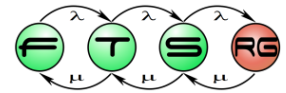


Sheldon adatmodell cheat sheet



Darvas Dániel, Horányi Gergő
verzió: 1.1, utolsó frissítés: 2012.03.14.

MbedController

Egy vezérlőhardvert reprezentál.

Id-k: 1, 2, 3, 4

- void sendByte(byte mes)
Elküldi a mes bájtot a vezérlőn futó programnak (egy sheldon csatornán keresztüli szinkronizáció lesz belőle, mes értéke a sheldon_content változóba kerül bele).



- int currentTemperature()
Megadja a kontroller aktuális hőmérsékletét (0..100 közt).

Signal

Egy vasúti jelzőt reprezentál.

Id-k: 1, 2, 3, 4

- SignalType getSignalType()
Megadja a jelző típusát.
- SignalAspect currentLocalAspect()
Megadja a jelző aktuális helyi jelzéseképét (ez adja meg, hogy a jelző mellett milyen sebességgel szabad elhaladni).
- SignalAspect currentAdvanceAspect()
Megadja a jelző aktuális távoli jelzéseképét (ez adja meg, hogy a következő jelző mellett milyen sebességgel szabad elhaladni).

SignalAspect enum

- Stop (megállj!)
- V_40 (csökkentett sebességgel)
- V_Max (maximális sebességgel)
- Undefined

SignalType enum

- MainSignal_4
(négyoptikás be/kijárat jelző)
- MainSignal_3
(háromoptikás be/kijárat jelző)
- BlockSignal_3
(háromoptikás térközjelző)

TrackObject (abstract)

Egy vasúti vágányelemet reprezentál, ami rendelkezik foglaltságinformációval.

- boolean currentOccupancy()
Igaz, ha az adott vágányelem aktuálisan foglalt.
- TrackSection getParentSection()
Megadja azt a vágányszakaszt, ami magában foglalja az adott vágányelemet.

Switch

Egy vasúti váltót reprezentál.

Id-k: 2, 4

- SwitchDirection currentDirection()
Megadja a váltó aktuális állását.

SwitchDirection enum

- Through (egyenes)
- Diverging (kitérő)
- Unknown (ismeretlen)

TrackSection

Egy vasúti vágányszakaszt reprezentál, amelyhez aktuális sebességérték tartozik.

Id-k: 13 (1A), 14 (1B), 23 (2A), 24 (2B), 33 (3A), 34 (3B), 43 (4A), 44 (4B)

- int currentSpeed()
Megadja a vágányszakasz aktuális sebességét (0..100).
- boolean currentIsStandardDirection()
Igaz, ha az aktuális irány a „default” irány (az 1A→1B, 2A→2B, stb. irány).

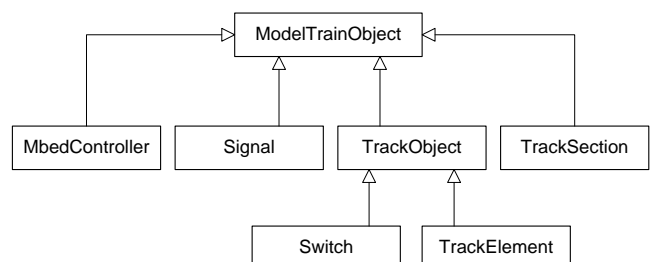
ModelTrainObject (abstract)

Minden eddigi osztály őse. Eseménykezelést biztosít.

- void addModificationListener (IModelTrainObjectModificationListener l)
Hozzárendel a vasúti objektum állapotának módosulásához egy l eseménykezelő objektumot.
Amennyiben az objektum állapota változik, meghívásra kerül az l objektum onTrainObjectModification metódusa.

IModelTrainObjectModificationListener interfész

- public void onTrainObjectModification (ModelTrainObject sender)
- Meghívódik, ha a sender állapota megváltozott (és erre a változásra korábban feliratkoztunk).



Tanszéki terepaszta felépítése

