

Formatierung aus alter MLL Datei übertragen

Problemstellung

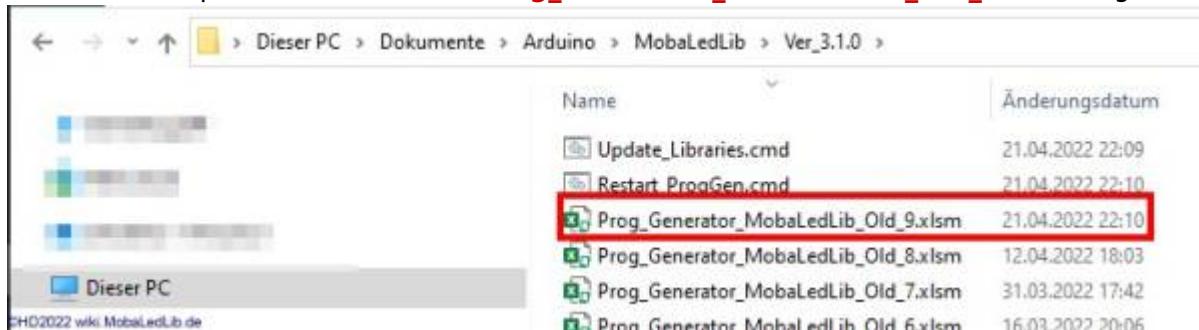
Bei einem Update auf eine neue MLL Version werden die eigenen Formatierungen nicht in die neue Version übertragen.

Die Lösung

Es werden zwei Excel Programme geöffnet.

Das erste File mit der neusten Version mit den unformatierten Zeilen.

Das zweite File ist die neuste *.old Datei. Diese ist im MobaLedLib Ordner mit letzten Versionsnummer (hier die aktuelle Ver 3.10) in Dokumente > Arduino > MobaLedLib > Ver_3.1.0, in diesem Beispiel ist es die Datei „**Prog_Generator_MobaLedLib_Old_9.xlsxm**“, geöffnet.



	Name	Änderungsdatum
	Update_Libraries.cmd	21.04.2022 22:09
	Restart_ProgGen.cmd	21.04.2022 22:10
	Prog_Generator_MobaLedLib_Old_9.xlsxm	21.04.2022 22:10
	Prog_Generator_MobaLedLib_Old_8.xlsxm	12.04.2022 18:03
	Prog_Generator_MobaLedLib_Old_7.xlsxm	31.03.2022 17:42
	Prog_Generator_MobaLedLib_Old_6.xlsxm	16.03.2022 20:06

Jetzt können die Formate aus der „OLD Datei“ in die neue Datei übertragen werden.

Dazu wird in der „Old Datei“ mit dem kleinen Pfeil links oben vor der Spaltenbezeichnung „A“



das gewünschte Excel Blatt mit der linken Maustaste aktiviert.

Das ganze Blatt ist dann grau hinterlegt.

Unter dem Menüpunkt Start wird mit dem Pinsel



das Format des ganzen Blattes mit der linken Maustaste übernommen.

Die Spalten und Zeilen sind dann mit einer grünen umlaufenden Linie umrandet.

Jetzt in dem neuen File das gleichnamige Excelblatt auswählen und mit dem Mauszeiger den kleinen Pfeil wieder mit der linken Maustaste aktivieren und mit dem nochmaligen Drücken das

Format übertragen.

Diese Prozedur wird dann mit jedem Excelblatt wiederholt.

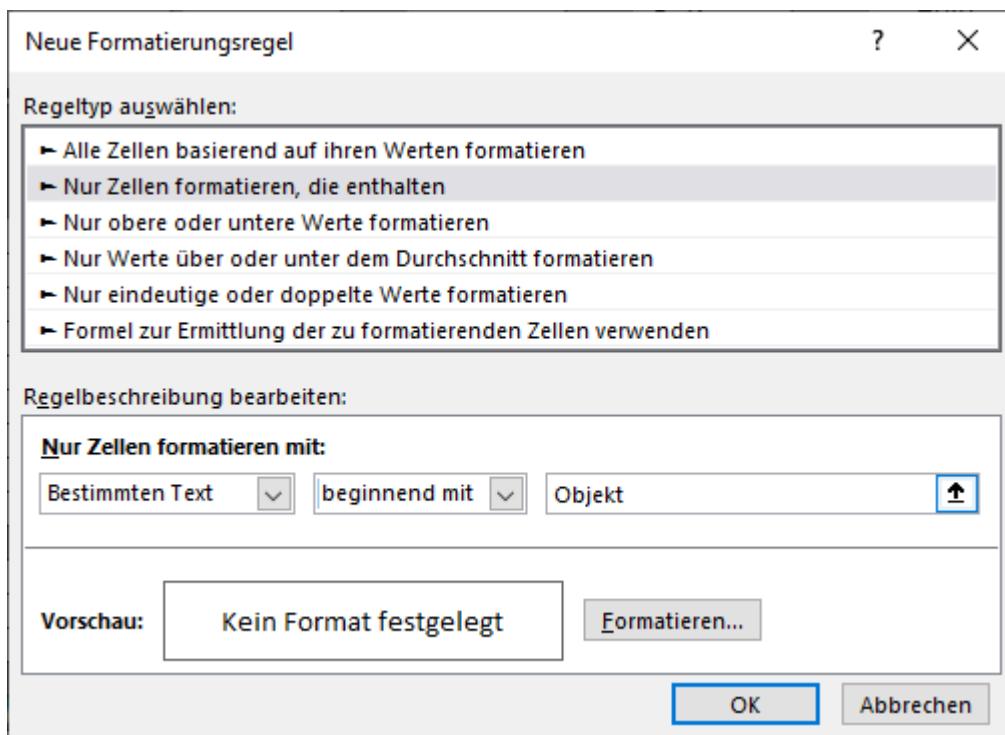
Vorteile dieser Lösung

Mit dem Übertragen der Formatierung werden nicht nur die Farben der Felder und Schriften übernommen, sondern auch bedingte Formatierungen. Diese sind im Programm Generator sehr hilfreich.

Für die Spalte „G“ beispielsweise sind folgende Regeln sinnvoll:

Neue Regel > Nur Zellen formatieren, die enthalten > Textinhalt > beginnt mit > ...

- „Verteiler“ > Formatieren... > Ausfüllen mit Hex-Wert (#666666), Schriftfarbe weiß, Schriftschnitt fett
- „Objekt“ > Formatieren... > Ausfüllen mit Hex-Wert (#007554), Schriftfarbe weiß, Schriftschnitt fett



Nun erscheinen alle Zellen mit dem Text „Verteiler Nr. X“ im dunklen Microsoft Office grau und alle Zellen mit dem Text: „Objekt: Musterhaus“ in Microsoft Excel grün.

Diese beiden Formatierungen führen dazu, dass alle Zellen in Spalte G, bei denen am Anfang das Wort „Verteiler“ oder „Objekt“ steht, automatisch farblich unterlegt werden. Das macht die Suche nach einem bestimmten Objekt sehr einfacher, ohne Filter oder die Suchfunktion zu nutzen.

Prog_Generator_MotorLib - Excel																	
G31																	
Was möchten Sie tun?																	
Dialog	Z. Arduino schicken	Zeile einfügen	Lösche Zeilen	Verschiebe Zeilen	Kopiere Zeilen	Aus- oder Einblenden	Alle Einblenden	Lösche Tabelle	Optionen	Help	Ver. 8.2.1M	by Hardi & Jürgen					
Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Start Wert	Beschreibung	Verteilter Nummer	Stecker Nummer	Name	COM1	COM2	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Wert	LED Nr.	Wert	LED Nr.		
✓					LED auf dem Mainboard			Heartbeat LED, einstellbar	RGB_Heartbeat#(4LED, 5, 69)		0-0	1	0	0	0		
✓								Pin LED Bus definieren	// Set_LED_Outpininst#(7, V_16, 14, 18, 19, 23)								
✓								Speaker für HSV reservieren	New_HSV_Group#(4Pattern#(1LED, 224, #InCh_1, 42, 85, 8, PH, H))		2-0	1	0	0	2		
✓								Speaker für HSV reservieren	New_HSV_Group#(4Pattern#(1LED, 224, #InCh_1, 1, 85, 85, 8, PH, H))		3-0	1	0	0	3		
✓								Speaker für HSV reservieren	New_HSV_Group#(4Pattern#(1LED, 224, #InCh_1, 128, 138, 8, PH, H))		4-0	1	0	0	4		
✓								Speaker für HSV reservieren	New_HSV_Group#(4Pattern#(1LED, 224, #InCh_1, 1, 169, 169, 8, PH, H))		5-0	1	0	0	5		
✓								Master_Pattern_Configurator	4Pattern#(1LED, 224, #InCh_1, 1, 205, 205, 8, PH, H, 0, 1)		6-0	1	0	0	6		
✓								Speaker für HSV reservieren	New_HSV_Group#(4Pattern#(1LED, 224, #InCh_1, 1, 255, 255, 8, PH, H))		1	0	0	7			
✓					6 Verteiler Nr. 6 ändern												
✓					1 LED-Verteiler Nr. 1 ändern												
✓								Farb-TV Kanal 1 einstellen	Set_TV_COL1#(2InCh, 31, 156, 48, 65, 8, 85, 79, 218, 68)						1	0	
✓								Farb-TV Kanal 2 einstellen	Set_TV_COL2#(2InCh, 31, 156, 48, 65, 8, 85, 79, 218, 68)						1	0	
✓					Verteiler Nr. 1	IRM-60.1 F1 (F1,25)											
✓	Martinstor	100	AnAus	0	Objekt: Martinstor (11x PLCC2, 4x 0603, 3x WS2812)	V01	1										
✓	Martinstor	100	AnAus	0	RGB Lichtwechsel Durchfahrt (3x WS2812)	V01	1	Muster_Pattern_Configurator	XPATTERN#(1LED, 28, #InCh, 3, 0, 255, 8, PH, NORMAL, 8, Sec, 0, 35)		0-1	1	1	0	0		
✓	Martinstor	100	AnAus	0				LED-Werte kopieren	CopyLED#(4LED, #InCh, 1)		0-2	1	1	0	0		
✓	Martinstor	100	AnAus	0				LED-Werte kopieren	CopyLED#(4LED, #InCh, 1)		0-3	1	1	0	0		
✓	Martinstor	100	AnAus	0	Stadtmauer (3x PLCC2ww)	V01	1	LED einstellbar	Const#(4LED, C_ALL, #InCh, 0, 69)		0-4	1	1	0	0		
✓	Martinstor	100	AnAus	0	Museum (7x PLCC2ww)	V01	1	Muster_Pattern_Configurator	Pattern#(4LED, #InCh, 7, 0, 255, 8, PH, NORMAL, 19, Sek, 2, Sek)		0-5	C-1	1	0	0		
✓	Martinstor	100	AnAus	0	Haupttor (PLCC2ww), Türrahmen 1+2 (2x 0603ww)	V01	1	LED einstellbar	Const#(4LED, C_23, #InCh, 0, 36)		0-7	C-2	1	0	0		
✓	Martinstor	100	AnAus	0	Türmchen 3 + 4 (2x 0603ww), Uhr (PLCC2ww)	V01	1	LED einstellbar	Const#(4LED, C_ALL, #InCh, 0, 38)		0-8	1	1	0	0		
✓																	
✓					Objekt: Hinter der Brauerei 4-7 (7x PLCC2, 8x WS2)	V01	2										
✓					Friseur	V01	2	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 2, 2, 0, 8, NEON_LIGHT1H, NEON_LIGHT1)		0-9	1	1	0	0		
✓						V01	2	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-1)		0-10	-1	0	0	0		
✓					Hinter der Brauerei 7	V01	2	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 2, 4, 15, 68, NEON_LIGHT3H, SINGLE)		0-9	3	1	0	0		
✓					Hinter der Brauerei 6	V01	2	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 2, 3, 15, 45, SINGLE_LED1D, SINGLE)		0-12	5	1	0	0		
✓						V01	2	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-1)		0-17	-1	0	0	0		
✓					Außenbeleuchtung (Grün = Frei, Blau = Wandampe)	V01	2	LED einstellbar	Const#(4LED, C_3, #InCh, 0, 25)		0-16	C-3	1	0	0		
✓					Hinter der Brauerei 5	V01	2	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 2, 4, 15, 45, NEON_LIGHT1H, SINGLE)		0-17	3	1	0	0		
✓						V01	2	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 2, 0, 8, CANDLE1, CANDLE2)		0-20	1	1	0	0		
✓					Pizzeria (1 + 2)	V01	2	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-1)		0-21	-1	0	0	0		
✓						V01	2	Belebtes Haus	House#(4LED, #InCh, 1, 1, NEON_LIGHT3)		0-20	1	1	0	0		
✓					Außenbeleuchtung Frei (3)	V01	2	Belebtes Haus	House#(4LED, #InCh, 5, 5, 0, 8, CANDLE1, CANDLE2, SINGLE)		0-21	2	1	0	0		
✓					Eisdiele (1 - 4): Außenleuchte (5), Frei (6)	V01	2	Belebtes Haus	House#(4LED, #InCh, 8, 2, 15, 45, SINGLE_LED1, SINGLE)		0-23	3	1	0	0		
✓					Hinter der Brauerei 4	V01	2	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 1, 1, 0, 1, NEON_LIGHT1)		0-26	1	1	0	0		
✓																	
✓	Brauerei	100	AnAus	0	Objekt: Brauerei (12x PLCC2, 4x 0603)	V01	3										
✓	Brauerei	100	AnAus	0	Wanduhr	V01	3	Belebtes Haus	HouseT#(4LED, #InCh, 1, 1, 0, 1, NEON_LIGHT1)		0-26	1	1	0	0		

Im oben gezeigten Bild wurden zusätzlich die Spalten A und R bis Z sowie die Felder A1 bis Z1 im Microsoft Hellgrau eingefärbt (Hex-Wert #b1b1b1) und die Zeile 2 mit einer bedingten Formatierung im Microsoft dunkelgrau mit weißer, fetter Schrift gefärbt (Neue Regel > Nur Zellen formatieren, die enthalten > Zellwerte > größer als > 0“).

Die so formatierte Tabelle macht aus der reinen Excel Arbeitsmappe optisch fast ein eigenständiges Programm. Die bedingten Formatierungen lassen sich auch auf alle anderen Blätter übertragen, da Zellen nur dann eingefärbt werden, wenn sie mit dem entsprechenden Wort beginnen. Selbstverständlich können Zellen unabhängig von der bedingten Formatierung händisch eingefärbt werden. Hier muss man aber aufpassen, da sich händische Formatierungen nur auf die identische Arbeitsmappe einer anderen Version übertragen lassen.

Hier nochmal die drei verwendeten Farben:

Microsoft Hellgrau: #b1b1b1

Microsoft Dunkelgrau: #666666

Microsoft Grün: #007554

Arduino Türkis: #00979d

Ersteller der Anleitung

Die Anleitung zum Übertragen des Formats wurde von Armin H. und die zur bedingten Formatierung von Michael (raily74) erstellt und mit seiner freundlichen Genehmigung in die Wiki übernommen.

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/prog_gen:datenuebernahme_formatierungen?rev=1701799953

Last update: **2023/12/05 19:12**

