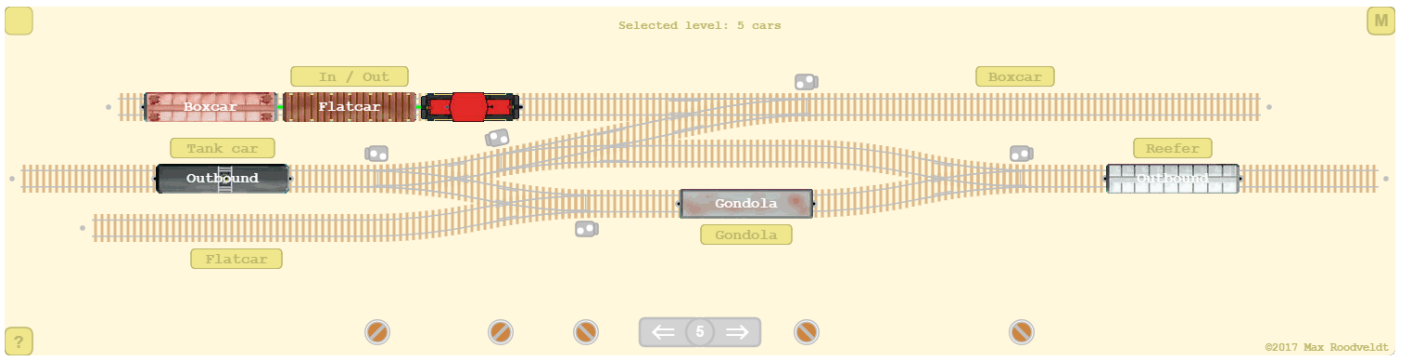
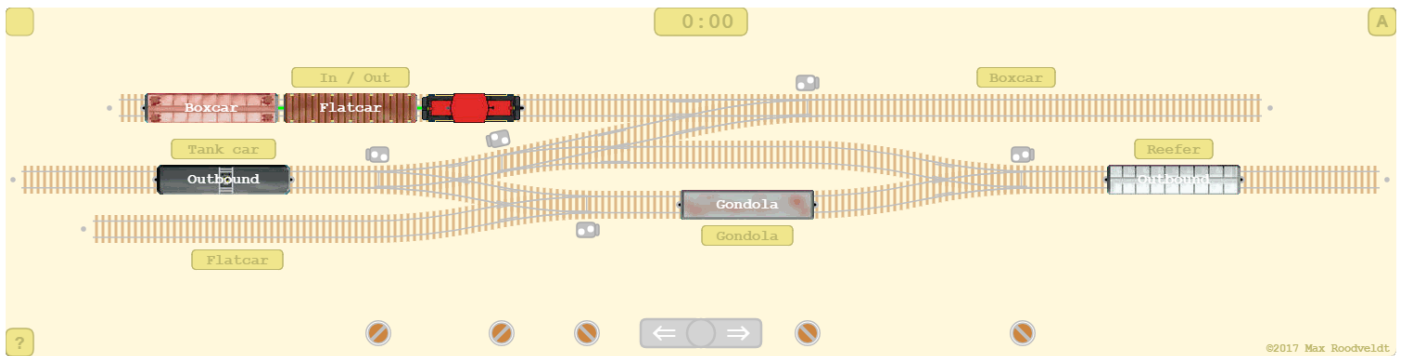


(Voorlopige) handleiding Timesaver.



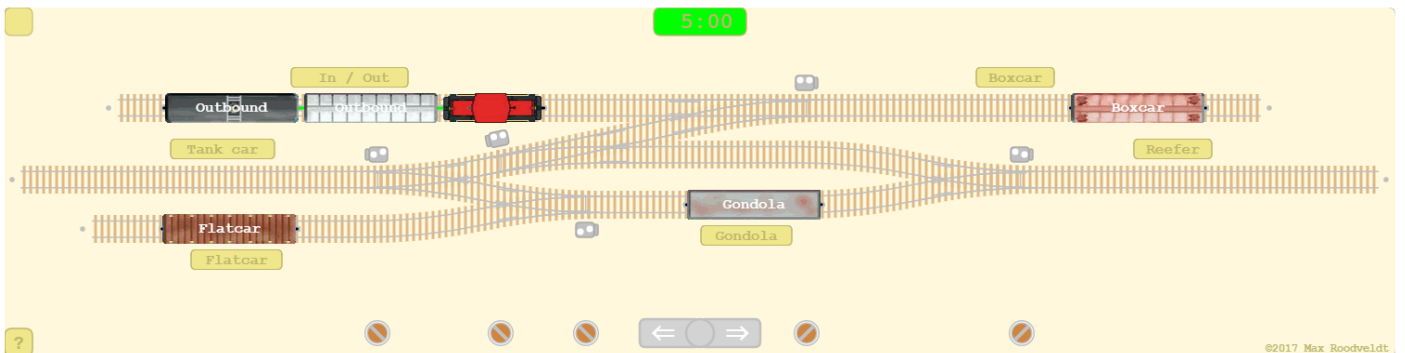
Figuur 1 - introductie

Als je het programma voor de eerste keer opstart zie je dit scherm – als je het helpscherm hebt weggedrukt. Het toont de startopstelling van de Timesaver op beginners niveau. In een poging de bediening zo eenvoudig mogelijk te houden zijn de belangrijkste functies geconcentreerd in de grijze knoppen midden/onder. Door op de ronde grijze knop te klikken wordt het spel geactiveerd – zichtbaar door het verschijnen van de stopwatch (midden/boven). Je speeltijd gaat in door de eerste handeling: het bedienen van een wissel, het ontkoppelen van twee wagens of het in beweging zetten van de trein.



Figuur 2 – start.

Wissels worden bediend met de bruine (draai-) knoppen aan de onderzijde; ontkoppeld wordt door te klikken op gemaakte koppelingen (zoals met groen aangegeven in de trein op het "In / Out" spoor); de trein wordt bewogen met de grijze pijlknoppen. Let op: waar voor alle andere knoppen geldt dat er geklikt moet worden, geldt voor de pijlknoppen dat de cursor er boven moet blijven; zo niet dan stopt de trein. De rest spreekt voor zichzelf: de wagens op het "In / Out" spoor moeten naar de op de wagens vermelde bestemmingen: de wagens met het opschrift "Outbound" moeten naar het "In / Out" spoor.



Figuur 3 – doel bereikt.

Het doel is bereikt – en gecontroleerd – als de kleur van de stopwatch groen wordt. (Als je dit kunt in minder dan 5 minuten zou ik graag een in filmpje zien (daar is leuke software voor) hoe je dat gedaan hebt...

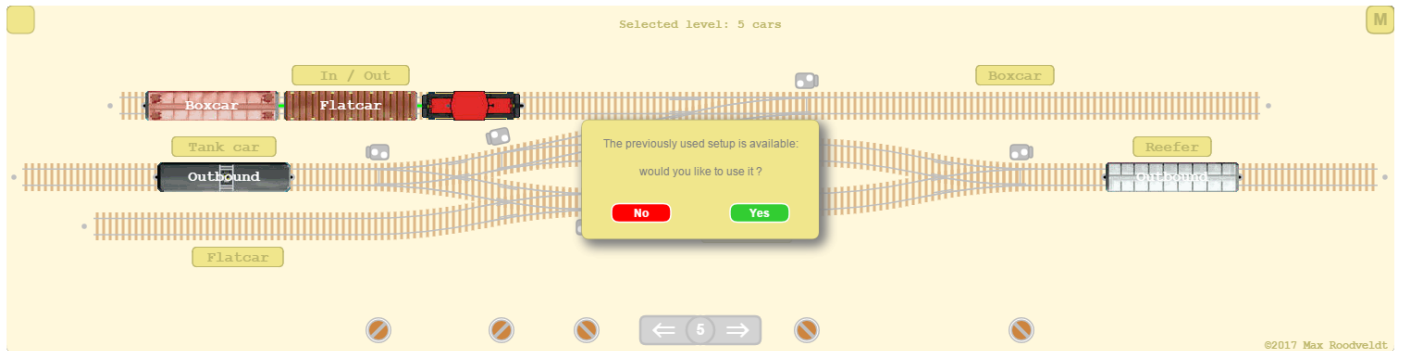
Als je nog een keer wilt spelen zijn er twee opties: reset met de ronde grijze knop: de beginsituatie wordt hersteld. Of met het "Out" deel van het "In / Out" label: het programma springt in de hand bedienende mode (zie groene knop rechts boven) en zie dat de opschriften "Outbound" zijn verdwenen. Je kunt nu twee wagens als nieuwe "Outbound" aanwijzen door op de gewenste labels te klikken. Klik op de groene "M" om dit te bevestigen. Daarna verder spelen met de ronde grijze knop.

Toelichting: waar een eenvoudige reset de oorspronkelijke situatie herstelt - en je dus onder dezelfde voorwaarden verder speelt - is dat bij de andere optie duidelijk anders: de kans bestaat dat de nieuwe situatie gemakkelijker of moeilijker is dan de vorige. Er is dus mogelijk geen sprake van een gelijk speelveld...

Toeters en bellen:

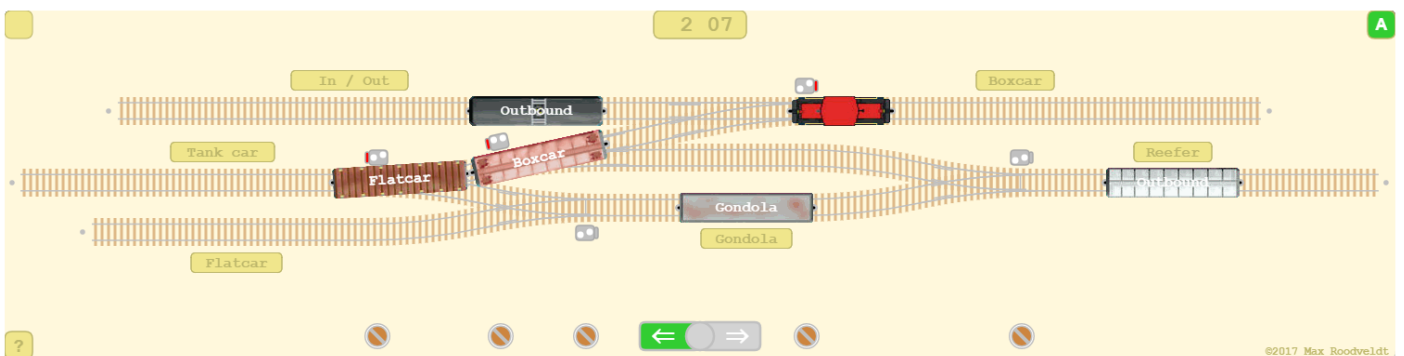
als je goed hebt opgelet zijn je mogelijk twee dingen opgevallen: op figuur 1 staat rechtsboven een knop met een "M" (Manual) en op figuur 2 staat op dezelfde plek een knop met een "A" (Automatic).

Om met het tweede te beginnen (logica voor alles...): om het duidelijk te maken ververs even de pagina – "F5" op het toetsenbord – en druk met "No" het helpscherm weg (dat leg ik later uit – één ding tegelijk...).



Figuur 4 – wat wil je ?

Activeer het spel ("Activate game", "5") en daar is de "A" knop. Klik er op en voilà: het spel speelt zich zelf.

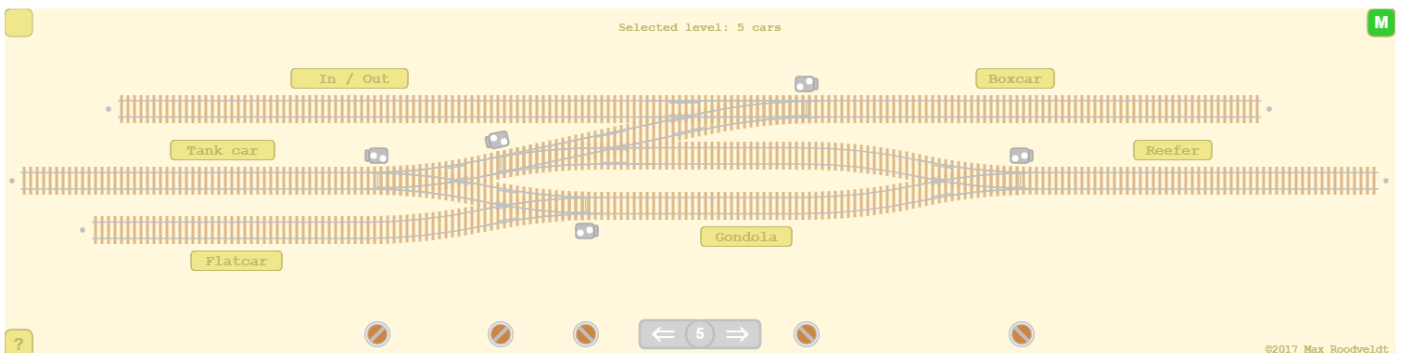


Figuur 5 – tijdens een autorun...

Zo kun je zien hoe het gespeeld zou kunnen worden. Het is geen KI (Kunstmatige Intelligentie) – het is ingeprogrammeerd – vandaar dat het alleen werkt met de standaard beginsituatie. Voortijdig afbreken kan door op de groene "A" te klikken. Daarna een standaard reset.

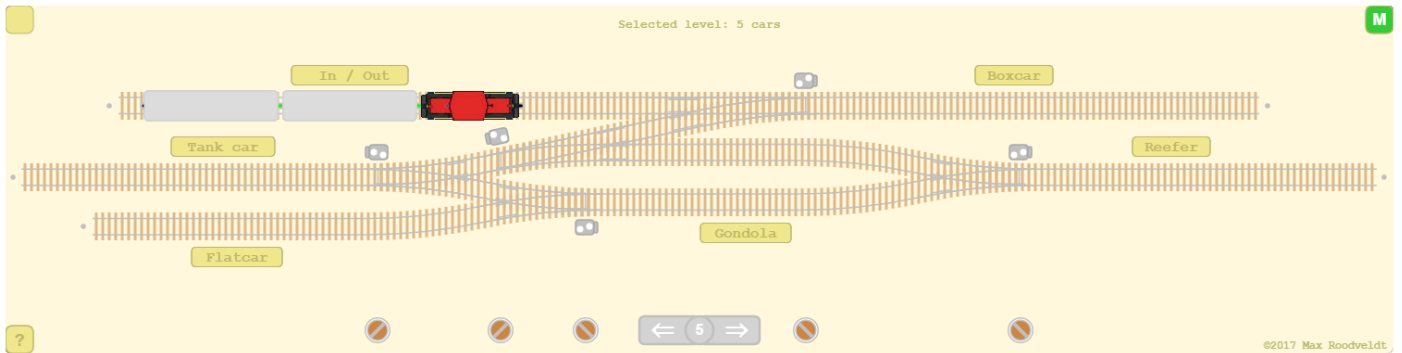
Nu de "M"...

Terwijl ik misschien liever met een heel leeg scherm was begonnen – zoals je ook met een echte Timesaver begint: plank op tafel



Figuur 6 – ideale beginsituatie ?

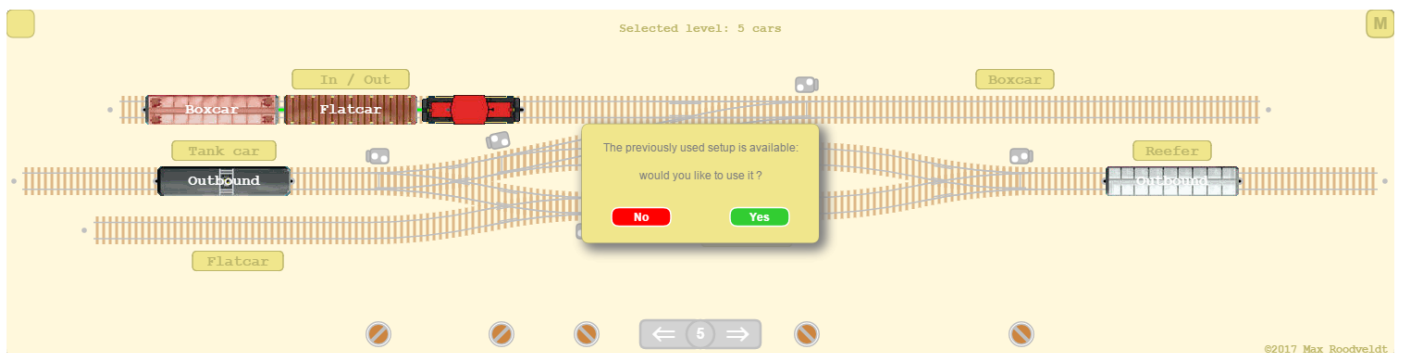
en waar zet ik de zoi neer - heb ik uit praktische overwegingen gekozen voor de volgende oplossing:



Figuur 7 -

Klik op willekeurig drie van de vijf bestemmingslabels om daar wagens neer te zetten. Een vierde gaat niet. Als die naar wens staan klik op “In” om te bepalen welke wagens naar binnen moeten. Het gekozen vrije label bepaald welke wagen het dichtst bij de locomotief staat. Klik nu op “Out” om te bepalen welke wagens naar buiten moeten door op het gewenste label te klikken. Maximaal twee. Als één en ander naar het zin staat bevestigen met “M”. Als er wat verkeerd staat wordt dat gemeld. Het klinkt ingewikkeld – en dat is het ook – en het verdient mogelijk aanbeveling dit een aantal malen te proberen.

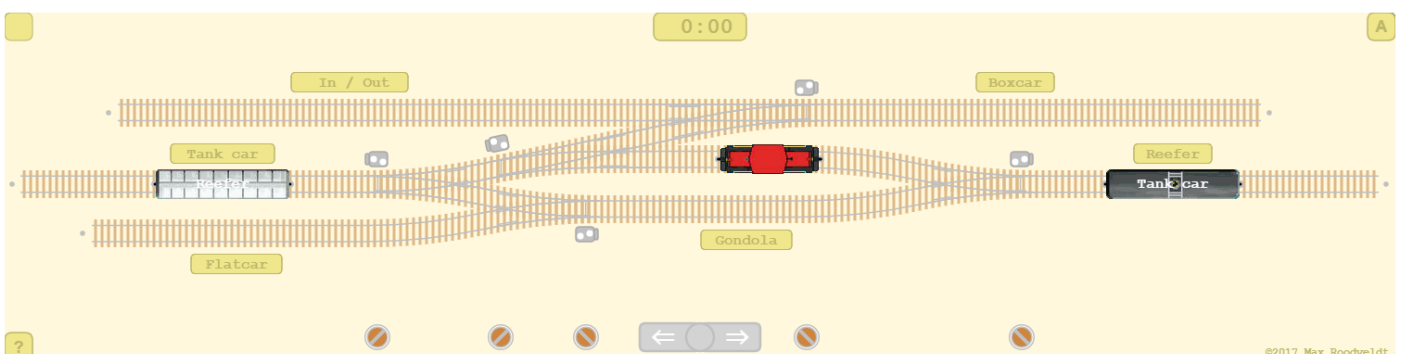
Zo kan je met een door jezelf opgezette situatie spelen. En kom ik terug (zoals beloofd) bij figuur 4 en het wegdrukken van het getoonde schermpje:



Figuur 8 – als figuur 4...

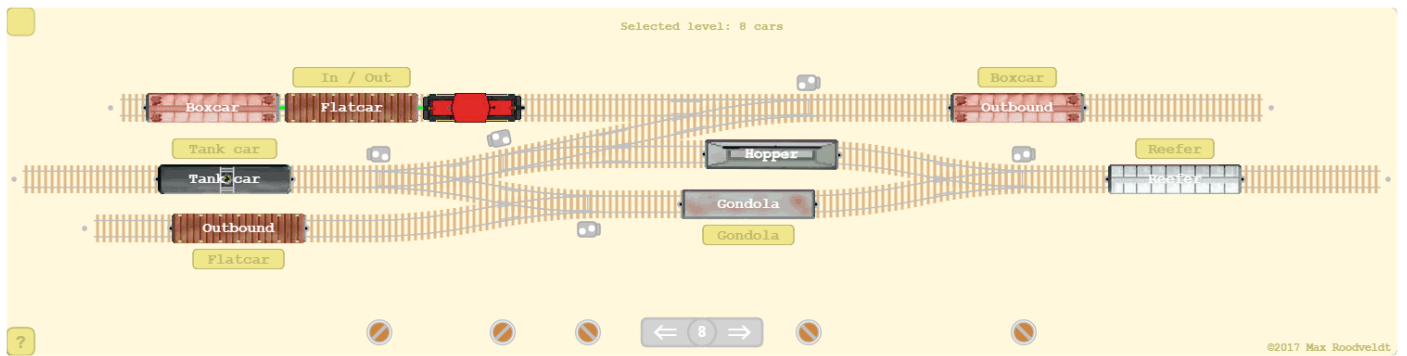
Het schermpje geeft de keuze tussen beginnen met de laatst bewaarde beginsituatie of de ingeprogrammeerde situatie. Dat zit zo: als het spel wordt geactiveerd (met “Activate game” – ronde grijze knop) wordt de beginsituatie bewaard. Niet alleen intern, maar ook in je browser. Als je de browser verlaat wordt de interne opslag gewist, maar als je met dezelfde browser het spel opnieuw start (met F5 of de volgende dag) kan de laatst bewaarde beginsituatie worden teruggehaald door op “Yes” te drukken. Dit werkt alleen als “local storage” binnen de browser geactiveerd is; dit is normaal gesproken de standaard instelling. De kans bestaat dat indien je browser geen cookies accepteert dit ook niet functioneert – jouw keuze...

Waarom starten met niveau 5 ? Omdat volgens John Allen (de uitvinder van de Timesaver) starten met 5 wagens een redelijk niveau is voor een beginner. Gebruik vanaf het startscherm de grijze pijlknoppen om van niveau te wijzigen. Het reikt van niveau 2 (twee wagens) tot niveau 8 (inderdaad...).



Figuur 9 – niveau 2.

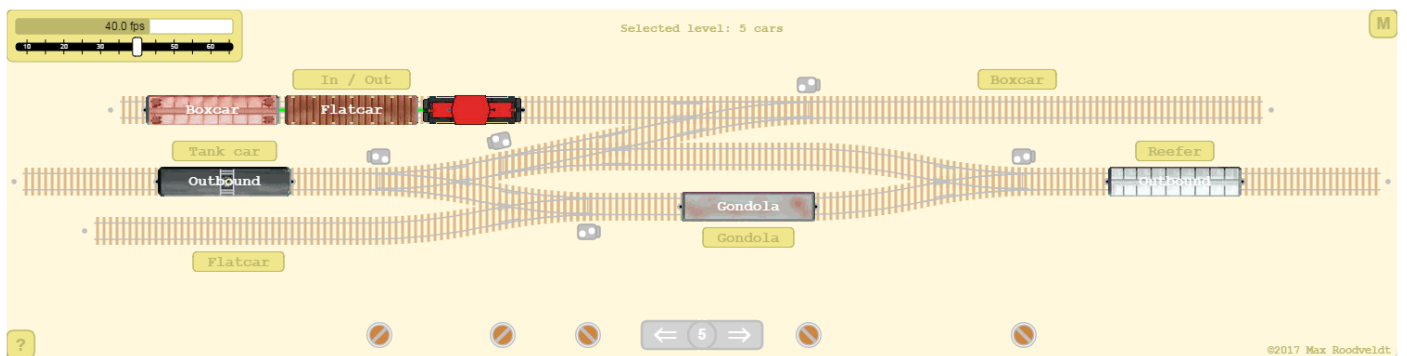
Zoals je hier ziet heeft niveau 2 ook een “A” knop. Speciaal voor gebruikers met weinig spel en/of modeltreinervaring.



Figuur 10 – niveau 8.

Meer voor de volledigheid – ik heb zelf niveau 6 nog niet uitgespeeld. Niveaus ander dan niveau 5 hebben nog niet de mogelijkheid om de situatie met de hand in te stellen. Daar wordt nog aan gewerkt.

Het FPS scherm.



Figuur 11 – het FPS scherm.

Links/boven zit ook nog een knop. Voor het FPS (Frames Per Second – beelden per seconde) scherm. Volgens de geteste browserboeren (Microsoft (IE en Edge), Google (Chrome), Mozilla (Firefox) en Opera) is het aantal beelden per seconde voor JavaScript met Canvas maximaal 60. JavaScript is de gebruikte programmeertaal, Canvas het veld binnen JavaScript waarop getekend wordt. Dat is puur theoretisch want het wordt uiteindelijk bepaald door hoe snel de computer in staat is de tekeningen te berekenen. Op een desktop is het resultaat gemiddeld beter dan op een laptop, om over een tablet maar te zwijgen. Terug naar het scherm. Door mij is de FPS ingesteld op 40 - dat zou voldoende moeten zijn. Als je het idee hebt dat het beeld wat schokkerig is schakel dan dit scherm even in en kijk of de FPS balk flakkert. Zoja verlaag dan met de schuifknop de FPS tot dat het flikkeren ophoudt. Mocht dat onder de 15 FPS zijn zou ik overwegen het spel op een ander apparaat te spelen. Of met een andere browser. Of door andere lopende programmas uit te schakelen. Of met wat updates. Of...

Het beste resultaat haal ik op dit moment met IE 11 – de minste CPU belasting. Dat is wel eens anders geweest...

Wordt vervolgd.

PS: voor het geval je het spel nog niet kent, je kunt het [hier](#) spelen...