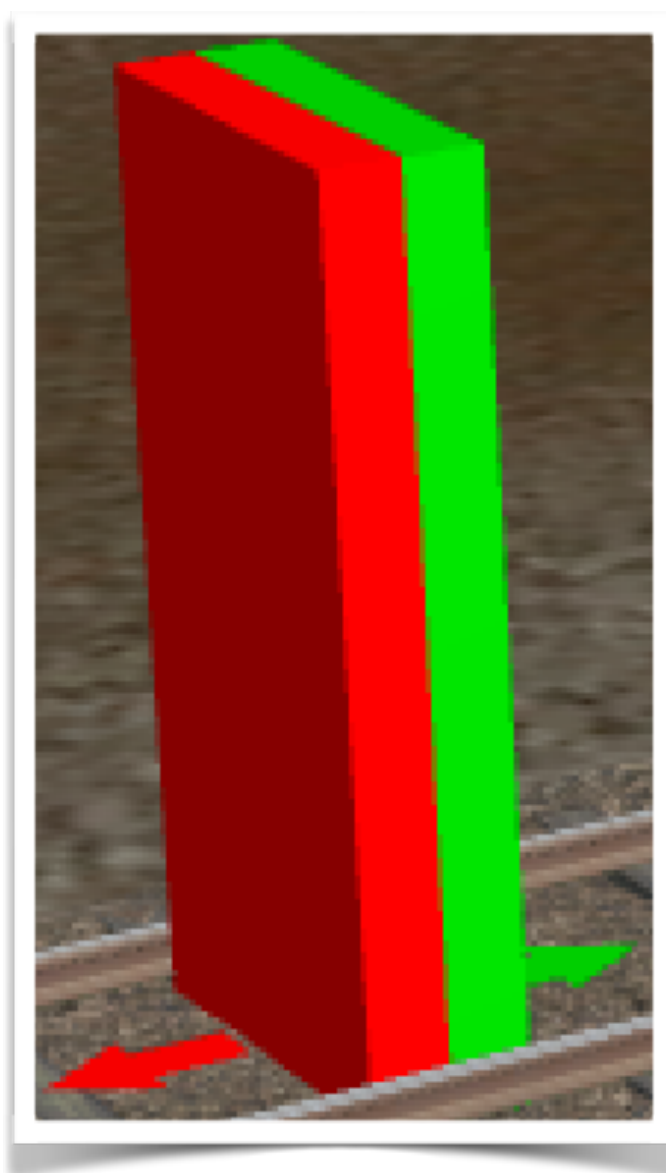


Innehållsförteckning / Table of contents

Svensk Manual	2
Själva objektet	3
Sökning av objekt	3
Propertyrutan - sökningens inställningar	4
Ytterligare filtreringsmöjligheter	5
Propertyrutan - redovisning av sökning	7
English Manual	9
Localised object?	10
The object	10
Search for objects	10
Property window - setup for the search	11
More possibilities to filter	12
Property window - presentation from the search	14

Svensk Manual för HB Trackside Measuring Device (TMD)



Själva objektet

Trackside Measuring Device eller TMD, som den oftast kommer att kallas i den följande texten, är ett verktyg för att hitta objekt som är placerade på spåret. Dessa objekt går i allmänhet under beteckningen **Trackside**. Inom denna grupp kan det förekomma en mängd olika typer av objekt, bl.a. signaler, växlar, lok och vagnar.

TMD består av Trackside objektet som syns på bilden bredvid. TMD är uppdelat i två delar, en framsida och en baksida, representerad av en grön färg och en röd färg.

Vid presentation av sökdata talar färgen om på vilken sida om TMD som objekten är funna.

Sökning av objekt

Gällande riktning

Alla trackside objekt placeras på spåret med en gällande riktning, oberoende om det används eller ej. Riktningen hos ett objekt när det placeras ut bestäms av i vilket riktning spåret är draget.

Riktningen hos trackside objekt kan ändras med hjälp av "Rotationsknappen" i surveyor.

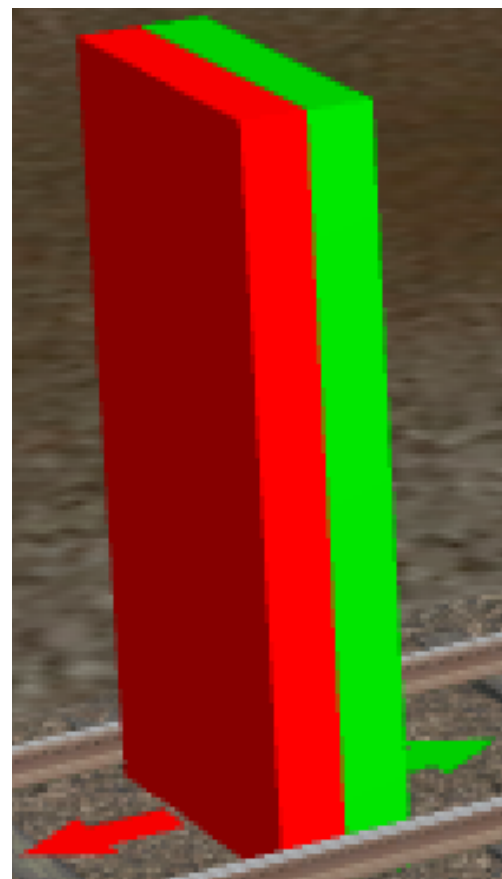


Sökning

En sökning sker alltid i TMD:s framåtgående riktning, den gröna pilen på bilden. Det går också att välja till en sökning i bakåtgående riktning, den röda pilen. Sökningen följer alltid växlarnas lägen och slutar vid medväxel i avvisande läge, spårets slut eller att sökavståndet är uppnått.

De inställda värdena sparas mellan sessionerna. Sökresultatet (databasen) sparas inte.

Vid ändrade filter inställningar, utförs normalt en ny sökning direkt!



Propertyrutan - sökningens inställningar

I propertyrutan sker alla inställningar för att hitta "rätt" objekt via sökningen, där presenteras också resultatet av utförd sökning. I de närmaste avsnitten kommer propertyrutans alla funktioner och redovisnings alternativ att gås igenom i detalj.

Vid en nyligen utplacerad TMD ser propertyrutan ut på följande vis, förutom den tomma redovisningsavdelningen. Samtlig text som är understruken är en länk som är påverkbar.

<u>Utför sökning med nedan inställda värden</u>			<u>Sökning efter alla objekt</u>			<u>TMD</u>	<u>Aterställ</u>
<u>Sökdiriktning</u>	<u>Söklängd</u>	<u>Döpta</u>	<u>Kategori</u>	<input checked="" type="checkbox"/> <u>Klass</u>	<input checked="" type="checkbox"/> <u>Namn</u>	<input checked="" type="checkbox"/> <u>Objektriktning</u>	
<u>Framåt</u>	<u>20000 m</u>	<u>Nej</u>	<u>Filter</u>	<u>Filter</u>	<u>Filter</u>	<u>Med-/Motriktad</u>	

Utför sökning med redan inställda värden:

Texten är väl ganska självförklarande...

Filtrering av sökningar

Bilden ovan visar flera sätt att filtrera sökningen, dessa kommer att gås igenom i detalj nedan.

Sökning efter alla objekt:

Denna knapp ger flera snabbval för att filtrera sökningen, där första valet söker efter alla objekt baserat på eventuellt övriga inställda filter.

Sökning efter alla objekt

Sökning efter endast TMD

Sökningen hittar endast TMD-objekt. Med hjälp av "checkboxen" väljs ifall övriga filter ska gälla.

Sökning efter endast TMD
 Med filter

Sökning till första objektet

Sökningen stannar när första objektet har blivit funnet i enlighet med inställda filter.

Sökning till första objekt

Sökdiriktning:

Väljer om sökningen ska utföras enbart framåt eller både framåt och bakåt.

Framåt

Båda

Söklängd:

Ges möjlighet att skriva in en egen längd på sökningen i meter. Maxlängden i Trainz är ca 25000 meter, så värden som är högre kommer att ge en sökning till maxlängd.

Döpta:

Alla objekt som hittas i sökningen redovisas med ett namn, de objekt som inte är namngivna redovisas med sitt GameObjectID, som är ett ID som alla objekt har.

Här kan man välja att endast redovisa objekt som är namngivna.

Kategori:

Alla objekt tillhör en eller flera kategorier. Kategorierna redovisas i sökningen (se mera senare i dokumentet).

Filter-länken ges möjlighet att skriva in en eller flera kategorier.

Filtret nollställs genom att radera informationen i inskrivningsfältet.

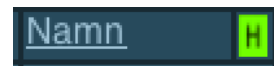
Klass:

Alla objekt tillhör en script-klass. Vilken klass som ett objekt tillhör redovisas i sökningen (se mera senare i dokumentet). Filter-länken ges möjlighet att skriva in en klass som filtrering.

Filtret nollställs genom att radera informationen i inskrivningsfältet.

Namn:

Filter-länken ges möjlighet att filtrera sökningen med hjälp av att definiera ett eller flera tecken. Genom att klicka på den understrukna "**Namn**" så väljer man om filtreringen ska gälla endast objektens namn eller även deras klass eller endast klassen. Filtret nollställs genom att radera informationen i inskrivningsfältet.

**Det gröna H:et:**

När **H:et** klickas visas en hjälpruta med snabbinskrivningar och radering av värden. Från vänster till höger: Plustecken, Minustecken, Asterisk, Semikolon, Radera och ett rött H.



Radera, rensar filtersträngen. Det **röda H:et** stänger hjälprutan.

Tecknen är till för att snabbt lägga till ett tecken till söksträngen. Det normala är att ett tecken som klickas och som redan finns raderas och finns det ett annat tecken på dess plats raderas även det, annars så läggs det till ett nytt tecken på platsen. **Plus-** och **minustecken** läggs till först i söksträngen. **Semikolon** läggs till sist och används som en separator vid sökning av flera villkor.

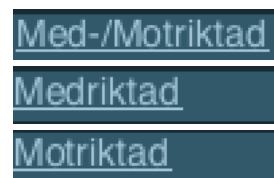
Asterisken behandlas i respektive filter.

För att kunna använda snabbknapparna måste det finnas något annat inskrivet än "Filter" i filtersträngen.

Observera att det går att skriva in snabbtecknen manuellt och då kringgå reglerna som finns för snabbknapparna och då finna namn som innehåller snabbtecknen!!

Objektriktning:

Som tidigare beskrivits har varje objekt en gällande riktning. Länken ger möjlighet att filtrera sökningen med avseende på det funna objektets gällande riktning, i förhållande till sökningen.



Grundinställningen är att bägge riktningarna hittas.

Ytterligare filtreringsmöjligheter

Filtren **Kategori**, **Klass** och **Namn** går att förfina ytterligare genom att använda sig av prefix och suffix tecken. Filtren kan innehålla listor separerade med semikolon, som under kolumnen "Kategori" i bilden på sidan 7.

De olika tecknens funktion skiljer sig lite mellan vilken typ av filtrering av sökningen man önskar sig.

Kategori-filer:

Normalt redovisas samtliga objekt som finns inom kategorifilter-strängen. Filter-strängen "TO;SIN" kommer att redovisa **samtliga** objekt som har **någon** av dessa kategori-strängar, "TO" eller "SIN".

Genom att skriva in ett **plustecken** först, "+TO;SIN", kommer filtreringen att hantera kategorifilter-strängen som **ett objekt** och kommer **endast** att **redovisa** de objekt som matchar **hela** kategorifilter-strängen, "TO;SIN".

Ett **minustecken** först, "-TO;SIN" används till att **sortera bort samtliga** objekt som har **någon** av dessa kategori-strängar, "TO" eller "SIN".

Genom att använda sig av en **asterisk** först, "*TO;SIN" kommer hela kategorifilter-strängen hanteras som **ett objekt** och kommer att **sortera bort** de objekt som matchar **hela** kategori-strängen.

Klass-filer:

Samtliga objekt som finns inom klassfilter-strängen redovisas alltid. Filter-strängen "Signal;Junction" kommer att redovisa **samtliga** objekt som tillhör **någon** av dessa klasser, "Signal" eller "Junction".

Eftersom **semikolon** är ett ogiltigt tecken vid definition av en Klass, finns inte några möjligheter att filtrera med **plustecken** eller **asterisk** på liknande vis som hos kategori-filer.

Ett **minustecken** först, "-Signal;Junction" används till att **sortera bort samtliga** objekt som tillhör **någon** av dessa klasser, "Signal" eller "Junction".

Namn-filter:

Namnfilter-strängen kan användas både till att filtrera på objektsnamn och för att filtrera på klasstyp eller båda. Filter-strängen går att villkora genom att separera argumenten med **semikolon**. Filter-strängen "Cst;Gbg" kommer att redovisa **samtliga** objekt som har **någon** av dessa filter-strängar, "Cst" eller "Gbg".

Genom att skriva in ett **plustecken** först, "+Cst;Gbg", kommer filtreringen att hantera namnfilter-strängen som **ett objekt** och kommer **endast** att **redovisa** de objekt som matchar **hela** filter-strängen, "Cst;Gbg".

Ett **minustecken** först, "-Cst;Gbg" används till att **sortera bort samtliga** objekt som har **någon** av dessa filter-strängar, "Cst" eller "Gbg".

Asterisk används till att förfina filtreringen ytterligare. En asterisk kan placeras först, sist eller både först och sist i filter-strängen. Man kan dock placera ett plus- eller minustecken **före** asterisken i filter-strängen. Om ett plus- eller minustecken finns först i filter-strängen och asteriskens snabbknapp klickas kommer tecknet att raderas.

Eftersom asterisken kan placeras på flera platser så fungerar också snabbknappen lite annorlunda. Varje nytt klick på snabbknappen förändrar antalet asterisker i filter-strängen enligt följande mönster med grundsträng "Cst": **"*Cst" - "**Cst*" - "Cst*" - "Cst"** och tillbaka till ursprungsläget.

Asteriskens placering bestämmer var hos namnet/klassen filter-strängen får finnas.

Asterisken kan endast läggas till om det inte finns ett plus eller minustecken först i filter-strängen. Semikolon kan endast läggas till om det inte finns en asterisk sist i filter-strängen.

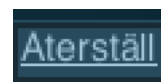
Tabell som visar exempel för resultat vid olika typer av filter

Objektsnamn	Olika filter-strängar													
	A	*A	*A*	A*	-A	A;B	+A;B	-A;B	*A;B	*A;B*	A;B*	-*A;B	-*A;B*	-A;B*
A;B	X	X	X	X		X	X		X	X	X			
Trigger 50					X			X				X	X	X
B ej ej					X	X			X	X				X
ej B ej					X	X						X	X	X
ej ej B					X	X				X	X	X		
A not not	X	X	X			X			X	X				X
not A not	X					X						X	X	X
not not A	X		X	X		X				X	X	X		

Återställ:

Knappen återställer filtren:

Söklängd, Döpta, Kategori-, Klass-, Namn-filtret och **Objektriiktning** till grundinställningarna.



Propertyrutan - redovisning av sökning

Under filtreringsinställningarna redovisas datan som har hittats via sökning. Även här finns det en del inställningar som man kan göra.

Nr	Namn/ID	Kategori	Riktning	Avstånd Start	Avstånd föregående	Lutning Start	Lutning föregående
7	0.3.746.0.-3.	TO;SIN	Mot	1591.87 m	14.25 m	0.00 ‰	0.00 ‰
6	Abc L41	TO;?WA	Mot	1577.62 m	0.24 m	0.00 ‰	0.00 ‰
5	0.3.760.0.-3.	TO;TCB	Med	1577.37 m	0.75 m	0.00 ‰	0.00 ‰
4	Abc 22	TO;?WA	Med	1576.62 m	101.49 m	0.00 ‰	0.00 ‰
3	Spl Abc L1	TO;TCB	Med	1475.12 m	886.25 m	0.00 ‰	0.00 ‰
2	Abc F22	TO;?WA	Med	588.87 m	57.50 m	0.00 ‰	0.00 ‰
1	Abc FL3	TO;?WA	Mot	531.37 m	531.37 m	0.00 ‰	0.00 ‰
1	0.3.750.0.-1.	TO;SIN	Med	402.25 m	402.25 m	0.00 ‰	0.00 ‰
2	0.3.766.0.-1.	TO;TCB	Mot	455.00 m	52.75 m	0.00 ‰	0.00 ‰

Nr:

Redovisar objektets nummer i sökning. Numreringen utgår från TMD-objektet och redovisas i fönstret i fallande ordning vid sökning framåt och i stigande ordning vid sökning bakåt. Färgen i nummerkolumnen gör det lättare att se vilken sökriktning som objekt tillhör i redovisningen.

Namn/ID:

Här redovisas antingen objektets namn eller, om sådant saknas, dess GameObjectID. På bilden ovan är objekt nummer sju ett icke namngivet objekt, medan objekt nummer sex är namngivet.

Kategori / Klass:

Vid klick på denna länk ändras redovisningen mellan Kategori och Klass.

Både kategori- och klass-objekten som redovisas är understrukna. Genom att klicka på någon av länkarna fylls respektive filter-värde in med det understrukna värdet. **Observera** att **hela** informationen fylls i och att det **ersätter** det som redan är inskrivet som filter. Genom att skriva in ett **semikolon ";"** sist på raden läggs istället det understrukna värdet till hos filter-värdet.

Nr	Namn/ID	Klass
7	0.3.746.0.-3.	HB_TrackSideMeasure
6	Abc L41	HB_TrackSignal lib
5	0.3.760.0.-3.	Trackside
4	Abc 22	HB_TrackSignal stn

Tips:

När man har klickat på en av kategori eller klass länkarna sker en omedelbar filtrering. Detta innebär att de objekt som inte passar in i filtret är "borta". För att kunna lägga in dom i filter-strängen gör på följande vis:

1. Klicka på **klass** eller **kategori** länken
2. Klicka på snabbknappen **semikolon**
3. Klicka på snabbknappen **minustecken**
4. Välj den **klass** eller **kategori** som ska **ingå** i filtret
5. Klicka på snabbknappen **minustecken**

Nu har minustecknet försvunnit och de objekt som finns i filter-strängen är **endast** de som visas. Om **minustecknet kvarstår** är de objekt som visas de som **inte** finns i filter-strängen!

Riktning:

Redovisar objektets riktning i förhållande till TMD.

Avstånd Start:

Redovisar avståndet från TMD till objektet.

Avstånd föregående:

Redovisar avståndet från föregående objekt till objektet på raden.

Avstånds länkarna:

Genom att klicka på någon av avståndslinkarna kan man förändra redovisningen av avstånden mellan "m" (meter), "yd" (yards) och "mi" (mile). Förinställd på meter. **Observera att sökavståndet endast går att skriva in som metertal.**

1591.87 m	14.25 m
1577.62 m	0.24 m
1577.37 m	0.75 m

1741.65 yd	15.59 yd
1726.06 yd	0.27 yd
1725.79 yd	0.82 yd

0.98 mi	0.00 mi
0.98 mi	0.00 mi
0.98 mi	0.00 mi

Lutning Start:

Redovisar lutningen från TMD till objektet.

Lutning föregående:

Redovisar lutningen från föregående objekt till objektet på raden.

Lutnings länkarna:

Genom att klicka på någon av lutningslinkarna kan man förändra redovisningen av lutningen mellan "%o" (promille) och "%" (procent). Förinställd på promille.

<u>Lutning</u> Start	<u>Lutning</u> föregående
0.00 ‰	0.00 ‰

<u>Lutning</u> Start	<u>Lutning</u> föregående
0.00 %	0.00 %

Namn/ID och TMD länkarna:

Ett par länkar är inte redovisade ännu och kanske känns bortglömda, men så är icke fallet!

Som synes tidigare och även på bilden här bredvid är redovisningen av namnen hos objekten understruken. Detta har tidigare inneburit att informationen på något vis är påverkbar. Så vad kan man göra med ett namn?

Jo, genom att klicka på länken så förflyttas **kamerans fokusering** till det klickade objektet! Kamerans position motsvarar det som den har till det objektet som senast var i fokus.

Nr	Namn/ID
7	<u>0,3,746,0.-3.</u>
6	<u>Abc L41</u>
5	<u>0,3,760,0.-3.</u>

Genom om klicka på **TMD** överst i högra hörnet i propertyrutan flyttas kamerans fokusering tillbaka till TMD-objektet.



English Manual for HB Trackside Measuring Device (TMD)



Localised object?

I haven't been able to make the localisation to Swedish work, using the tags provided at TrainzOnline. Because of this there isn't any localised objects. All the menus and the links are in Swedish only. The text in the manual refers to the Swedish names in the asset.

I don't think it will be any big problem using the Swedish version for English speaking people. Much of the text is self explanatory and similar in Swedish and English, and of course everything is explained in this manual!

The object

Trackside Measuring Device or TMD, as it mostly will be called in the following text, is a tool that is designed to find objects that are placed on the track. These objects are commonly referred to as **Trackside**. Within this group it can be many different kind of objects, amongst others signals, junctions, locomotives and railcars.

TMD consist of the Trackside object shown in the picture to the right. TMD is divided into two parts, one forward side and one backward side, represented by one green colour and one red colour.

The colour shows at what side of the TMD the objects has been found when the search data is being presented.

Search for objects

Base direction

All trackside objects is placed on the track with a direction, it doesn't matter if the direction is used or not. The direction of an object when it is placed is decided by the direction the track is placed.

The direction of Trackside objects can be changed with the "Rotate objects button" in surveyor.



Searching

A search is always performed in the forward direction of the TMD, the green arrow in the picture. It is also possible to choose a search in the backward direction, the red arrow. The search is always following the path of the junctions and is stopped at a junction that is not passable, the end of track or when the maximum search distance is reached.

The settings are saved between the sessions.
The search result (database) isn't saved.

When the filter settings is changed, a new search is usually preformed instantly!



Property window - setup for the search

All the settings for finding the "correct" object with the search is done in the property window, there is also where the result of the search is shown. All the functions and the alternatives when showing the data will be presented in detail in the next sections.

When a new TMD is placed on the track the property window looks like in the picture below, except for the presentation section.

All text that is underlined is an active link.



Utför sökning med redan inställda värden:

This link performs a search with the present setup.

Filtrering av sökningar

The picture above shows several ways of filtering the search, they will be dissected below.

Sökning efter alla objekt:

This button gives several speedy options to filter the search. The first choice searches for all objects based on the eventuality of other filters.

Sökning efter alla objekt

Sökning efter endast TMD

The search only finds the TMD-object. The checkbox decides if the other filters are still valid.

Sökning efter endast TMD
 Med filter

Sökning till första objektet

The search stops at the first found object in according to the other filters.

Sökning till första objekt

Sökriktning:

Chooses if the search is to be performed only forward or forward and backward.

Framåt

Båda

Söklängd:

Makes it possible to enter a length for the search in meters. The maximum length in Trainz is about 25000 meters, so values higher than that will perform a search of maximum length.

Döpta:

All objects found during the search is presented with their name, those object who aren't named will be presented with it's GameObjectID, it is an ID that all objects have.

Here is it possible to decide if only named objects should be found in the search.

Kategori:

All objects is part of one or more categories. The categories are presented in the search (see more later in the document). The filter link gives the option to input one or more categories to filter with.

The filter is cleared by erasing the information in the input field.

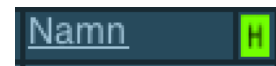
Klass:

All objects belongs to a script-class. The class it belongs to is presented in the search (see more later in the document). The filter link gives the option to input a class to filter with.

The filter is cleared by erasing the information in the input field.

Namn:

The filter link makes it possible to filter the search with the help of defining on or several characters. By clicking the underlined "**Namn**" it is possible to choose if the filter should apply to only the objects name or also their class or only the class. The filter is cleared by erasing the information in the input field.

**The green H:**

When the letter **H** is clicked a help box is shown with speedy buttons. From left to right: Plus sign, Minus sign, Asterisk, Semicolon, Erase and one red H.



Erase, clears the filter string. The **red H** closes the help box.

The signs are for quickly add a sign to the search string. The normal behaviour is that a sign that is clicked and who already exists is erased, if there is another sign at its place it is erased also, if not, a new sign is added at that location. Plus and minus signs are added first to the search string. Semicolon is added last and is used as a separator when searching with several arguments.

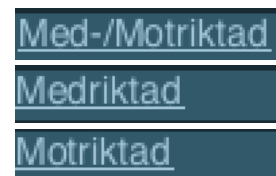
The asterisk is presented in each filter.

To be able to use the speedy buttons there has to be something else written except "Filter" in the filter string.

Observe that it is possible to input the speedy signs manually and bypassing the rules regarding the speedy buttons and therefore be able to find name that contains the speedy signs!!

Objektriktning:

As previously mentioned, every object has a direction. The link makes it possible to filter the search in regard to the direction of the object found in the search, in reference to the search. **Medriktad** = the same direction as the search. **Motriktad** = the opposite direction as the search.



The preset is that both directions are found.

More possibilities to filter

The filters **Kategori (Category)**, **Klass (Class)** and **Namn (Name)** is possible to fine tune even more by using prefix and suffix characters.

The filter can consist of semicolon separated lists, like under the column "Kategori" in the picture on side 14.

The different characters differs slightly depending on what kind of filtering is desired.

Kategori-filter:

Normally are all the objects that are within the category filter string presented. The filter string "TO;SIN" will present **all** objects that has **any** of these category strings, "TO" or "SIN".

By entering a **plus sign** first, "+TO;SIN", will the filter treat the category filter string as **one object** and will **only present** those objects that matches the **complete** category filter string, "TO;SIN".

A **minus sign** first, "-TO;SIN" is used to **exclude all objects** that has **any** of these category strings, "TO" or "SIN".

By using the **asterisk sign** first, "*TO;SIN", will the entire category filter string be treated as **one object** and will **exclude** the objects that matches the **complete** category string.

Klass-filter:

All the objects that exists within the class filter string is always presented. The filter string "Signal;Junction" will present **all** objects that belongs to **any** off these classes, "Signal" or "Junction".

Because the **semicolon** is an illegal character when defining a Class, there isn't any possibilities to filter by using the **plus sign** or the **asterisk sign** as it is with the category filter.

A **minus sign** first, "-Signal;Junction" is used to **exclude all** objects that belong to **any** of these classes, "Signal" or "Junction".

Namn-filter:

The name filter string can be used to filter the name of the object or the type of class of the object or both. The arguments in the filter string can be made conditional by separating them with the use of a **semicolon**. The filter string "Cst;Gbg" will present **all** objects that has **any** of these filter strings, "Cst" or "Gbg".

By using a **plus sign** first, "+Cst;Gbg", will the filter treat the name filter string as **one object** and will **only present** those objects that matches the **complete** filter string, "Cst;Gbg".

A **minus sign** first, "-Cst;Gbg" is used to **exclude all** objects that has **any** of these filter strings, "Cst" or "Gbg".

Asterisks are used to fine tune the filter even more. An asterisk can be placed first, last or both first and last inside the filter string. However, it is possible to place either a plus sign or a minus sign **before** the asterisk in the filter string. If a plus sign or a minus sign is found in the beginning of the filter string and the speedy button for the asterisk is clicked, the sign erased.

Because the asterisk can be placed on several places it means that the speedy button works a little bit different. Every new click on the speedy button changes the number of asterisks in the filter string according to the following pattern with the base string being "Cst": "***Cst**" - "****Cst***" - "**Cst***" - "**Cst**" and we are back to the base.

The placement of the asterisk decides where in the name/class the filter string can exist.

The asterisk can only be added if there isn't a plus sign or a minus sign first in the filter string. A semicolon can only be added if there isn't an asterisk last in the filter string.

Table that shows an exempel result with different filters

Object names	Different filter strings														
	A	*A	*A*	A*	-A	A;B	+A;B	-A;B	*A;B	*A;B*	A;B*	-*A;B	-*A;B*	-A;B*	
A;B	X	X	X	X		X	X		X	X	X				
Trigger 50					X			X				X	X	X	
B ej ej					X	X			X	X				X	
ej B ej					X	X						X	X	X	
ej ej B					X	X				X	X	X			
A not not	X	X	X			X			X	X				X	
not A not	X					X						X	X	X	
not not A	X		X	X		X				X	X	X			

Återställ:

The button resets the following filters:

Söklängd, Döpta, Kategori-, Klass-, Namn-filtret and **Objektriktning** to the preset.



Property window - presentation from the search

Below the filter setup is the search data presented. Even here is it possible to make some setups to change the presentation of the data.

Nr	Namn/ID	Kategori	Riktning	Avstånd Start	Avstånd föregående	Lutning Start	Lutning föregående
7	<u>0.3.746.0.-3.</u>	<u>TO;SIN</u>	Mot	1591.87 m	14.25 m	0.00 ‰	0.00 ‰
6	<u>Abc L41</u>	<u>TO;?WA</u>	Mot	1577.62 m	0.24 m	0.00 ‰	0.00 ‰
5	<u>0.3.760.0.-3.</u>	<u>TO;TCB</u>	Med	1577.37 m	0.75 m	0.00 ‰	0.00 ‰
4	<u>Abc 22</u>	<u>TO;?WA</u>	Med	1576.62 m	101.49 m	0.00 ‰	0.00 ‰
3	<u>Spl Abc L1</u>	<u>TO;TCB</u>	Med	1475.12 m	886.25 m	0.00 ‰	0.00 ‰
2	<u>Abc F22</u>	<u>TO;?WA</u>	Med	588.87 m	57.50 m	0.00 ‰	0.00 ‰
1	<u>Abc FL3</u>	<u>TO;?WA</u>	Mot	531.37 m	531.37 m	0.00 ‰	0.00 ‰
1	<u>0.3.750.0.-1.</u>	<u>TO;SIN</u>	Med	402.25 m	402.25 m	0.00 ‰	0.00 ‰
2	<u>0.3.766.0.-1.</u>	<u>TO;TCB</u>	Mot	455.00 m	52.75 m	0.00 ‰	0.00 ‰

Nr:

Presents the number of the object from the search. The order of the objects starts from the TMD object and is presented in the window in a falling sequence when searching forward and increasing when searching backward. The colour in the numbers column makes it easier to see the search direction the object belongs to in the presentation.

Namn/ID:

This column presents either the name of the object, or if it's missing, it's GameObjectID. In the picture above object number seven is not a named object, whilst object number six is named.

Kategori / Klass:

A click on this link changes the presentation between Kategori (Category) and Klass (Class).

Both the category and class objects are underlined. By clicking on either of the links is the underlined value from the link entered into the correct filter string.

Observe that the **complete** underlined value is entered into the string and it **replaces** what is already inside the filter string. By adding a **semicolon** ";" last in the filter string, the underlined value will be added to the filter string.

Nr	Namn/ID	Klass
7	<u>0.3.746.0.-3.</u>	<u>HB_TrackSide Measure</u>
6	<u>Abc L41</u>	<u>HB_TrackSignal lib</u>
5	<u>0.3.760.0.-3.</u>	<u>Trackside</u>
4	<u>Abc 22</u>	<u>HB_TrackSignal stn</u>

Tip:

When one of the kategori (category) or klass (class) links are clicked there will be an immediate filter process. This means that those objects who doesn't fit with the filter is "gone". To be able to add those missing objects to the filter string, do in the following way:

1. Click on the **klass (class)** or **kategori (category)** link
2. Click on the speedy button **semicolon**
3. Click on the speedy button **minus sign**
4. Choose the **klass (class)** or **kategori (category)** who will be **a part of** the filter
5. Click on the speedy button **minus sign**

The minus sign is gone and the objects who are part of the filter string are the **only ones** showing. If the minus sign is **not removed** from the filter string, the objects shown are those objects that **is not a part** of the filter string!

Riktning:

Presents the direction of the object in relation to the TMD.

Avstånd Start:

Presents the distance from the TMD to the object.

Avstånd föregående:

Presents the distance from the previous object to the object in the row.

Avstånds länkarna:

By clicking on one of the distance links is it possible to change the presentation of the distances between "m" (meter), "yd" (yards) and "mi" (mile). Preset is meter. **Observe that the search distance is only possible to enter in meters.**

1591.87 m	14.25 m
1577.62 m	0.24 m
1577.37 m	0.75 m

1741.65 yd	15.59 yd
1726.06 yd	0.27 yd
1725.79 yd	0.82 yd

0.98 mi	0.00 mi
0.98 mi	0.00 mi
0.98 mi	0.00 mi

Lutning Start:

Presents the gradient from the TMD to the object.

Lutning föregående:

Presents the gradient from the previous object to the object in the row.

Lutnings länkarna:

By clicking on either of the gradient links is it possible to change the presentation of the gradient between "%o" (per mille) and "%" (per cent). Preset is per mille.

<u>Lutning Start</u>	<u>Lutning föregående</u>
0.00 ‰	0.00 ‰

<u>Lutning Start</u>	<u>Lutning föregående</u>
0.00 %	0.00 %

Namn/ID och TMD länkarna:

A couple of links isn't presented yet and they might seem to be forgotten, but that's not the case!

As might have been seen before and also in the picture on the right, are the presentation of the names underlined. This has previously meant that it is possible to affect the information in some way. So what can we do with a name?

Well, by clicking on the link, the **focus of the camera** is moved to the object just clicked! The position of the camera is the same as it was to the last object that was in focus.

Nr	Namn/ID
7	<u>0.3.746.0.-3.</u>
6	<u>Abc L41</u>
5	<u>0.3.760.0.-3.</u>

By clicking on **TMD**, in the upper right corner of the property window, is the focus of the camera moved back to the TMD object.

