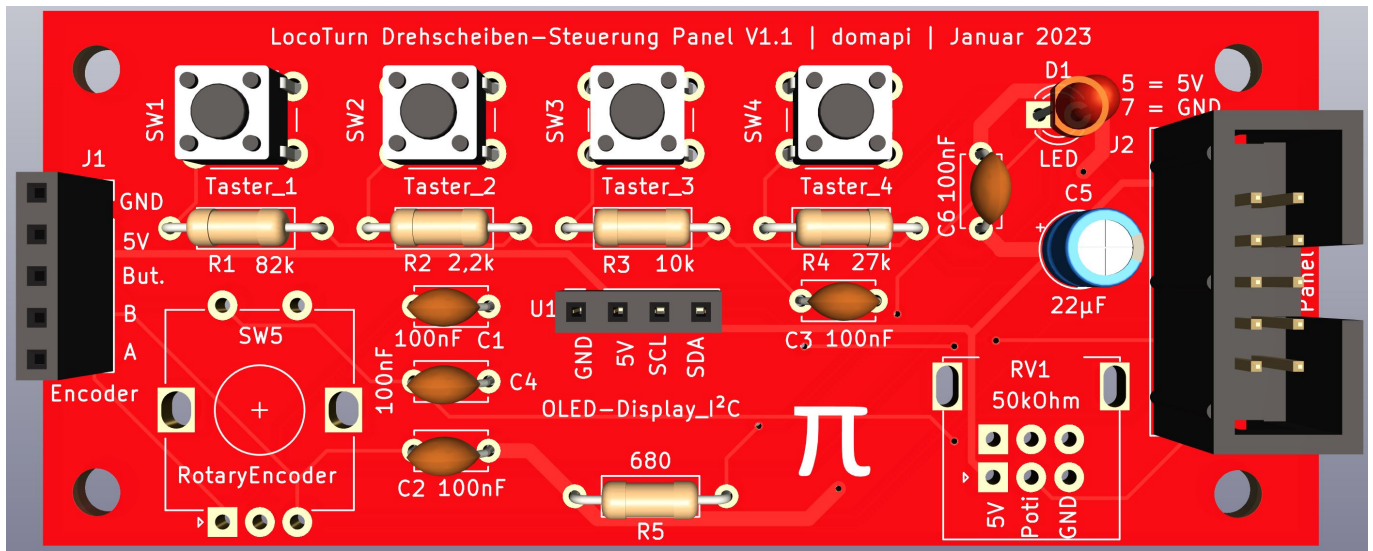


Verwendung der Taster auf der Panelplatine

Tasteranschluss

Auf der Panelplatine sind 4 Printtaster vorgesehen. An die entsprechenden Lötunkte (jeweils ein oberer und ein unterer eines Footprints) können alternativ auch Einbautaster für eine Frontplatte am Anlagenrand über zwei Kabel angeschlossen werden.



Aktionen für Taster

Folgende Aktionen stehen für die Taster zur Verfügung, diese werden im Config-Reiter eingestellt ([Parameter zur Einstellung der Drehscheibe](#)):

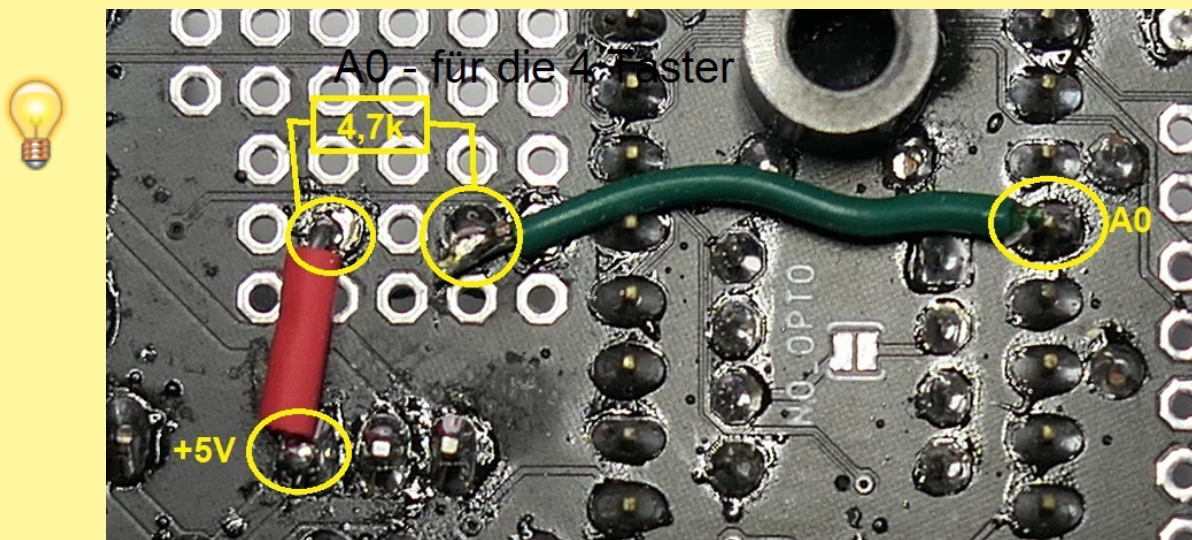
Parameterwert	Funktion
B_Toggle_House()	Hausbeleuchtung ein/aus
B_Toggle_Sound()	Sound ein/aus
B_Toggle_Signal_House()	Signal Hausseite rot/weiß
B_Toggle_Signal_Opposite()	Signal Gegenüber rot/weiß
B_Signal_House_red()	Signal Hausseite rot
B_Signal_House_white()	dito. weiß
B_Signal_Opp_red()	Gegenüber rot
B_Signal_Opp_white()	dito. weiß
B_U_Turn_CW()	180°-Drehung CW
B_Home_Run()	Anfahren der Home-Position
B_Toggle_Flash()	Warnleuchte ein/aus
Play_Sound(n)	Abspielen von Sound-Nr. n auf dem Soundmodul

Die Werte müssen den vier Tastern zuordnet werden, z.B.:

```
#define BUTTON_1    Play_Sound(28)           // spielt Soundfile 28 ab  
#define BUTTON_2    B_U_Turn_CW()           // U-Turn im Uhrzeigersinn  
#define BUTTON_3    B_Toggle_House()        // Sound on/off  
#define BUTTON_4    B_Toggle_Flash()
```

Exkurs:

Die rote Panelplatine kann auch zusammen mit der alten schwarzen Drehscheibenplatine verwendet werden. Dort muss an den A0-Pin des Nano ein 4,7 kOhm (1%) Pullup-Widerstand an +5V gelötet werden, um die 4 Taster nutzen zu können.



Alternativ kann man den 4,7k Widerstand auch auf der roten Panelplatine zwischen Pin 5 und Pin 10 des 10-poligen Wannensteckers von unten auflöten.

Ab Softwareversion V1.1 unterscheiden die Taster zwischen einem kurzen (wie bisher) und einem langen Tastendruck. Drücken länger als 1,5 s wird als „lang“ interpretiert. Auf diese Weise können weitere 4 Aktionen ausgelöst werden.

Die auszulösenden Aktionen bei langem Tastendruck müssen wieder den vier Tastern zugeordnet werden, z.B.:

```
#define BUTTON_1_L    B_Home_Run()           // U-Turn gegen den Uhrzeigersinn  
#define BUTTON_2_L    B_U_Turn_CCW()        // Sound on/off  
#define BUTTON_3_L    B_Toggle_Sound()      // führt die Kalibrierung des  
#define BUTTON_4_L    Auto_Calibrate(1)     Nullpunktes durch
```

Man kann auch Sounds über die Taster abspielen oder die Referenzfahrt (= 0-Punkt Kalibrierung) starten.

Deaktivieren von Tastern

Um eine Taste zu deaktivieren, weist man ihr einfach keine Aktion im #define zu. „#define BUTTON_1“ ohne weitere Angabe, deaktiviert Taste 1.

From:
<https://wiki.mobaledlib.de/> - **MobaLedLib Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/bauanleitungen/locoturn_v10/150_locoturn_paneltaster?rev=1727511304

Last update: **2024/09/28 08:15**

