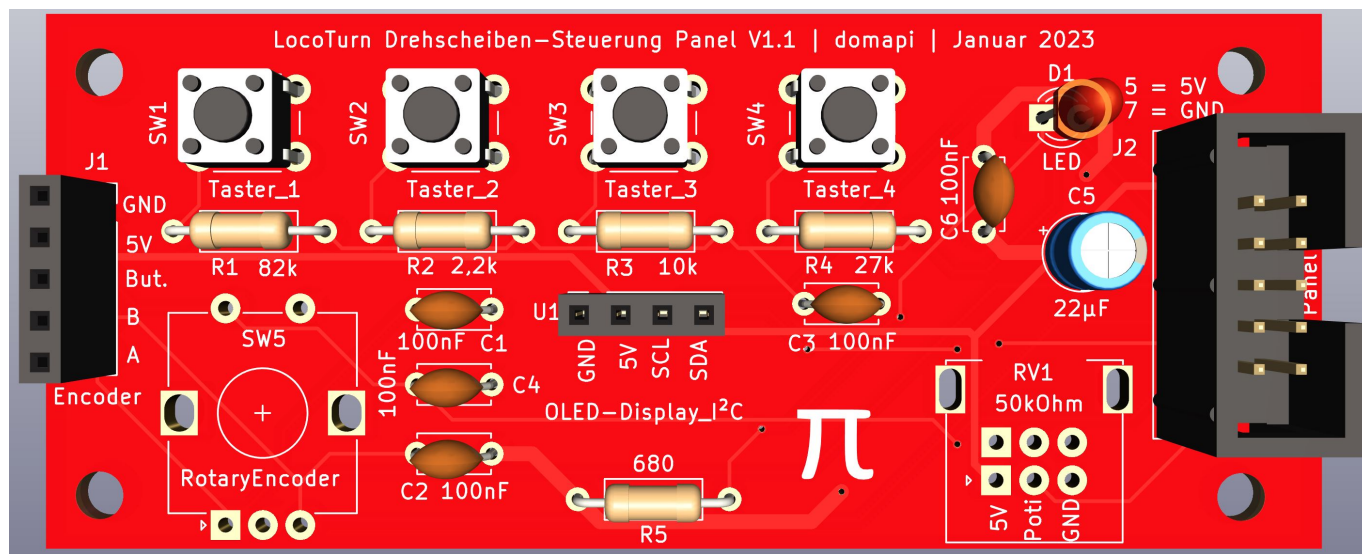


# Verwendung der Taster auf der Panelplatine

## 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

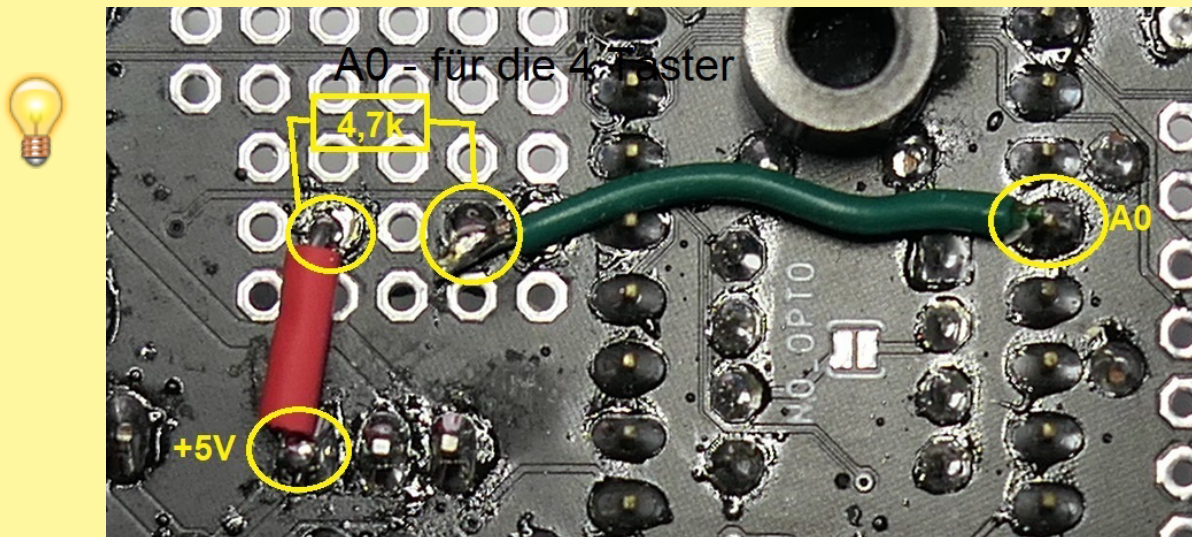
## Zuordnung der Aktionen

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()
#define BUTTON_3    B_Toggle_House()
#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 zuordnet werden, z.B.:

```
#define BUTTON_1_L  B_Home_Run()
#define BUTTON_2_L  B_U_Turn_CCW()           // U-Turn gegen den Uhrzeigersinn
#define BUTTON_3_L  B_Toggle_Sound()        // Sound on/off
#define BUTTON_4_L  Auto_Calibrate(1)       // führt die Kalibrierung des
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=1727511401](https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/bauanleitungen/locoturn_v10/150_locoturn_paneltaster?rev=1727511401)

Last update: **2024/09/28 08:16**

