



Der GhaiRacer.

Die etwas andere Zeitnahme !!

Was ist der GhaiRacer, ganz einfach, ein Programm für Slotter die mehr wollen als nur eine einfache Zeitnahme. Wie so vieles entstand auch der GhaiRacer aus dem Wunsch und der Neugierde eine eigene Zeitnahme zu programmieren.

Ach ja, warum heißt das Ding eigentlich GhaiRacer. Ganz einfach, Klaus wohnt „Im Ghai“. Und jeder weiß, einen Namen für ein Projekt zu finden ist so schwer wie das Projekt selbst. Also wurde kurzerhand hinter das Ghai der Racer gehängt und schon war der Name fertig.

Was braucht man für den GhaiRacer noch? wenn man den GhaiRacer als ‚normale‘ Zeitnahme betreiben will, nur ein Interface das an den Parallel Port des PC's angeschlossen wird. Im Internet gibt es genügend Bauanleitungen für solch ein Interface.

Das etwas andere am GhaiRacer ist die Tankfunktion die allerdings ein spezielles Netzteil benötigt. Mit dieser Funktion wird die Bahnspannung abhängig von der Tankfüllung gesteuert.

So, nun genug der Laberei. Hier eine kurze Anleitung.

Zur Installation einfach das Setup ausführen und fertig.

Wenn man den GhaiRacer zum ersten mal installiert, sollte man die Vollversion d.h. mit Sound Dateien nehmen. Danach reicht die Update Version.

Um die Zeitansage zu nutzen muss auf dem Computer DirectX 8 oder höher installiert sein. Ist DirectX nicht installiert und die Zeitansage wird aktiviert, stürzt die Schüssel ab.

Rennmodi

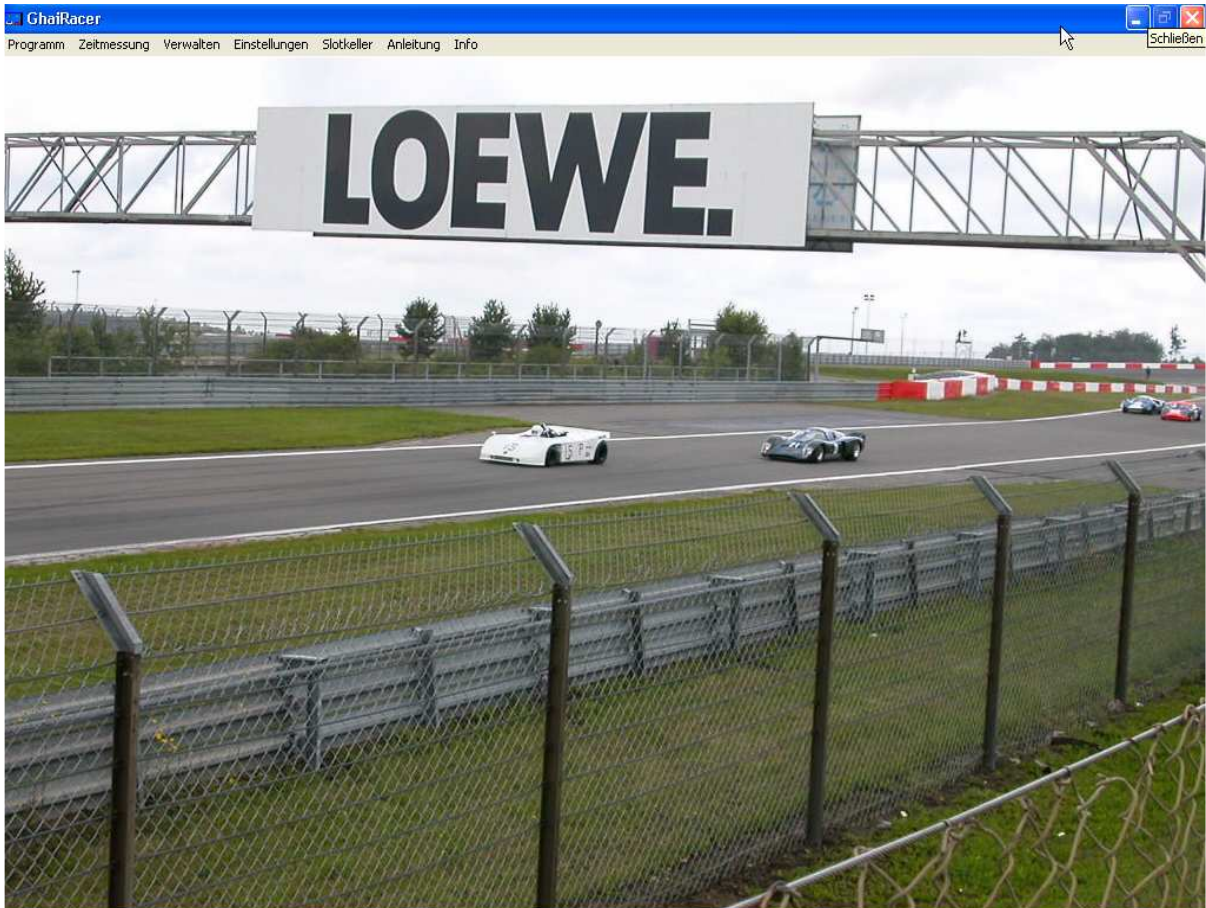
- Training,
- Rundenrennen,
- Zeitrennen mit einer Autospurwechsel Option
- Clubrennen
- Club Runden Rennen
- Club Zeit Rennen

Zu allen Rennmodi gibt es eine entsprechende Eingabe für Anzahl Runden, oder beim Zeitrennen Eingabe der Zeit.

Sonstige Funktionen

- Verwalten von Fahrer Namen
- Teach In der Lichtschraken-
- Tankfunktion EIN / AUS
- Farben pro Spur einstellbar
- Zeit zwischen zwei Lichtschraken Signalen einstellbar
- Nachlaufzeit nach Rennende einstellbar
- Einstellbare Startampel
- Zeitansage (wer will den immer auf den Bildschirm schauen)
- I2C Bus Adresse einstellbar (das ist Hightech)
- Anzahl der Bahnspuren, bis 6 Spuren, einstellbar
- Anzeige der Zeitmessung auf mehreren Bildschirmen.

So sieht's nach dem Programmstart aus. Von hier geht's über das Menü in die Verschiedenen Einstellungen.



das sieht man wenn der GhaiRacer gestartet wird.

Programm Beenden



beendet den GhaiRacer und speichert alle Einstellungen in GhaiRacer.INI

Menü Zeitmessung



Training:

Ist ja wohl klar, Zeitnahme starten und los geht's

Notwendige Einstellungen :

FAHRER AUSWAHL - egal
AUTOSPURWECHSEL - egal
ZEIT - egal
RUNDEN - egal
AUTOSTART - egal



Zeitrennen:

Generell geht die Länge des Zeitrennens über die eingestellte Zeit. Das Zeitrennen kann man mit dem Häkchen „Autospurwechsel“ nochmals aufteilen. Ob mit oder ohne „Autospurwechsel“, die Maximale Anzahl der Fahrer ist die Anzahl der Spuren.

OHNE Autospurwechsel : hier geht die Renndistanz einmal über die eingestellte Zeit. Danach ist das Rennen aus oder kann beliebig oft neu gestartet werden.

MIT Autospurwechsel : hier wird die eingestellte Zeit durch die Anzahl der Spuren geteilt was dann die Länge der einzelnen Turns ergibt. Bsp. 4 Spurige Bahn Zeiteinstellung 40 Minuten, dies würde 4 Rennen a 10 Minuten geben. Wird das Rennen nun gestartet, werden am ende die Fahrer automatisch auf die neue Spur umgesetzt und der nächste Turn kann gestartet werden. Die gefahrenen Runden werden für die Ergebnissauswertung automatisch aufaddiert.

Das Rennen ist fertig, wenn jeder auf jeder Spur einmal gefahren ist.

Notwendige Einstellungen :

FAHRER AUSWAHL	- egal
AUTOSPURWECHSEL	- JA/NEIN
ZEIT	- Minuten
RUNDEN	- egal
AUTOSTART	- egal



Rundenrennen:

Ist auch klar, Anzahl Runden einstellen, Starten. Anzahl der Fahrer = Anzahl Spuren.

Notwendige Einstellungen :

- FAHRER AUSWAHL - egal
- AUTOSPURWECHSEL - egal
- ZEIT - egal
- RUNDEN - JA
- AUTOSTART - egal



Clubrennen:

Das Clubrennen geht über die eingestellte Anzahl Runden. Jeder Teilnehmer muss auf jeder Spur die eingestellte Anzahl Runden Vollenden. Sieger ist der, der für die gesamt Distanz die kürzeste Zeit benötigt.

Um ein bisschen Zug in die Sache zu bekommen, kann unter „Einstellungen Generell“ das Häkchen „Autostart“ gesetzt werden. Mit dieser Option wird am ende eines Turns der nächste nach der eingestellten Zeit automatisch gestartet. Das ist nützlich wenn zu viele Laabersäcke dabei sind die nicht in die Gänge kommen.

Am Clubrennen können maximal 100 Fahrer teilnehmen.

Notwendige Einstellungen :

FAHRER AUSWAHL	- JA
AUTOSPURWECHSEL	- egal
ZEIT	- egal
RUNDEN	- JA
AUTOSTART	- JA/NEIN



ClubRundenRennen:

Im Gegensatz zum Clubrennen ist ein Turn im ClubRundenRennen zu ende, wenn der erste die eingestellte Anzahl Runden gefahren hat. Auch hier, jeder fährt auf jeder Spur einmal. Gesamtsieger ist der, der über alle Turns die meisten Runden hat.

Am ClubRundenRennen können maximal 100 Fahrer teilnehmen.

Notwendige Einstellungen :

- FAHRER AUSWAHL - JA
- AUTOSPURWECHSEL - egal
- ZEIT - egal
- RUNDEN - JA
- AUTOSTART - JA/NEIN



ClubZeitRennen:

Beim ClubZeitRennen wird über eine Zeitdistanz gefahren. Jeder fährt auf jeder Spur die eingestellte Zeit. Sieger ist der, der die meisten Runden hat.

Am ClubZeitRennen können maximal 100 Fahrer teilnehmen.

Notwendige Einstellungen :

FAHRER AUSWAHL	- JA
AUTOSPURWECHSEL	- egal
ZEIT	- JA
RUNDEN	- egal
AUTOSTART	- JA/NEIN



Runden: hier öffnet sich ein weiteres Menü zur Auswahl der Voreingestellten Runden, der Menüpunkt Eingabe öffnet das Eingabefenster zur Eingabe einer beliebigen Rundenzahl. Die zuletzt getroffene Auswahl wird bei Programmende abgespeichert und beim nächsten Programmstart automatisch als Auswahl genommen. Angezeigt wird die letzte Einstellung wie oben gezeigt „Runden : 30“ somit kommt der GhaiRacer jedes Mal mit der „alten“ Einstellung zurück.



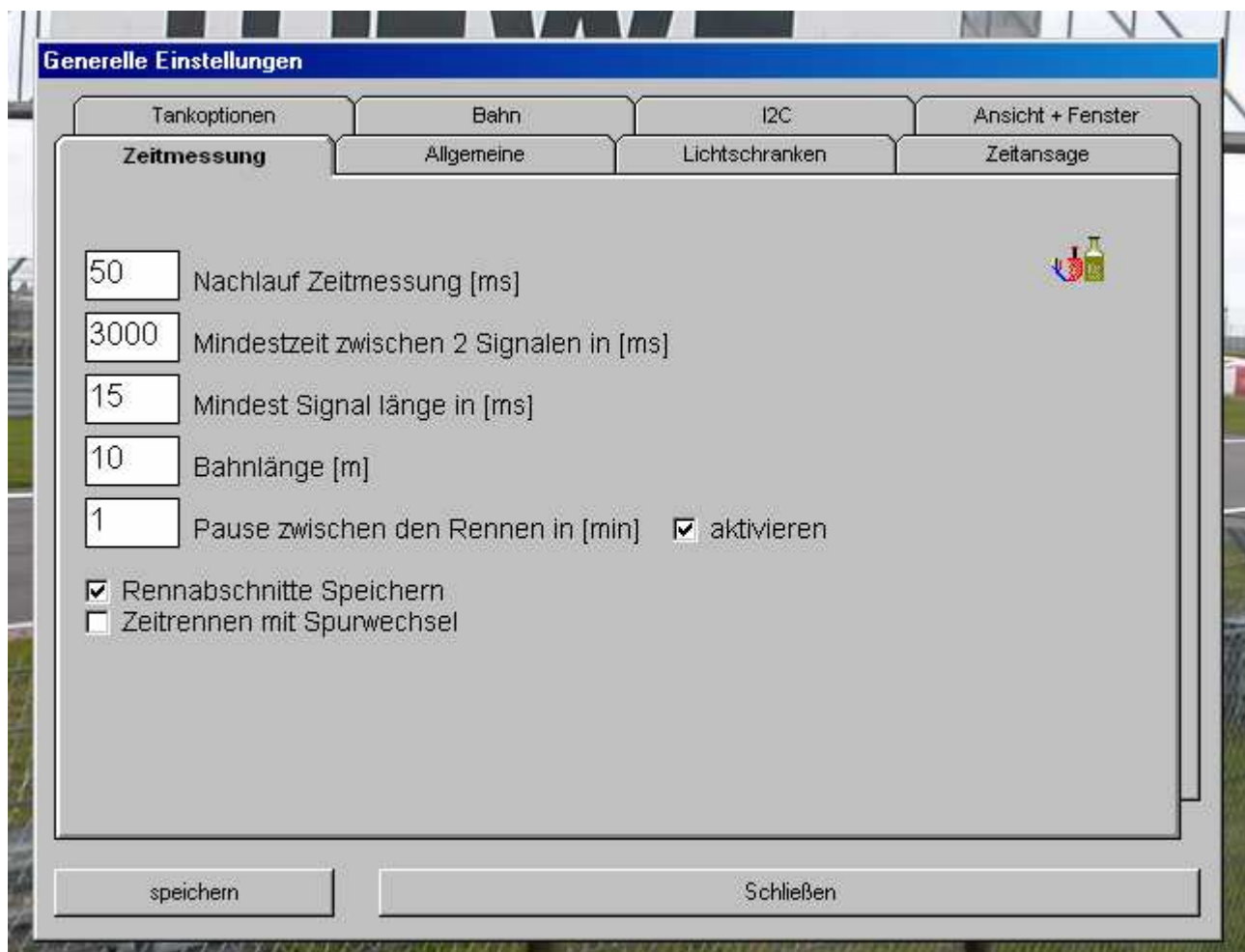
Zeitvorgabe: wie bei der Rundenvorgabe. Die letzte Einstellung wird auch hier abgespeichert und beim nächsten Programmstart wieder geladen. Die Zeiteingabe erfolgt in Minuten.



Einstellungen

Die Auswahl Generelle öffnet das Fenster zur Einstellung des GhaiRacers.

Zeitmessung



Nachlauf Zeitmessung: Wenn man mit Bahnstrom Relais fährt kann es ja sein das nach abschalten der Bahnspannung ein Auto gerade noch durch die Lichtschranke flutscht. Will man so einem die Chance geben noch gezählt zu werden, stellt man eine Zeit ein in der

nach abschalten des Bahnstromes noch gezählt wird. In der Regel sollten 2 Sekunden genügen.

Fährt man ohne Bahnstrom Relais macht das ganze natürlich keinen Sinn, da diese dann nur eine Verlängerung des Rennens um die eingestellte Zeit wäre. Die Einstellung erfolgt in Millisekunden, also sind hier 2000 für 2 Sekunden einzutragen.

Mindestzeit zwischen zwei Signalen: Einstellung wie lange die Lichtschranken nach einer Durchfahrt „blind“ bleiben, also nicht zählen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden. Eine bewährte Einstellung ist, beste Rundenzeit minus einer halben Sekunde. Also, bei einer besten Rundenzeit von 6 Sekunden wäre die Einstellung 5500.

Mindest Signallänge: Wie lange muss die Lichtschranke den Renner sehen um eine gültige Runde zu zählen.

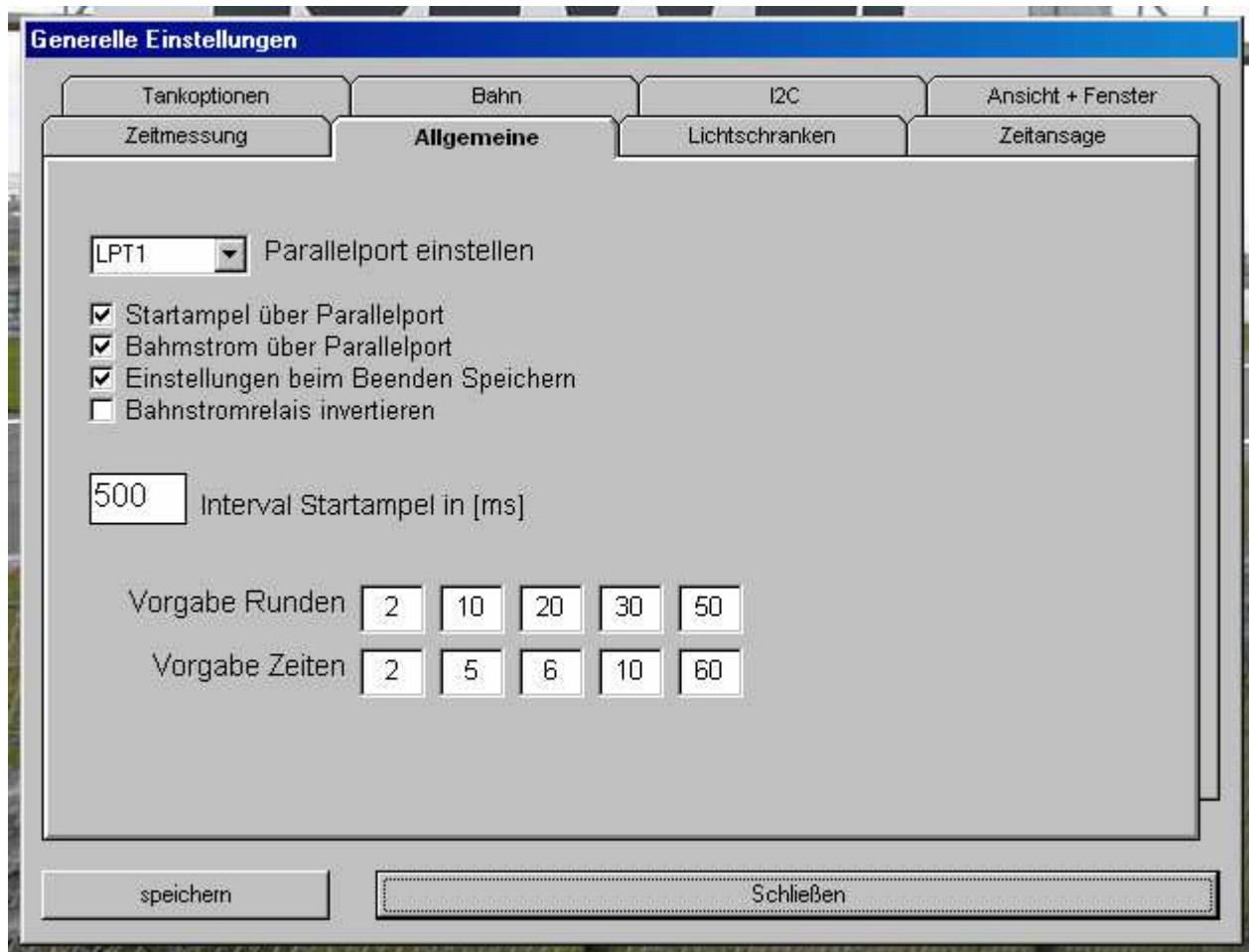
Bahnlänge: Hier wird die Bahnlänge in Meter eingegeben. Anhand dieser Eingabe berechnet das Programm bei jeder Lichtschranken Durchfahrt die letzte Geschwindigkeit in Km/h. Diese Berechnung bezieht sich auf den Maßstab 1/32. Es ist auch nur eine Anzeige ohne irgendwelchen Einfluss auf das Rennergebnis.

Pause zwischen den Rennen: Diese Einstellung kommt bei den verschiedenen Clubrennen zu Zuge. Ganz einfach, ist das Häkchen ‚aktivieren‘ gesetzt, beginnt der nächste Turn automatisch nach der eingestellten Zeit. Wenn einer der Teilnehmer meint er muss irgendwo stehen und labern, fährt er dem Feld hinterher. Die Zeiteingabe erfolgt in Minuten.

Rennabschnitte Speichern: Wenn hier ein Häkchen gesetzt ist, wird das gesamte Rennen in einer Textdatei mitgeschrieben.

Zeitrennen mit Spurwechsel: Sehr nützlich wenn man Teamrennen fährt. Hier wird die eingestellte Zeit ganz einfach auf die Anzahl Spuren aufgeteilt. Das Rennen wird nach jeder Zeitscheibe unterbrochen und die Teams auf eine andere Spur umgesetzt.

Allgemeine



Parallelport einstellen: zur Auswahl stehen OHNE, LPT1 und LPT2. OHNE macht keinen Sinn, erst wenn das ganze auch mal über USB funktioniert. Also heißt es LPT1 oder LPT2. Die Hardwareadressen der entsprechenden Ports sind im Programm fest hinterlegt. Ist der angewählte Port nicht vorhanden stürzt die Schüssel ab.

Startampel über Parallelport: wenn eine Startampel am P-Port angeschlossen ist, Häkchen rein.

Bahnstromabschaltung über Parallelport: wenn Bahnstrom Relais am P-Port angeschlossen sind, Häkchen rein.

Einstellungen beim Beenden speichern: wenn die Programm Einstellungen bei jedem Beenden des Programms gespeichert werden sollen ... Häkchen.

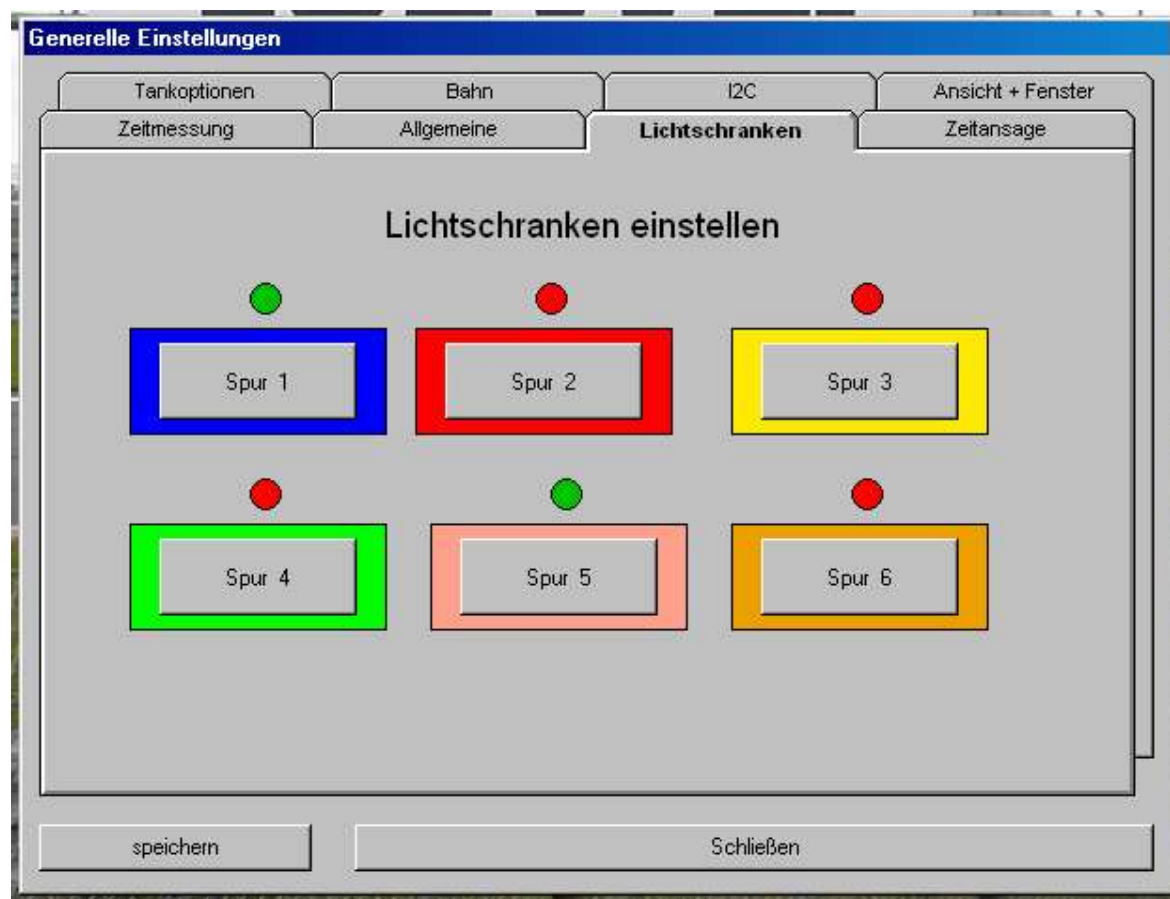
Intervall Startampel: Einstellung wie schnell die Startampel abläuft. Die Zeiteinheit sind Millisekunden, also 1000 ist eine Sekunde.

Bahnstromrelais Invertieren: Wenn die Relais als Schließer arbeiten.

Vorgabe Runden: Hier kann man die Vorgabe der Runden einstellen die zur Auswahl im Menü Zeitmessung erscheinen soll.

Vorgabe Zeiten: Hier kann man die Vorgabe der Zeiten einstellen die zur Auswahl im Menü Zeitmessung erscheinen soll. Die Eingabe erfolgt in Minuten

Lichtschranken:



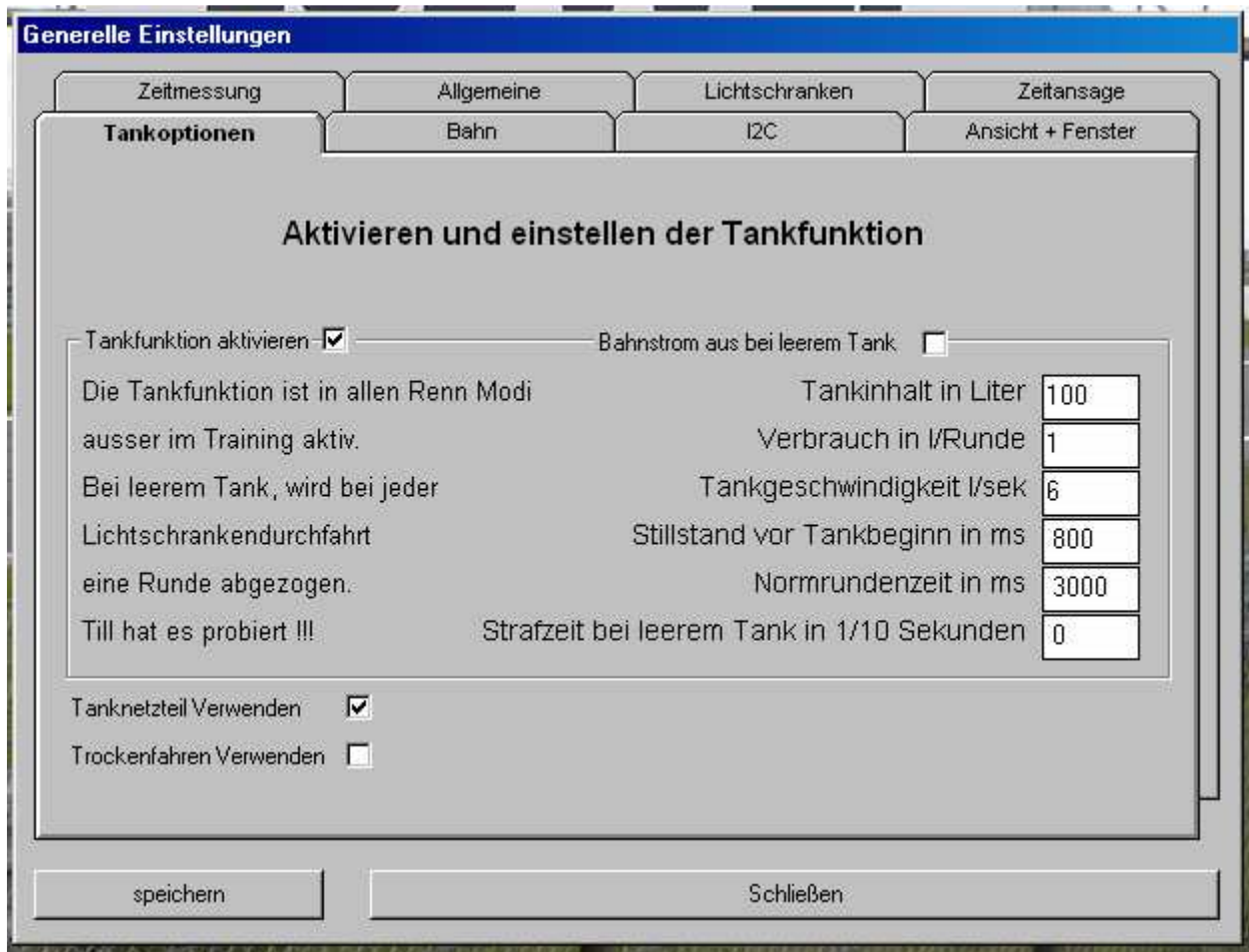
Lichtschranken einstellen: TeachIn der Lichtschranken. Um dem Programm beizubringen welche Lichtschranke z.B. zur Spur 1 gehört, einfach auf den Knopf „Spur 1“ drücken. Auf dem Knopf steht nun TeachIn zu lesen.



Den Finger nun auf die RICHTIGE Lichtschranke, das TeachIn auf dem Knopf verschwindet, fertig.

Um die Frage „müssen die Lichtschranken zu diesem Zweck an den PC angeschlossen sein“ vorweg zu beantworten, **JA**.

Menü „Tankoptionen“



Mit dem Häkchen „Tankfunktion aktivieren“ wird das ganze aktiv, ist ja klar. Ab jetzt läuft in allen Rennen, außer im Training, die Tankuhr mit. Nachgetankt wird indem das Auto unter der Lichtschranke geparkt wird. Fährt einer mit leerem Tank weiter, wird bei jeder Lichtschranken durchfahrt eine Runde abgezogen, ein echtes Auto fährt mit leerem Tank ja auch nicht wirklich gut !! Wenn die Bahn über Relais verfügt kann das Häkchen „Bahnstrom aus bei leerem Tank“ gesetzt werden, dann gibt es eine Strafzeit wenn der Tank leer ist. Hier die Einstellungen die gemacht werden müssen.

Tankinhalt: ist wohl klar. Hier geht nur 100%.

Verbrauch pro Runde: auch klar.

Tankgeschwindigkeit: wie viel Liter pro Sekunde nachgetankt werden.

Stillstand vor Tankbeginn: Wie lange muss das Auto unter der Lichtschranke parken bevor mit dem Tanken begonnen wird. Eingabe in Millisekunden, also 1000 ist eine Sekunde.

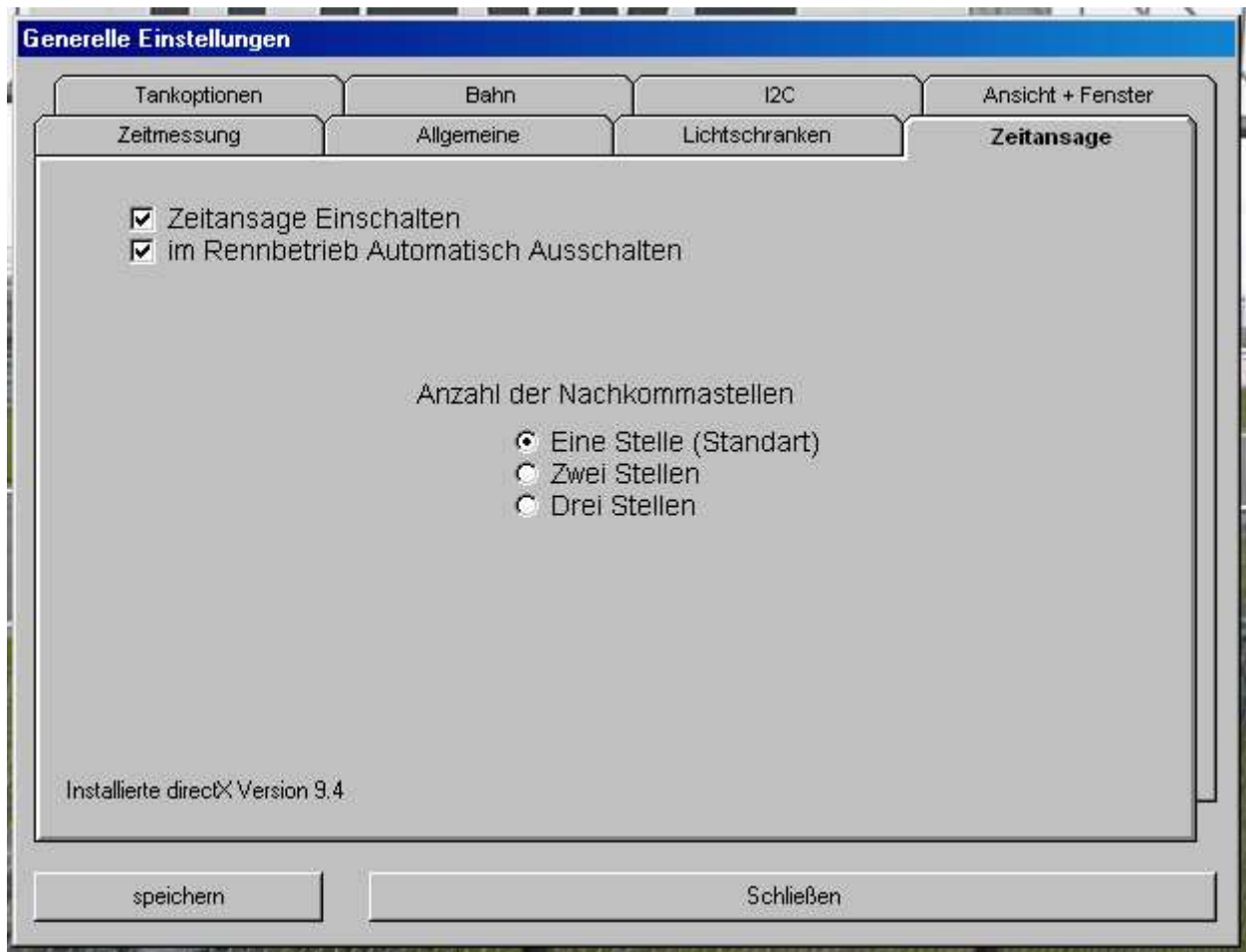
Normrundenzeit: Die Normrundenzeit stellt man auf die beste Rundenzeit ein. Abhängig von der Normrundenzeit wird der Spritverbrauch berechnet.

Ein Beispiel: der Verbrauch pro Runde wird auf 6 Liter eingestellt, die Normrundenzeit auf 5500 also 5,5 Sekunden. Fährt nun einer genau die 5,5 Sekunden, wird der Tankinhalt um 6 Liter weniger. Fährt einer langsamer ist der Spritverbrauch entsprechend kleiner.

Strafzeit bei leerem Tank: Macht nur Sinn mit Bahnstrom Relais. Wenn der Tank leer ist, bleibt das Auto nach der Lichtschranken durchfahrt für die eingestellte Zeit stehen.

Tanknetzteil verwenden: Hierfür ist ein spezielles Netzteil notwendig für das es auch eine Bauanleitung gibt. Die Funktion ganz kurz. Voller Tank schweres Auto = weniger Spannung auf der Bahn. Einstellbar ist hier wie viel Volt bei vollem Tank abgezogen werden. Wenn man nun fährt wird der Tank leerer und das Auto damit schneller.

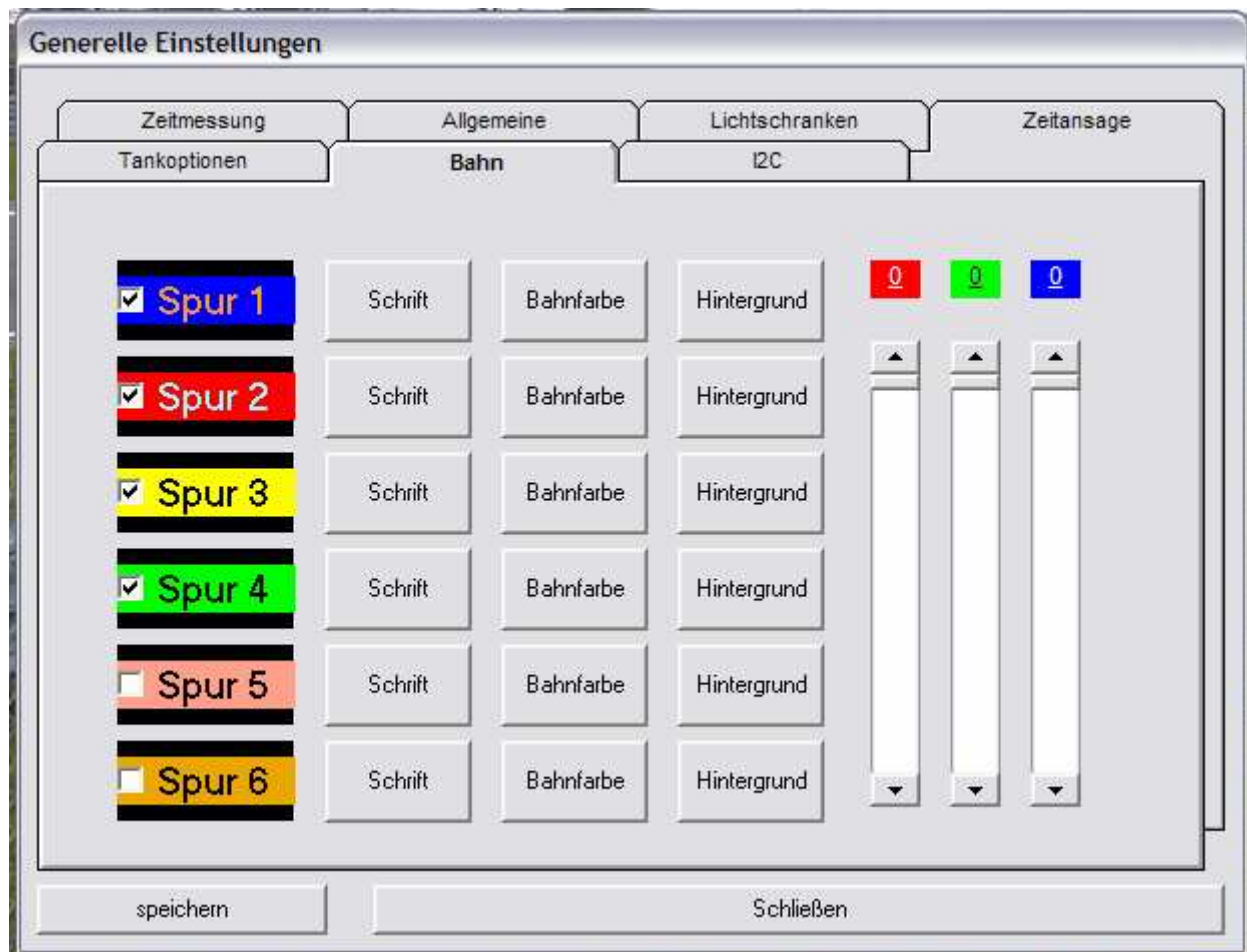
Menü „Zeitansage“



Hier wird die Zeitansage aktiviert, und die Anzahl wie viele Nachkommastellen angesagt werden einstellen. Wenn das Gelaaber im Rennbetrieb stört, kann man mit dem Häkchen „im Rennbetrieb Automatisch Ausschalten“ der Zeitansage das reden verbieten.

Um die Zeitansage zu nutzen, muss mindesten DirekX 8 installiert sein, als Info Anzeige wird hier die aktuelle DirektX Version angezeigt.

Bahneinstellung:

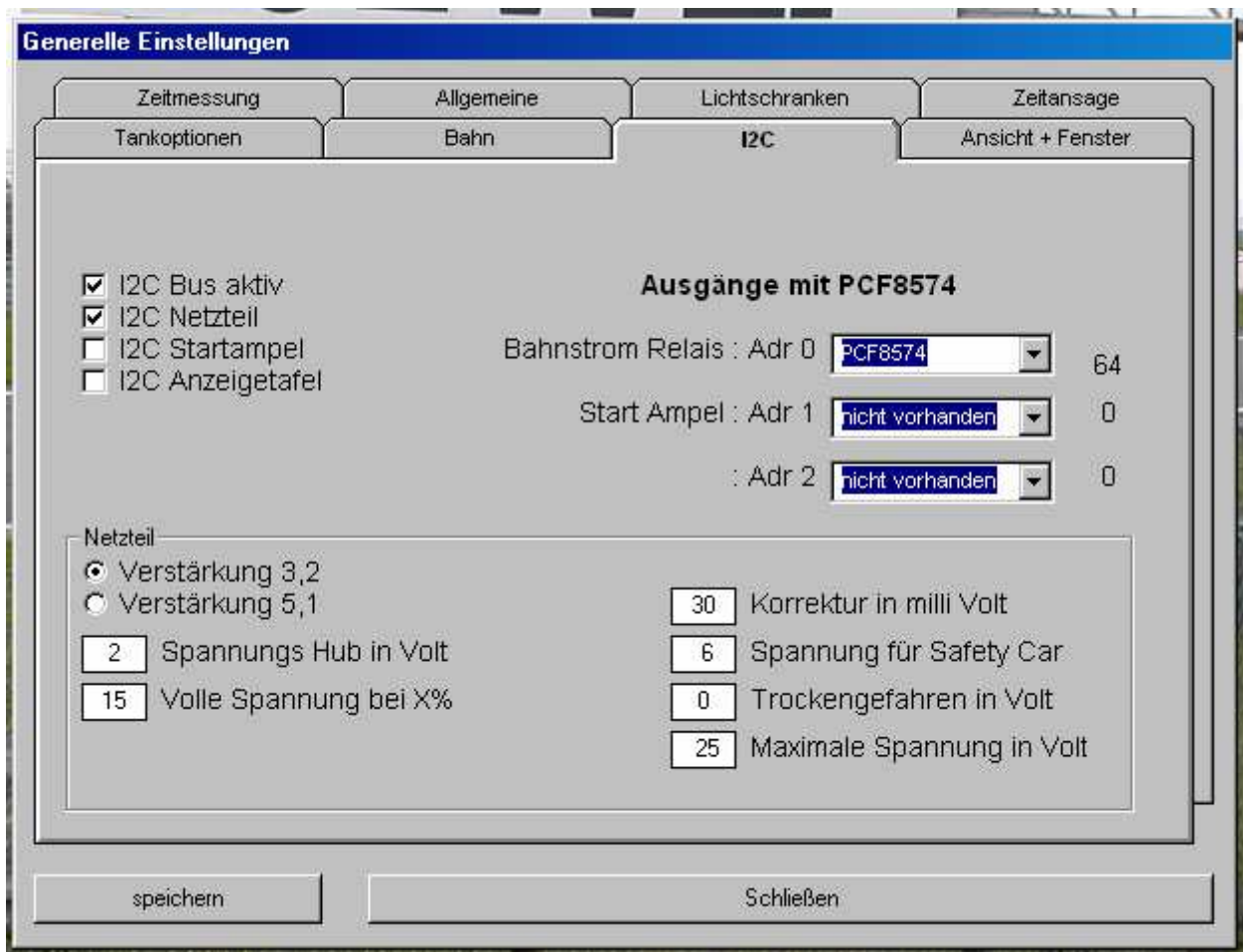


Hier werden die Grundeinstellungen für die Bahn gemacht. Die vorhandenen Spuren aktiviert, sowie die Farbliche Darstellung für jede Spur eingestellt.

Eine Spur wird aktiviert indem ein Häkchen für die entsprechende Spur gesetzt wird. Bei der Farbeinstellung gibt es die Möglichkeit Vordergrund, Hintergrund und Schriftfarbe. Um eine Farbe zu ändern, wird auf den entsprechenden Knopf gedrückt und danach die Farbe mit den drei Schiebereglern „gemischt“.

Ab jetzt weiß das Programm welche Spur aktiv und wie diese Farblich Darzustellen ist.

I2C Bus:



Der I2C Bus ist das „etwas“ mehr am GhaiRacer. Über den I2C Bus werden momentan die Bahnstromrelais, die Startampel und das Netzteil kurz „TNT“ genannt angesteuert.

Einstellungen:

„I2C Bus aktiv“ ist ja klar, hier wird das ganze aktiv geschaltet.

„I2C Netzteil“ TNT ist am Bus angeschlossen.

„I2C Startampel“ Startampel ist am Bus angeschlossen

„I2C Anzeigetafel“ Anzeigetafel ist am Bus angeschlossen.

Weiter einzustellen sind die Adressen für Relais und Startampel.

Verstärkung:

Das kommt auf die Hardware im TNT an, als Vorgaben gibt es 3,2 oder 5,1 mehr dazu in der Bauanleitung zum TNT.

Spannungs Hub in Volt:

wie viel Volt soll die Tankfüllung entsprechen. Um diesen Betrag wird die Bahnspannung kleiner wenn der Tank voll ist.

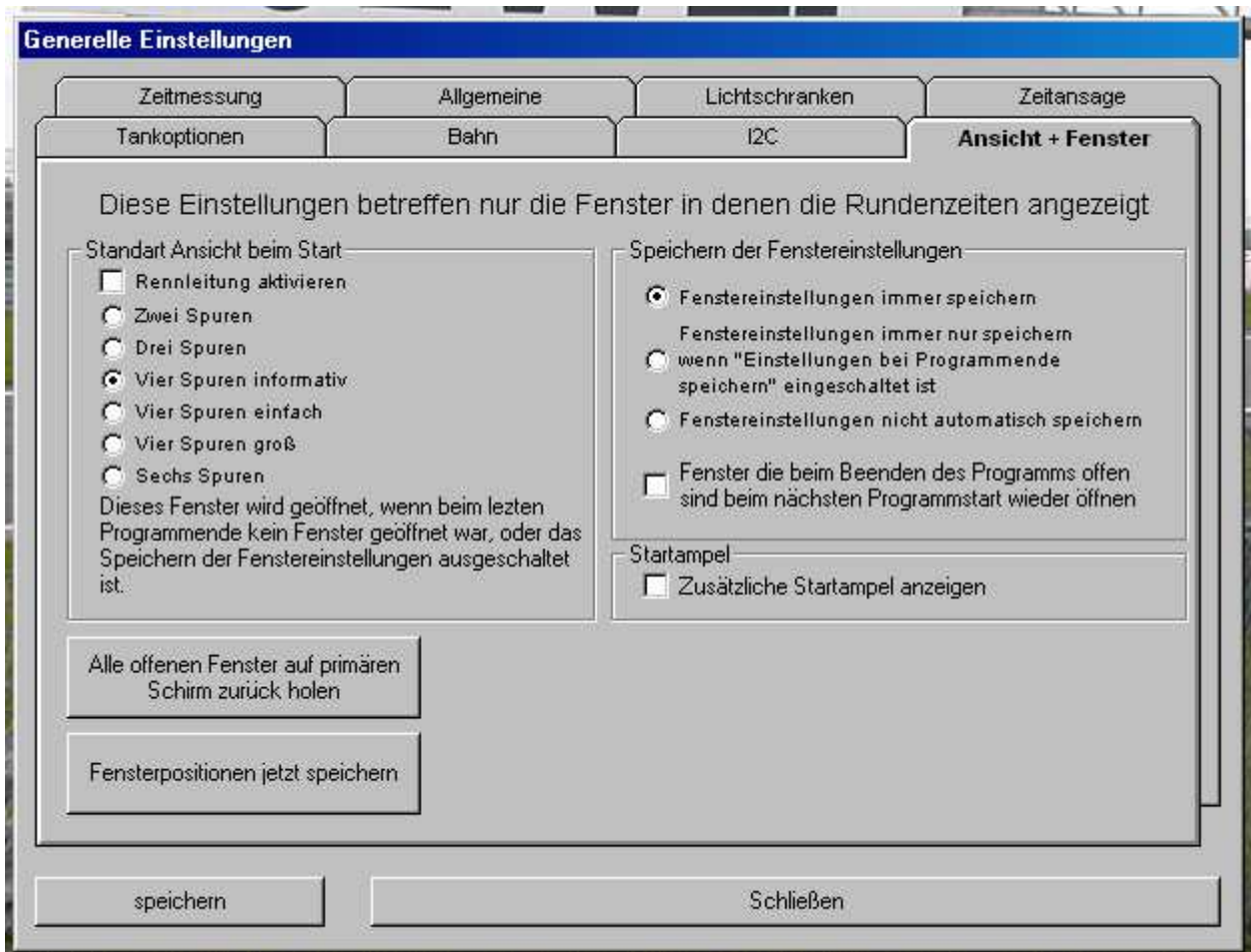
Volle Spannung bei X%:

Ab welcher Tankfüllung soll die volle Spannung anliegen.

Spannung für Safety Car:

Auf welchen Wert soll die Bahnspannung während der Safety Car Phase sinken.

Ansichten und Fenster:



Standardansicht beim Start.

Da der Ghairacer mehrere Ansichten für die Zeitnahme zur Verfügung stellt kann man hier auswählen welche bevorzugt werden soll. Das hier angewählte Fenster öffnet automatisch bei Programmstart falls beim letzten beenden des Programms keine Fenstereinstellungen gespeichert wurden oder alle Fenster vor dem beenden geschlossen waren. Die einzelnen Ansichten probiert Ihr bitte selber aus! Wie? Lest mal das Kapitel „Ansicht“.

Speichern der Fenstereinstellungen.

Die Variationsmöglichkeiten mit den Zeitmessfenstern sind relativ groß. Vor allem bei PC's mit zwei Bildschirmen oder noch besser einen PC mit einem Schirm und einem Beamer. Da sind dann die Rundenzeiten und der Tankinhalt noch aus 10 Meter Entfernung

locker zu lesen... Aus diesem Grund können die Einstellungen abgespeichert werden. Dafür gibt es verschiedene Modis:

Fenstereinstellungen immer speichern:

Bei dieser Einstellung werden die Fenster immer gespeichert wenn das Programm beendet wird. Das ist die Einstellung für Viel-Spieler. Mir passiert es dabei jedoch meistens, dass ich aus Gewohnheit alle Fenster schließe bevor ich das Programm beende. Beim nächsten Start sind dann alle Fenster ebenfalls zu. Es wird auch gespeichert, wenn das Speichern der gesamten Einstellungen bei Programmende deaktiviert ist.

Fenstereinstellungen nur speichern wenn „Einstellungen bei Programmende speichern“ aktiv ist.

Ist quasi das Selbe wie oben, aber es wird halt nur gespeichert wenn „Einstellungen bei Programmende speichern“ aktiv ist.

Fenstereinstellungen nicht automatisch speichern.

Was das wohl bedeutet?? Der Sinn: Man legt sich alle Fenster einmal so wie man sie haben will und betätigt den Button „ Fensterpositionen speichern“. Die Einstellungen werden jetzt gespeichert.

Fenster die beim Beendendes Programms....

Ist dieser Haken gesetzt werden die Fenster dann bei jedem Programmstart wieder an den gespeicherten Positionen geöffnet. Diese Einstellung ist wohl am sinnvollsten wenn ein PC fest an einer Bahn ist. Dann braucht man nie wieder die Fenster rücken.

Zusätzliche Startampel.

Bei Systemen mit zwei Bildschirmen kann man dem Ghairacer mit diesem Haken eine zweite Startampel aus dem Kreuz leiern. Somit kann auf beiden Bildschirmen eine Startampel dargestellt werden. Während die Ampeln sichtbar sind können diese an die gewünschte Position geschoben werden. Beim Speichern der Fenstereinstellungen wird auch die Position der Ampel gesichert. (Auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt nicht mehr sichtbar ist!)

Alle offenen Fenster auf den primären Schirm

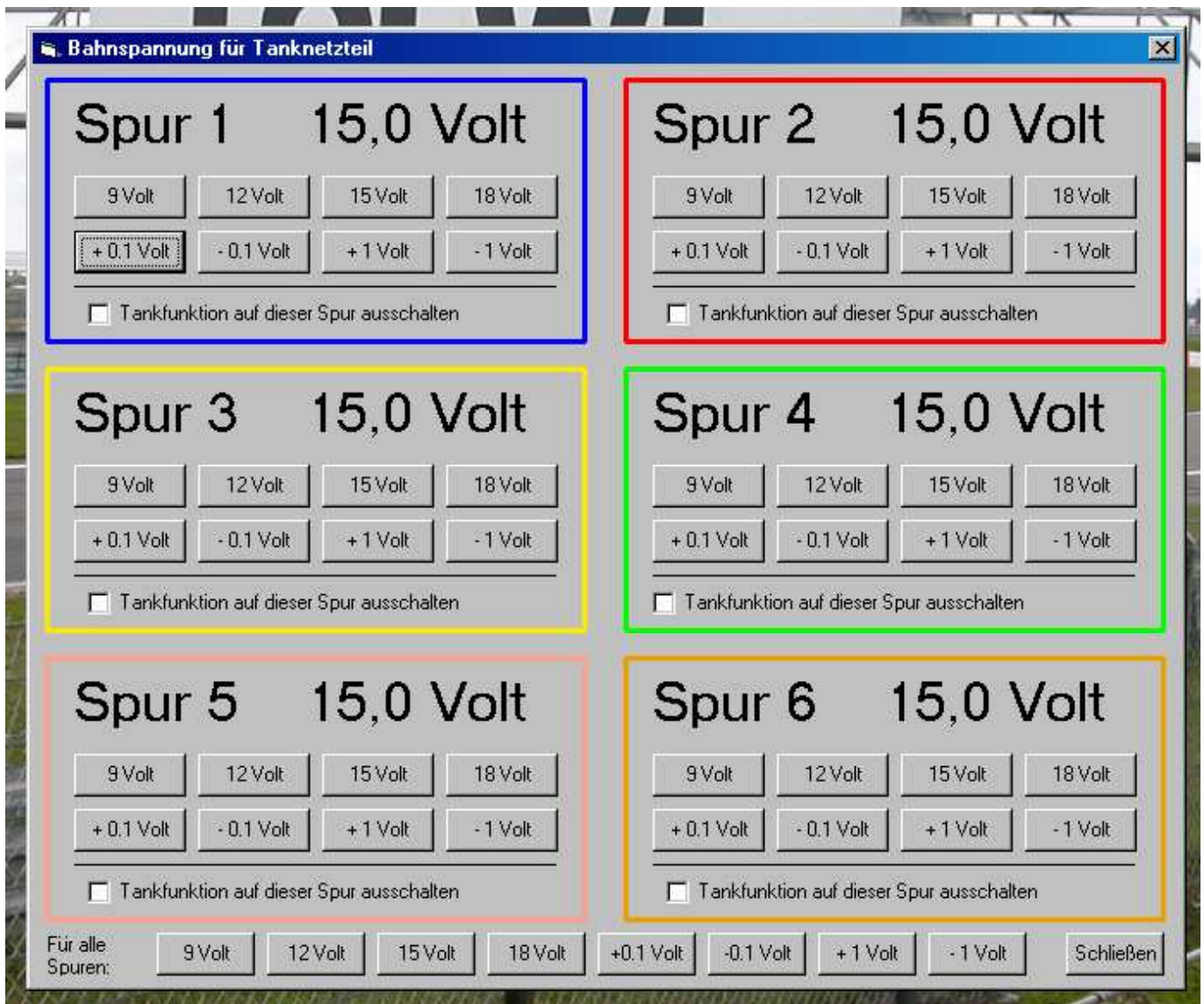
Wird ein PC nur gelegentlich mit zwei Bildschirmen betrieben kann es sein, das eine Fenster die sonst auf dem zweiten Schirm liegen nicht sichtbar sind. Dieser Button holt sie zurück.

Fensterpositionen jetzt speichern. Na, was wohl?

Bahnspannung:

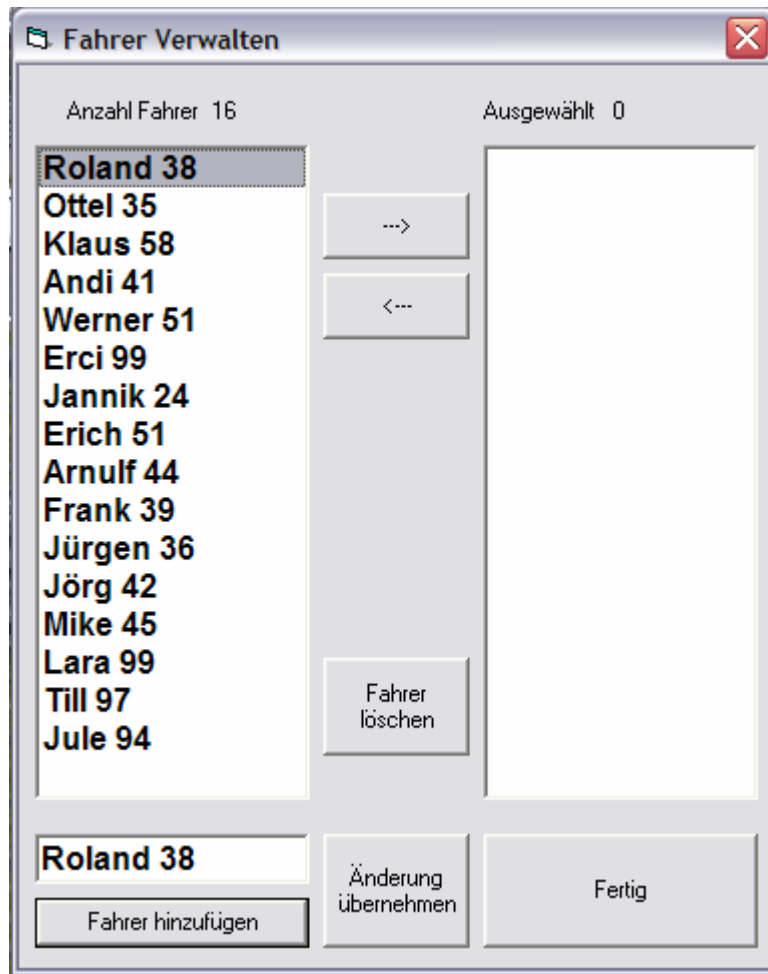


hier öffnet sich das Fenster zur Einstellung der Bahnspannung.



hier ist wohl keine nähere Erklärung notwendig.

Menü „Verwalten“



Sehr einfach, hier können Fahreramen Hinzugefügt, gelöscht oder für ein Clubrennen ausgewählt werden.

Um einen Namen hinzuzufügen wird der Name in das untere Feld eingegeben, die „ENTER“ Taste drücken. Der neue Name erscheint nun in der Liste darüber.

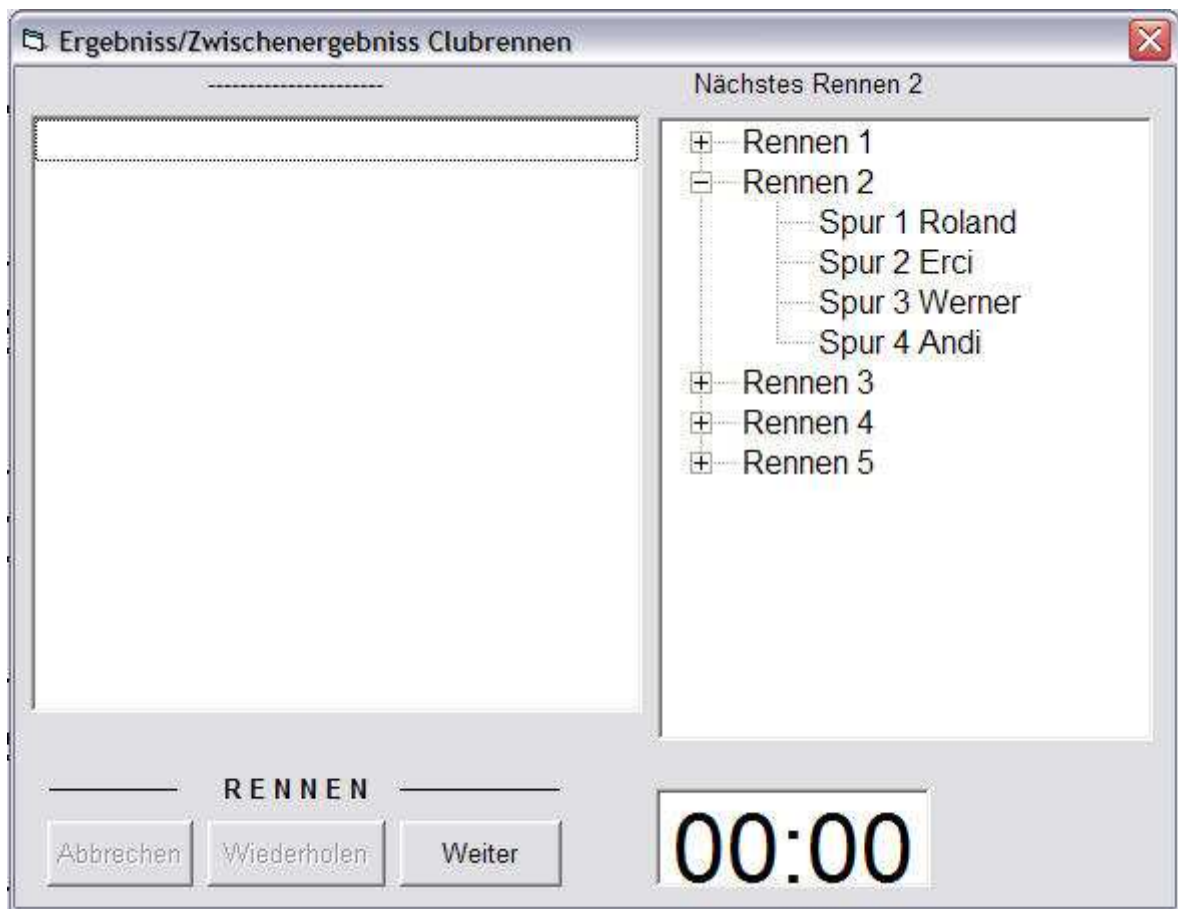
Um einen Namen zu löschen wird dieser mit der Maus markiert, danach mit dem Knopf „Fahrer löschen“ gelöscht. Namen löschen kann man nur in der linken Listbox.

Namen für ein Clubrennen auswählen. Den entsprechenden Namen in der linken Listbox markieren, danach mit dem Knopf der nach rechts zeigt, oder mit Doppel-Klick in die rechte Listbox verschieben.

Dieses Fenster öffnet sich auch automatisch wenn ein Clubrennen gefahren werden soll und noch keine Fahrer ausgewählt sind.

Will man später mal die Anzeigetafel benutzen, braucht der/die Fahrer(in) eine Startnummer. Diese wird ganz einfach gegeben indem man nach dem Namen ein Leerzeichen macht und danach die Startnummer eingibt. Aus Technischen Gründen kann die Startnummer maximal zweistellig sein, also 1-99.

Clubrennen Ergebnisausgabe



im linken Fenster werden die Teil und Gesamtergebnisse angezeigt. Im rechten Fenster die Aufteilung des Rennens.

Wenn Pause zwischen den Rennen aktiv ist, zeigt die Uhr die Restzeit bis zum Autostart des nächsten Rennens.

Mit dem Button Wiederholen kann man den letzten lauf wiederholen. Beim ersten klick auf den Button wird dieser rot und der text wechselt auf BESTÄTIGEN. Beim zweiten klick wird der letzte lauf wiederholt.

Zeitmessfenster

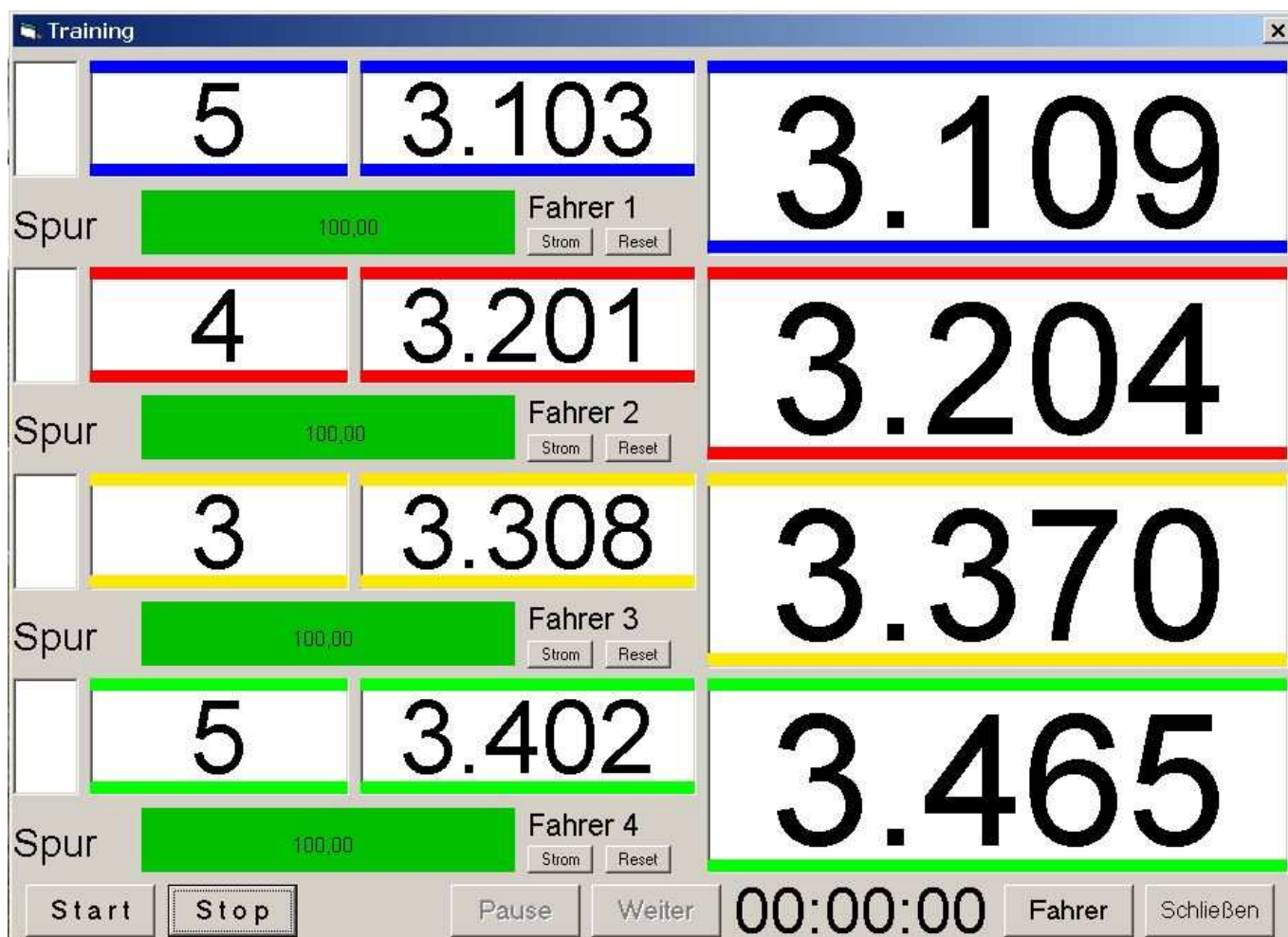
The screenshot shows a 'Training' window with the following layout:

- Header:** 'Training' title bar with a close button.
- Columns:**
 - Lap Counter (Rundenzähler):** Displays '0' for each lap.
 - Last Lap (Letzte Runde):** Displays '0:00'.
 - Best Lap (Beste Runde):** Displays '0:00'.
 - Total Race (Gesamtes Rennen):** Displays '7898'.
- Lap Rows (Spur 1 to Spur 4):**
 - Each row has a green indicator light and a 'Reset' button.
 - Below the lap counter is a green bar showing '100,00'.
 - Below the bar are two small time displays: '7:58:989' and '0:0:000'.
 - Below these are driver names: 'Fahrer 1', 'Fahrer 2', 'Fahrer 3', and 'Fahrer 4'.
 - Each driver name has a small '7898' value next to it.
- Bottom Panel:**
 - Stoppfenster (Stop):** A red button labeled 'STOP'.
 - Startfenster (Start):** A green button labeled 'START'.
 - Nachlaufzeit (Lap Time):** Displays '0:0:050'.
 - Safety Car:** A button labeled 'Safety Car'.
 - PAUSE:** A button labeled 'PAUSE'.
 - weiter (Next):** A button labeled 'weiter'.
 - Fahrer (Driver):** A button labeled 'Fahrer'.
 - Strom Ein (Power On):** A button labeled 'Strom Ein'.
 - Schließen (Close):** A button labeled 'Schließen'.

Annotations with arrows point to:

- Tankanzeige:** Points to the green bar in the first lap row.
- Reset beste Runde. Nur im Training:** Points to the 'Reset' button in the third lap row.
- Stoppen:** Points to the 'STOP' button.
- Starten:** Points to the 'START' button.

Bleibt nur noch zu erwähnen, dass es im Menu Ansicht auch andere Fenster zur Zeitanzeige gibt. Eine Besonderheit hierbei ist wohl die Möglichkeit mehrere Fenster zu öffnen. Dies macht insbesondere dann Sinn, wenn die Fahrer an der Strecke nur über das nötigste informiert werden sollen, um sich besser aufs Fahren zu konzentrieren. Hier ein Beispiel:



Wie Ihr seht, haben wir hier besonders auf große Darstellung der Zeiten und der Tankfüllung geachtet. Mehr Info's braucht der Mensch beim Fahren nicht wirklich.

Anders sieht das aber bei der Rennleitung aus. Hier müssen alle Informationen zusammen laufen. Auch der Eingriff ins aktuelle Renngeschehen ist möglich. Auf PC's mit zwei Bildschirmen kann man den Fahrern ein Bild wie oben zu sehen präsentieren und die Rennleitung sieht das was auf den nächsten Seiten beschrieben ist.

Die Schaltzentrale:

Status des Programms

Aktueller Rennmodus: Keine Zeitnahme
 Restzeit: -- Gesamtzeit: 00:00:00
 Pausenzeit: 0:0:000 Offene Fenster: 1
 Eingestellte Nachlaufzeit: 0:0:050 Spurwechsel: --

Pause

Pause Chaos Weiter

Manipulation während des Rennens

Rundenzahl ändern R = Schnellste Runde löschen S = Strom ein/aus. Rot = Aus / Grün = ein Netzteil Einstellung

LS	Spur	Rang	Beste / Reset	Letzte	Gesamt Zeit	Fahrername	Bahnstrom	Netzteil	Tank V.
●	1	1	+1 4 -1	3.098 R	3.104	Fahrer 1	s ●	+ 15,0V - 2,00	
●	2	1	+1 4 -1	3.203 R	3.206	Fahrer 2	s ●	+ 15,0V - 2,00	
●	3	1	+1 4 -1	3.298 R	3.311	Fahrer 3	s ●	+ 15,0V - 2,00	
●	4	1	+1 3 -1	3.404 R	3.404	Fahrer 4	s ●	+ 15,0V - 2,00	
●	5	1	+1 0 -1	0:00 R	0:00	Fahrer 5	s ●	+ 15,0V - 2,00	
●	6	1	+1 0 -1	0:00 R	0:00	Fahrer 6	s ●	+ 15,0V - 2,00	

Rennen

Fahrer Info Start Stop

Fenster

Schließen Nach hinten

Programm

Programm beenden

Alle Durchfahrten die gewertet wurden. Fahrer - Info Start - Stop

Hier hat die Rennleitung die volle Kontrolle. Ganz oben links gibt es Infos über den Zustand der Zeitnahme und des Rennverlaufs. Daneben Buttons für die Chaosfunktion. Dann kommt das Feld mit den spurabhängigen Daten. Als erstes der Zustand der Lichtschranken, dann die Spurnummer. Die Anzeige „Rang“ kommt erst in einer späteren Version des Programms.

Es folgt die Anzahl der gefahrenen Runden. Diese können mit den Buttons „ +1 „ und „ -1 „ verändert werden. In längeren Rennen kommt es immer wieder mal vor, dass zwei Fahrzeuge auf einer Spur durch die Lichtschranke fahren oder einer abfliegt und Quer über eine oder mehrere Spuren rutscht. Das kann man dann im laufenden Rennen wieder gerade biegen. Ich habe mich früher schon immer geärgert wenn ich eine Stunde lang ein falsches Ergebnis angezeigt bekomme.

Als nächstes kommt der Button für die schnellste Runde zu löschen. Der Sinn ist auch einfach: Fahren mal zwei Autos auf einer Spur durch ist die schnellste Runde garantiert so kurz, dass man sie nie mehr verbessern kann.

Nach den Fahrernamen gibt es noch einen Button um den Bahnstrom der entsprechenden Spur aus / ein zu schalten. Hilft oft, wenn mal paar Kiddies an Bahn leicht abdrehen.....

Das Letzte Feld in diesem Bereich erscheint nur wenn das Tanknetzteil aktiviert ist. Hier kann dann die Bahnspannung der entsprechenden Spur geregelt werden ohne das Fenster „Bahnspannung“ zu öffnen. Im Bereich „Tank V.“ wird der momentane Anteil der Tankfüllung in Volt angezeigt. Ist eigentlich zu nichts nutze, aber ne nette Spielerei wenn man jemandem die TNT-Funktion erklärt.

Im unteren linken Bereich des Fensters werden die Ergebnisse der einzelnen Läufe in den Rennmodis mit automatischem Spurwechsel angezeigt. In der Mitte alle durchgefahrenen Fahrzeuge die in die Wertung einbezogen werden. Hier kann man notfalls bei Diskussionen nachvollziehen was eigentlich passiert ist. Korrekturen von Hand werden ebenfalls dort angezeigt. Die Buttons rechts unten erklären sich wohl von selbst.

Für PC's mit einem Bildschirm ist es normaler Weise sinnvoller die Ansicht „Standart 4 informativ “ zu verwenden, die weiter oben beschrieben ist.

Ja, das war's dann auch schon. Zu wünschen bleibt nur noch viel Spaß mit dem GhaiRacer. Da wir (Klaus und Roland) faule Menschen sind, haben wir es uns gespart das ganze Programm bis ins kleinste zu beschreiben. Falsch machen kann man mit dem Programm nix, denken wir auf jeden Fall. Also einfach mal losfahren.

Natürlich sind wir für Feedback jeder art dankbar. Wenn irgendwelche Fehler auftreten bitte mit einer möglichst genauen Beschreibung / Fehlercode an info@ghairacer.de .