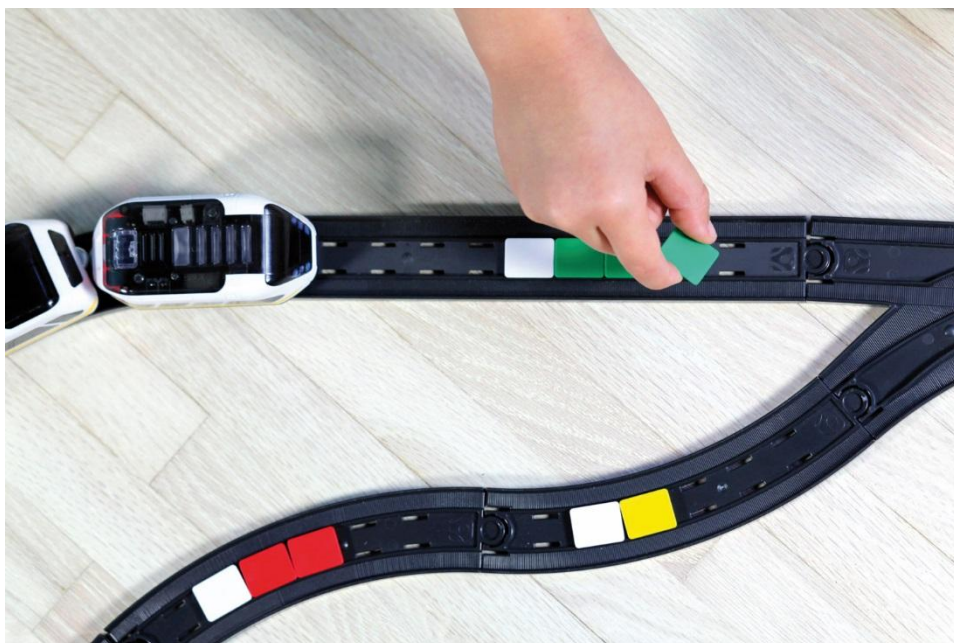


SMART TRAIN

COMMANDES ET BLOCS D'ACTION



RÈGLES DE BASE ET CONSEILS


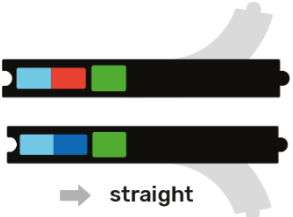



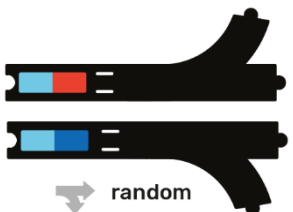

Il est important de prendre en compte ces règles de base pour les blocs d'action afin de travailler efficacement :

?	REGLES DE BASE	
	✓	Toujours commencer avec un bloc blanc.
	✓	Placer les commandes dans les 2 directions.
	✗	Ne pas laisser d'espace entre les blocs.
	✗	

- 1. Les séquences de commandes doivent toujours commencer par un bloc blanc (dans le sens de mouvement du train).** Le bloc **blanc** informe le train qu'il faut lire une commande. A noter qu'il y a une exception à cette règle : le bloc **bleu clair** dans les rails d'aiguillage. Le bloc bleu clair est un bloc spécial qui informe le train qu'il va y avoir une intersection. Il n'existe pas d'autres blocs de cette couleur.
- 2. Vous pouvez rendre des commandes bidirectionnelles en plaçant un bloc blanc de part et d'autre du bloc d'action.** C'est pratique notamment pour les commandes à une seule couleur (vitesse, arrêt, inversion). Le train lit la commande en approchant dans les 2 sens.
- 3. Ne laisser pas d'espace entre les blocs colorés.** Si vous laissez un espace après le bloc **blanc**, le train voit la piste noire et ignore le bloc action qui suit. Pour le même motif, vous ne pouvez pas continuer une séquence après la jonction de rails. Il faut toujours assembler la séquence de blocs dans le même rail.

COMMANDES DE DIRECTION

Les blocs de direction utilisent les blocs **bleu ciel et bleu**. Ces commandes vous permettent d'orienter le train à l'approche d'un aiguillage, d'une intersection et de rouler en sens inverse.

	CHANGER DE DIRECTION
	Bloc vert : aller tout droit à l'intersection
	Bloc rouge : tourner à gauche à l'intersection
	Bloc bleu : tourner à droite à l'intersection
	Bloc jaune : alterner tourner à gauche/droite et aller tout droit.
	Pas de bloc : changement de direction aléatoire.
	1 bloc blanc + 1 bleu : rouler en sens inverse

AIGUILLAGE : Les rails d'intersection disposent de blocs colorés fixes pour les distinguer des autres. A noter qu'elles commencent toujours par un bloc spécial **bleu ciel** qui indique au train qu'il y a une intersection juste après. Le bloc bleu ciel est suivi par un bloc bleu ou un bloc rouge qui identifie le type d'aiguillage (à gauche ou à droite).

ATTENTION : n'essayez pas de retirer les blocs fixes – ils n'ont pas été prévus pour être retirés.

Il y a un espace vide après les blocs fixes, si vous le laissez tel quel, le train décide lui-même quelle direction prendre (de manière aléatoire). Vous pouvez également ajouter un bloc couleur pour indiquer au train dans quelle direction aller. **Vert** : tout droit, **Rouge** : à gauche, **Bleu** : à droite, **Jaune** : alterner. Si vous placez un bloc d'une toute autre couleur, il sera ignoré par le train.

ROULER EN SENS INVERSE : il est possible de rouler en sens inverse en plaçant un bloc blanc + un bloc bleu n'importe où sur les rails.

CONSEIL : le train peut rouler et bifurquer aussi bien vers l'avant que en arrière. Toutefois, si vous faites rouler le train en marche arrière alors qu'il a un wagon attaché, il peut plus facilement dérailler (ou perdre le wagon) à l'aiguillage en marche arrière. En effet, les wagons ne peuvent pas contrôler un aiguillage lorsqu'ils sont poussés mais plutôt lorsqu'ils sont tirés.





COMMANDES DE DETACHEMENT DU WAGON

La connexion d'un wagon à l'arrière du train est contrôlée par le bloc jaune. Vous pouvez l'utiliser pour détacher le wagon à un endroit donné sur les rails. Si vous placez un bloc jaune après un bloc blanc, le train détache le wagon en passant sur les blocs et continue de rouler.

Il y a deux autres variantes au détachement.

Si vous placez un bloc rouge après le bloc jaune, formant ainsi une séquence **blanc | jaune | rouge**, le train va marquer un bref arrêt, détacher le wagon et reprendre sa route.

La séquence **blanc | jaune | bleu** provoque un détachement et une inversion de sens. Faites rouler le train en sens inverse pour atteindre cette séquence. Au moment où il lit les blocs d'action, il détache le wagon et reprend sa route en sens inverse.

 DETACHER LE WAGON	
	1 bloc blanc + 1 jaune : détacher le wagon en roulant
	1 bloc blanc + 1 jaune + 1 rouge : détacher le wagon en marquant un bref arrêt
	1 bloc blanc + 1 jaune + 1 bleu : détacher le wagon et rouler dans l'autre sens

ATTENTION: afin d'effectuer un détachement sans encombre, vérifiez que la flèche au-dessus du wagon est orientée dans le sens du train. C'est important au niveau de la polarité du wagon qui n'est pas la même à l'avant et à l'arrière.



PERSONNALISER LES COMMANDES

Par défaut, il existe 17 commandes qui fonctionnent dès l'ouverture de la boîte et qui permettent de contrôler le train. Vous pouvez en plus personnaliser vos propres commandes.

Le bloc rose (magenta) est réservé aux commandes personnalisées que vous pouvez définir à partir de l'application intelino smart train dans le menu Snap Editor / Personnaliser.

Vous pouvez personnaliser les commandes pour que le train émette un son, changer la couleur des feux avant et arrière, forcer des décisions d'aiguillage, définir de manière précise la vitesse du train et le temps des arrêts, et plus encore.







Les 4 séquences de commandes basées sur le bloc rose fonctionnent en plus des commandes par défaut. Après les avoir créés sur l'application et les avoir chargées dans le train en appuyant sur un simple bouton, le train les garde en mémoire quand que vous ne fermez pas l'application.

Vous pouvez continuer à utiliser ces commandes même sans écran, comme les commandes par défaut.

Vous pouvez ensuite les supprimer et les reconfigurer autant de fois que vous le souhaitez à partir de l'application.

COMMANDES DE VITESSE






Le bloc vert contrôle la vitesse du train.

 VITESSE	
	1 bloc blanc + 1 vert : vitesse lente (30 cm / sec)
	1 bloc blanc + 2 vert : vitesse moyenne (45 cm / sec)
	1 bloc blanc + 3 verts : vitesse rapide (60 cm / sec)

COMMANDES D'ARRÊTS

Le bloc rouge contrôle les arrêts du train.

Après les différents types d'arrêts (2, 5 ou 10 secondes), le train reprend sa route à la même vitesse qu'avant.

 ARRÊTS	
	1 bloc blanc + 1 rouge : arrêt pendant 2 secondes.
	1 bloc blanc + 2 rouges : arrêt pendant 5 secondes.
	1 bloc blanc + 3 rouges : arrêt pendant 10 secondes.
	1 bloc blanc + 1 rouge + 1 bleu : fin de parcours.