

LISTA COMPLETA COMANDOS CSV

* ,(comas)	
Comando que separa cada nueva función El espacio es libre.	
* ; (Punto y coma)	
Divide los diferentes parámetros o variables de una función	
* Distancias	
Distancias medias en metros	
\$rnd (Indice1;Indice2)	
Función que genera números aleatorios entre los dos números que establezcamos . Puede ser utilizado para alterar cualquier número variable . Indice1 :número límite inferior Indice2:número límite superior	
ROUTE	<p>Route.Comment Variable Variable: Descripción de nuestra ruta</p> <p>Route.Timetable Variable Variable: descripción de los destinos de nuestra ruta</p> <p>Route.Gauge Variable Variable: ancho de vía en [mm] , para Europa 1435</p> <p>Route.Signal (Indice) Variable Variable: Velocidad autorizada de la señalización [Km /h] Indice: Signal { 1: Precaución 2: Nota 3: Deceleración }</p> <p>Route.RunInterval Variable Variable: Intervalo operacional del tren precedente [S] * debe usarse conjuntamente con el comando Track.PreTrain.</p> <p>Route.DeveloperId Variable Variable: Developer ID (número identificativo del desarrollador de la ruta) , útil para el modo desarrollo de BVE , actualmente no se utiliza esta función por utilizarse el TRACKVIEWER</p>
TRAIN	<p>Train.Folder Variable Variable: Directorio del Vehículo que utilizemos</p> <p>Train.Run (IdxStType) Variable Variable: índice del sonido para el trayecto del tren en una vía determinada ("X=número" RunX.wav) IdxStType: Índice de la vía de ferrocarril utilizada (0 - 63)</p>

WITH STRUCTURE

Rail (IdxStType) NombreFichero Vía del ferrocarril
IdxStType: Índice estructura (0 - 63)
NombreFichero: nombre del objeto

Pole (Track; IdxStType) NombreFichero Postes catenaria
Track: Número de vías a los que corresponde (0 - 3)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

Ground (IdxStType) NombreFichero Terreno
IdxStType: Índice estructura (0 - 63)
NombreFichero: nombre del objeto

WallL (IdxStType)NombreFichero Muros o vallas a lo largo de la línea el ferrocarril 1 (muro izquierdo)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

WallR (IdxStType)NombreFichero Muros o vallas a lo largo de la línea el ferrocarril 1 (muro derecho)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

DikeL (IdxStType)NombreFichero terraplen a lo largo de la línea del ferrocarril 2 (dike izquierdo)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

DikeR (IdxStType)NombreFichero terraplen a lo largo de la línea del ferrocarril 2 (dike derecho)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

FormL (IdxStType)NombreFichero plataforma estación(izquierda)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

FormR (IdxStType)NombreFichero plataforma estación(derecha)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

FormcL (IdxStType)NombreFichero Plataforma central estación(izquierda)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

FormcR (IdxStType)NombreFichero Plataforma central estación(derecha)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

RoofL (IdxStType)NombreFichero Techo estación (izquierda)
IdxStType: Índice estructura (1 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

RoofR (IdxStType)NombreFichero Techo estación (derecha)
IdxStType: Índice estructura (1 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

RoofcL (IdxStType) Techo central estación (izquierda)
IdxStType: Índice estructura (1 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

RoofcR (IdxStType) Techo central estación (derecha)
IdxStType: Índice estructura (1 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

CrackL (IdxStType) Cobertura espacio entre vías (izquierda)
IdxStType: Índice estructura (0 - 15)
NombreFichero: nombre del objeto

CrackR (IdxStType) Cobertura espacio entre vías(derecha)

IdxStType: Indice estructura (0 - 15)

NombreFichero: nombre del objeto

FreeObj (IdxStType) Objetos de libre elección que creamos por nosotros mismos o ya creados.

IdxStType: Indice estructura (0 - 255)

NombreFichero: nombre del objeto

* Textura de fondo

Texture.Background(indice) NombreFichero

NombreFichero: nombre del fichero de imagen (formato BMP)

Indice: índice del fondo

" * " Todos aquellos comandos seguidos de este signo , se insertan en unidades de 25m.

Track.Rail Indice; X; Y; IdxStType *

Inicio vía EXTRA

Indice: Número de la vía (1 - 15)

X: Distancia desde el eje horizontal X de nuestra vía principal

Y: Altura desde el eje vertical Y con respecto la vía principal

IdxStType: Indice estructura

Track.RailEnd Indice; X; Y *

Finaliza vía EXTRA

Indice: Numero de la vía (1 - 15)

X: Distancia desde el eje X con respecto la linea principal

Y: Selección de la altura final (metros)

Track.RailType Indice; IdxStType *

Modificación del tipo de vía

Indice: Número de la vía (0 - 15)

IdxStType: Indice estructura

WITH TRACK

Track.Accuracy Rank *

Selección del buen estado de las vías

Rank: Precisión (1: Muy buen estado- 4: Muy mal estado)

Track.Pitch TantoPorciento *

Modificación de la pendiente de nuestra ruta.

TantoPorciento: pendiente[en %] (valores + : Incrementa , valores - : Disminuye)

Track.Curve Radio; Peralte *

Creación de curvas

Radio: Radio [m] (+: curva derecha , -: curva izquierda , 0: linea recta)

Peralte: Peralte [mm] (con un valor de 0 se mantiene el peralte)

Track.Turn Giro *

Creación de giro similar al comando curve

Giro: Inclinación (+: Derecha, -: izquierda) utilizar valores muy bajos , como 0.076

Track.Adhesion TantoPorciento *

Modificación adhesion de las vías

TantoPorciento: ratio calculado en [%] (100: tiempo lluvioso , 150: buen tiempo)

Track.Fog START; FIN; Rojo; Verde; Azul *

Aplicación de niebla a la ruta

Start: Inicio de la niebla , distancia en [m]

Fin: Final tramo de niebla [m]

Rojo: luminosidad en rojo (0 - 255)

Verde: luminosidad en verde (0 - 255)

Azul: luminosidad en azul (0 - 255)

Track.Signal Número; Etiqueta; X; Y (informalmente esta función se puede escribir como: **Track.Sig**)

Instalación semáforos de tráfico

Número: número de luces del que constará nuestro semáforo (2 = 2 luces A y R , -2= 2 luces V y R , 3= 3 luces RAV , 4= 4 luces AA , -4 = 4 luces que tienen AV , 5= 5 luces)

Etiqueta: comentario del semáforo

X: Posición en relación al eje X [m]

Y: Posición en relación al eje Y [m] (0: sin indicación, -1: semáforo con poste)

Track.Relay X;Y

La instalación de esta señal se utiliza para advertir de la próxima señal del semáforo , es como una repetición del semáforo instalado y así podamos saber que semáforo se nos acerca.

X: posición con respecto al eje de coordenadas X

Y: (0= sin indicación , -1=señal con poste)

Track.Transponder Tipo (informalmente se puede escribir como **.Tr Tipo**)

Esta función instalará un transmisor terrestre entre las vías de nuestra ruta , transfiriendo cierta información al ATS del tren al sobrepasarlo .

Tipo :

0 = Nos avisará de que el próximo semáforo está bloqueado en rojo . Este aviso se realiza de forma acústica y mostrándose el indicador luminoso del ATS correspondiente . La instalación de este dispositivo terrestre debe de hacerse a una distancia prudente de nuestro semáforo , antes del mismo , para que tengamos suficiente tiempo para poder actuar en nuestro tren (tiene forma rectangular alargado y gris situado en la vía) .

1 = La colocación de este tipo de transmisor se realizará a la entrada y salida del semáforo aproximadamente a 20m (tiene forma cuadrada y gris)

2= Transmisor sonoro de error de parada en una estación . Se coloca en las estaciones y su función es la de alertarnos de la mala colocación de nuestro tren (tiene forma cuadrada y es gris) .

3= dispositivo que renueva la configuración del ATS del tren (tiene forma cuadrada y es gris) . También es utilizado para activar automáticamente el freno si no tuvieramos intenciones de frenar frente a un semáforo en rojo o de pararnos en una estación.

4= La instalación de dicho transmisor activará el ATS-P del seguimiento del patrón de velocidad , alertándonos acústica y visualmente si sobrepasamos la velocidad , en este caso se instalará a 10m después de la fijación del patrón de velocidad . Si sobrepasamos la velocidad y hacemos caso omiso de aplicar los frenos , automáticamente estos se activarán frenando el tren fuera de la velocidad prohibida . (este transmisor tiene forma amarilla en la vía)

Track.Pattern Tipo; Velocidad

Establecimiento del patrón de velocidad

Tipo: Tipo { 0: anula el patrón de velocidad | 1: Máxima velocidad para el patrón }

Velocidad: velocidad [km/h]

Track.Limit Velocidad; Colocación *

Selección límite de velocidad

Velocidad: límite de velocidad [km/h] (0: velocidad sin ningún tipo de control)

Colocación : situación { -1: Izquierda | 0: sin indicación | 1: Derecha }

Track.Stop Situación

Establece la posición de STOP del tren

Situación: situación { -1: Izquierda | 0: Sin indicación| 1: Derecha }

Sta Nombre_estación; T1; T2; Alarma_paso_estacion; Puertas; Stop; Seguridad; Snd1; tiempo_espera; Carga ; Snd2 *

Este comando se utiliza para poder situar nuestra estación.

Nombre_estación : Aquí pondremos el nombre de nuestra estación

T1 : hora de la llegada a la estación expresada

Hora.MinutosSegundos "H.MS"

Para trenes EXPRES una "P"

T2 : Hora de salida H.MS . La última estación de nuestro recorrido debemos poner una "T"

Alarma_paso : Alarma de paso de estación. Un valor de "1" advertirá al conductor que se ha pasado una estación con parada . Si ponemos un "0" no sonará.

Puertas : Selección del lado de la vía en la que nuestro tren abrirá las puertas en la estación . "l" significa abrir puertas de la izquierda , y "r" las de la derecha.

Stop : Puede usarse para asignar una señal de parada para la estación .

0 para adelantar el stop(por semáforo) , 1 nos mostrara Stop (por semáforo) antes de que el tren este cerca de la marca de parada.

Seguridad: Puede ser usado para activar el sistema de seguridad.

Usar 0 para el ATS o 1 para el ATC

Snd1 : designa un sonido en formato WAV que sonará cuando lleguemos a la estación

Tiempo_espera : Tiempo mínimo de parada en la estación expresado en Segundos.

Carga : Nos determinará la carga de pasajeros o carga del tren. Usar valores entre 0 (vacío) y 250 (totalmente cargado)

Snd2 : Establece un sonido en formato WAV que sonara cuando las puertas se cierren y salgamos de la estación.

Track.Form TrackIndex#; Lado ; TechoIndex#; AndénIndex# *

TrackIndex# : Determina la vía para la que asignaremos el andén

Lado : Establece porque lado de la vía se aparecerá el andén.

Una L lo situará a la izquierda de la vía , y una R a la derecha.

TechoIndex# : Lo utilizaremos despues para dar un techo a nuestro andén..

Si ponemos un 0 , nuestro andén no tendrá techo .

AndenIndex# : llamada al índice del objeto que define el andén

Track.Pole TrackIndex#; #vías; localización; colocación; PoleIndex# *

TrackIndex# : Establece para que vía en concreto vamos a crear o modificar los postes

#vías : número de vías que este poste cubre

Recordad que tenemos que contar restando uno ej: para tres vías, usar el objeto 2

Localización : En una vía con "-1" el poste se situará a la izquierda . Con "1" a la derecha de la vía .

Colocación : Establece la distancia de colocación de los postes a lo largo de la ruta

Cuando indicamos 25 , indicamos que los postes se colocarán en intervalos de 25m de distancia cada uno . Cuando indicamos 50 , cada 50 metros de distancia cada uno .

PoleIndex# : Llamada al número índice que contiene el objeto.

.PoleEnd TrackIndex# *

TrackIndex# : determina para que vía finalizará la continuación de los postes.

Track.Wall TrackIndex#; Lado; WallIndex# *

Este comando dará inicio al muro o valla .

TrackIndex# : Determina sobre que vía instalamos el muro.

Lado : Determina el lado del muro que será visible .Un valor de -1 para el lado izquierdo, 1 para el derecho,0 colocará a ambos lados de la vía el muro . Tened en cuenta que cuando se pone a ambos lados ello afectará solo a una vía .

WallIndex# : Llamada al número índice del objeto que hemos asignado al objeto del muro.

Track.WallEnd TrackIndex# *

Daremos fin al muro . En el caso de que queramos cambiar el tipo de muro utilizado , no será necesario dar fin al muro pues , pues este continua , lo único que tendremos que hacer es cambiar el tipo de muro utilizado .

TrackIndex# : Establece sobre que vía daremos fin al muro.

Track.Dike Via; colocación; IdxStType *

Instala y modifica un terraplen a lo largo de la vía.

Via: numero de la vía sobre la que colocamos el terraplen (0 - 15)

Colocación: situación { -1: Izquierda | 0: ambos | 1: Derecha }

IdxStType: Indice estructura

Track.DikeEnd Via

Finaliza la colocación del terraplen

Via: número de la vía (0 - 15)

Track.Marker NombreFichero; Distancia

Colocación de una señal o marcador creada por nosotros.

Aparecerá en el panel de BVE

NombreFichero: nombre del fichero de la imagen en BMP

Distancia: distancia (m)

Track.Height Y *

Altura de la via que seleccionemos

Y: determinará la altura

Track.Ground IndiceTerreno *

Modificación del terreno

IndiceTerreno: indice del objeto del terreno

Track.Crack TrackIndex#1; TrackIndex#2; CrackIndex# *

Este comando colocará en una sección de 25m un relleno entre dos vías que se llamarán .

TrackIndex#1 : Establece la primera vía

TrackIndex#2 : Establece la segunda vía

CrackIndex# : LLamada a los objetos de los CRACKS

Track.FreeObj Tipo;Indice;X;Y;Giro *

Tipo : (-1 = forma parte del terreno , de 0 a 15 : número de la vía) . Normalmente el objeto lo estableceremos sobre una via determinada .

Indice : número índice del objeto

X : posición con respecto el eje X

Y : posición con respecto el eje Y (altura)

G : Giro sobre su eje (en grados)

Track.Back TipoTextura *

Modifica el fondo de la ruta

TipoTextura: indice de la estructura

Track.Announce NombreFichero *

Instalación de un sonido de anuncio (anuncio de próximas estaciones,paso al lado de trenes , etc..)

NombreFichero: nombre del fichero que sonará (en formato

WAV)

Track.Doppler NombreFichero; X; Y

Modifica el lado por el que se escuchará el anuncio.

NombreFichero: Nombre del fichero de sonido (WAV)

X: Posición de la fuente de sonido en relación al eje X [m]

Y: Posición de la fuente de sonido en relación al eje Y [m]

Track.PreTrain Horario

Estblecimiento de la posición y horario de un tren que nos preceda..

Horario: hora de paso (H.MS)

Debemos de instalar dos funciones como mínimo marcando el horario del tren precedente . Desta manera se fijará la velocidad de este tren