

# Scripting für Knoten-Konfiguration in den BiDiB-Tools

Zubehörknoten können die Fähigkeit haben, kurze Befehlsfolgen zu sog. [Makros](#) zusammenzufassen. Das gibt eine unübertroffene Flexibilität, verschiedenste Anwendungen wie z.B. Signale mit mehreren Begriffen oder Weichen mit geschalteten Herzstücken zu konfigurieren. Der Nachteil der Flexibilität ist eben die Notwendigkeit zur Konfiguration. **Hier helfen Skripte.** Skripte sind kleine Vorlagen (jeweils passend für die Aufgabe), in die man nur noch die benötigten Ports eintragen muß. Das ist vergleichbar mit der Serienbrieffunktion einer Textverarbeitung: der Brief bleibt immer gleich, nur die Anrede und der Namen ändert sich. Und so wie z.B. eine Kündigung vorformuliert ist, so sind Skripte vorformulierte Lösungen für Ansteuerung von Signale, Weichen und Effekten.

Die Konfiguration der Knoten (Nodes) über Skripte im BiDiB-Wizard oder BiDiB-Monitor beschleunigt die Konfiguration eines Knotens erheblich, da die zeitraubende Navigation durch die Menüs entfällt. Durch Skripte lassen sich Problemlösungen anderer Anwender leicht an die eigene Anlage anpassen und auch Standardkonfigurationen schnell auf mehreren Knoten verteilen.

So kann ein BiDiB-Einsteiger durch ein vorgefertigtes Script schnell einen Knoten parametrieren ohne Detailwissen haben zu müssen. Durch ein Script kann z.B. eine OneControl für die Ansteuerung von 8 elektromagnetischen Weichen parametrieret werden. Bei Bedarf kann ein weiteres Script eine Standardkonfiguration für 8 Weichenservos anlegen. Über Skripte lassen sich also viele Knoten schnell mit einer Konfiguration versorgen, es können aber auch inkrementelle Konfigurationen durch das Aufrufen mehrerer Skripte auf einen Knoten durchgeführt werden.

Weiterführende Informationen:

- [Übersicht über die Syntax der Skripte](#)
- [Erläuterung an einem Beispielscript](#)

## Scripte zum Download

Die folgende Skripte enthalten jeweils die nötigen Makroschritte und Definitionen für die angegebene Aufgabe. Die Skripte werden im Wizard geladen (Öffnen des Scriptfensters mit Alt+T). Innerhalb des Scriptes sind jeweils im Kapitel 1 die Einstellungen vorzunehmen.

### Signale allgemein

Signale		
Type	Beschreibung	Script
	dreibegriffig RGB	download noch offen Es werden n Signale mit rot, grün und gelb (für hp2) in einer RGB-LED erzeugt. Vorbildgerechtes Ab- und Aufdimmen.

## Signale DB

Signale DB H/V		
Type	Beschreibung	Script
DB H/V	Licht Ausfahrtsignal	<a href="#">db_hv_lichtausfahrtsignal.zip</a> . (LightControl, Mobalist, NeoControl)
DB H/V	Licht Einfahrtsignal	<a href="#">db_hv_lichteinfahrtsignal.zip</a> (LightControl, Mobalist, NeoControl)
DB H/V	Licht Ausfahrtsignal mit Vorsignal am Mast	<a href="#">db_hv_lichtausfahrtsignal_mit_vorsignal_am_mast.zip</a> Die Dunkeltastung des Vorsignals, wird vom Knoten duchgeführt. (LightControl, Mobalist, NeoControl) <a href="#">Beschreibung</a>
DB H/V	Licht Einfahrtsignal mit Vorsignal am Mast	<a href="#">db_hv_lichteinfahrtsignal_mit_vorsignal_am_mast.zip</a> Die Dunkeltastung des Vorsignals, wird vom Knoten duchgeführt. (LightControl, Mobalist, NeoControl) <a href="#">Beschreibung (Video)</a>
DB H/V	Licht-Sperrsignal	<a href="#">db_hv_lichtsperrsignal.zip</a> (LightControl, Mobalist, NeoControl)
DB H/V	Licht-Vorsignal	<a href="#">db_hv_lichtvorsignal.zip</a> (LightControl, Mobalist, NeoControl)
DB H/V	Licht-Blocksignal	<a href="#">db_hv_lichtblocksignal.zip</a> (LightControl, Mobalist, NeoControl) ( <a href="#">Video</a> )

## Signale ÖBB

Signale ÖBB IV-VI		
Type	Beschreibung	Script
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 2-begriffig	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 2-begriffig mit Vershub	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 3-begriffig 40 km/h	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 3-begriffig 40 km/h mit Vershub	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 3-begriffig 60 km/h	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 3-begriffig 60 km/h mit Vershub	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 4-begriffig	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Hauptsignal 4-begriffig mit Vershub	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Vershubsignal 2-begriffig	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )
ÖBB IV-VI	Vorsignal 4-begriffig	Wird vom Wizard mitgeliefert ( <a href="#">NodeScript-Wizard</a> )

## Weichen

Weichen		
Antrieb	Herzpola	Script
Spule	nein	download noch offen Ansteuerung einer Weiche mit Spulenantrieb, gegenseitige Sicherheitsabschaltung, Pulsdauer 200ms
Servo	ja	noch offen

## Lichteffekte

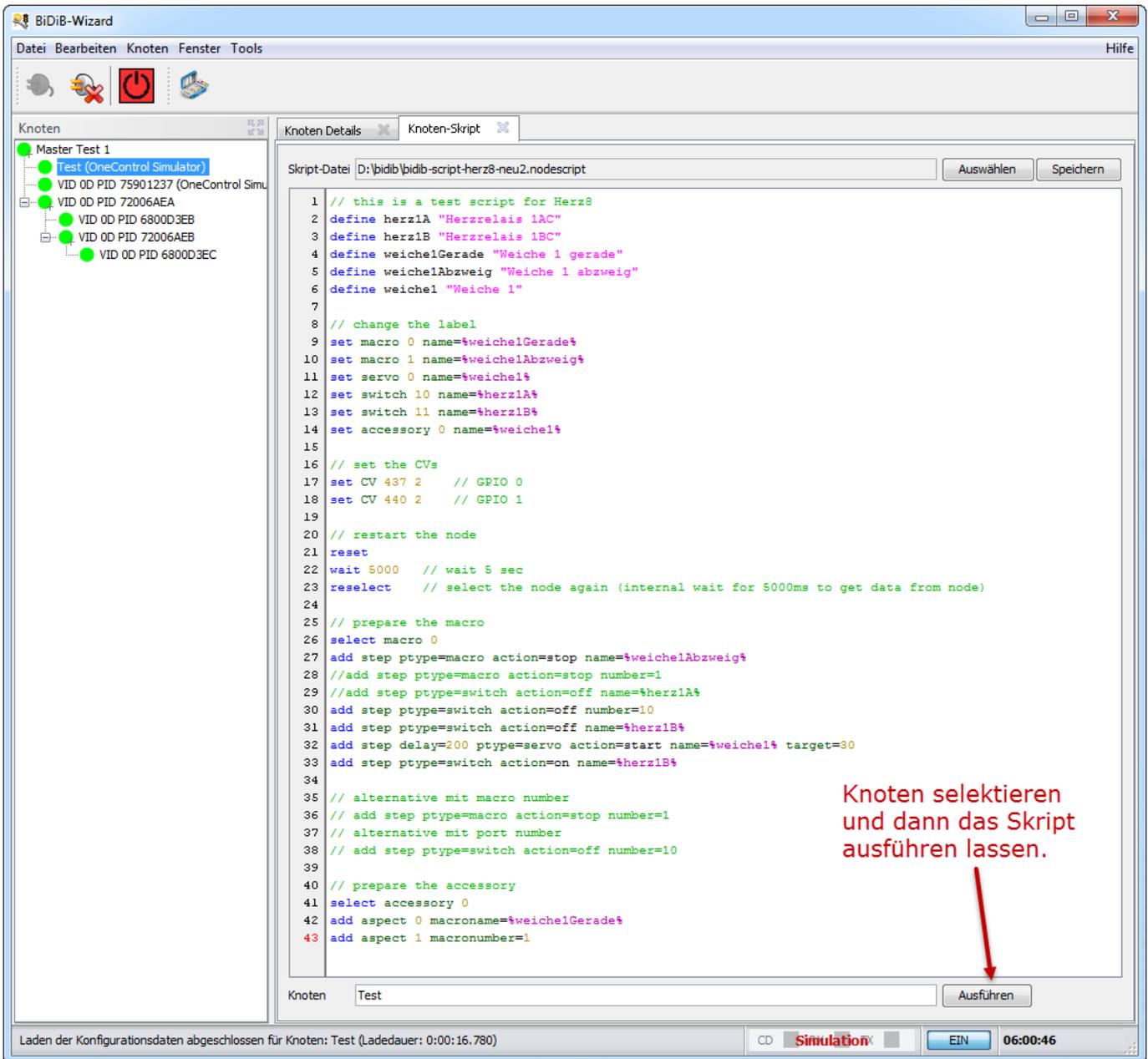
Effekte		
Typ	Hardware	Script
belebtes Haus	Lightports	noch offen
Blitzlicht	Lightports	<a href="#">Fotograf</a> Blitzlicht für Fotograf, Radarfalle, usw. Hier ein <a href="#">Beispiel</a> .
Baustellenbaken	Lightports	<a href="#">Warnbaken</a> Baustellenwarnbaken mit flexibler Anzahl LED's Hier ein <a href="#">Beispiel</a> mit acht LED's.
Baustellenlauflicht	RGB-LEDs	<a href="#">run_light8_rgb.nodescript</a> ein Lichtpunkt läuft durch eine Kette von 8 LEDs
Straßenlampen mit Neonlicht	weiße LEDs	noch offen
TV-Simulation	RGB-LEDs	noch offen
Lagerfeuer	Lightports	<a href="#">Lagerfeuer</a> Lagerfeuereffekt mit flexibler Anzahl an LED's. Hier ein <a href="#">Beispiel</a> mit vier LED's. <i>Das Script nutzt Kommandos der Scriptsprache, die erst ab Wizard 1.9.2768, vom 20.03.17, zur Verfügung stehen.</i>
Baustellen-Warntafel	Lightports	<a href="#">warntafel.nodescript</a> Ansteuerung einer Warntafel mit 5 LEDs, zwei verschiedene Blinkmuster ( <a href="#">Video</a> )

## Script laden und ausführen

Über Tools > NodeScript Editor (alt + T) wird der Editor geöffnet.

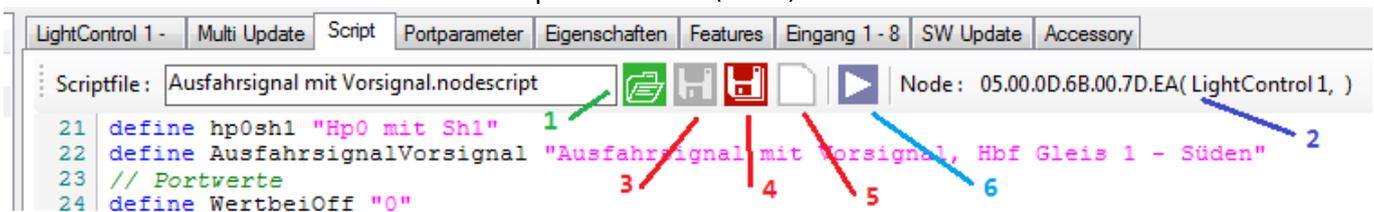
Um das Skript auf den Knoten zu laden muss der Knoten selektiert sein (Doppelklick).

**[Wizard:](#)**



### Monitor:

! Der Monitor unterstützt diese Script-Versionen (noch) nicht. !



ptdatei öffnen.

2. Hier wird der selektierte Knoten angezeigt.

3. Scriptdatei speichern.

4. Scriptdatei unter einem anderen Namen speichern.

5. Neues Script erstellen.

6. Script starten. Alle Macros und Accessories werden permanent gespeichert.

From:

<https://forum.opendcc.de/wiki/> - **BiDiB Wiki**

Permanent link:

<https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=tools:scripting-node-config&rev=1492431638>

Last update: **2017/04/17 14:20**

