vitesse par exemple de 60 fps, alors que Lua s'exécute de manière asynchrone dans un autre thread (CPU) afin de ne pas ralentir EEP.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avant toute demande d'occupation, la voie ferrée se doit d'être enregistrée. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPIsRoadTrackReserved()		EEPIsRoadTrackReserved(ID [,true Nombre])
Paramètres	un ou deux	EEPRegisterRoadTrack(211)
Valeur retour	deux ou trois	ok, Occupe= EEPIsRoadTrackReserved(211)
Pré-requis	EEP 11.3 plug-in 3 EEP 13.2 plug-in 2 EEP 17.2 plug-in 2	ok, Occupe, Nom = EEPIsRoadTrackReserved(211, true) ok, Occupe, Nom = EEPIsRoadTrackReserved(211, 2) if Occupe == true then print("la voie 211 est occupée par ", Nom) else print("la voie 211 est libre") end
Utilité	Renseigne sur l'occupation d'une voie de circulation.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est l'ID de la route dont on veut connaître le statut d'occupation. ● Depuis EEP 13.2 plug-in 2 un second argument facultatif «true» permet d'obtenir le nom de l'ensemble routier en guise de troisième élément retourné par la commande. Depuis EEP 17.2 plug-in 2 une valeur peut être entrée en lieu et place du second argument facultatif, afin que la fonction renvoie le nom du véhicule qui occupe la voie à cette position précise. ● La première valeur retournée est true lorsque la route à interroger existe et est enregistrée, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est true lorsque la route est occupée, false dans le cas contraire. ● La troisième valeur (optionnelle) retournée est le nom du véhicule ou de l'ensemble routier qui occupe la route à la première position (si la valeur du second argument est true ou 1) ou à la Xème position définie par la valeur entrée comme second argument. Toutefois si la valeur entrée comme deuxième argument est supérieure au nombre de véhicules occupants la route, la troisième valeur retournée sera une chaîne de caractères vide. <p>ATTENTION : La troisième valeur retournée est correcte tant que les véhicules ne sont pas en mouvement ! Si les véhicules se déplacent, l'interpréteur Lua peut renvoyer des noms erronés, car la liste des noms change à une vitesse par exemple de 60 fps, alors que Lua s'exécute de manière asynchrone dans un autre thread (CPU) afin de ne pas ralentir EEP.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avant toute demande d'occupation, la route se doit d'être enregistrée. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPIsTramTrackReserved()		EEPIsTramTrackReserved(ID, true Nombre)
Paramètres	un ou deux	EEPRegisterTramTrack(187)
Valeur retour	deux ou trois	ok, Occupe = EEPIsTramTrackReserved(187) ok, Occupe Nom = EEPIsTramTrackReserved(187, true) ok, Occupe Nom = EEPIsTramTrackReserved(187, 2)
Pré-requis	EEP 11.3 plug-in 3 EEP 13.2 plug-in 2 EEP 17.2 plug-in 2	if Occupe == true then print("la voie de tramway 187 est occupée par ", Nom) else print("la voie de tramway 187 est libre") end
Utilité	Renseigne sur l'occupation d'une voie de tramway.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est l'ID de la voie de tramway dont on veut connaître le statut d'occupation. ● Depuis EEP 13.2 plug-in 2 un second argument facultatif «true» permet d'obtenir le nom du tram en guise de troisième élément retourné par la commande. Depuis EEP 17.2 plug-in 2 une valeur peut être entrée en lieu et place du second argument facultatif, afin que la fonction renvoie le nom du tramway qui occupe la voie à cette position précise. ● La première valeur retournée est true lorsque la voie de tramway à interroger existe et est enregistrée, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est true lorsque la voie de tramway est occupée, false dans le cas contraire. ● La troisième valeur (optionnelle) retournée est le nom du tramway qui occupe la voie à la première position (si la valeur du second argument est true ou 1) ou à la Xème position définie par la valeur entrée comme second argument. Toutefois si la valeur entrée comme deuxième argument est supérieure au nombre de tramways occupants la voie, la troisième valeur retournée sera une chaîne de caractères vide. ATTENTION : La troisième valeur retournée est correcte tant que les tramways ne sont pas en mouvement ! Si les tramways se déplacent, l'interpréteur Lua peut renvoyer des noms erronés, car la liste des noms change à une vitesse par exemple de 60 fps, alors que Lua s'exécute de manière asynchrone dans un autre thread (CPU) afin de ne pas ralentir EEP. ● Avant toute demande d'occupation, la voie de tramway se doit d'être enregistrée. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPIsAuxiliaryTrackReserved()		EEPIsAuxiliaryTrackReserved(ID, true Nombre)
Paramètres	un ou deux	EEPIRegisterAuxiliaryTrack(321)
Valeur retour	deux ou trois	ok, Occupe = EEPIsAuxiliaryTrackReserved(321)
Pré-requis	EEP 11.3 plug-in 3 EEP 13.2 plug-in 2 EEP 17.2 plug-in 2	ok, Occupe, Nom = EEPIsAuxiliaryTrackReserved(321, true) ok, Occupe, Nom = EEPIsAuxiliaryTrackReserved(321, 2) if Occupe == true then print("la voie 321 est occupée par ", Nom) else print("la voie 321 est libre") end
Utilité	Renseigne sur l'occupation d'une voie de circulation appartenant à la catégorie divers.	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est l'ID de la voie de circulation dont on veut connaître le statut d'occupation. ● Depuis EEP 13.2 plug-in 2 un second argument facultatif «true» permet d'obtenir le nom du véhicule en guise de troisième élément retourné par la commande. Depuis EEP 17.2 plug-in 2 une valeur peut être entrée en lieu et place du second argument facultatif, afin que la fonction renvoie le nom du véhicule qui occupe la voie à cette position précise. ● La première valeur retournée est true lorsque la voie de circulation à interroger existe et est enregistrée, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est true lorsque la voie de circulation est occupée, false dans le cas contraire. ● La troisième valeur (optionnelle) retournée est le nom du véhicule qui occupe la voie à la première position (si la valeur du second argument est true ou 1) ou à la Xème position définie par la valeur entrée comme second argument. Toutefois si la valeur entrée comme deuxième argument est supérieure au nombre de véhicules occupants la voie de circulation, la troisième valeur retournée sera une chaîne de caractères vide. <p>ATTENTION : La troisième valeur retournée est correcte tant que les véhicules ne sont pas en mouvement ! Si les véhicules se déplacent, l'interpréteur Lua peut renvoyer des noms erronés, car la liste des noms change à une vitesse par exemple de 60 fps, alors que Lua s'exécute de manière asynchrone dans un autre thread (CPU) afin de ne pas ralentir EEP.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avant toute demande d'occupation, la voie de circulation se doit d'être enregistrée. 	

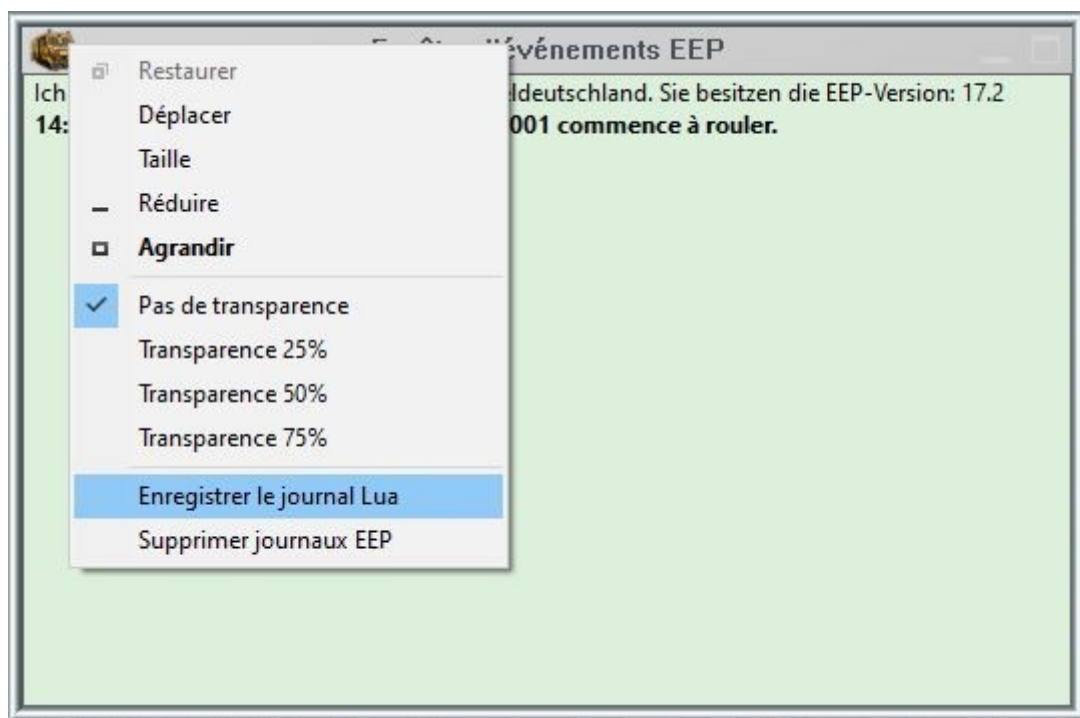
Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

EEPIsControlTrackReserved()		EEPIsControlTrackReserved(ID [,true Nombre])
Paramètres	un ou deux	EEPRegisterControlTrack(333)
Valeur retour	deux ou trois	ok, Occupe = EEPIsControlTrackReserved(333)
Pré-requis	EEP 11.3 plug-in 3 EEP 13.2 plug-in 2 EEP 17.2 plug-in 2	ok, Occupe, Nom = EEPIsControlTrackReserved(333, true) ok, Occupe, Nom = EEPIsControlTrackReserved(333, 2) if Occupe == true then print("la voie 333 est occupée par ", Nom) else print("la voie 333 est libre") end
Utilité	Renseigne sur l'occupation d'un tronçon d'une section de voies guidées	
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> ● L'argument est l'ID du tronçon dont on veut connaître le statut d'occupation. ● Depuis EEP 13.2 plug-in 2 un second argument facultatif «true» permet d'obtenir le nom du véhicule en guise de troisième élément retourné par la commande. Depuis EEP 17.2 plug-in 2 une valeur peut être entrée en lieu et place du second argument facultatif, afin que la fonction renvoie le nom du véhicule qui occupe le tronçon de voies guidées à cette position précise. ● La première valeur retournée est true lorsque le tronçon à interroger existe et est enregistrée, false dans le cas contraire. ● La seconde valeur retournée est true lorsque le tronçon est occupé, false dans le cas contraire. ● La troisième valeur (optionnelle) retournée est le nom du véhicule qui occupe le tronçon à la première position (si la valeur du second argument est true ou 1) ou à la Xème position définie par la valeur entrée comme second argument. Toutefois si la valeur entrée comme deuxième argument est supérieure au nombre de véhicules occupants le tronçon, la troisième valeur retournée sera une chaîne de caractères vide. <p>ATTENTION : La troisième valeur retournée est correcte tant que les véhicules ne sont pas en mouvement ! Si les véhicules se déplacent, l'interpréteur Lua peut renvoyer des noms erronés, car la liste des noms change à une vitesse par exemple de 60 fps, alors que Lua s'exécute de manière asynchrone dans un autre thread (CPU) afin de ne pas ralentir EEP.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avant toute demande d'occupation, le tronçon se doit d'être enregistré. 	

Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

En plus des nouvelles fonctionnalités et des modifications apportées, il y a deux autres changements concernant l'utilisation de Lua :

- Auparavant, lorsque vous fermez l'éditeur de script Lua en cliquant sur la croix "Fermer la fenêtre" en haut à droite de la fenêtre, le script Lua bien qu'inchangé était quand même exécuté une fois. Comme souhaité par les utilisateurs, cela ne se produit plus à compter de EEP 17.2 plug-in2.
- Avec le plug-in 2 pour EEP 17.2, le nombre de lignes visibles dans la fenêtre d'événements a été porté à 1 024 lignes en lieu et place de 500. Cela permet de remonter les éléments survenus sur une plage deux fois plus grande. Il est maintenant également possible de sauvegarder ces événements via le menu présent dans la fenêtre des événements. Il suffit de faire un clic droit avec la souris pour faire apparaître le menu contextuel. Le fichier journal enregistré s'appelle "MonProjet.eep.log" et se trouve dans le même dossier que le fichier "MonProjet.anl3". Ici, "MonProjet" correspond bien sûr au nom sous lequel votre réseau ferroviaire a été enregistrée.



Mode d'emploi du Plug-in 2 pour EEP 17.2

Mot de la fin:

Avec la conception du Plug-in 2 pour EEP 17.2 de nombreux souhaits d'utilisateurs chevronnés de EEP ont été pris en compte. Les nouveautés apportées facilitent tant la conception que la gestion de votre installation.

Les nouvelles fonctionnalités Lua spécifiques à EEP vous permettront une gestion encore plus fine des événements.

Nous souhaitons que ce premier Plug-in pour EEP 17.2 vous procure bien du plaisir.

Votre équipe EEP Trend.