

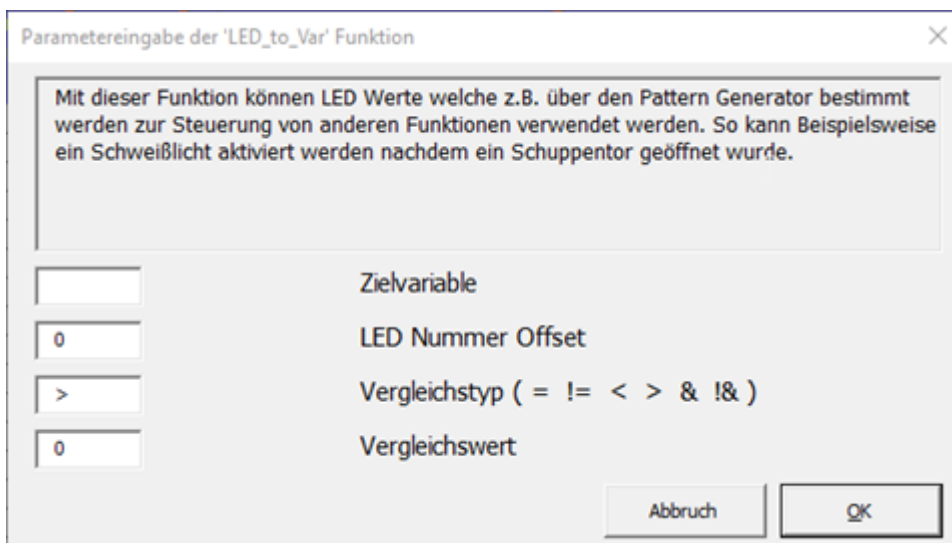
Die Wunderwaffe LED-to-VAR

Wie sich auf einfachste Weise Funktionen beim Erreichen bestimmter Helligkeitswerte schalten lassen und wie man damit jeden Ablauf optimieren kann.

von Michael

Diese Anleitung soll euch die Angst vor einer komplett unterschätzten Funktion der MobaLedLib nehmen. Oftmals wird die Funktion als eine Gimmick für Profis dargestellt, doch im Grunde ist sie ganz einfach zu verstehen.

Los geht es mit dem Menü, das nach dem Auswählen der Funktion **LED-Werte als Variable** (auch bekannt als  **LED_to_Var**) erscheint. Bereits hier zeigt sich eine einfache Parametereingabe.



Zielvariable

Hier ist man also völlig frei und kann als Variable den spezifischen Namen der gewünschten Funktion eingeben, z. B. „Heissluftballon“. Wichtig ist - wie bei allen Variablen - dass der verwendete Name einzigartig ist, denn der Name wird hierdurch zu einem Schalter. Richtig: Statt einer DCC-Adresse schaltet das Wort Heissluftballon zukünftig LEDs oder startet den Gasbrenner zum Abheben.

LED Nummer Offset

Okay, ich gebe zu, das ist ein bisschen unglücklich formuliert und vermutlich ist das die größte Hürde. Was hier eigentlich gemeint ist, ist die Frage nach der referenzierten LED. Also der LED, die wir auslesen wollen bzw. die maßgeblich dafür ist, wann bestimmte Funktionen ausgelöst werden. Damit diese Hürde ein für allemal beseitigt wird, gehe ich in diesem Kapitel möglichst einfach darauf ein.

Wichtig: Die Funktion LED-to-VAR bezieht sich **immer** auf die Funktion, die sich **direkt über** ihr befindet. Um das besser zu verstehen, folgt ein einfaches Beispiel: Wir schalten eine RGB-LED, die nur rot leuchtet, wenn sie eingeschaltet ist und gar nicht leuchtet, wenn sie ausgeschaltet ist. Das ist für den Einstieg sehr einfach. Direkt darunter fragen wir mit der **LED-to-Var**-Funktion genau dieses rote Leuchten ab. Sobald nun die vergebene Variable „Heissluftballon“ aktiv wird (also wenn die rote LED

mit irgendeiner Helligkeit leuchtet, die größer als 0 ist), wird der Gasbrenner im Heißluftballon gezündet und dieser hebt ab.

Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Startwert	Beschreibung	Verteiler-Nummer	Stecker-Nummer	Icon	Name	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Start LedNr	LEDs
✓									Heartbeat LED	RGB_Heartbeat(#LED)	0	1
									Pins LED Bus definieren	// Set_LED_OutpPinLst(6 V)		
✓		1	AnAus	0	rote RGB-LED mit voller Helligkeit				RGB-LED einstellbar	ConstrRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 255, 0, 0)	1	1
					Aktiv, wenn Kanal rot größer als 0 ist				LED-Werte als Variable	LED_to_Var(heissluftballon, 0, >, 0)		
✓		heissluftballon			Gasbrenner starten				Feuer	Fire(#LED, #InCh, 3, 200)	2	3

Wenn bis hierhin alles klar ist, schauen wir uns genau an dieser Stelle den **LED Nummer Offset** genauer an.

LED	Kanal	Offset
1	Rot	0
1	Grün	1
1	Blau	2

Vergleichstyp (= != < > & !&)

Vergleichswert

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/prog_gen/led-to-var?rev=1791919836

Last update:

2026/10/13 19:30

