

CommonAPI2 Endhaltestellen Anzeige (LINE_DESTINATION)?

Table Of Contents

- [1 Einführung](#)
 - [1.1 Fahrzeugmodelle ohne Endhaltestellenanzeige:](#)
- [2 Funktionsweise](#)

CommonAPI2 Endhaltestellen Anzeige (LINE_DESTINATION)

1 Einführung

Mit CommonAPI ist es möglich die Endhaltestelle im Zielschild eines Fahrzeuges anzuzeigen.

Eine andere Bezeichnung wäre Zugzielanzeige.

Benötigt werden:

- CommonAPI2 Nativ geladen, mindesten Version 1.7.20210116. (Im Hauptmenü unten links schauen, ob CommonAPI2 keine Fehlermeldung ausgibt)
- CommonAPI2 im Spielstand geladen (es gibt einen API Knopf im Spiel unten Links, neben der TPF2 Hilfefunktion ?)
- Fahrzeugmodelle mit Unterstützung

Die hier genannten Funktionen sind nur nutzbar wenn CommonAPI2 den sogenannten **nativen** Code Teil laden kann.

(Das ist für Windows eine DLL bzw. für Linux eine .so Library, die den Speicher und Codeablauf des Spiel ändert)

Daher stellt sicher das LINE_DESTINATION in den CommonAPI2 Einstellungen eingeschaltet ist (ggf. Spiel neu starten)

1.1 Fahrzeugmodelle ohne Endhaltestellenanzeige:

Zurzeit könnt Ihr Fahrzeuge ohne LINE_DESTINATION Funktion mit dem Mod eis_os_linedestinationpatcher_1.zip nachrüsten:

Dann habt Ihr auch für UG Fahrzeugen eine Zugziel/Endhaltestellenanzeige

2 Funktionsweise

Sobald alles geladen ist, taucht im Linienmanager weitere Punkte für Endhaltestellenverwaltung auf:



Ihr könnt für jeden Haltepunkt (keine Waypoints) einer Linie definieren ob dieser eine Endhaltestelle ist.

Den Schieberegler auf an (grün) stellen:

- Eurer Fahrzeug zeigt nun den Namen der Station in der Linie, bis dieser erreicht wurde = Endhaltestelle
- Alternativer Text per Textbox: (mit Enter/Return Taste bestätigen)
 - wenn Haltestellennamen nicht in die Anzeige eurer Fahrzeuge passen
 - Ihr gerne etwas anderes Anzeigen wollt

Beispiele: Leerfahrt, Werbung für neues Personal, Verbindungen zu S-Bahn oder ähnliches

- Ihr könnt mehrere Endhaltestellen nutzen, auch Zwischenhalte in der Linie könnt Ihr so ausstatten.
- Jede Linie und individueller Haltepunkt kann seinen eigene Einstellung bzw. Text erhalten

Beachtet, wegen Limitierungen des UI Systems muss eine Linie eine eindeutigen Liniennamen haben.