

In [diesem](#) Beitrag wurde für folgende Aufgabenstellung um eine Lösung ersucht.

Ich möchte mit Hilfe eines Bahnwärters und eines virtuellen Melders irgendwie eine Zugfahrt ermöglichen

Michael Mertner hat diese Antwort und Lösung zur Verfügung gestellt

du verwechselst hier zwei Dinge.

Ein melderloser Block ist ein Block, in dem tatsächlich im Blockeditor kein Melder irgendeiner Art eingetragen ist. Also weder ein realer, noch ein Bahnwärter noch ein virtueller Melder. Einfach nix.

Dies hat natürlich zur Konsequenz, dass in solch einem Block auch nicht angehalten werden kann. Wie auch, weil Traincontroller gar nicht wissen kann, ob und wann ein Zug in diesem Block ist. Der Block wird in ALLEN Zugfahrten übersprungen.

Da der Block keinen Melder eingetragen hat, kann man natürlich auch keine Markierungen anbringen. Woran auch? Ist ja kein Melder da.

Ergo kann man in diesem Block auch keine Operationen durchführen oder sonst etwas veranstalten.

Traincontroller ist an dieser Stelle auch clever. Natürlich "weiß" die Software, dass sie einen Zug in diesem Block nicht anhalten kann, ergo wird sie es auch gar nicht versuchen. Es wird also nie eine Fahrt initiiert, bei der in diesem Block angehalten werden müsste. Der Block wird NIE zum aktuellen Block, kann damit auch nie weder Start noch Ziel einer Zugfahrt sein.

Logischerweise können auch keine Aufenthaltszeiten eingerichtet werden. Macht man es trotzdem, werden sie ignoriert. Geht ja konsequenterweise nicht anders.

Er ist "super-kritisch", weil er nur dann reserviert und befahren wird, wenn er wirklich ohne Halt durchfahren werden kann.

Was du benötigst, ist etwas ganz anderes.

Du möchtest mit nur einem physikalischen Melder eine Pendelstrecke befahren.

Wenn es nur ein wirklich einfaches Hin- und Herfahren ist, dann geht das tatsächlich.

Die Konfiguration ist relativ einfach. Du hast zwei Blöcke, in den einen trägst du den echten physikalischen Melder ein, in den anderen einen Bahnwärter als Melder. Dadurch ist dieser Block KEIN melderloser Block mehr, er hat ja nun einen Bahnwärter als Melder.

Der Zug steht nun in dem Block mit dem "echten" Melder. Du startest die Zugfahrt. Irgendwann geht die Rückmeldung des Blocks ja aus. Auf dieses Ausschalten reagiert der Bahnwärter des anderen Blocks. Den Zeitpunkt regelst du über das Memory des "echten" Blockmelders.

Das heißt nun, dass der Bahnwärter im anderen Block aktiviert wird und damit kannst du auf den Zug einwirken (Bremsen und Anhalten). Wenn er dann steht, schaltest du über die Memory-Einstellungen des Bahnwärters diesen nach einer

Zeit wieder aus. Trotzdem kannst du von hier die Rückfahrt antreten in den echten Block.

Ist eigentlich recht simpel, darf aber aufgrund der Technik nicht zu komplex gebaut werden. Möchte man zwei Züge im Wechsel fahren, geht das auch noch, wird aber etwas kniffliger.

So kann man z.B. auch eine Drehscheibe steuern, deren Bühne nicht überwacht werden kann - aus technischen Gründen oder warum auch immer.

Man überwacht die Zufahrtgleise zur Drehscheibe, wenn diese ausgehen, aktiviert man einen Bahnwärter, der die Lok auf der Bühne anhält.

Das alles ist immer Fahren mit der Stoppuhr, weil man nicht wirklich sieht, wo die Lok ist. Man sieht nur, wo sie NICHT ist.

Ich bin zwar kein Freund vom Fahren mit Stoppuhr, möchte aber hier aufzeigen, dass es trotzdem gehen kann.