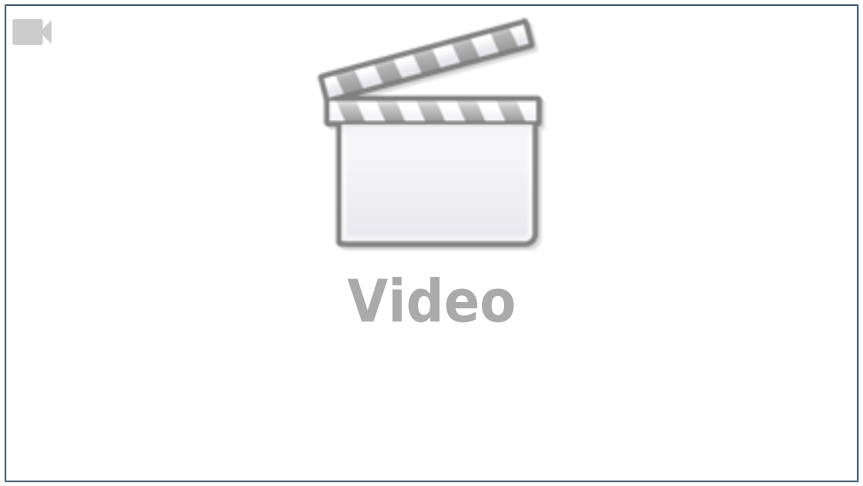
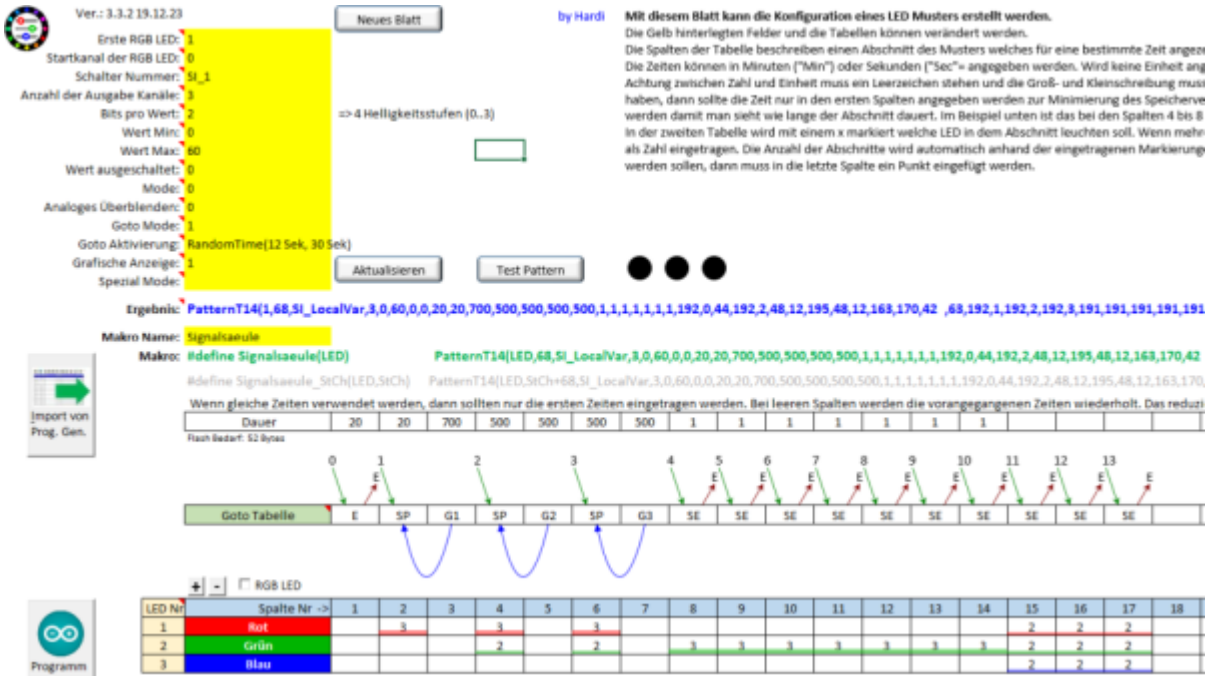
Signalsäulen in Fabrikhalle

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%



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:
Signalsäulen:
https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib_Docu/blob/master/Anwendungsbeispiele/Programmbeispiele/Pattern-Configurator/Signalsaeule_Example.MLL_pcf
PC-Kontrollleuchte:
https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib_Docu/blob/master/Anwendungsbeispiele/Programmbeispiele/Pattern-Configurator/Kontrollleuchte_Example.MLL_pcf

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/spezial/codevorlagen/signalsaeule?rev=1706613236

Last update: **2024/01/30 12:13**