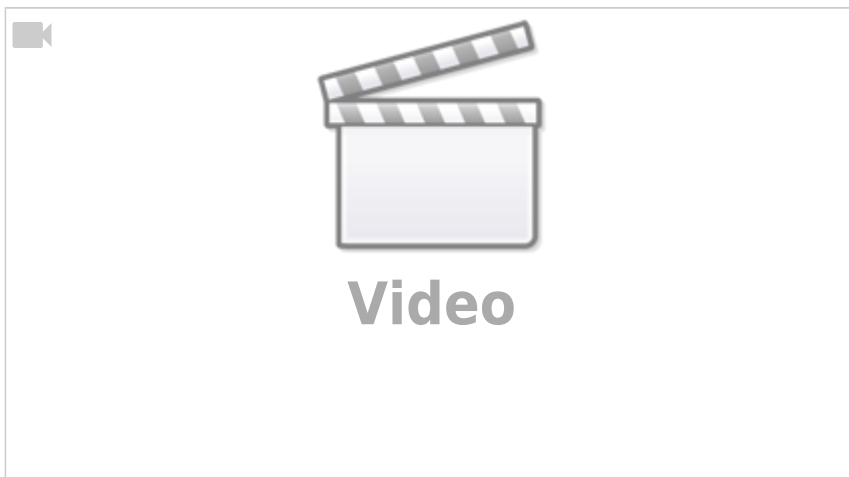


# Signalsäulen in Fabrikhalle

In dieser Fabrikhalle arbeiten gleich mehrere Programmierungen über den Pattern Configurator.



Die Signalsäulen werden per Zufalls-Funktion gesteuert, wobei die Zustände in ihrer Wahrscheinlichkeit wie folgt gestaffelt sind.

- 1) Grünes Dauerlicht (in Betrieb), 54%
- 2) Weißes Dauerlicht (in Bereitschaft), 23%
- 3) Gelbes Blinklicht (Störung erwartet), 15%
- 4) Rotes Blitzlicht (Störung), 8%

Ver.: 3.3.2 19.12.23

Erste RGB LED: 1  
 Startkanal der RGB LED: 0  
 Schalter Nummer: SI\_1  
 Anzahl der Ausgabe Kanäle: 3  
 Bits pro Wert: 2  
 Wert Min: 0  
 Wert Max: 60  
 Wert ausgeschaltet: 0  
 Mode: 0  
 Analoges Überblenden: 0  
 Goto Mode: 1  
 Goto Aktivierung: RandomTime(12 Sek, 30 Sek)  
 Grafische Anzeige: 1  
 Spezial Mode:

Neues Blatt

by Hardi

Mit diesem Blatt kann die Konfiguration eines LED Musters erstellt werden. Die Gelb hinterlegten Felder und die Tabellen können verändert werden. Die Spalten der Tabelle beschreiben einen Abschnitt des Musters welches für eine bestimmte Zeit angeht. Die Zeiten können in Minuten ("Min") oder Sekunden ("Sec") angegeben werden. Wird keine Einheit angegeben, dann sollte die Zeit nur in den ersten Spalten angegeben werden zur Minimierung des Speicherbedarfes. Im Beispiel unten ist das bei den Spalten 4 bis 8 in der zweiten Tabelle wird mit einem x markiert welche LED in dem Abschnitt leuchten soll. Wenn mehr als eine LED leuchten soll, dann muss in die letzte Spalte ein Punkt eingetrag werden.

Ergebnis: PatternT14(1,68,SI\_LocalVar,3,0,60,0,0,20,20,700,500,500,500,500,1,1,1,1,1,1,1,192,0,44,192,2,48,12,195,48,12,163,170,42 ,68,192,1,192,2,192,3,191,191,191,191,191)

Makro Name: Signalsaeule

```
#define Signalsaeule(LED) PatternT14(LED,68,SI_LocalVar,3,0,60,0,0,20,20,700,500,500,500,500,1,1,1,1,1,1,1,192,0,44,192,2,48,12,195,48,12,163,170,42)
```

Wenn gleiche Zeiten verwendet werden, dann sollten nur die ersten Zeiten eingetragen werden. Bei leeren Spalten werden die vorangegangenen Zeiten wiederholt. Das reduziert den Speicherbedarf.

Dauer	20	20	700	500	500	500	500	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Flash Bezahl:	52 Bytes																

Goto Tabelle

LED Nr	Spalte Nr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Rot																		
2	Grün																		
3	Blaue																		

Das Ganze ist im Pattern Configurator sehr einfach abzubilden. So werden die einzelnen Zustände über eine Goto-Tabelle angelegt. Je häufiger ein Zustand eintreten soll (z. B. Grün), desto häufiger wird er als einzelner Goto-Abschnitt angelegt.

Als Goto-Aktivierung kommt RandomTime zum Einsatz mit mindestens 12 Sekunden bis zur nächsten Zustandsänderung, spätestens jedoch nach 30 Sekunden.

Die Kontrollwaage hinten rechts wird ebenfalls per Zufall gesteuert. Das Vorbild arbeitet mit einer Kontrollleuchte, die bei Erreichen des richtigen Gewichts grün und außerhalb der Toleranz rot leuchtet.

Das dritte Pattern muss man schon sehr genau suchen. Die Desktop-PCs, die unter den Schreibtischen stehen, haben die typische Kontrollleuchte, die man von zahlreichen PCs kennt. Auch hier sind einfach unterschiedliche Helligkeiten angelegt, die in kurzen Zeitabständen einfach ihre Intensität ändern.



Die Pattern Configurator-Dateien sind hier zu finden:

[https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib\\_Docu/blob/master/Anwendungsbeispiele/Programmbeispiele/Pattern-Configurator/Signalsaeule\\_Example.MLL\\_pcf](https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib_Docu/blob/master/Anwendungsbeispiele/Programmbeispiele/Pattern-Configurator/Signalsaeule_Example.MLL_pcf)

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/spezial/codevorlagen/signalsaeule?rev=1706566286>

Last update: **2024/01/29 23:11**

