Effekte-MLL - Tasterfunktionen

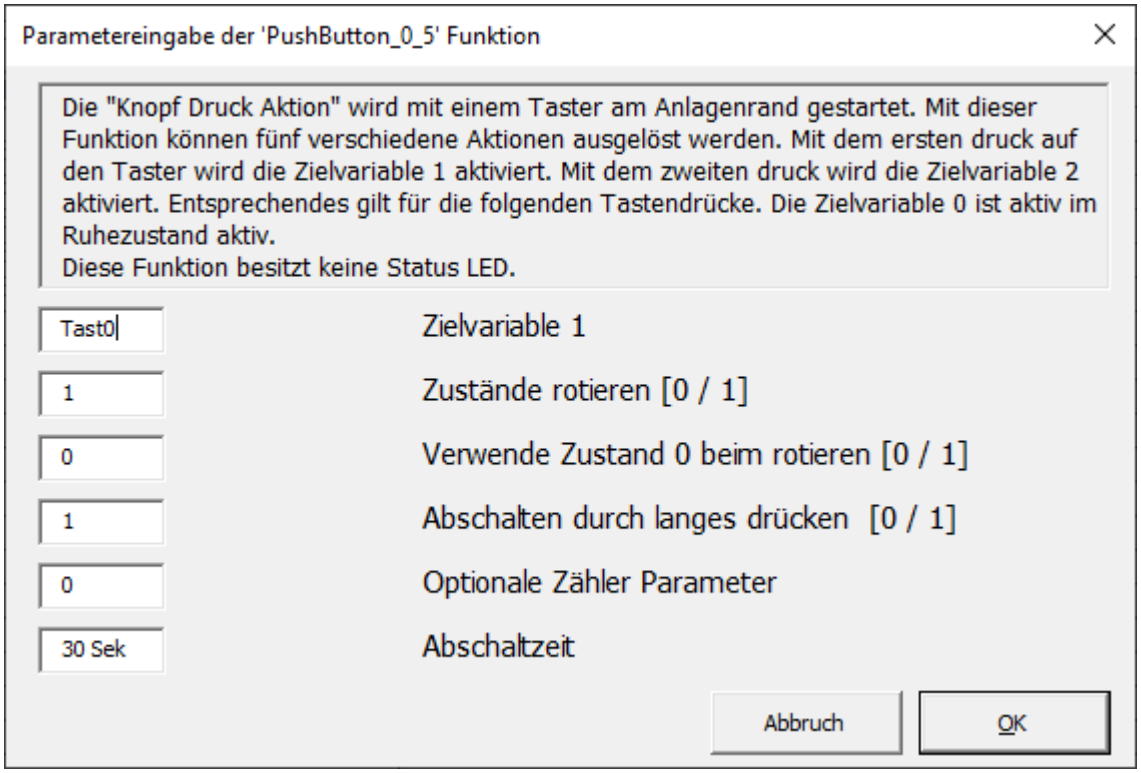
Folgende Taster können verwendet werden:

SwitchAx	Analoge Taster
SwitchBx	Taster an der Push Button-Platine (Border, 1 – 10 oder mehr)
SwitchCx	Taster an der Push Button-Platine (Stellpult, 80 und mehr Taster)
SwitchDx	Taster auf der Hauptplatine (1 – 3)

Die Push Button 4017 Platine beginnt mit SwitchB1.
Die Push Button Platine RGB (301) beginnt mit SwitchB2.

Taster unbeleuchtet

Diese Funktion besitzt keine Status LED.



Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. **Sie ist hier immer mit der Endung ‚0' anzugeben (z.B.: Tast0).** Die aktive bekommt dann die Endung ‚1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.

Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.

Optionale Zähler Parameter

<table>
<tr><td>CF_INV_INPUT</td><td>Variante wahrscheinlich ungeeignet, da sie den Eingang negiert.</td></tr>
<tr><td>CF_BINARY</td><td>Bei Funktionen, die mehrere Zustände haben: Die Ausgänge werden binär hoch- bzw. runter-gezählt.
Beispiel 3 Funktionen:
<table>
<tr><th>Tasterdruck</th><th>Ausgang (z.B.: Tastx)</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Tast1</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Tast2</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Tast1, Tast2</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Tast3</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Tast1, Tast3</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Tast2, Tast3</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Tast1, Tast2, Tast3</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>CF_ROTATE</td><td>Fängt am Ende wieder von vorne an. Keine wirkliche Auswirkung.</td></tr>
<tr><td>CF_PINGPONG</td><td>Wechselt am Ende die Richtung (also Tast1, dann Tast2, Tast3 und dann wieder zurück).</td></tr>
<tr><td>CF_Random</td><td>Es wird ein zufälliger Ausgang verwendet.</td></tr>
</table>

Die einzelnen Parameter können mit ‚|‘ verknüpft werden. === Beispiel: === CF_BINARY | CF ROTATE | CF_RANDOM

Taster unbeleuchtet, 1 Funktion

**PushButton_0_1 ** (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_0_1(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchD1						Taster unbeleuchtet, 1 Funktion	PushButton 0 1(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			1	0		
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	

Taster unbeleuchtet, 2 Funktionen

PushButton_0_2 (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wird der Taster einmal betätigt, so ist die

Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_0_2(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchD1						Taster unbeleuchtet, 2 Funktionen	PushButton_0_2(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			1	0		
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	

Taster unbeleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wird der Taster einmal betätigt, so ist die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Entsprechendes gilt für den dritten Tastendruck. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Beisiel:
PushButton_0_3(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchD1						Taster unbeleuchtet, 3 Funktionen	PushButton_0_3(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			1	0		
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0	

Taster unbeleuchtet, 4 Funktionen

PushButton _0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wird der Taster einmal betätigt, so ist die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_0_4(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchD1						Taster unbeleuchtet, 4 Funktionen	PushButton_0_4(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)			1	0		
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0	
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0	
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0	
✓		Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0	

Taster unbeleuchtet, 5 Funktionen

PushButton_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wird der Taster einmal betätigt, so ist die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

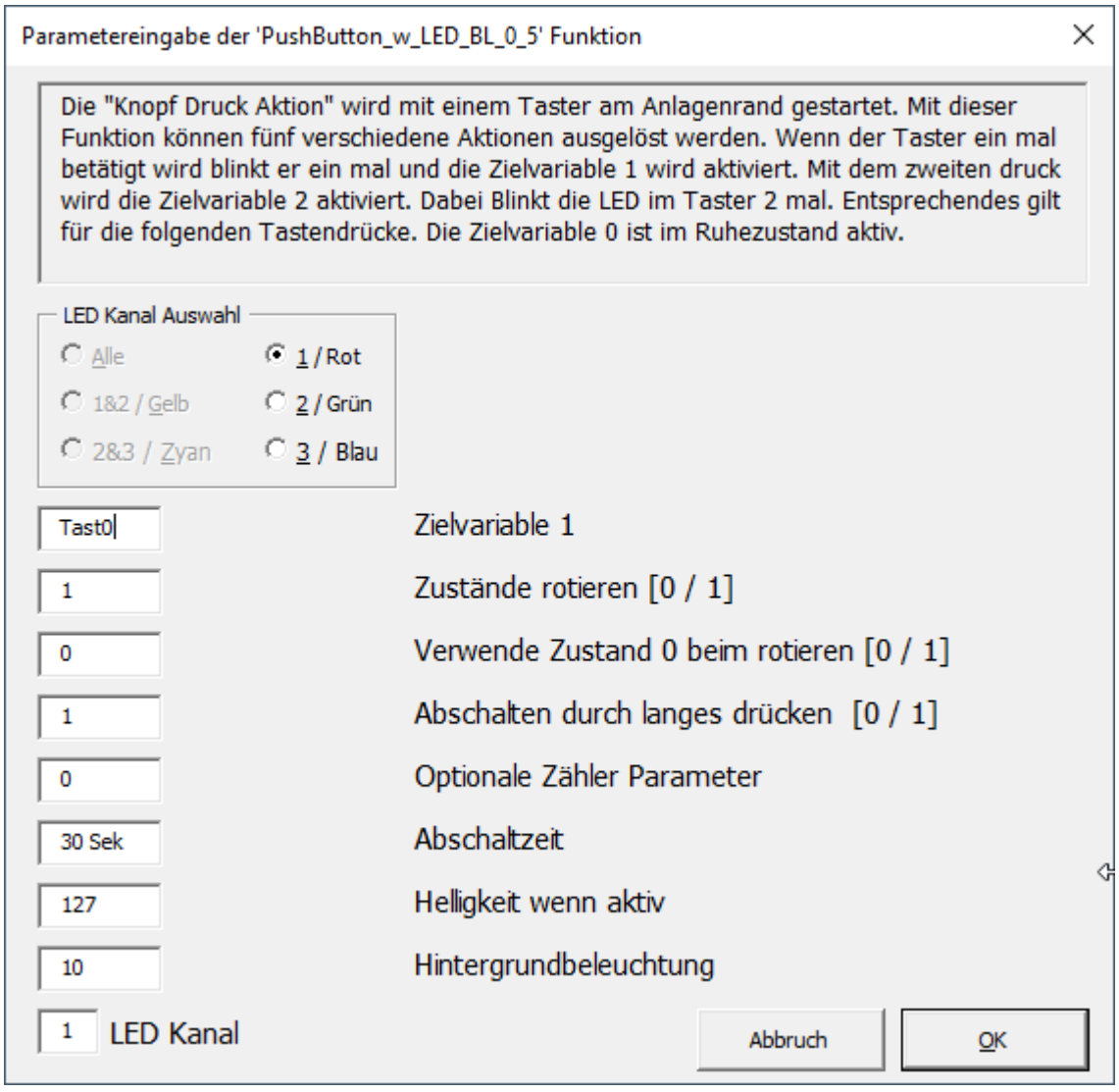
Beispiel:

PushButton_0_5(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchD1						Taster unbeleuchtet, 5 Funktionen	PushButton_0_5(#InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)				1	0			
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0			
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0			
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0			
✓		Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0			
✓		Tast5						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	5	1	1	0	0			

Taster beleuchtet

Diese Funktion verwendet eine normale LED zur Statusanzeige. Die Funktion erwartet für die Statusanzeige ein WS2811-Modul. Hier kann dann die rote, grüne oder blaue LED ausgewählt werden. Bei Verwendung der Push Button Platine 4017 ist darauf zu achten, dass der WS2811-Ausgang zur Taste passt (Tast1 = rot, Taste 2 = grün, Taste 3 = blau, Taste 4 = rot usw.). Ggf. kann mit der Funktion „Next LED“ die Position entsprechend angepasst werden.



LED Kanal Auswahl	Ausgang des WS2811: 1/rot oder 2/grün oder 3/blau.

Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. **Sie ist hier immer mit der Endung ‚0' anzugeben (z.B.: Tast0).** Die aktive bekommt dann die Endung ‚1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Helligkeit wenn aktiv	Helligkeit der LED, wenn die Funktion aktiv ist.
Hintergrundbeleuchtung	Helligkeit der LED, wenn Funktion nicht aktiv ist.
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1

Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton_w_LED_BL_0_1 (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, so blinkt er und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1						Taster beleuchtet, 1 Funktion	PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0,	1-0	C1-1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton_w_LED_BL_0_2 (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird blinkt er einmal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED im Taster 2 mal. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1						Taster beleuchtet, 2 Funktionen	PushButton_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0,	1-0	C1-1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_w_LED_BL_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird blinkt er einmal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED im Taster 2 mal. Entsprechendes gilt für den dritten Tastendruck. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_3(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1						Taster beleuchtet, 3 Funktionen	PushButton_w_LED_BL_0_3(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0,	1-0	C1-1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0

Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton_w_LED_BL_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird blinkt er einmal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED im Taster 2 mal. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_4(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1						Taster beleuchtet, 4 Funktionen	PushButton_w_LED_BL_0_4(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0,	1-0	C1-1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton_w_LED_BL_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster ein mal betätigt wird blinkt er ein mal und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei Blinkt die LED im Taster 2 mal. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv.

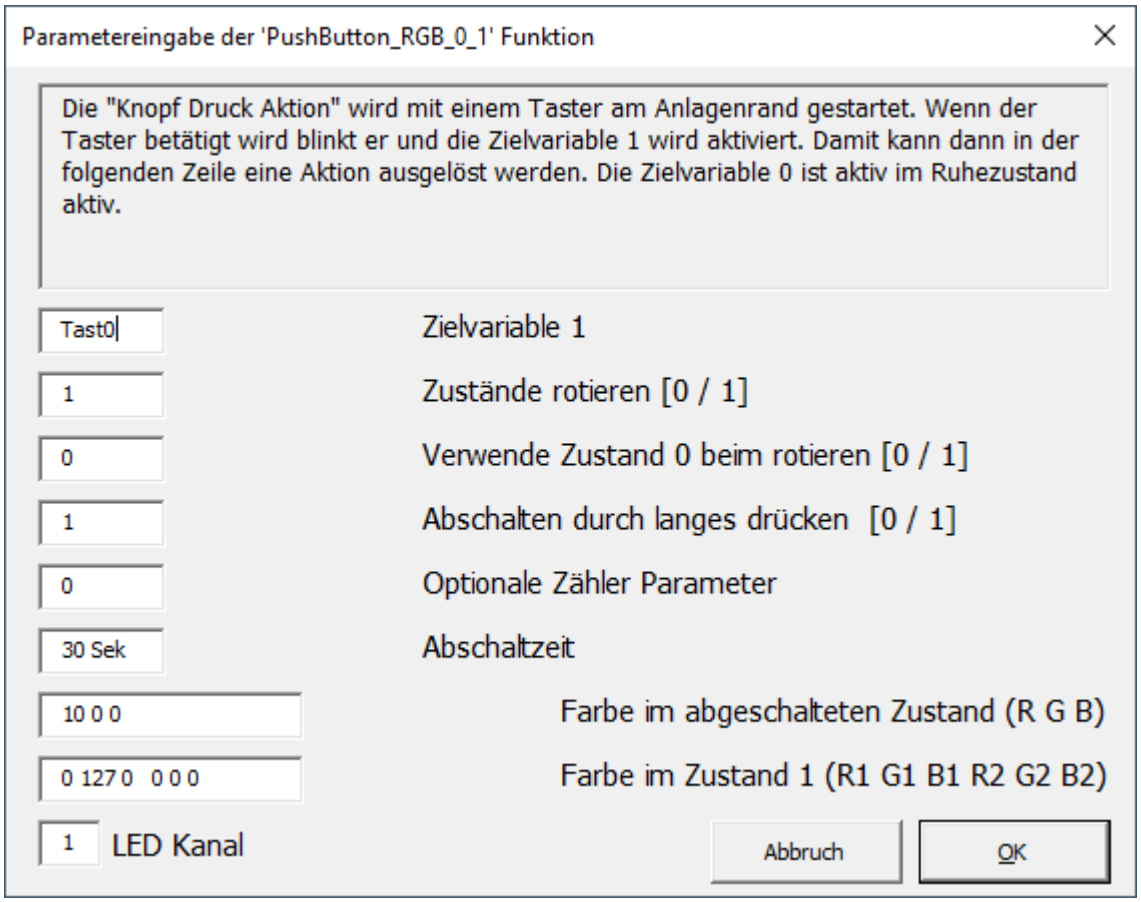
Beispiel:

PushButton_w_LED_BL_0_5(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1						Taster beleuchtet, 5 Funktionen	PushButton w LED BL 0 5(#LED, C1, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0,		1-0	C1-1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)		0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)		0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)		0-3	1	1	0	0
✓		Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)		0-4	1	1	0	0
✓		Tast5						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)		0-5	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet

Diese Funktion benötigt eine RGB-LED (WS2812) an entsprechender Position zur Taste. Ggf. kann mit der Funktion „Next LED“ die Position entsprechend angepasst werden.



Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. **Sie ist hier immer mit der Endung ‚0‘ anzugeben (z.B.: Tast0).** Die aktive bekommt dann die Endung ‚1‘ oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)

Farbe im abgeschalteten Zustand (R G B)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion nicht aktiv ist
Farbe im Zustand 1 (R1G1 B1 R2 G2 B2)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion aktiv ist. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
Farbe im Zustand 2 - 5	Jeweils ein Eintrag pro zusätzlicher Funktion in der Form R1 G1 B1 R2 G2 B2. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1

RGB-Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton_RGB_0_1 (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird blinkt er und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_1(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1						RGB-Taster, 1 Funktion	PushButton_RGB_0_1(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 1	1-0	1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton_RGB_0_2 (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_2(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1						RGB-Taster, 2 Funktionen	PushButton_RGB_0_2(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 1	1-0	1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_RGB_0_3 (Experteneinstellung)
Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die

folgenden Tastendrücke.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_3(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1						RGB-Taster, 3 Funktionen	PushButton_RGB_0_3(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 1	1-0	1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton_RGB_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke.

Beispiel:

PushButton_RGB_0_4(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1						RGB-Taster, 4 Funktionen	PushButton_RGB_0_4(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 1	1-0	1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton_RGB_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit einem Taster z.B. am Anlagenrand gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke.

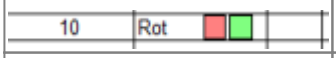
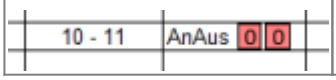
Beispiel:

PushButton_RGB_0_5(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 127, 0, 0, 0)

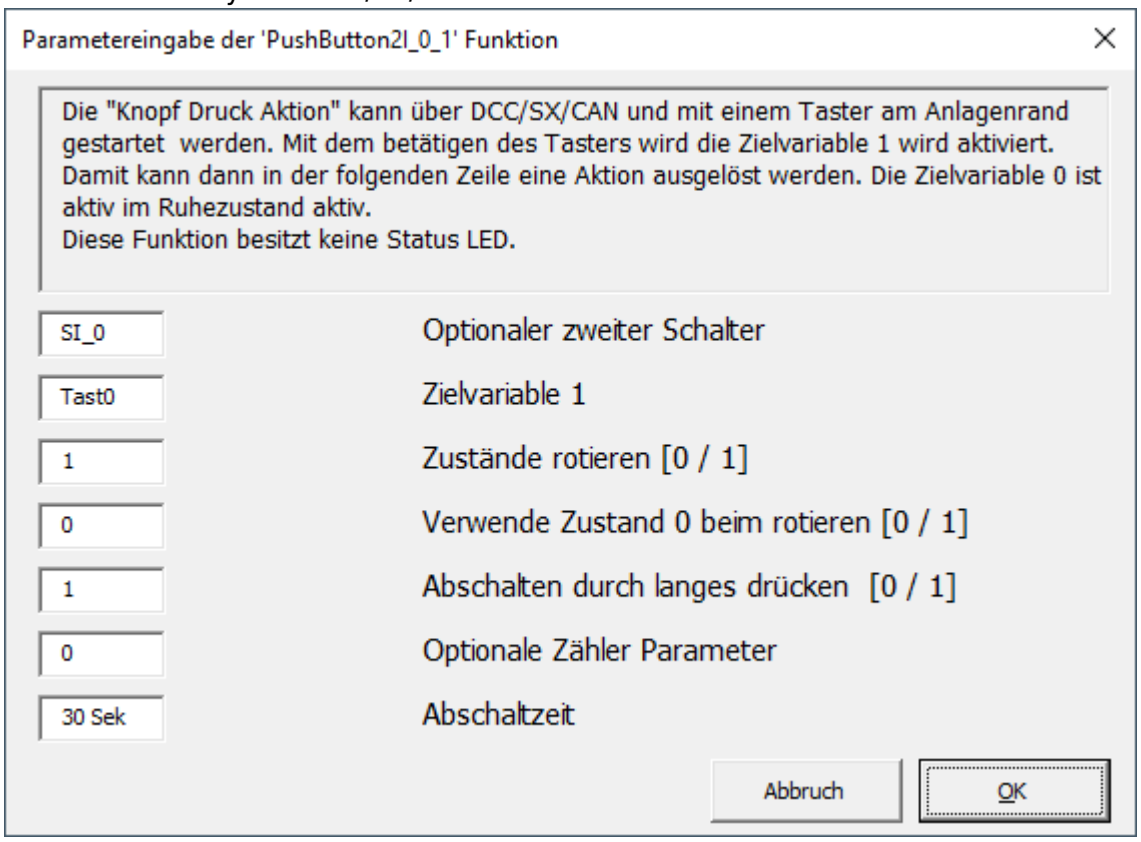
✓		SwitchB1						RGB-Taster, 5 Funktionen	PushButton_RGB_0_5(#LED, #InCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 1	1-0	1	1	0	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓		Tast5						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

2 Taster unbeleuchtet

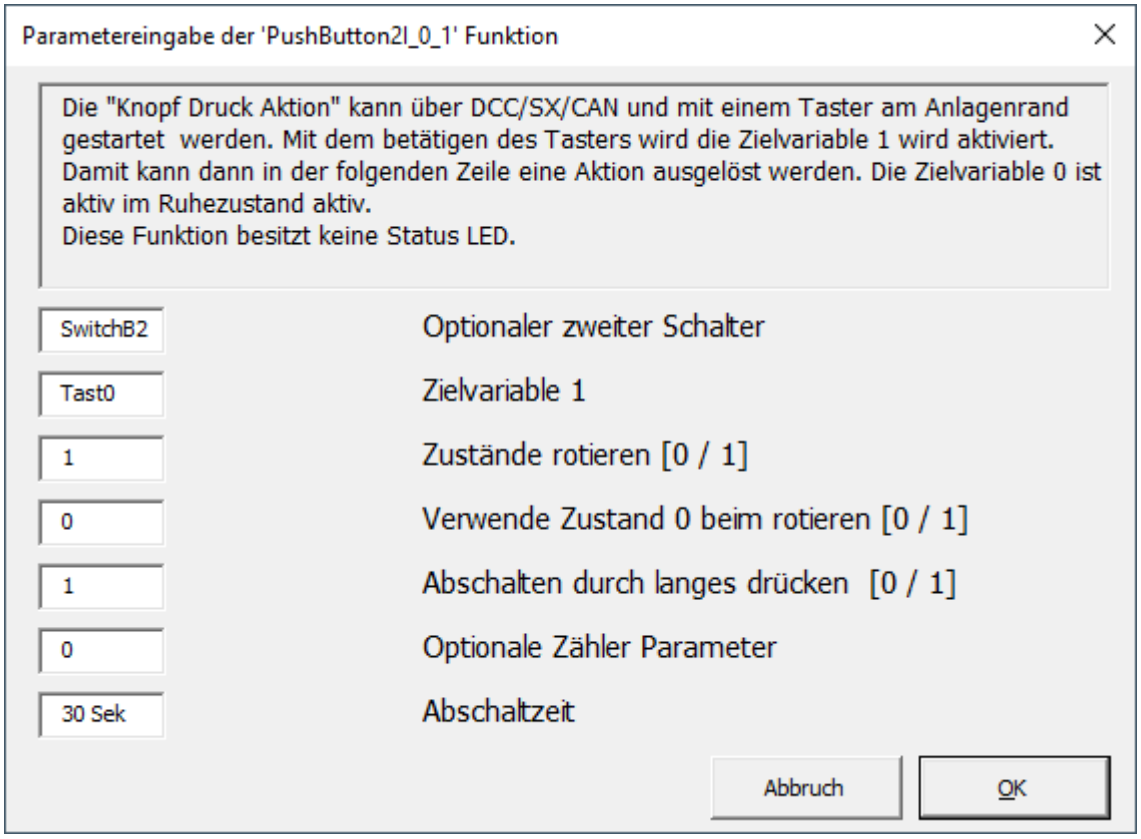
Diese Funktion besitzt keine Status LED's. „Knopf Druck Aktion“ mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert die verschiedenen Zustände. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf „SI_0“ stehen. Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der „Adresse oder Name“ Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang „SI_0“ ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet (nur DCC/SX/CAN). Beispiele für DCC:

	10 grün = aktivieren 10 rot = deaktivieren
	11 = aktivieren 10 = deaktivieren

Die AN/AUS-Funktion sollte aber als Impuls arbeiten und nicht als Dauersignal. Dier werden beide Fälle für SwitchXy und DCC/SX/CAN betrachtet. DCC:



Switch:



Generell:

Optionaler zweiter Schalter Bei DCC ist es „SI_0“.	Es ist aber auch möglich z.B.- SwitchB2 für den 2. Taster zu verwenden. Dieser Schalter wird für das Einschalten verwendet. Ausgeschaltet wird über den Schalter/DCC in der Spalte „Adresse oder Name“.
Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. **Sie ist hier immer mit der Endung ‚0‘ anzugeben (z.B.: Tast0).** Die aktive bekommt dann die Endung ‚1‘ oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.

2 Taster unbeleuchtet, 1 Funktion

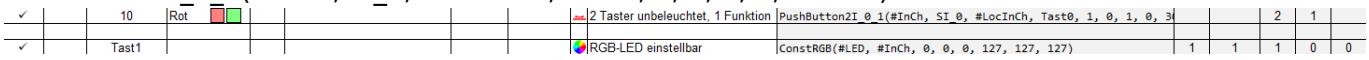
PushButton2I_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

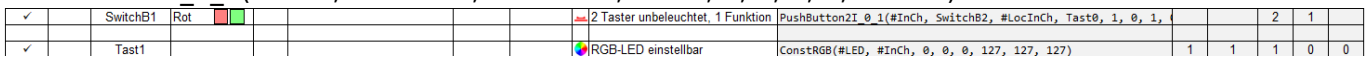
DCC:

PushButton2I_0_1(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)



Switch:

PushButton2I_0_1(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)



2 Taster unbeleuchtet, 2 Funktionen

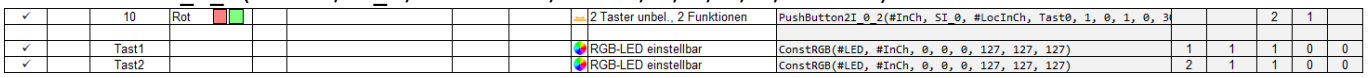
PushButton2I_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem zweiten Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable 2 aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

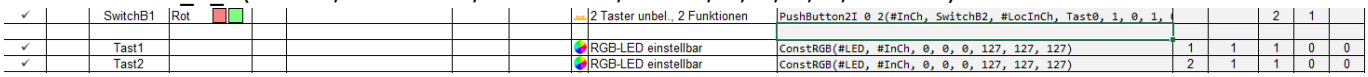
DCC:

PushButton2I_0_2(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)



Switch:

PushButton2I_0_2(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)



2 Taster unbeleuchtet, 3 Funktionen

PushButton2I_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_3(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		10	Rot				2 Taster unbel., 3 Funktionen	PushButton2I 0 3(#InCh, SI 0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 3			2	1			
✓		Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0		
✓		Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0		
✓		Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0		

Switch:

PushButton2I_0_3(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchB1	Rot				2 Taster unbel., 3 Funktionen	PushButton2I 0 3(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1,			2	1			
✓		Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0		
✓		Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0		
✓		Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0		

2 Taster unbeleuchtet, 4 Funktionen

PushButton2I _0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_4(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		10	Rot				2 Taster unbel., 4 Funktionen	PushButton2I 0 4(#InCh, SI 0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 3			2	1			
✓		Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0		
✓		Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0		
✓		Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0		
✓		Tast4					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0		

Switch:

PushButton2I_0_4(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchB1	Rot				2 Taster unbel., 4 Funktionen	PushButton2I 0 4(#InCh, SwichtB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1,			2	1			
✓		Tast1					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0		
✓		Tast2					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0		
✓		Tast3					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0		
✓		Tast4					RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0		

2 Taster unbeleuchtet, 5 Funktionen

PushButton2I_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC:

PushButton2I_0_5(#InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		10	Rot						2 Taster unbel., 5 Funktionen	PushButton2I 0 5(#InCh, SI 0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 3			2	1			
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0		
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0		
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0		
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0		
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	5	1	1	0	0		

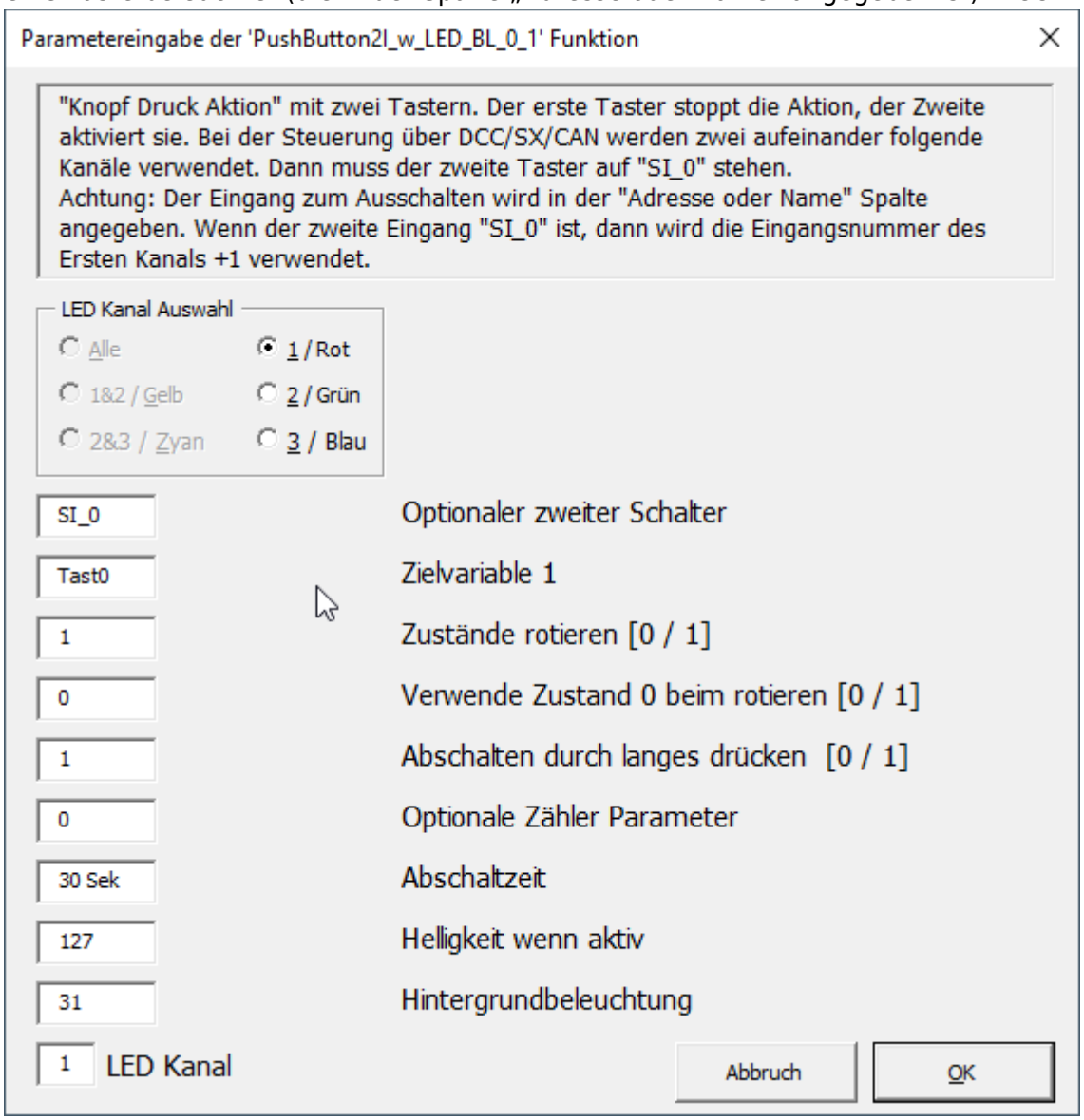
Switch:
PushButton2I_0_5(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster unbel., 5 Funktionen	PushButton2I 0 5(#InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1,			2	1			
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	1	1	1	0	0		
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	2	1	1	0	0		
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	3	1	1	0	0		
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	4	1	1	0	0		
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	5	1	1	0	0		

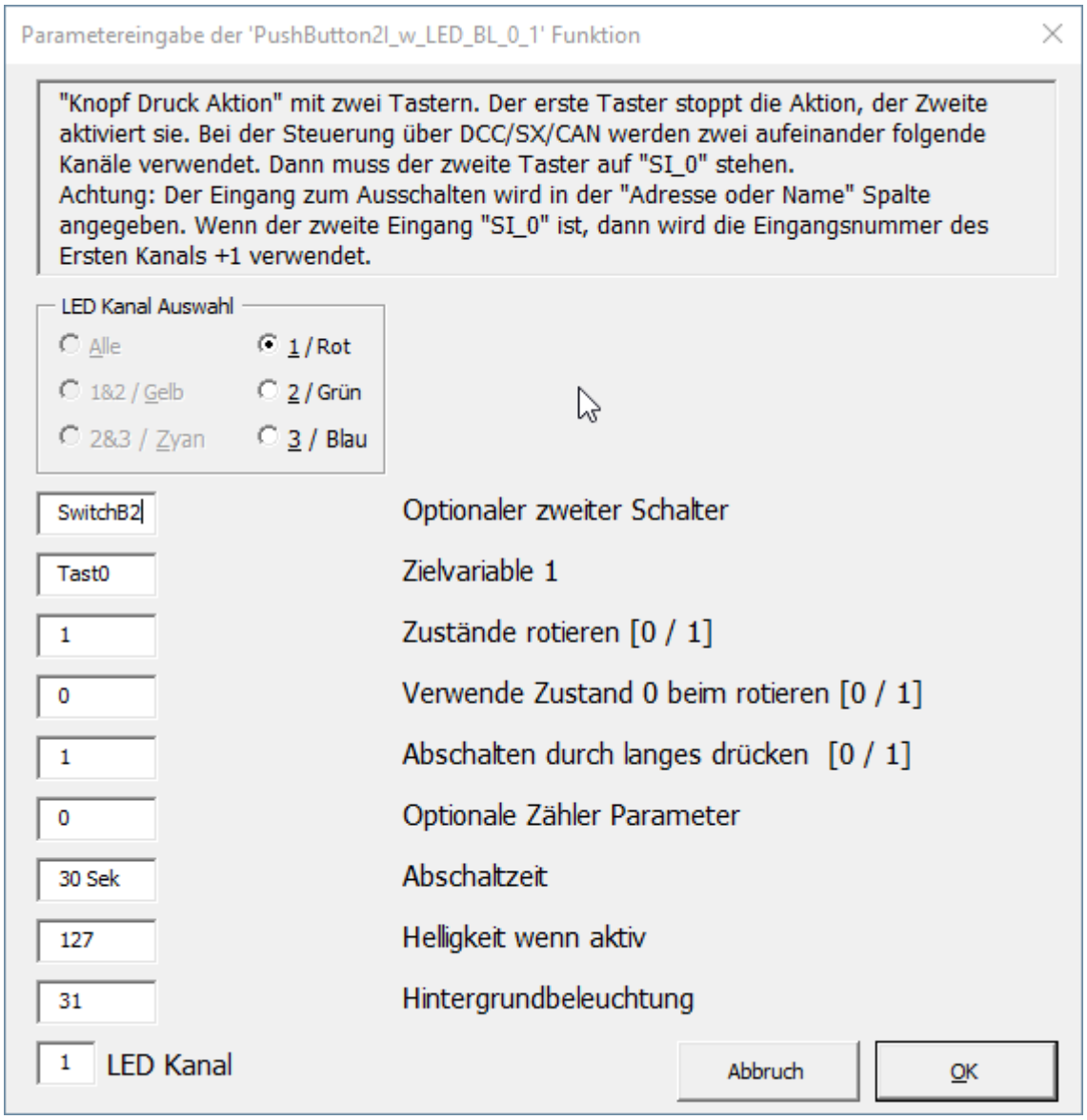
---

2 Taster beleuchtet

„Knopf Druck Aktion“ mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert die verschiedenen Zustände. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf „SI_0“ stehen. Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der „Adresse oder Name“ Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang „SI_0“ ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet (nur DCC/SX/CAN). Es wird aber nur eine Taste beleuchtet (die in der Spalte „Adresse oder Name“ angegeben ist). DCC:



Switch:



Generell:

LED Kanal Auswahl	Ausgang des WS2811: 1/rot oder 2/grün oder 3/blau.
Optionaler zweiter Schalter	Bei DCC ist es „SI_0“. Es ist aber auch möglich z.B.- SwitchB2 für den 2. Taster zu verwenden. Dieser Schalter wird für das Einschalten verwendet. Ausgeschaltet wird über den Schalter/DCC in der Spalte „Adresse oder Name“.
Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. **Sie ist hier immer mit der Endung ‚0‘ anzugeben (z.B.: Tast0).** Die aktive bekommt dann die Endung ‚1‘ oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. \\0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.

Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Helligkeit wenn aktiv	Helligkeit der LED, wenn die Funktion aktiv ist.
Hintergrundbeleuchtung	Helligkeit der LED, wenn Funktion nicht aktiv ist.
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1

2 Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton2I_w_LED_BL_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster beleuchtet, 1 Funktion	PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster beleuchtet, 1 Funktion	PushButton2I_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInC	1-0	C1-1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

2 Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem zweiten Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable 2 aktiviert und die LED blinkt zweimal. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1	Rot						2 Taster beleuchtet, 2 Funktionen	PushButton2I_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_2(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek,

127, 31)

✓		SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 2 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 2(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInC	1-0	C1-1	2	1	1					
✓		Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0					
✓		Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0					

2 Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert und die LED blinkt entsprechend oft. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_3(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 3 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 3(#LED, C1, #InCh, SI 0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1					
✓		Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0					
✓		Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0					
✓		Tast3								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0					

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_3(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 3 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 3(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInC	1-0	C1-1	2	1	1					
✓		Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0					
✓		Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0					
✓		Tast3								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0					

2 Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert und die LED blinkt entsprechend oft. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_4(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

✓		SwitchB1	Rot							2 Taster beleuchtet, 4 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 4(#LED, C1, #InCh, SI 0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1					
✓		Tast1								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0					
✓		Tast2								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0					
✓		Tast3								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0					
✓		Tast4								RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0					

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_4(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)



		SwitchB1	Rot						2 Taster beleuchtet, 4 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 4(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInC	1-0	C1-1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

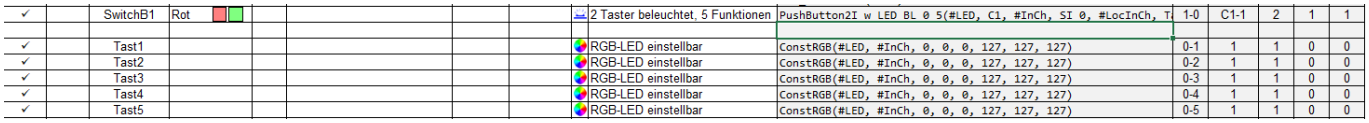
2 Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton2I_w_LED_BL_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und die LED blinkt einmal. Mit dem weiteren Druck auf den zweiten Schalter wird die Zielvariable weitergezählt und aktiviert und die LED blinkt entsprechend oft. Die Zielvariable 0 ist im Ruhezustand aktiv. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

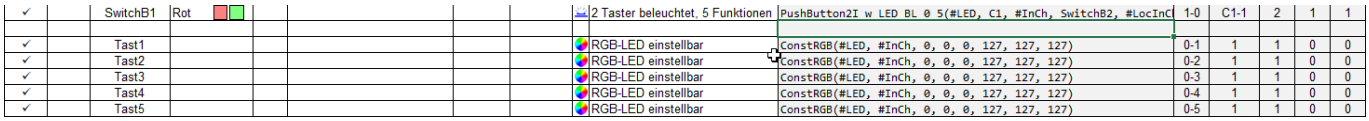
Beispiel:

DCC: PushButton2I_w_LED_BL_0_5(#LED, C1, #InCh, SI_0, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)



		SwitchB1	Rot						2 Taster beleuchtet, 5 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 5(#LED, C1, #InCh, SI 0, #LocInCh, T	1-0	C1-1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

Switch: PushButton2I_w_LED_BL_0_5(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 127, 31)

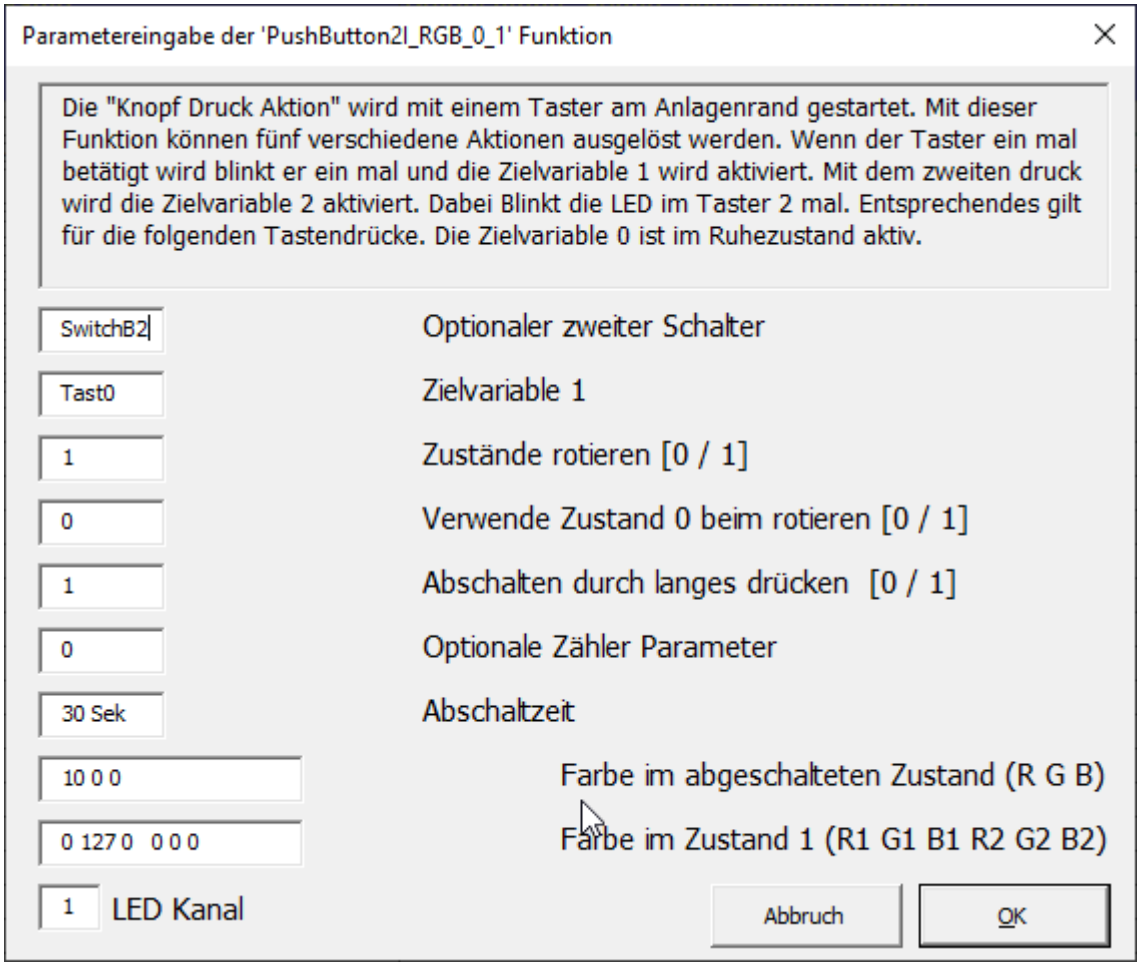


		SwitchB1	Rot						2 Taster beleuchtet, 5 Funktionen	PushButton2I w LED BL 0 5(#LED, C1, #InCh, SwitchB2, #LocInC	1-0	C1-1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

2 RGB-Taster beleuchtet

2 Taster beleuchtet

„Knopf Druck Aktion“ mit zwei Tastern. Der erste Taster stoppt die Aktion, der Zweite aktiviert die verschiedenen Zustände. Bei der Steuerung über DCC/SX/CAN werden zwei aufeinander folgende Kanäle verwendet. Dann muss der zweite Taster auf „SI_0“ stehen. Achtung: Der Eingang zum Ausschalten wird in der „Adresse oder Name“ Spalte angegeben. Wenn der zweite Eingang „SI_0“ ist, dann wird die Eingangsnummer des Ersten Kanals +1 verwendet (nur DCC/SX/CAN). Es wird aber nur eine Taste beleuchtet (die in der Spalte „Adresse oder Name“ angegeben ist).



Zielvariable 1	Name der Variablen, die dann eine Funktion auslöst. **Sie ist hier immer mit der Endung ‚0' anzugeben (z.B.: Tast0).** Die aktive bekommt dann die Endung ‚1' oder höher, je nach Anzahl der Tastenfunktionen (z.B.: Tast1).
Optionaler zweiter Schalter	Bei DCC ist es „SI_0". Es ist aber auch möglich z.B.- SwitchB2 für den 2. Taster zu verwenden. Dieser Schalter wird für das Einschalten verwendet. Ausgeschaltet wird über den Schalter/DCC in der Spalte „Adresse oder Name".
Zustände rotieren [0/1]	Springt von der letzten aktiven Funktion zur ersten Funktion. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Verwende Zustand 0 beim rotieren [0/1]	Beim Rotieren wird auch der Zustand 0 (nicht aktiv) verwendet. \\0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschalten durch langes drücken [0/1]	Mit langem Drücken des Tasters wird die Tastenfunktion beendet. 0 = nicht verwendet; 1 = verwendet.
Abschaltzeit	Zeit, bis die Funktion automatisch beendet wird. 0 bedeutet keine Abschaltung.
Optionale Zähler Parameter	CF_INV_INPUT, CF_BINARY, CF_ROTATE, CF_PINGPONG, CF_Random (siehe Taster unbeleuchtet)
Farbe im abgeschalteten Zustand (R G B)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion nicht aktiv ist
Farbe im Zustand 1 (R1G1 B1 R2 G2 B2)	Farbe/Helligkeit der RGB-LED, wenn die Funktion aktiv ist. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
Farbe im Zustand 2 - 5	Jeweils ein Eintrag pro zusätzlicher Funktion in der Form R1 G1 B1 R2 G2 B2. Die LED blinkt dann im Wechsel von Farbe 1(R1 G1 B1) und Farbe 2 (R2 G2 B2).
LED Kanal	Beim Einsatz der Push Button Platinen ist es immer der Kanal 1

2 RGB-Taster beleuchtet, 1 Funktion

PushButton2I_RGB_0_1 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Wenn der Taster betätigt wird, wird die Zielvariable 1 aktiviert und der !Aus“-Taster blinkt in der Farbe des Zustandes 1. Mit dem Taster oder DCC/SX/CAN-Adresse in der Spalte „Adresse oder Name“ kann die Aktion wieder beendet werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_1(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1	Rot					2 RGB-Taster, 1 Funktion	PushButton2I_RGB_0_1(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0

2 RGB-Taster beleuchtet, 2 Funktionen

PushButton2I_RGB_0_2 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können zwei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_2(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0)

✓		SwitchB1	Rot					2 RGB-Taster, 2 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_2(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2						RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 3 Funktionen

PushButton_RGB_0_3 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können drei verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_3(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127,

0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0)

		SwitchB1	Rot						2 RGB-Taster, 3 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_3(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 4 Funktionen

PushButton_RGB_0_4 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können vier verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_4(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0)

		SwitchB1	Rot						2 RGB-Taster, 4 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_4(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0

RGB-Taster beleuchtet, 5 Funktionen

PushButton_RGB_0_5 (Experteneinstellung)

Die „Knopf Druck Aktion“ wird mit dem Taster, der als optionaler zweiter Schalter definiert ist, z.B. am Anlagenrand oder über DCC/SX/CAN gestartet. Mit dieser Funktion können fünf verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Wenn der Taster einmal betätigt wird, blinkt er in der Farbe „Zustand 1“ und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Mit dem zweiten Druck wird die Zielvariable 2 aktiviert. Dabei blinkt die LED in der Farbe „Zustand 2“. Entsprechendes gilt für die folgenden Tastendrücke.

Beispiel:

PushButton2I_RGB_0_5(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0, 1, 0, 1, 0, 30 Sek, 10, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 127, 0, 0, 0, 0, 127, 127, 0, 0, 0, 127, 0, 127, 0, 0, 0, 127, 127, 127, 0, 0, 0)

		SwitchB1	Rot						2 RGB-Taster, 5 Funktionen	PushButton2I_RGB_0_5(#LED, #InCh, SwitchB2, #LocInCh, Tast0,	1-0	1	2	1	1
✓		Tast1							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-1	1	1	0	0
✓		Tast2							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-2	1	1	0	0
✓		Tast3							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-3	1	1	0	0
✓		Tast4							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-4	1	1	0	0
✓		Tast5							RGB-LED einstellbar	ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 127, 127, 127)	0-5	1	1	0	0

Danksagung

Herzlichen Dank geht hier an PeterVT11 aus dem Stummiforum, der uns die Informationen für diese Seite zusammengestellt hat inkl. aller Bilder.

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/effekte_mll/taster_funktionen

Last update: **2024/10/06 11:32**