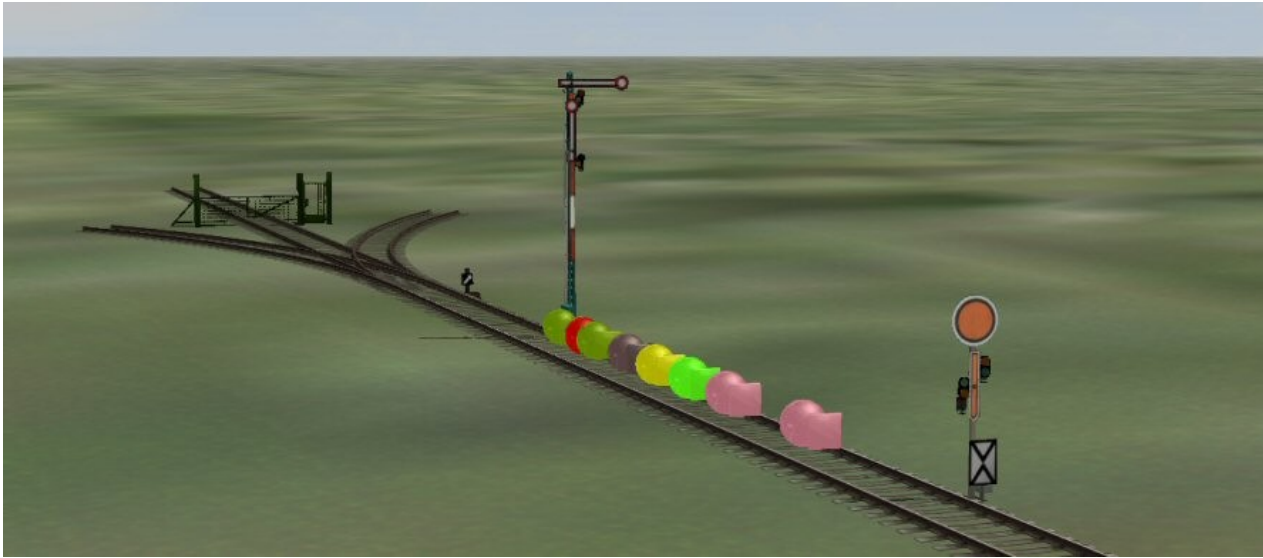
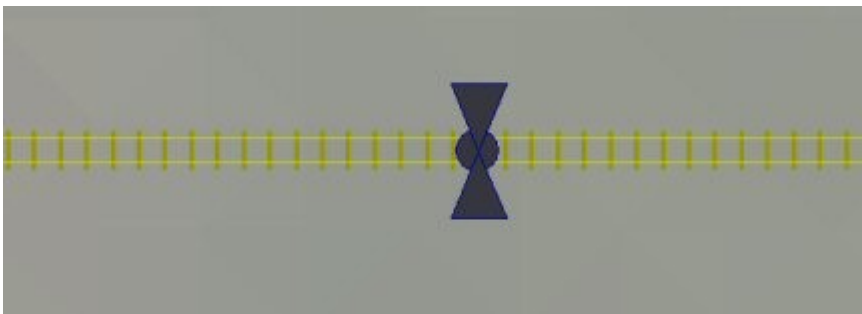


29. Rotte sich, wer kann! (Der Gruppenkontaktpunkt)

Es gibt immer wieder mal Situationen, bei denen sich auf engstem Gleisstück eine Vielzahl von Kontaktpunkten zusammengerottet hat und einen unübersichtlichen Klumpen bilden. Es ist praktisch unmöglich, einen bestimmten einzelnen KP zu markieren. Man erwischt immer den Falschen. Das werden viele von euch leidvoll bestätigen können.



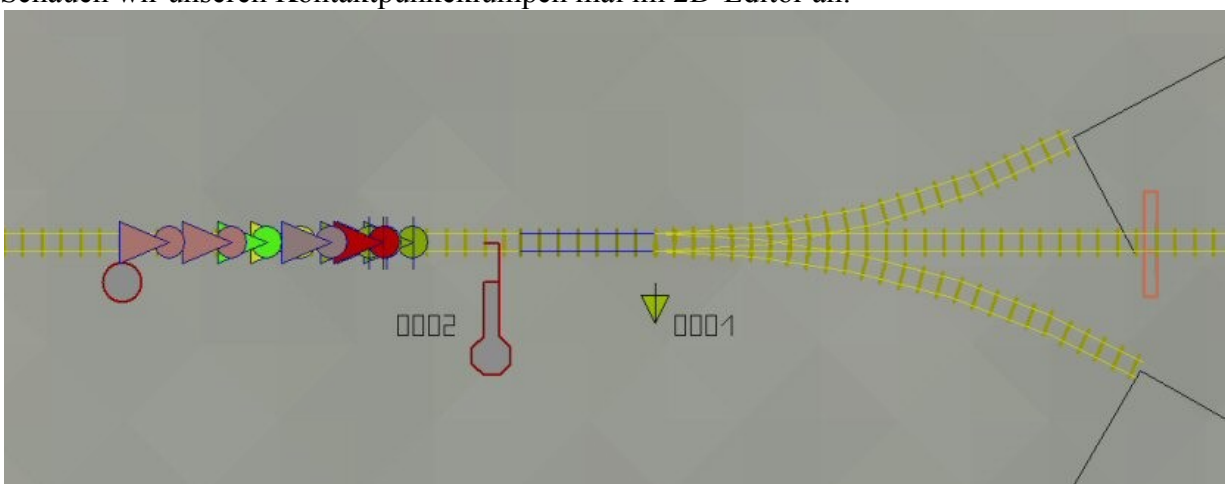
Für mehr Ordnung und Übersicht sorgt deshalb der Gruppenkontakt. Eigentlich der falsche Name, denn es ist in diesem Sinne gar kein Kontaktpunkt, sondern ein Container, eine Kiste ohne Einstellmöglichkeit. Auch kann man keine Wirkrichtung festlegen - er liegt immer quer auf dem Spline.



Zuerst: wo findet man ihn?

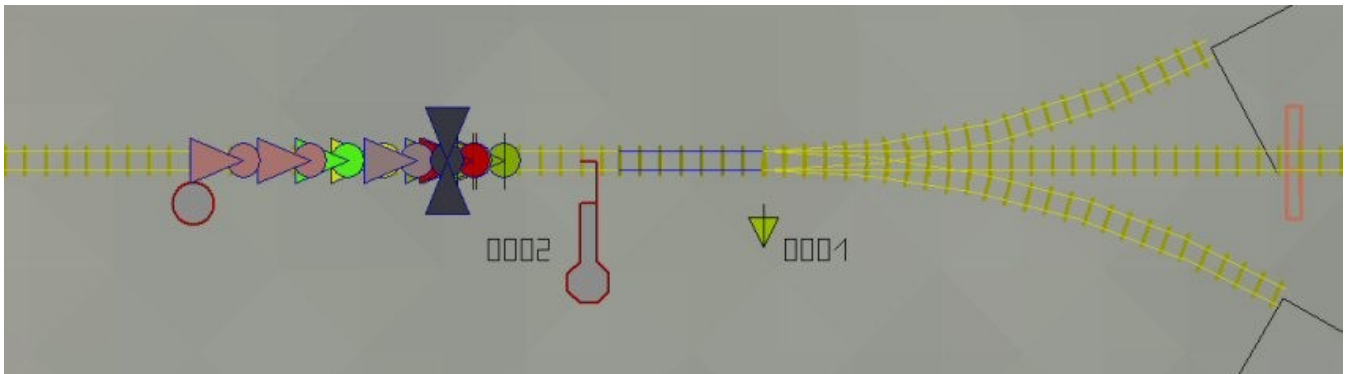
Der Gruppenkontakt befindet sich im Layer "Signalssystem" und bei der dortigen Auswahl der Signaltypen (Signal, Weiche, Fahrzeug, Immobilie etc.) ganz unten. Seine Farbe ist dunkelgrau (für schwarz hat das Geld nicht gereicht).

Schauen wir unseren Kontaktpunkteklumpen mal im 2D-Editor an:

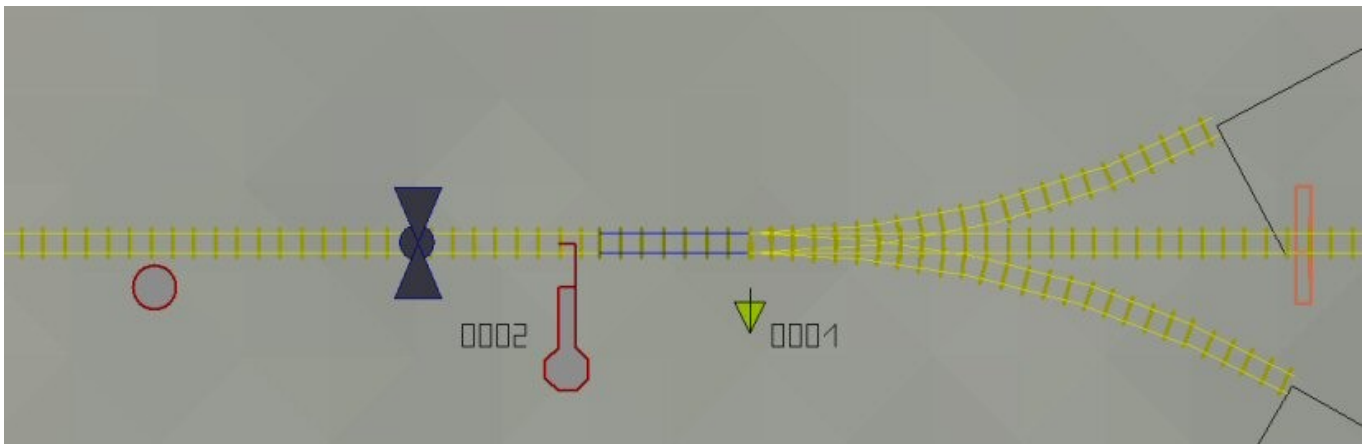


Wer jetzt versuchen würde, den Signal-KP (der rote) zu markieren, braucht Glück, Ausdauer und eine gute Portion Idealismus.

Setzt man nun einen Gruppenkontaktpunkt an die gewünschte Stelle, kann man mit gedrückter linker Moustetaste alle anderen KP's auf diesen Gruppenkontakt ziehen.



Das sieht dann anschließend so aus:



Das nenne ich Übersicht! Nur ein einziger Kontaktpunkt anstelle von 9. Die sind nun alle im "Bauch" des Gruppenkontaktes. Rotkäppchen läßt grüßen.

Wie kommt man aber nun wieder an die einzelnen KP's heran? Ganz einfach. Durch einen Rechts-Klick auf den Gruppenkontakt öffnet sich eine Tabelle, in der alle Kontaktpunkte in seinem "Bauch" aufgelistet sind.

Nr.:	Kontakt für	Zug	Route	Filtername	Richtung
1	Fahrzeug	Alle	Alle		Eins
2	Immobilien	Alle	Alle		Eins
3	Immobilien	Alle	Alle		Eins
4	Kamera	Alle	Alle		Eins
5	Signal #0002	Alle	Alle		Eins
6	Sound	Alle	Alle		Eins
7	Weiche #0001	Alle	Alle		Eins
8	Weiche #0001	Alle	Alle		Eins
9	Weiche #0001	Alle	Alle		Eins

Lösche Gruppenkontaktpunkt Aus der Gruppe entfernen Kontaktpunkt editieren

Unten sind drei Buttons zu sehen. Der Linke (Lösche Gruppenkontaktpunkt) entfernt den Gruppenkontakt samt Inhalt. Dann ist alles weg.

Der mittlere Button (Aus der Gruppe entfernen) löst den markierten KP aus dem Gruppenkontakt wieder heraus und plaziert ihn auf dem Gleis. Unglücklicher Weise direkt unter dem Gruppenkontakt. Beim Anklicken des herausgenommenen KP's kann es passieren, daß er wieder im Container landet.

Der rechte Button (Kontaktpunkt editieren) öffnet das bekannte Eigenschaftsfenster des markierten KP's und man kann dann Einstellungen vornehmen.

Es sei darauf hingewiesen, daß es vorkommen kann, das bei einem Verschieben des gefüllten Gruppenkontaktes sich bei einigen KP's die Wirkrichtung ändert. Deshalb sollte man abschließend immer alles auf Richtigkeit überprüfen.

Wie im wahren Leben.

tycoon