

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

Sehr geehrter Kunde, für den Erwerb des Plug-in 1 zu EEP 16.1 möchten wir uns herzlich bei Ihnen bedanken!

*Dieses Plug-in enthält sowohl neue Funktionen, als auch Verbesserungen. Deshalb bitten wir Sie, die nachfolgenden Erläuterungen, insbesondere die **Installationsanweisung**, besonders aufmerksam zu lesen.*

## **Inhaltsverzeichnis:**

Inhaltsverzeichnis .....	1
Installationsanweisungen .....	2
Lieferumfang an Modellen .....	4
Neue Funktionen .....	4
Neue Kurvenform Klothoide.....	4
Der Dialog "Aufstellen von Modellen nach vorgegebenen Regeln" enthält einen zusätzlichen zufälligen Radiusversatz.....	6
Skalieren der Höhenbitmaps in 2D und 3D - jetzt auch bei 16bit Bitmaps möglich .....	6
Das Ausführen von Befehlen bei Kontaktpunkten kann nun zeitgesteuert erlaubt / verboten werden.	8
Kontaktpunkte wirken sich selektiv auf die zu steuernden Objekte aus	
Negationsfilter „ist nicht“ bei allen Kontaktpunkten hinzugefügt.....	8
Gitterversatz und neues Gitter in 3D hinzugefügt. ....	10
Kontaktpunkt für die Kamera für ein bestimmtes Fahrzeug hinzugefügt .....	12
Neue Funktion im 3D-Modus hinzugefügt, um ein Fahrzeug im Zugverband zu wenden .....	13
Kamerazoom bei Druck auf die ^ Taste .....	13
Kamera folgt im Modus „Spaziergänger“ der Geländeform .....	14
Weichen-Schaltfunktion hinzugefügt, die nach dem Überfahren den Zustand der Weiche automatisch in die vorher angegebene Position ändert .....	15
Sperrern der Gleisverbindung am Anfang oder Ende eines Fahrweges hinzugefügt .....	16
Anzeige-Kontaktfiler für Routen im Dialogfeld "Route bearbeiten" im Bearbeitungsmodus hinzugefügt.	
Auswahl der Kontaktpunkte nach "Routen" .....	18
Kompletter Zug im manuellen Modus steuerbar .....	19
Vollständige Entsperrung aller gesperrten Objekte .....	19
Dreißig neue Befehle für Lua-Skripte .....	20
„Magnetische“ Einrastfunktion beim Verladen .....	36
Erweiterung der Funktion „Anlage speichern unter“ .....	38
Schlusswort .....	39

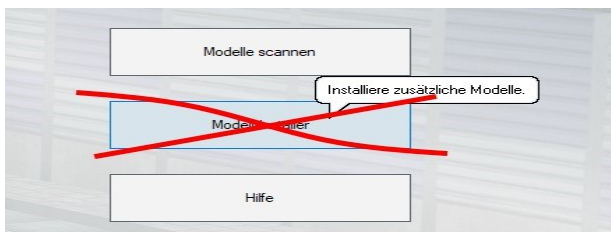
# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Installationsanweisungen

Stellen Sie bitte sicher, dass das Update 1 zu EEP 16 installiert ist. Es bildet die Grundlage für dieses Plug-in. Sie erkennen es an Versionsnummer 16.1 in der unteren linken Ecke des Startbildschirms. Auf 64 Bit Rechnern steht dahinter noch (x64).



ist.  
der



Das Plug-in enthält einen eigenen Installer, der neben neuen Modellen auch neue Funktionen enthält. Deshalb kann diese Datei nicht über den „Modell-Installer“ direkt aus EEP 16.1 geöffnet werden.

## **Beenden Sie bitte zunächst Ihr EEP 16.1!**

Starten Sie die Installation des Plug-in mit einem Doppelklick auf die Datei: V16TSP10041. Sie werden darüber informiert, dass die Applikation Änderungen an Ihrem Gerät vornehmen wird, was Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche „Ja“ bestätigen möchten, um die Installation ausführen zu können. Im Anschluss startet selbständig das InstallShield, welches Ihr EEP 16.1 um neue Funktionen erweitert.



Hier müssen Sie ebenfalls die Lizenzvereinbarungen bestätigen und den weiteren Anweisungen folgen bis die Installation abgeschlossen ist. Im Anschluss startet selbständig das Installationsprogramm, welches Ihr EEP 16.1 um neue Funktionen erweitert. Hier müssen Sie ebenfalls die Lizenzvereinbarungen bestätigen und den weiteren Anweisungen folgen bis die Installation abgeschlossen ist.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## **Wichtige Hinweise:**

Das Fenster verschwindet zeitweilig im Verlauf der Installation. Bitte warten Sie, bis es wieder zu sehen ist und Sie auf die Schaltfläche „Fertig“ drücken können. Erst dann ist die Installation abgeschlossen! Wenn die Installation abgeschlossen ist, starten Sie bitte Ihr EEP 16.1. Während des Startvorgangs sehen Sie nun hinter der Versionsnummer nach kurzer Zeit den Zusatz „**Plugins: 1**“.



v.: 16.1 Expert (x64), Plugins: 1

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Lieferumfang – neue Modelle im Plug-in 1 zu EEP 16.1:

Brückenkran ausgestattet für neue Verladefunktion:

- Brückenkran - Haken (phy)
- Brückenkran - Magnet mit Anziehung

Güter passend für neue Verladefunktion:

- Stahlträger
- Palettenbox – 1 Haken Punkt
- Holzbündel - Tanne x3
- Holzbündel - Tanne x3 (kurz)
- Holzbündel - Fichte x3
- Holzbündel - Fichte x3 (kurz)
- Stahlrohr 60 x 500 cm

Immobilie

- Bahnhof Baden - Baden

## Neue Funktionen im Plug-in 1 zu EEP 16.1:

### Neue Kurvenform Klothoide

Die **Klothoide** ist eine ebene Kurve mit linear (in Bezug auf ihre Bogenlänge) variierender Krümmung. Das ist nützlich, wenn es darum geht, in Verkehrswegesystemen Übergänge zwischen Kurven verschiedener Krümmung oder Kurven und Geraden herzustellen.

Die Klothoide hat folgende Einstellmöglichkeiten:

Radius + Länge

Winkel + Länge

Gleise Id: 1, UIC60 1435mm Holzschwelle Standard

Kurvetyp: Clothoide

Startposition

Pos. X: -20.400

Pos. Y: 10.000

Abs. H.: 0.300

Rel. H.: 0.300

Neigung(°): 0.000

Steigung(°): 0.000

Orient.(°): 0.000

Charakteristik

Radius + Länge

Skalierung: 1.000

Radius A: 800.000

Länge: 60.000

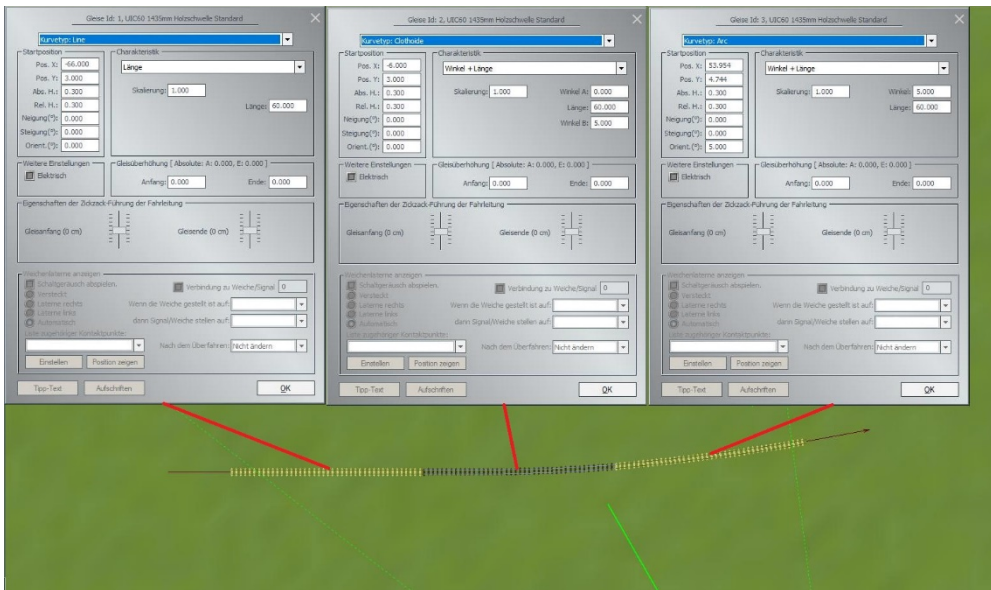
Radius B: 500.000

Dabei wird im oberen Feld der Ausgangsradius oder Startwinkel und im unteren Feld der Zielradius oder Zielwinkel eingetragen.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

Dazu folgendes Anwendungsbeispiel

Ich habe eine gerade Strecke, die nun vorbildgerecht in eine Kurve mit einem Winkel von  $5^\circ$  entsprechend einem Gleisradius von 687 m übergehen soll.



Gleis 1 meiner Abbildung ist das gerade Gleis vom Typ Line.

Daran soll sich nun eine Klothoide mit einem Anfangswinkel von  $0^\circ$  und einem Endwinkel von  $5^\circ$  anschließen. Also trage ich die 0 Grad als Winkel A in das obere Feld und den Winkel 5 Grad in das untere Feld ein.

Als nächstes Gleis schließt sich dann ein Gleis vom Kurventyp Arc mit einem konstanten Winkel von 5 Grad an.

Auf diese Art habe ich einen vorbildgerechten Übergang aus einer geraden Strecke in eine Kurve geschaffen.

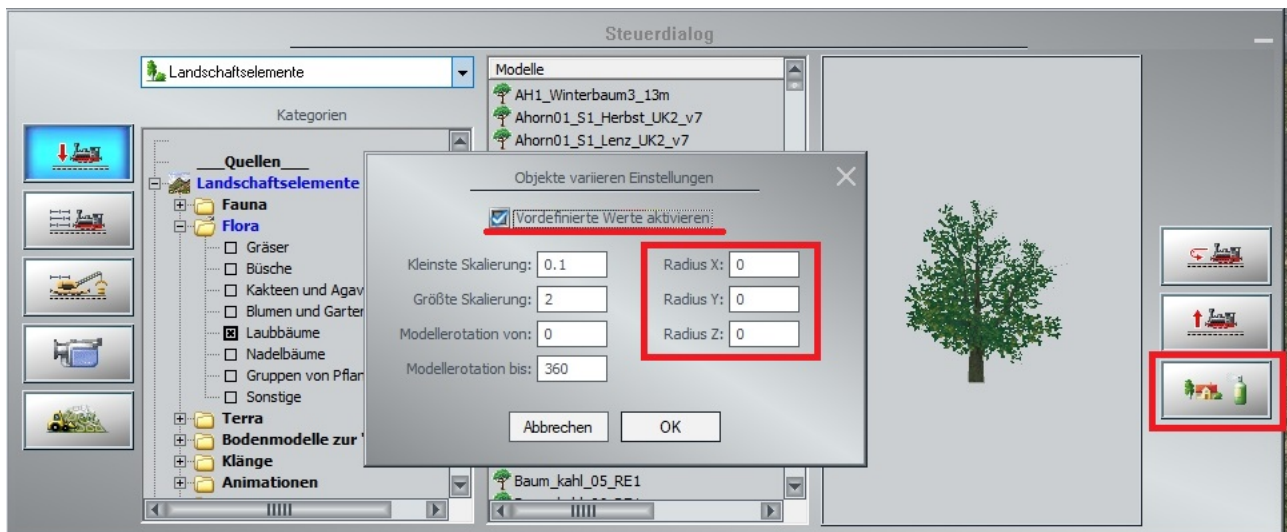
# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Der Dialog "Aufstellen von Modellen nach vorgegebenen Regeln" enthält einen zusätzlichen zufälligen Radiusversatz

Mit dem **Plug-in 1 zu EEP 16** wurde die Möglichkeit zufällige Variationen beim Aufstellen von LS-Elementen und Immos (vgl. Ziffer 4.5.2 im Handbuch zu EEP16) noch einmal erweitert.

Sie können ab sofort bei der Aufstellung dieser Objekte zusätzlich einen zufälligen Radius definieren um den Ihre Modelle maximal um die x, y oder z – Achse versetzt, auf Ihrer Anlage eingesetzt werden können.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: öffnen Sie den Steuerialog. Der im Bild rechts markierte Knopf öffnet ein Menü in dem Sie diese Optionen aktivieren und die Grenzwerte - wie bisher schon: Kleinste und größte Skalierung und Modellrotation – sowie neu die Grenze des Einsetzradius in x, y und z-Richtung - für die Variationen eingeben können.



## Skalieren der Höhenbitmaps in 2D und 3D - jetzt auch bei 16bit Bitmaps möglich

Mit dem **Plug-in 1 zu EEP 16** wurde die Geländeerstellung durch Height Maps bzw. Höhen-Bitmaps erweitert (vgl. Ziffer 4.3.4 im Handbuch zu EEP16).

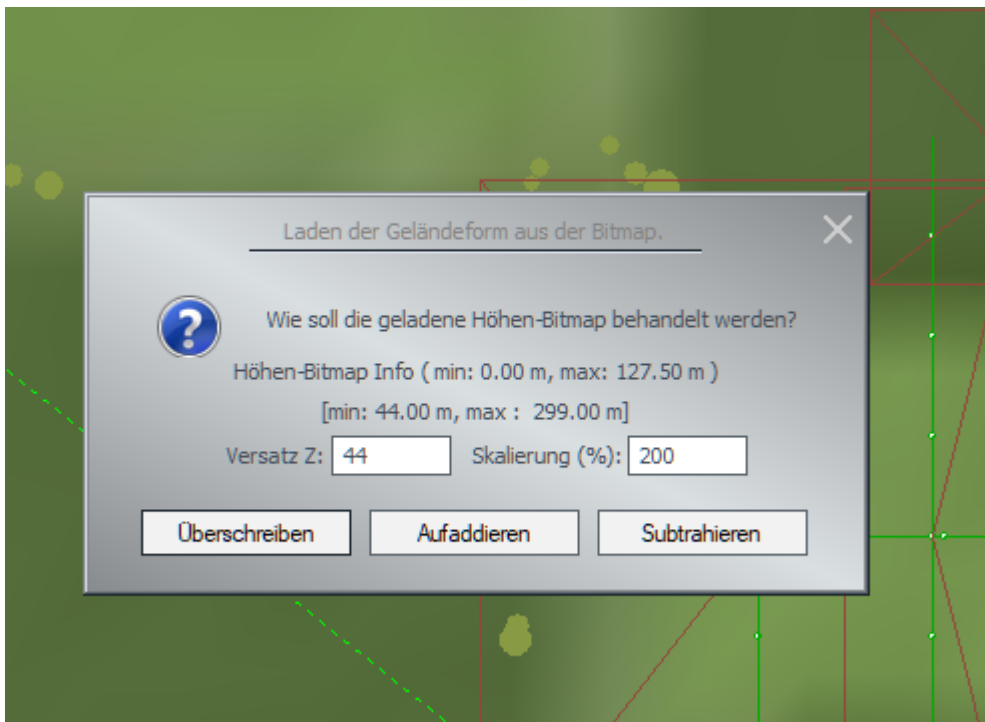
Die Skalierung bezieht sich dabei auf die Daten in der Höhenkarte.

Bisher war es so, dass man nur nach mehrmaligem Aufaddieren der Karten auf die ausreichenden Höhen kam, ab sofort ist es möglich, die Höhenkarte um den entsprechenden Faktor zu skalieren.

Das erspart zukünftig das mehrmalige Einlesen einer Höhenbitmap.

Dieses Einlesen ist jetzt auch bei **16bit Bitmaps** möglich, was eine bessere Höhenauflösung der dargestellten Landschaft erlaubt.

## Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1



### Höhenversatz Height Maps

Der Höhenversatz der Height Maps erlaubt zum Beispiel bei einem Kartenausschnitt der als niedrigsten Punkt 500m über NN und als höchsten Punkt 1500m über NN aufweist, durch Eingabe eines negativen Wertes beim Höhenversatz (hier z.B. -500) dass der niedrigste Punkt in EEP auf Höhe 0 festgelegt wird.

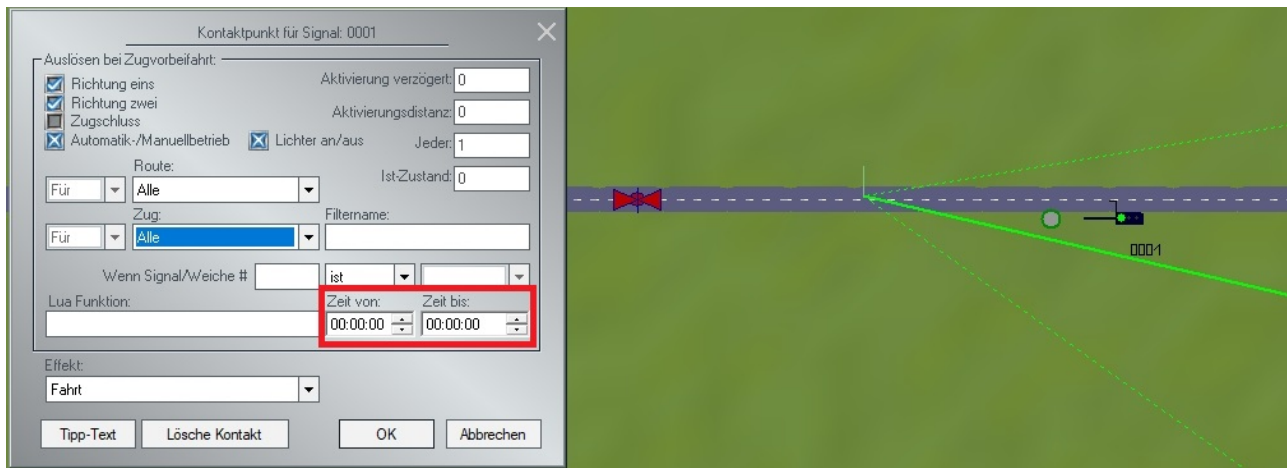
# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Das Ausführen von Befehlen bei Kontaktpunkten kann zeitgesteuert erlaubt / verboten werden.

Auf vielfachen Wunsch der Anwender von EEP wurden die Einstellmöglichkeiten von Kontaktpunkten um eine weitere Funktion erweitert. Ab **Plug-in 1 zu EEP 16** steht Ihnen damit die Möglichkeit offen, beispielsweise ein Signal zeitgesteuert zu schalten.

Tragen Sie dazu in die vorgesehenen Felder den Zeitraum (bezogen auf die Zeit in EEP) ein, zu der das Signal die Schaltung vornehmen soll.

Sie können auf diese Art beispielsweise den Zeitraum der Wirksamkeit eines Kontaktpunktes einschränken. Dies kann beispielsweise bei Tag-/Nacht – Schaltungen sehr von Nutzen sein.



Diese Möglichkeit besteht bei allen Arten von Kontaktpunkten.

## Kontaktpunkte wirken sich selektiv auf die zu steuernden Objekte aus Negationsfilter „ist nicht“ bei allen Kontaktpunkten hinzugefügt.

Als nächste Erweiterung bei den Einstellmöglichkeiten für Kontaktpunkte wurde die Möglichkeit eröffnet, Kontaktpunkte gezielt einem Rollmaterial zuzuweisen, oder nicht zuzuweisen.

Dazu wird das entsprechende Rollmaterial in das unten rotmarkierte Feld eingetragen und anschließend über das davor stehende Schaltfenster festgelegt, ob die anschließend festgelegte Funktion für dieses Rollmaterial gilt oder nicht.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

Kontaktpunkt für Zug

Auslösen bei Zugvorbefahrt:

Richtung eins     Zugschluss    Aktivierung verzögert: 0  
 Richtung zwei    Aktivierungsstanz: 0  
 Automatik-/Manuelbetrieb    Jeder: 1

Routen:    Ist-Zustand: 0  
Für: Alle

Zu: #WismarerSchienenbus\_2

Filtername:

Nicht für: al/Weiche #    ist:    Zeit von: 00:00:00    Zeit bis: 00:00:00

Auf Fahrzeug/Zug anwenden:    Auswahl der Route:  
Unverändert das auslösende    Keine Routen-Änderung

Steuerung von Achsen:  
Achse: Alle    Filter:  
Position:    Einstellungsgruppe: Keine

Kupplungskontrolle:  
Kupplung lösen:  vorne     Kupplung vorne  
                           hinten     Kupplung hinten  
Rollmaterial-Nr.:    Neuer Zugname:

Belade- und Entladekontrolle der Fahrzeuge:  
 Gleis anschließen    Anz. Rollmaterialien entladen: 0

Geschwindigkeitsüberwachung:  
 Vormerken/Wiederherstellen  
 Fahrtrichtungsumkehr  
 nicht langsamer als  
 nicht schneller als  
 festlegen  
Geschwindigkeit (km/h): 0

Weitere Optionen:  
 Haken an/aus  
 Rauch an/aus  
 Warnsignal geben  
 Blinker links an/aus  
 Blinker rechts an/aus  
 Lichter an/aus  
 Staub aufwirbeln  
 Automatikbetrieb an/aus

Tipp-Text    Lösche Kontakt    OK    Abbrechen

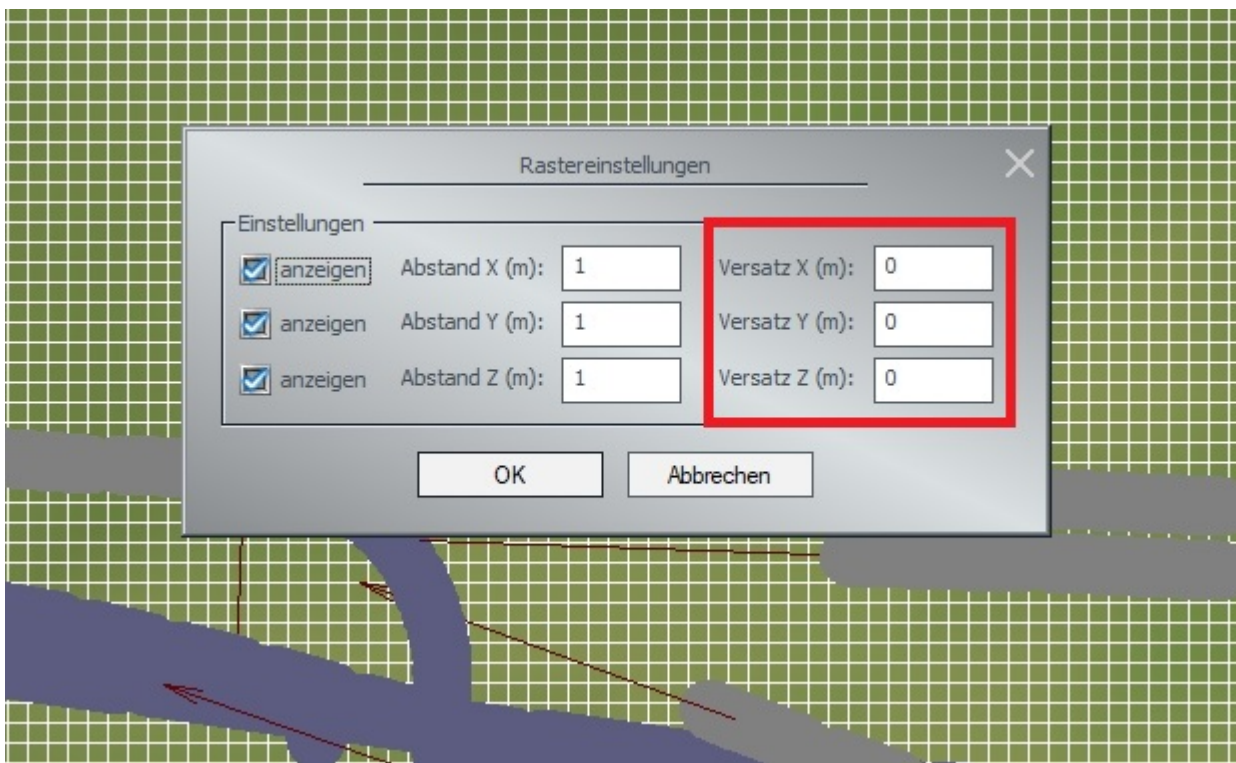
# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Gitterversatz und neues Gitter in 3D hinzugefügt

Auch im Bereich der unteren Toolbar in EEP hat es eine Verbesserung gegeben. Es war bisher möglich in der 2D Ansicht über den Button Nr. 3 in der unteren Toolbar (vgl Handbuch zu EEP 16 Nr. 2.2.3)



ein Raster über die Anlage in der 2D Ansicht zu legen.



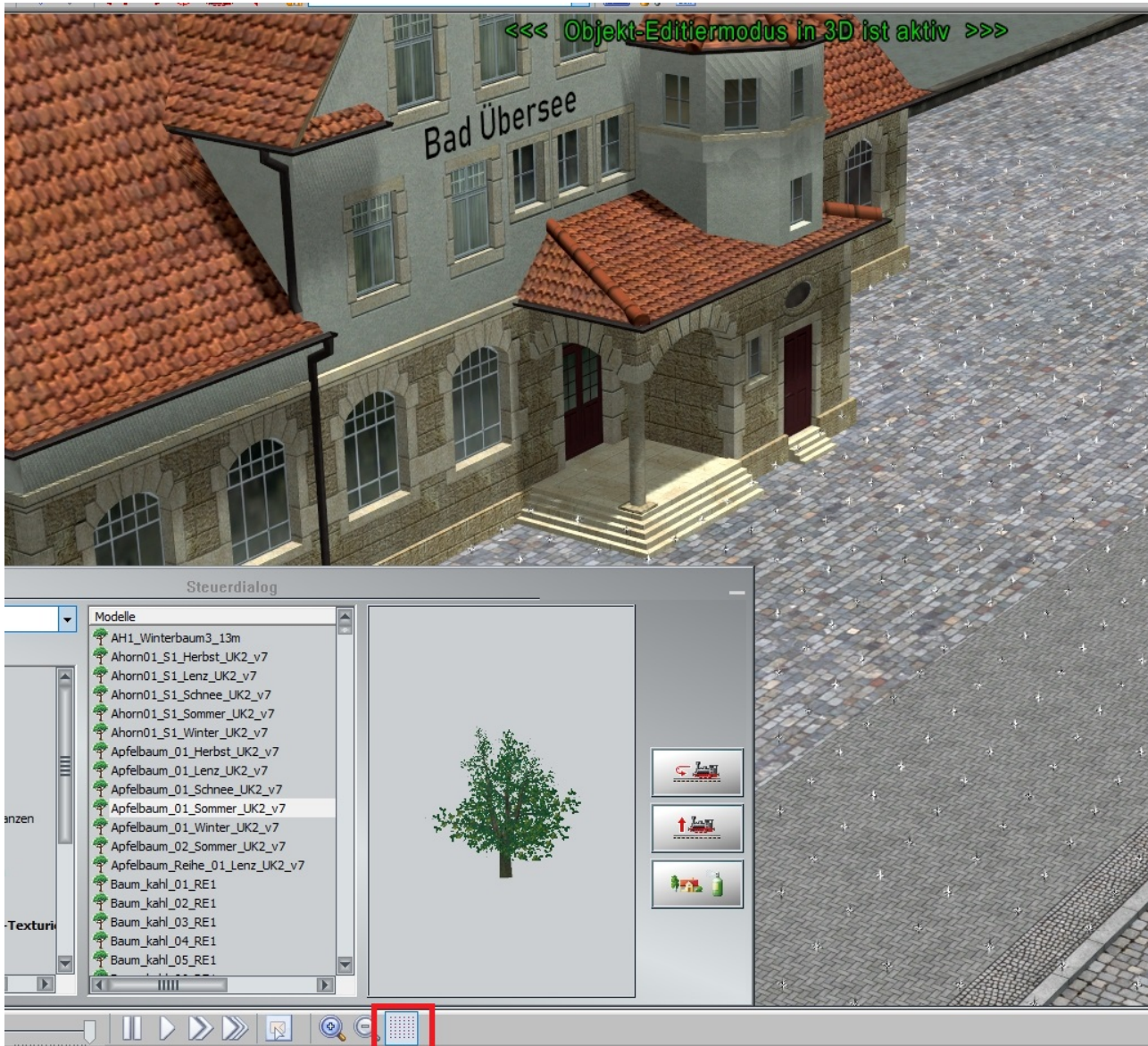
Mit dem **Plug-in1 zu EEP 16** wurde nun die Möglichkeit geschaffen, dieses Raster in der 2D Ansicht mit einem Versatz in x, y und z-Richtung zu versehen, es also zu verschieben.

Außerdem ist als vollkommen neue Möglichkeit nun hinzugekommen, dieses Raster **mit den in der 2D Ansicht erstellten Eigenschaften** in der 3D Ansicht sichtbar zu machen und zu benutzen.

Gehen Sie dazu wie folgt vor: Aktivieren Sie die Rasterfunktion im 2D Fenster und lassen Sie sich die Werte anzeigen und ändern Sie entsprechend Ihren Wünschen ab.

Gehen Sie anschließend in die 3D Ansicht, aktivieren das unten im Bild gezeigte Kontrollkästchen bei geöffnetem Steuerdialog (Objekt-Editiermodus in 3D ist aktiv), und an der Position des Mauszeigers ist das voreingestellte Gitter sichtbar sobald ein zu bearbeitendes Objekt angeklickt wird.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1



# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Kontaktpunkt für die Kamera für ein bestimmtes Fahrzeug hinzugefügt.

Wie bei den anderen Kontaktpunkten auch, so können Sie in Erweiterung der bisherigen Kamerafunktionen (vgl. Handbuch unter der Ziffer 3.2.5) auch beim Kamerakontaktpunkt auswählen, ob diese Kamera für ein bestimmtes Fahrzeug aktiviert werden soll oder nicht.

Kontaktpunkt für Kamera

Auslösen bei Zugvorbeifahrt:

Richtung eins      Aktivierung verzögert: 0  
 Richtung zwei      Aktivierungsdistanz: 0  
 Zugschluss  
 Automatik-/Manuellbetrieb       Lichter an/aus      Jeder: 1

Route:      Ist-Zustand: 0  
Für      Alle

Zug:      Filtername:  
Für      #WismarerSchienenbus\_1

Nicht für      al/Weiche #      ist        
Lua Funktion:      Zeit von: 19:00:58      Zeit bis: 20:00:03

Steuerung der Kamera

Kamera Start:      Perspektiven:      Zeit:  
[S] Bad Seedorf 1      Keine      5

Kamera Ende:      Perspektiven:  
[S] Bad Seedorf 2      Keine

Kamera für Zug:  
Aktuelle       Nicht unterbrechen

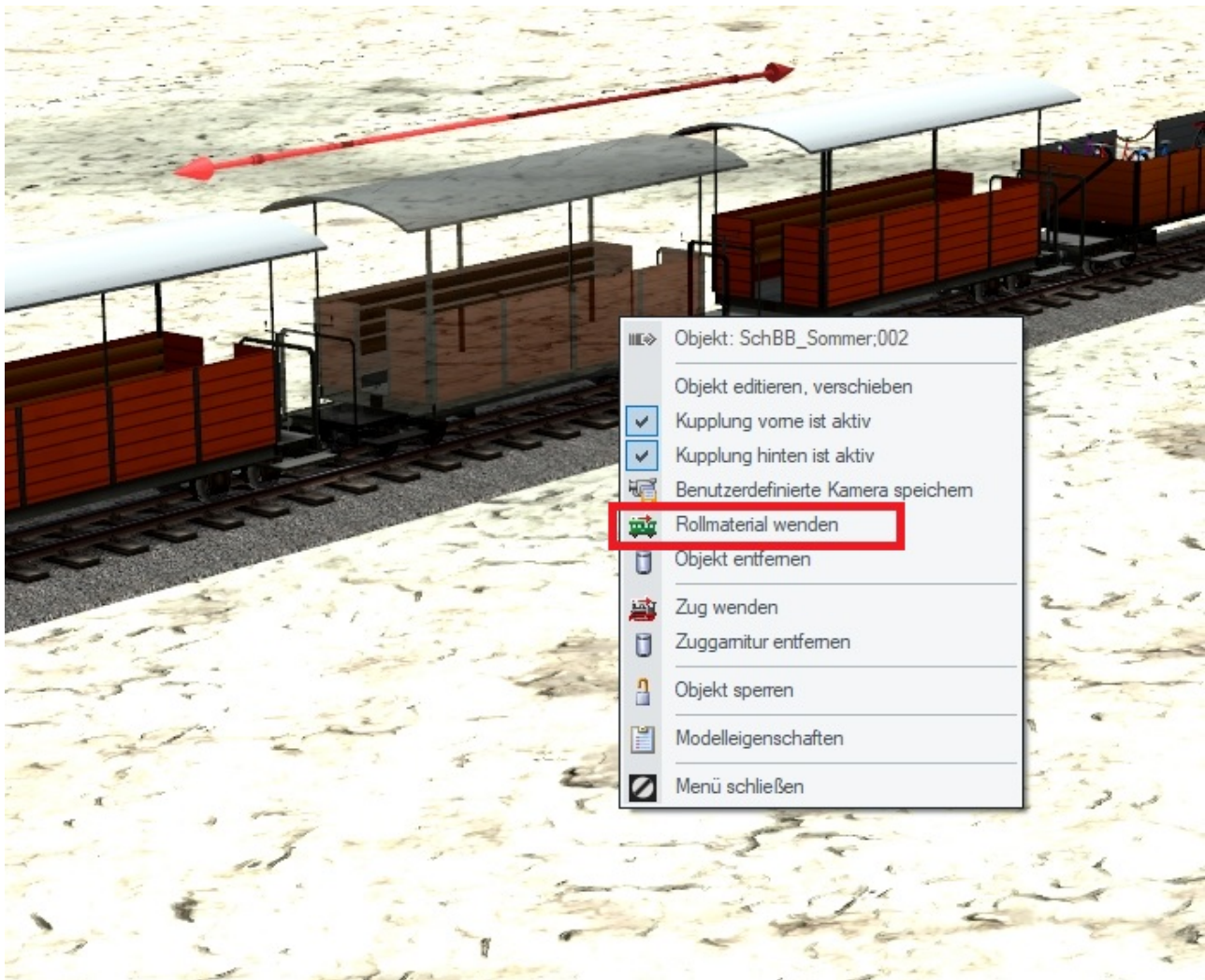
Tipp-Text      Lösche Kontakt      OK      Abbrechen

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Neue Funktion im 3D-Modus hinzugefügt, um ein Fahrzeug im Zugverband zu wenden.

Im Rahmen der Weiterentwicklung von EEP wurde die Möglichkeit geschaffen ein einzelnes Fahrzeug in einem Zugverband zu wenden.

Klicken Sie dazu bei geöffnetem Steuerdialog mit einem Rechtsklick auf das zu wendende Fahrzeug, so erscheint der unten angezeigte Dialog in dem jetzt die neue Funktion zusätzlich eingefügt wurde.



Ein Linksklick auf diese Funktion dreht das Modell um.

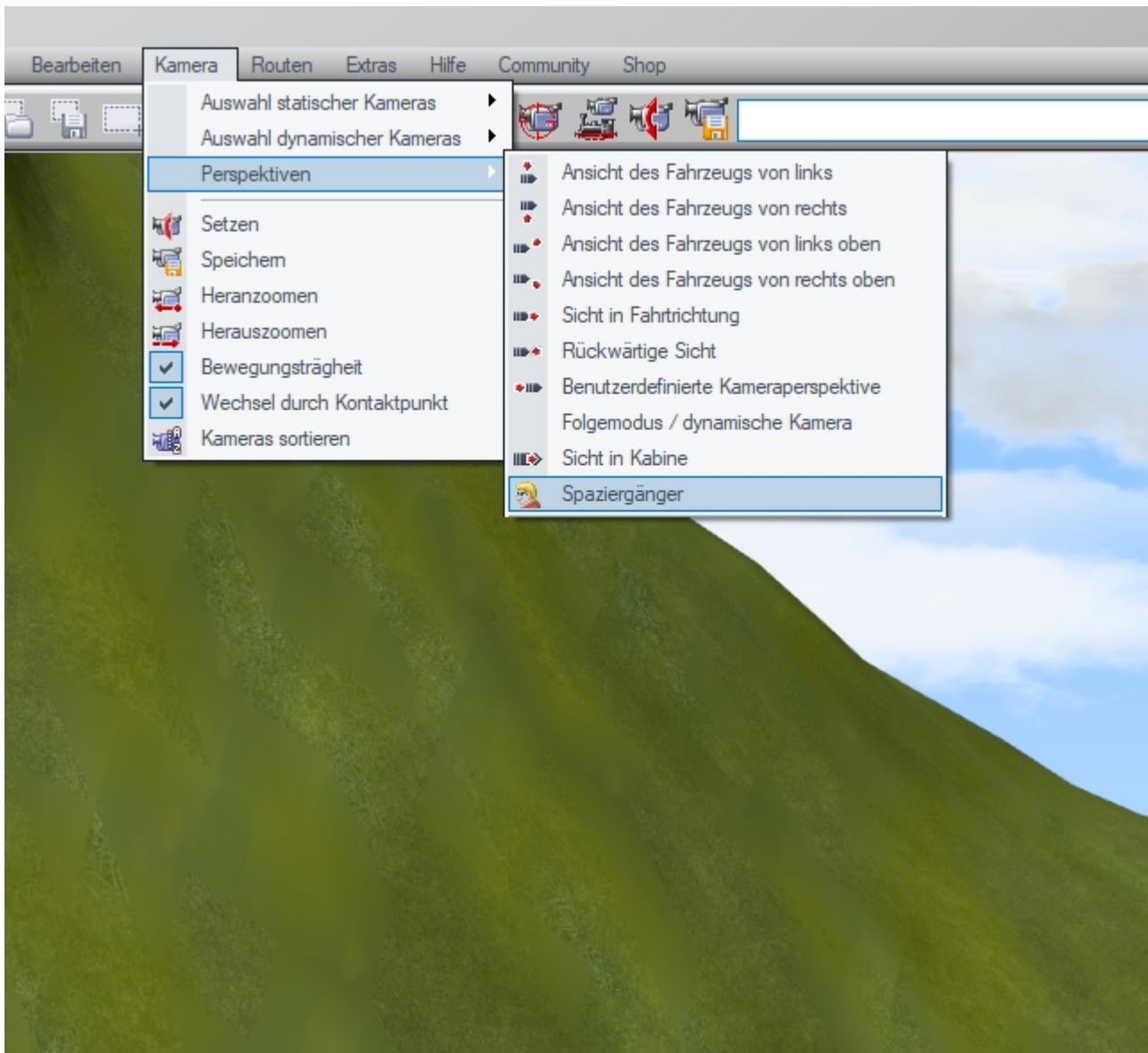
## Kamerazoom bei Druck der ^ Taste

Während es bei gesetzter Kamera mit einem Druck auf die Space Taste möglich ist, die Kamera nach vorne zu verschieben, ist es mit dem Plug-in 1 zu EEP 16 möglich durch Betätigen der ^ Taste direkt auf ein Objekt hin zu zoomen.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Kamera folgt im Modus „Spaziergänger“ der Geländeform

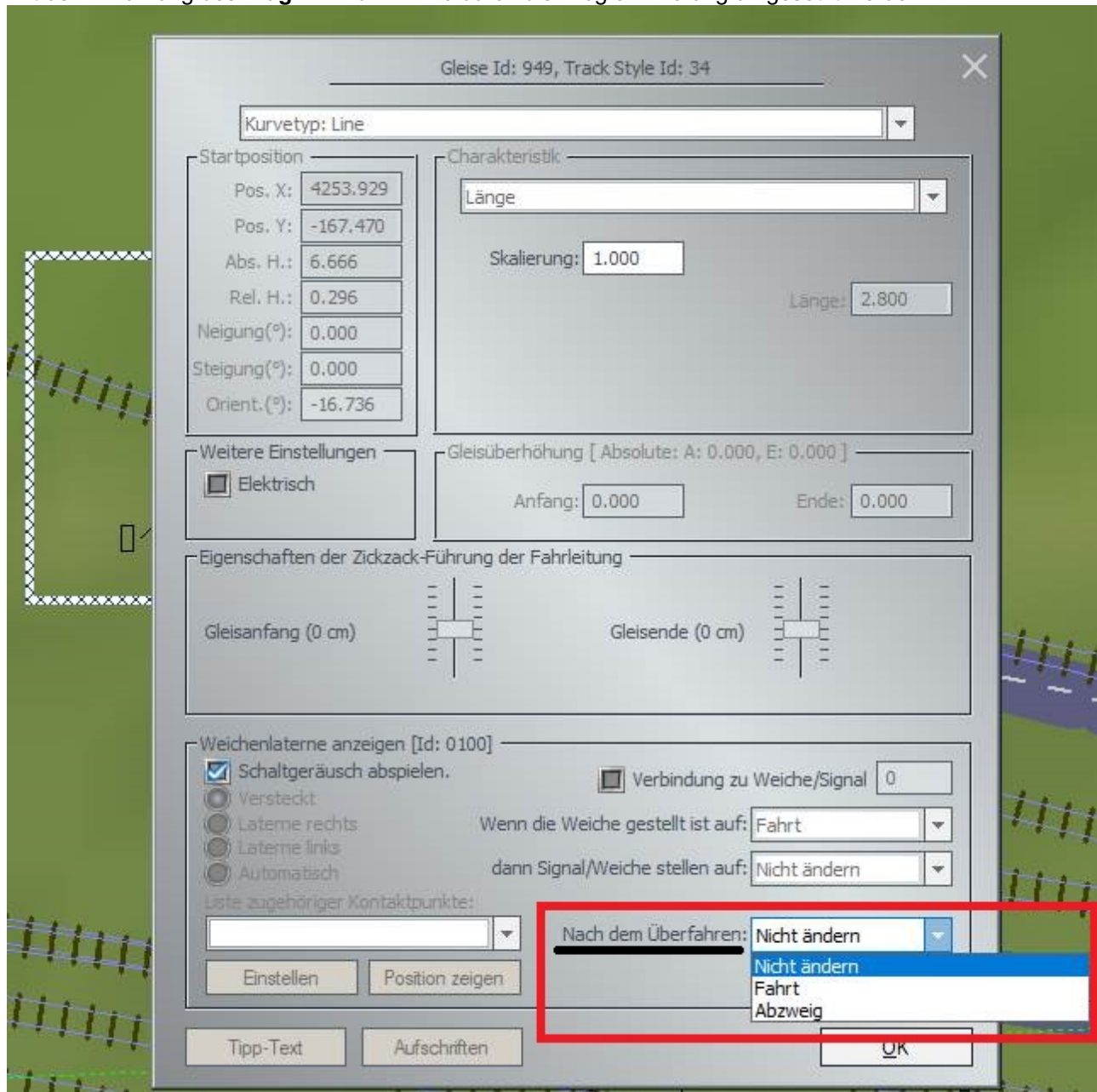
Eine Verbesserung bei der Nutzung der einzelnen Kamerapositionen erfährt mit dem Plug-in 1 zu EEP 16 auch die Kameraperspektive „Spaziergänger“. Bei Benutzung dieser Perspektive folgt die Kamera nunmehr der Geländeform in dem sie den Blickwinkel der jeweiligen Geländeneigung anpasst.



# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Weichen-Schaltfunktion hinzugefügt, die nach dem Überfahren den eigenen Zustand automatisch in die vorher angegebene Position ändert

Beim Nutzen dieser Funktion schaltet die Weiche nach dem Überfahren, ohne dass ein erneuter Kontaktpunkt gesetzt wird in die angegebene Position. Damit konnte auch an dieser Stelle ein Userwunsch mit der Einführung des **Plug-in 1 zu EEP 16** durch die Programmierung umgesetzt werden.



### Wichtige Hinweise:

Die Weichenfunktion wird ausgeführt wenn der letzte Wagen des Zuges das Gleis mit dem "Weichenantrieb" verlassen hat. Mit vorgefertigten 3D Weichen lässt sich dieses Menü nur im 2D Modus aufrufen.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

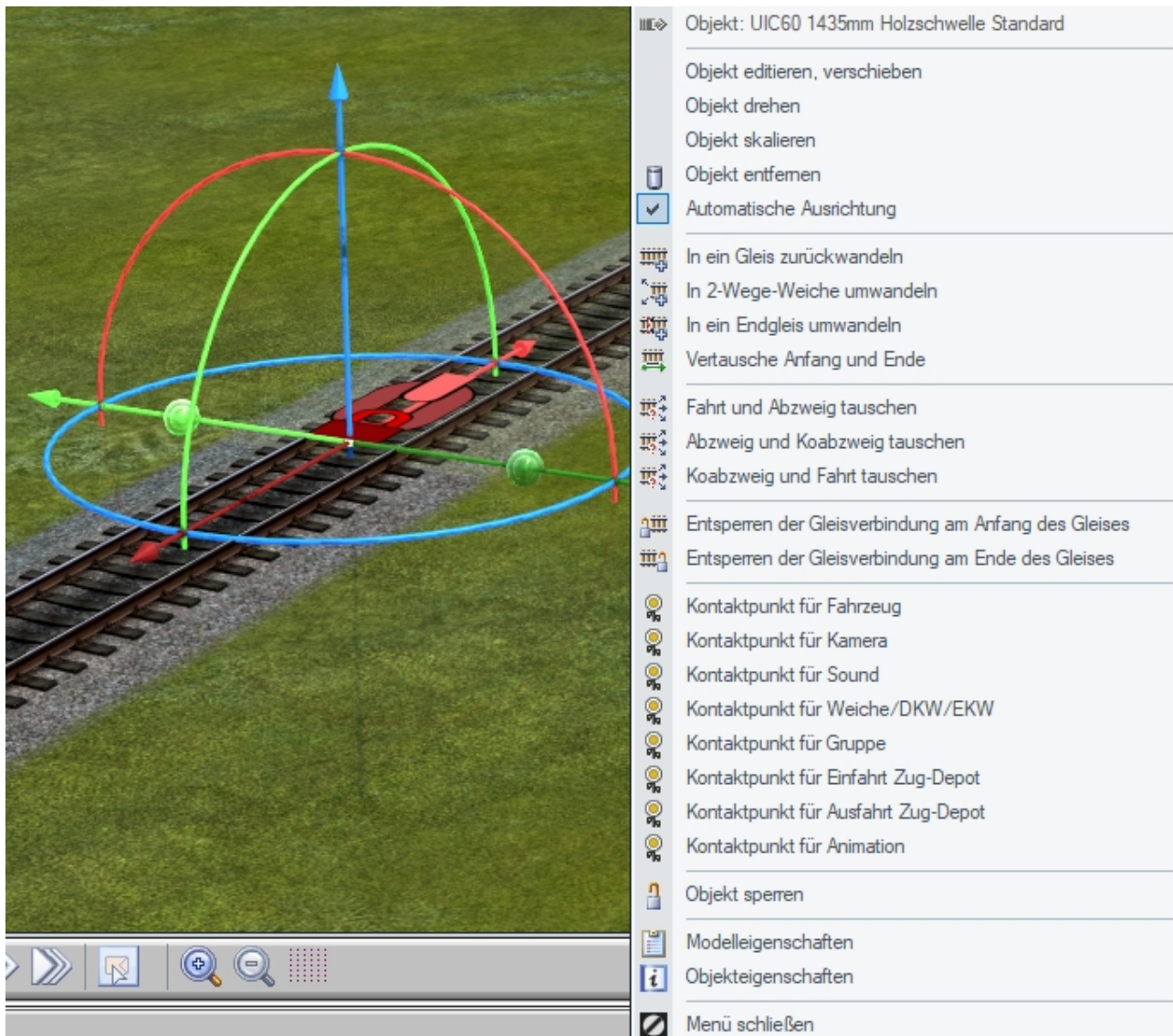
## Sperren der Gleisverbindung am Anfang oder Ende eines Fahrweges hinzugefügt

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 16 wurde die Möglichkeit geschaffen Gleise ganz individuell gegen unbeabsichtigtes Verbinden mit anderen Gleisen zu sperren. Dazu wurde im Bearbeitungsmodus sowohl im 2D Editor als auch im 3D Editor die unten angegebene Funktion eingefügt.



Sie gelangen zu dieser neuen Möglichkeit, indem Sie entweder im 2D oder im 3D Fenster im Bearbeiten Modus mit einem Rechtsklick auf das zu bearbeitende Gleis das Menü aufrufen und anschließend mit Linksklick die Sperre am Anfang oder Ende des Gleises betätigen. Im 3D Modus werden gesperrte Gleisverbindungen rot dargestellt.

## Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

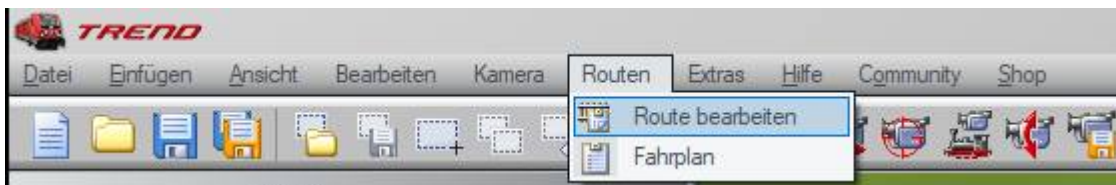


Zum erneuten Entsperrn klicken Sie auf die entsprechende Gleisverbindung am Anfang oder Ende eines Gleises.

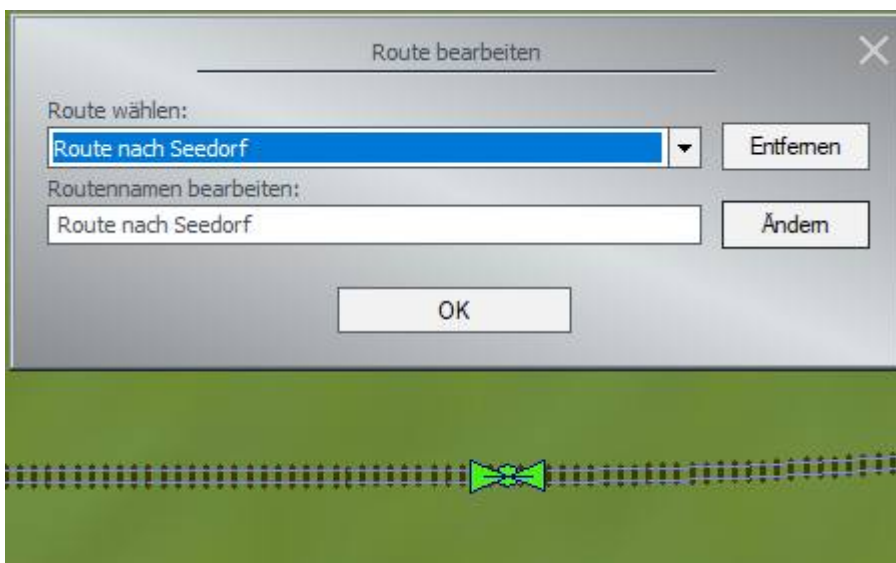
# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Anzeige-Kontakfilter für Routen im Dialogfeld "Route bearbeiten" im Bearbeitungsmodus hinzugefügt. Auswahl der Kontaktpunkte nach "Routen"

Eine weitere Verbesserung bei der Bearbeitung von Routen stellt die Möglichkeit dar, dass es ab dem **Plug-in 1 zu EEP 16** nunmehr möglich ist, dass Kontaktpunkte routenbezogen angezeigt werden können (siehe Kapitel 6.3.1 des Handbuchs zu EEP 16 – Definition und Einrichtung von Routen). Durch diesen Filter werden nach eingestellter Route anschließend nur noch die Kontaktpunkte angezeigt, die auf die jeweilige Route Einfluss haben. Auch mit diesem interessanten Feature wurde wieder einem Userwunsch entsprochen.



Dieser Filter kann aktiviert werden indem im 2D oder 3D Modus (3D Bearbeiten-Modus) das Menü „Route bearbeiten“ aufgerufen wird, hier die gewünschte Route ausgewählt und das Menü mit ok bestätigt wird.

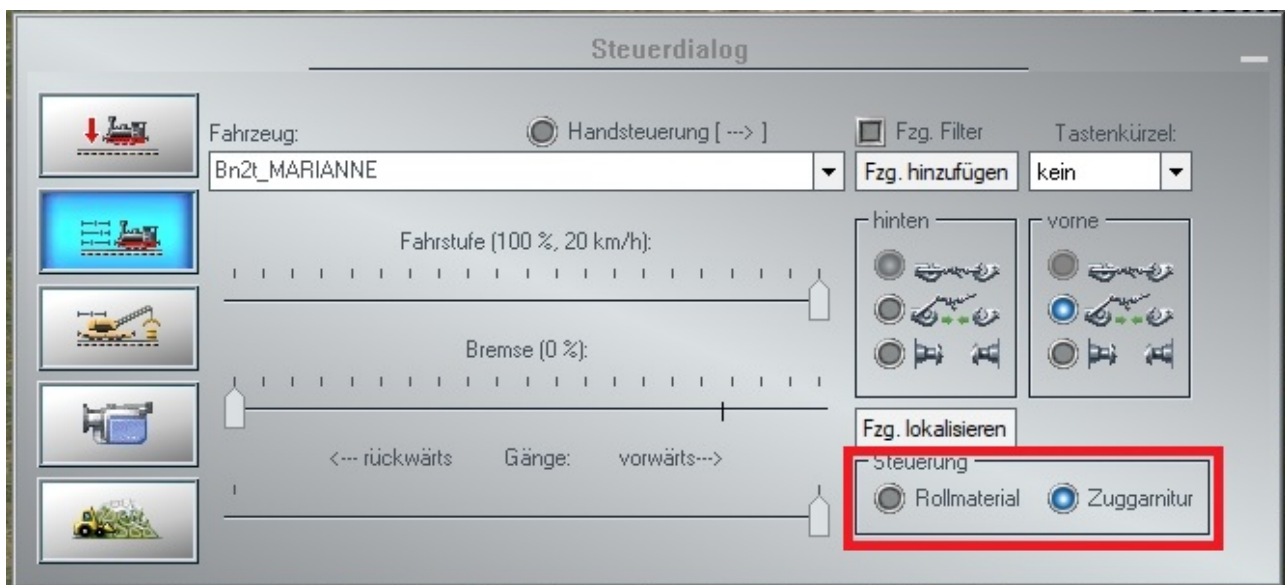


Ein Rücksetzen des Filters ist möglich indem das gleiche Menü noch einmal aufgerufen wird und die Auswahl „Neue Route“ ohne Namenseingabe mit ok bestätigt wird.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Kompletter Zug im manuellen Modus steuerbar.

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 16 ist es möglich im manuellen Modus einen kompletten Zug zu steuern. Um diese Funktion zu nutzen klicken Sie im Steuerialog im manuellen Modus in das unten rot markierte Feld und markieren den Punkt Zuggarnitur. Dadurch wirken die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen - zum Beispiel „Bremsen lösen“ - nicht mehr nur auf einen ausgewählten Wagen, sondern auf den gesamten Zug.



## Vollständige Entsperrung für alle gesperrten Objekte.

Auf vielfachen Userwunsch wurde mit dem **Plug-in 1 zu EEP 16** die Möglichkeit geschaffen alle gesperrten Objekte an einem Punkt zentral zu entsperren.

Diese neue Funktion finden Sie im Menü „Bearbeiten“.

### **Wichtiger Hinweis:**

**Diese Möglichkeit gilt nicht für gesperrte Gleise. Diese funktioniert lediglich über die oben angegebene Möglichkeit des Sperrens und Entsperrens von Gleisen oder durch die Tastenkombination STRG+SHIFT+Rechtsklick.**

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1



# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## Dreißig neue Befehle für Lua-Skripte

Mit dem Plug-in 1 zu EEP 16.1 stehen Ihnen dreißig neue Lua-Befehle zur Verfügung:

EEPActivateCtrlDesk()		EEPActivateCtrlDesk( <b>#Name des GBS</b> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK = EEPActivateCtrlDesk("#120_Stellpult")
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ruft das Stellpult im Radarfenster auf.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name des GBS (Stellpults) als String.</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

EEPRollingstockSetHorn()		EEPRollingstockSetHorn(" <b>#Name</b> ")
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK = EEPRollingstockSetHorn("#Lokomotive")
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Lässt bei einem bestimmten Rollmaterial den Warnton (Pfeife, Hupe) ertönen.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Das zweite Argument ist entweder <b>true</b> (= an) oder <b>false</b> (= aus).</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

EEPRollingstockSetHook()		EEPRollingstockSetHook("#Name", true false)
<b>Typ</b>	Funktion	OK = EEPRollingstockSetHook("#Kranwagen", true)
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	zwei	
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Schaltet bei einem bestimmten Rollmaterial den Haken an oder aus.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Das zweite Argument ist entweder <b>true</b> (= an) oder <b>false</b> (= aus).</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

EEPRollingstockGetHook()		EEPRollingstockGetHook("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	OK, Status = EEPRollingstockGetHook("#Kranwagen")
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	
<b>Rückgabewerte</b>	zwei	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt, ob der Haken eines bestimmten Rollmaterials an oder ausgeschaltet ist	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ermittelt, ob der Haken aus = 0 , an = 1 , in Betrieb = 3 ist.</li> </ul>	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

EEPRollingstockSetHookGlue()		EEPRollingstockSetHookGlue("#Name", true false)
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	zwei	OK = EEPRollingstockSetHookGlue("#Kranwagen", true)
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Beeinflusst das Verhalten von Gütern an einem Kranhaken eines Rollmaterials.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Das zweite Argument ist entweder <b>true</b> (= an) oder <b>false</b> (= aus).</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

EEPRollingstockGetHookGlue()		EEPRollingstockGetHookGlue("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK = EEPRollingstockGetHookGlue("#Kranwagen")
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt das Verhalten von Gütern am Kranhaken eines Rollmaterials	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Der Rückgabewert ermittelt, ob der Güterhaken aus = 0 , an = 1 , in Benutzung = 3 ist.</li> </ul>	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

EEPRollingstockGetMileage()		EEPRollingstockGetMileage("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK, Strecke = EEPRollingstockGetMileage("#Fahrzeug")
<b>Rückgabewerte</b>	zwei	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt die zurückgelegte Strecke des Rollmaterials	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ermittelt die in Metern zurückgelegte Strecke des Rollmaterials seit dem Einsetzen in EEP</li> </ul>	

EEPRollingstockGetPosition()		EEPRollingstockGetPosition("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK, PosX, PosY, PosZ = EEPRollingstockGetPosition("#Fahrzeug")
<b>Rückgabewerte</b>	vier	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Position des Rollmaterials im EEP-Koordinatensystem.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die X-Position in Metern.</li> <li>● Der dritte Rückgabewert ist die Y-Position in Metern.</li> <li>● Der vierte Rückgabewert ist die Z-Position in Metern.</li> </ul>	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

EEPRollingstockSetUserCamera()		EEPRollingstockSetUserCamera("#Name", X, Y, Z, Rot X, RotY)
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	sechs	OK = EEPRollingstockSetUserCamera("#Fahrzeug", 3, 4, 5, 30, 45)
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Definiert die Position der User-definierten Mitfahrkamera (Aufruf über Taste 9)	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Das zweite bis sechste Argument ist die Kameraposition X, Y, Z und die Kameraausrichtung (Drehung) Rot X und Rot Y, jeweils in Relation zum Fahrzeug.</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

EEPGetCameraPosition()		EEPGetCameraPosition()
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	keiner	OK, PosX, PosY, PosZ = EEPGetCameraPosition()
<b>Rückgabewerte</b>	vier	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt die aktuelle Position der Kamera	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Kameraposition X in Metern.</li> <li>● Der dritte Rückgabewert ist die Kameraposition Y in Metern.</li> <li>● Der vierte Rückgabewert ist die Kameraposition Z in Metern.</li> </ul>	

EEPGetCameraRotation()		EEPGetCameraRotation()
<b>Typ</b>	Funktion	OK, RotX, RotY, RotZ = EEPGetCameraRotation()

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Aufruf durch</b>	Skript
<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	keiner
<b>Rückgabewerte</b>	vier
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Ermittelt die aktuelle Ausrichtung einer Kamera.
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Kameraausrichtung X in Grad.</li> <li>● Der dritte Rückgabewert ist die Kameraausrichtung Y in Grad.</li> <li>● Der dritte Rückgabewert ist die Kameraausrichtung Z in Grad.</li> </ul>

EEPSetCameraPosition()		EEPSetCameraPosition()
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	drei	OK = EEPSetCameraPosition(3, 4, 5)
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Definiert die Kameraposition	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument definiert die Kameraposition X in Metern.</li> <li>● Das zweite Argument definiert die Kameraposition Y in Metern.</li> <li>● Das dritte Argument definiert die Kameraposition Z in Metern.</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

EEPSetCameraRotation()		EEPSetCameraRotation()
<b>Typ</b>	Funktion	OK = EEPSetCameraRotation(30, 45, 45)

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Aufruf durch</b>	Skript
<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	vier
<b>Rückgabewerte</b>	einer
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Definiert die Kameraausrichtung
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument definiert die Kameraausrichtung in der X-Achse.</li> <li>● Das zweite Argument definiert die Kameraausrichtung in der Y-Achse.</li> <li>● Das dritte Argument definiert die Kameraausrichtung in der Z-Achse.</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>

EEPRollingstockGetSmoke()		EEPRollingstockGetSmoke("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK, Rauchstatus = EEPRollingstockGetSmoke("#Fahrzeug")
<b>Rückgabewerte</b>	zwei	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt, ob der Rauch des benannten Rollmaterials, an- oder ausgeschaltet ist.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ermittelt, ob der Rauch des benannten Rollmaterials entweder aus- = 0 oder angeschaltet = 1 ist.</li> </ul>	

EEPRollingstockSetSmoke()		EEPRollingstockSetSmoke("#Name", true   false)
<b>Typ</b>	Funktion	OK = EEPRollingstockSetSmoke("#Fahrzeug", true)

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Aufruf durch</b>	Skript
<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	zwei
<b>Rückgabewerte</b>	einer
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Schaltet den Rauch des benannten Rollmaterials an oder aus.
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das erste Argument ist der komplette Name des Rollmaterials als String.</li> <li>● Das zweite Argument schaltet den Rauch an = <b>true</b> oder aus = <b>false</b>.</li> <li>● Der Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>

EEPGoodsGetRotation()		EEPGoodsGetRotation("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK, RotX, RotY, RotZ = EEPGoodsGetRotation("#Container")
<b>Rückgabewerte</b>	vier	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Ausrichtung des Ladegutes.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name der Güter als String.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Ausrichtung in X in Grad.</li> <li>● Der dritte Rückgabewert ist die Ausrichtung in Y in Grad.</li> <li>● Der vierte Rückgabewert ist die Ausrichtung in Z in Grad.</li> </ul>	

EEPStructureGetRotation()		EEPStructureGetRotation("#Name")
<b>Typ</b>	Funktion	OK, RotX, RotY, RotZ = EEPStructureGetRotation("#Tunnel")

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Aufruf durch</b>	Skript
<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	einer
<b>Rückgabewerte</b>	vier
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Ausrichtung der Immobilie/des Landschaftselementes.
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der komplette Name der Immobilie als String.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Ausrichtung in X in Grad.</li> <li>● Der dritte Rückgabewert ist die Ausrichtung in Y in Grad.</li> <li>● Der vierte Rückgabewert ist die Ausrichtung in Z in Grad.</li> </ul>

EEPGetWindIntensity()	EEPGetWindIntensity()	
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	OK, Windstaerke = EEPGetWindIntensity()
<b>Parameter</b>	keiner	
<b>Rückgabewerte</b>	zwei	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Windstärke.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Windstärke in Prozenten.</li> </ul>	

EEPGetRainIntensity()	EEPGetRainIntensity()	
<b>Typ</b>	Funktion	OK, Regenstaerke = EEPGetRainIntensity()

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Aufruf durch</b>	Skript
<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	keiner
<b>Rückgabewerte</b>	zwei
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Niederschlagintensität
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Niederschlagintensität in Prozenten</li> </ul>

EEPGetSnowIntensity()	EEPGetSnowIntensity()
<b>Typ</b>	Funktion
<b>Aufruf durch</b>	Skript
<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	keiner
<b>Rückgabewerte</b>	zwei
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Schneintensität
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Schneintensität in Prozenten.</li> </ul>

EEPGetHailIntensity()	EEPGetHailIntensity()
<b>Typ</b>	Funktion
<b>Aufruf durch</b>	Skript
	OK, Hagelstaerke = EEPGetHailIntensity()

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Definiert in</b>	EEP
<b>Parameter</b>	keiner
<b>Rückgabewerte</b>	zwei
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Hagelintensität
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Hagelintensität in Prozenten.</li> </ul>

EEPGetFogIntensity()		EEPGetFogIntensity()
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	keiner	OK, Nebelintensitaet = EEPGetFogIntensity()
<b>Valeur retour</b>	zwei	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Ermittelt die Nebelintensität	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist die Nebelintensität in Prozenten.</li> </ul>	

EEPGetCloudIntensity()		EEPGetCloudIntensity()
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	OK, Wolkenanteil = EEPGetCloudIntensity()

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Parameter</b>	keiner
<b>Rückgabewerte</b>	zwei
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Ermittelt der Wolkenanteil.
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> <li>● Der zweite Rückgabewert ist der Wolkenanteil in Prozenten.</li> </ul>

EEPOnSaveAnl()		EEPOnSaveAnl( <i>Anlagenpfad</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	EEP	
<b>Definiert in</b>	Skript	function EEPOnSaveAnl( <i>Anlagenpfad</i> ) print ("Die Anlage " <i>..Anlagenpfad</i> .." wurde gespeichert!") end
<b>Parameter</b>	keiner	
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	EEP ruft selbständig diese Funktion auf, wenn die Anlage gespeichert wird. Im Skript definiert man die zugehörige Funktion und legt so fest, was beim Speichern der Anlage zu tun ist.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der Speicherpfad der Anlage einschließlich Dateinamen als String. Eine selbst definierte Variable in den Funktionsklammern nimmt diesen Wert für die weitere Verwendung auf.</li> <li>● EEP erwartet bei Aufruf dieser Funktion keinen Rückgabewert.</li> </ul>	

EEPSetWindIntensity()		EEPSetWindIntensity( <i>Windstaerke</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	OK = EEPSetWindIntensity(100)
<b>Parameter</b>	einer	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Rückgabewerte</b>	einer
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Definiert die Windstärke.
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist die Windstärke in Prozent.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>

EEPSetRainIntensity()		EEPSetRainIntensity( <i>Regenstaerke</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	OK = EEPSetRainIntensity(50)
<b>Parameter</b>	einer	
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Verändert die Niederschlagintensität	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist die Niederschlagintensität in Prozent.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst</li> </ul>	

EEPSetSnowIntensity()		EEPSetSnowIntensity( <i>Schneestaerke</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	Ok = EEPSetSnowIntensity(50)
<b>Parameter</b>	einer	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Rückgabewerte</b>	einer
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Verändert die Schneeintensität.
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist die Schneeintensität in Prozent.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>

EEPSetHailIntensity()		EEPSetHailIntensity( <i>Hagelstaerke</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK = EEPSetHailIntensity(100)
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Verändert die Hagelintensität.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist die Hagelintensität in Prozent.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

EEPSetFogIntensity()		EEPSetFogIntensity( <i>Nebelintensitaet</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK = EEPSetFogIntensity(100)
<b>Valeur retour</b>	einer	

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1
<b>Zweck</b>	Verändert die Nebelintensität
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist die Nebelintensität in Prozent.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>

EEPSetCloudIntensity()		EEPSetCloudIntensity( <i>wolkenanteil</i> )
<b>Typ</b>	Funktion	
<b>Aufruf durch</b>	Skript	
<b>Definiert in</b>	EEP	
<b>Parameter</b>	einer	OK = EEPSetCloudIntensity(100)
<b>Rückgabewerte</b>	einer	
<b>Vorraussetzung</b>	EEP 16.1	
<b>Zweck</b>	Verändert den Wolkenanteil.	
<b>Bemerkungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Das Argument ist der Wolkenanteil in Prozent.</li> <li>● Der erste Rückgabewert ist <b>true</b>, wenn die Ausführung erfolgreich war, sonst <b>false</b>.</li> </ul>	

Weitere Informationen über die neuen Lua-Funktionen entnehmen Sie bitte der Anleitung im PDF-Format: „**EEP-spezifische Lua-Variablen und -Funktionen**“ (EEP-spezifisches\_in\_Lua.pdf), als auch der aktualisierten Version des Handbuchs „**Lua-Beschreibung und -Handbuch**“ (Lua\_manual.pdf).

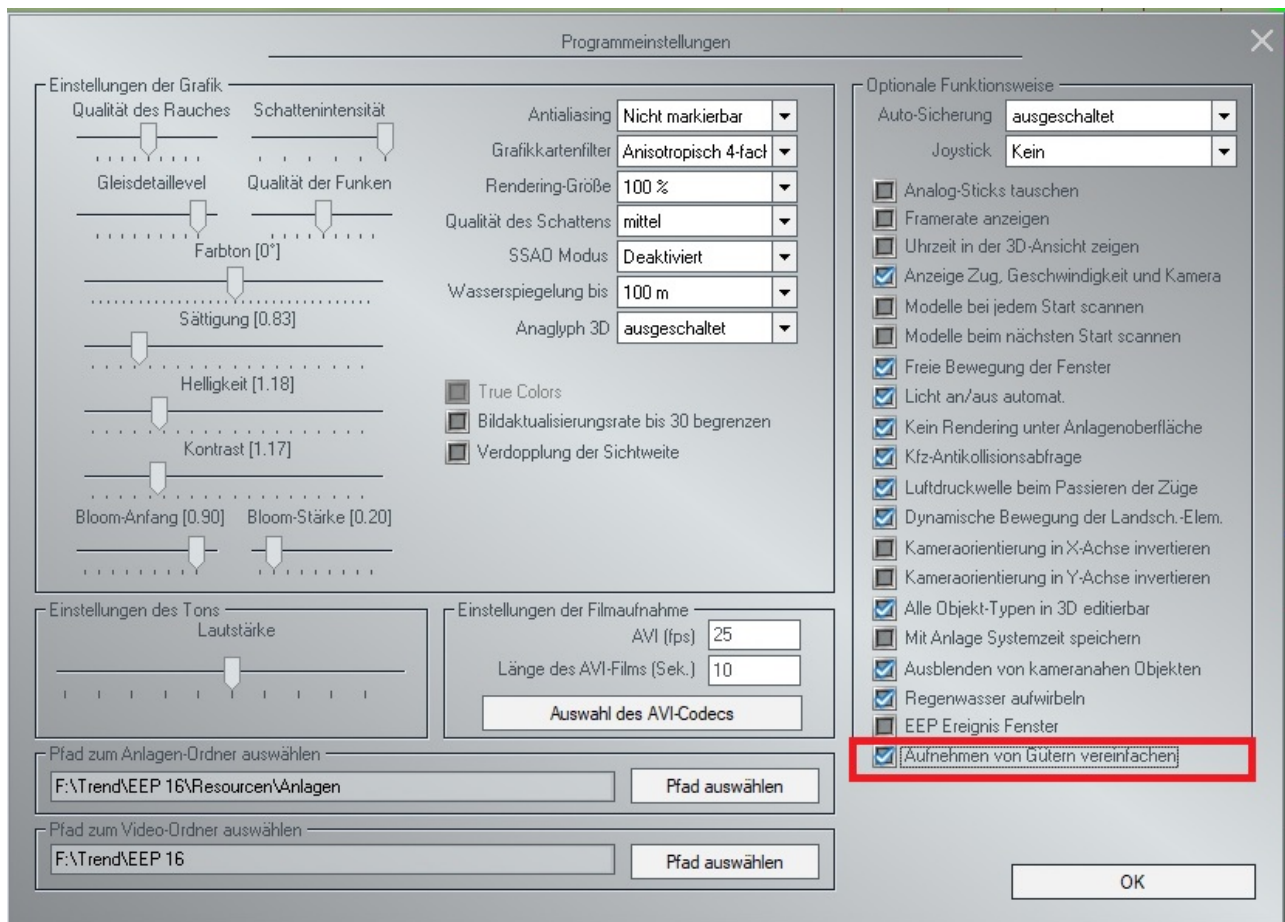
## "Magnetische" Einrastfunktion beim Verladen

Im Rahmen der Anpassung von EEP an die quelloffene „PhysX®“ Physik-Engine von Nvidia, wurden im Plug-in 1 zu EEP 16.1 eine weitere Fahrzeug-Ladefunktionen realisiert. Beim Verladen rasten entsprechend

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

konstruierte Güter fest am Haken ein und sind somit gegen ein unbeabsichtigtes Verschieben oder Verrutschen gesichert.

Hierzu wurde eine neue Schaltfläche in den Programmeinstellungen hinzugefügt: „Aufnahmen von Gütern vereinfachen“.



## Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

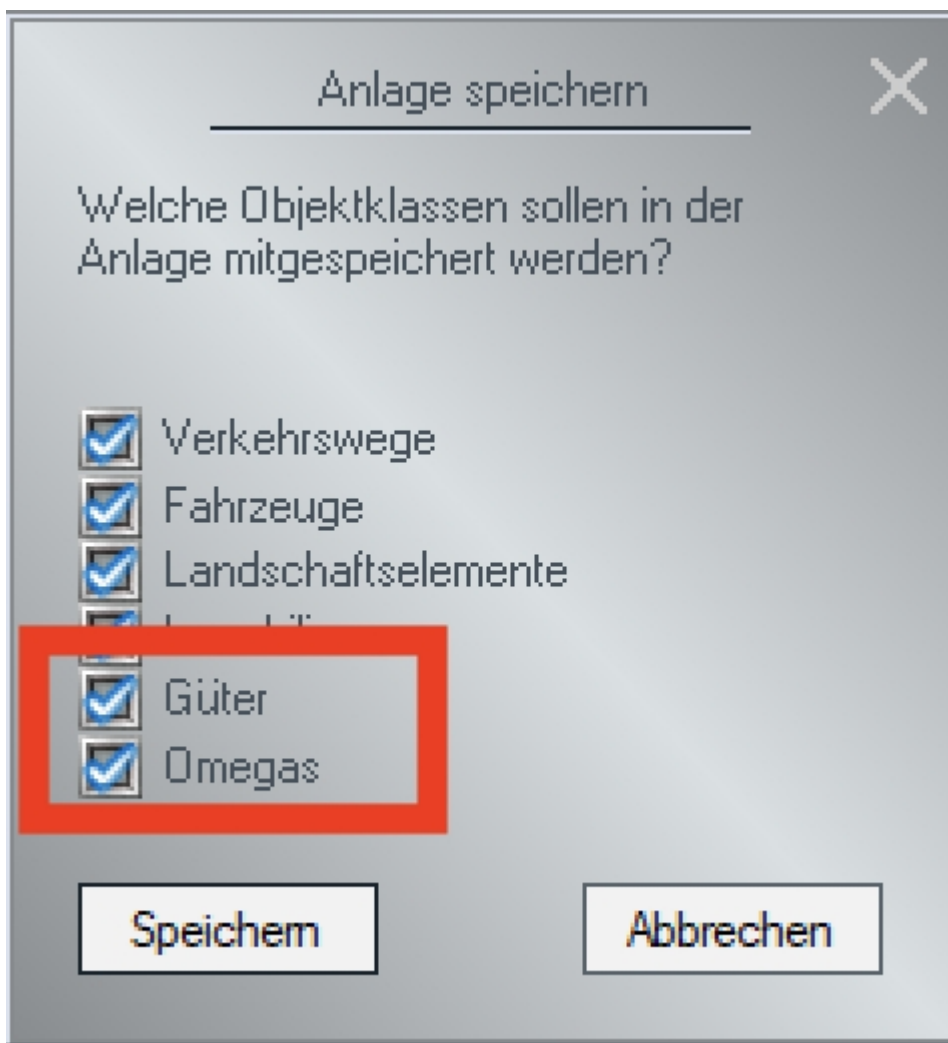


## Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

### Erweiterung der Funktion „Anlage speichern unter“

Im Rahmen der Weiterentwicklung von EEP wird mit dem Plug-in 1 zu EEP 16 die Speicherfunktion von Anlagen noch einmal verbessert.

Es werden 2 weitere Speichermöglichkeiten hinzugefügt, die zusätzlich an- oder abgewählt werden können.



Damit kann ab sofort festgelegt werden, ob eingesetzte Güter und Omegas mit der Anlage mitgespeichert werden sollen oder nicht.

# Anleitung zum Plug-in 1 zu EEP 16.1

## **Schlusswort:**

In die Entwicklung des **Plug-In 1 zu EEP 16.1** sind viele Wünsche erfahrener EEP-Anwender eingeflossen. Die Neuerungen erleichtern sowohl den Bau als auch den Betrieb Ihrer Anlagen. Die Lua-Erweiterungen eröffnen darüber hinaus völlig neue Möglichkeiten, Ihre Anlagen „intelligent“ zu automatisieren. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem ersten Plug-in zu EEP 16.1.

Ihr EEP-Team von Trend.