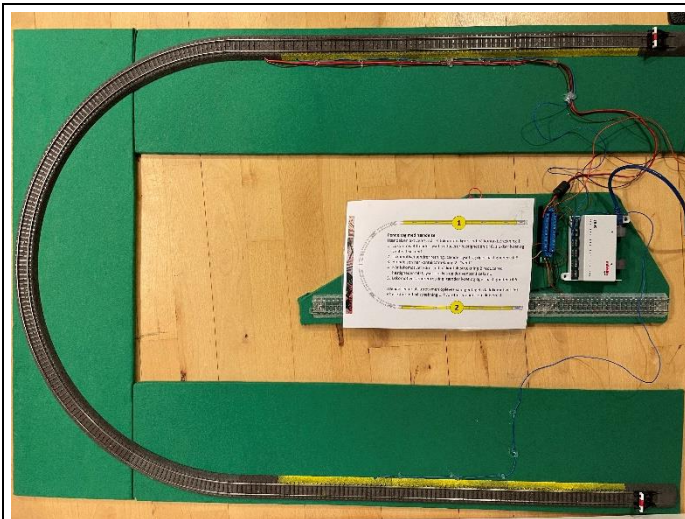


Pendeltog med Märklin CS3

Denne vejledning hører sammen med videoen <https://youtu.be/AbUmI8B5bzY> på YouTube.

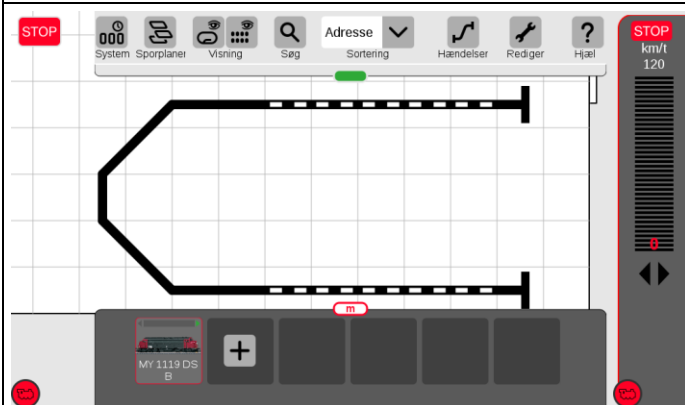


Grundlaget for pendelstrækningen er spor-Uet, hvor de gult markerede spor er "klippede" og virker som kontaktspor.

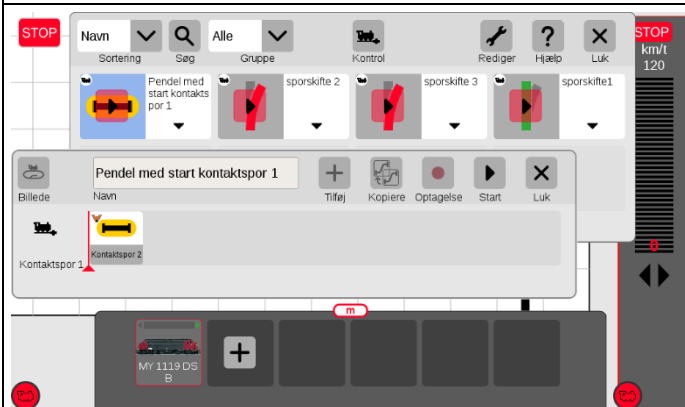


Kontaktstrækning 1 er forbundet til indgang 5 på s88 og Kontraktstrækning 2 til indgang 7.

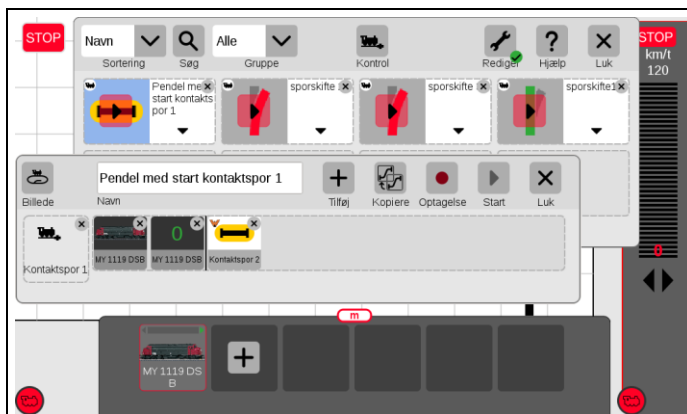
Bemærk, at s88 er forbundet til samme stel (brun) som sporene.



Strækningen er tegnet som kontrolpanel på CS3. Det er ikke nødvendigt for hændelsen, kun for at have strækningen visuelt.



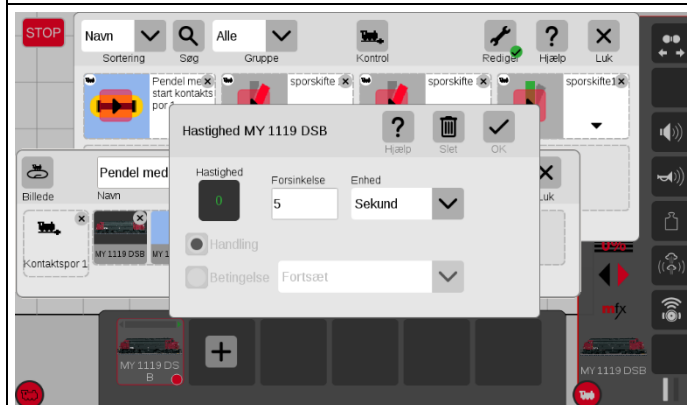
Kontaktspor 1 trækkes til udløser agf hændelsen og kontaktspor 2 til selve hændelsen.



Lokomotivet strækkes til hændelsen. Det afsætter to ikoner. En med lokomotivet og en med funktionen ”hastighed” - her ”0”.

Når lokomotivet kører ind på kontaktspor 1, udløses hændelsen, og lokomotivets hastighed sættes til ”0”.

Du kan sætte alle lokomotivets funktioner i hændelsen; lys, lyd etc.

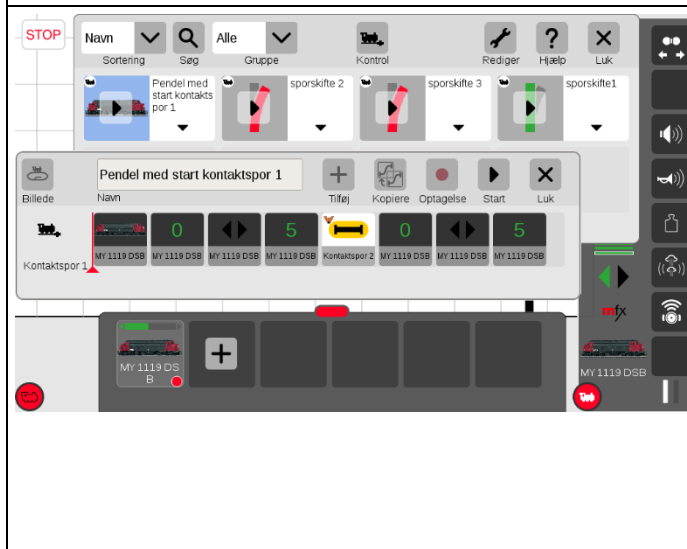


5 sekunders forsinkelse på hastigheden betyder, at der går 5 sekunder før hændelsen fortsætter til næste trin.



I næste trin trækkes ”retningsskift” til hændelsen.

Du kan vælge mellem skift frem, tilbage eller bare skift af retning.



Efter retningsskiftet er der trukket endnu en hastighed til hændelsen. Lokomotivet skifter altså retning og begynder at køre med hastighed 5.

Kontaktspor 2 står i ”Warten” og venter på, at lokomotivet kører ind på strækningen.

Der sættes hastigheden til 0, retningsskift og kørsel på hastighed 5.

Hændelsen er afsluttet.

Når lokomotivet igen kører ind på kontaktspor 1, starter hændelsen igen.



digitaltog.dk