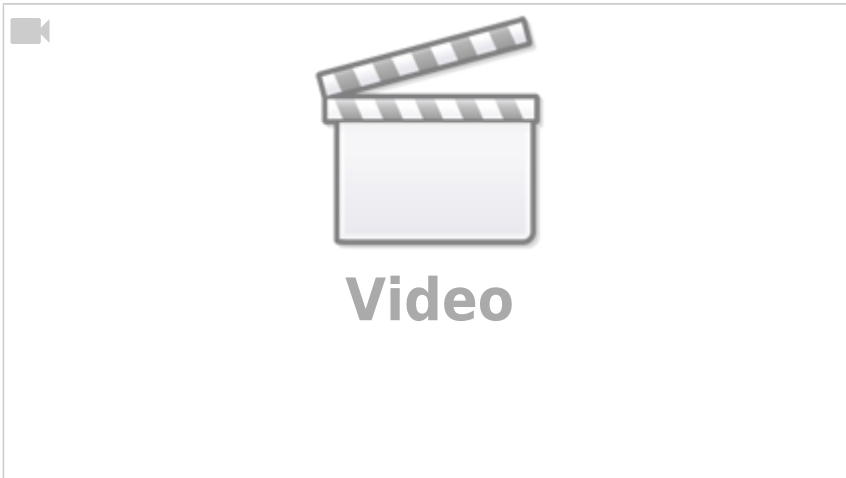


# Signalsäulen in Fabrikhalle

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% (7/13)
- 2) Weißes Dauerlicht (in Bereitschaft), 23% (3/13)
- 3) Gelbes Blinklicht (Störung erwartet), 15% (2/13)
- 4) Rotes Blitzlicht (Störung), 8% (1/13)

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

Aktualisieren

Test Pattern

Ergebnis: `PatternT14(1,68,Si_LocalVar,3,0,60,0,0,20,20,700,500,500,500,500,1,1,1,1,1,1,1,1,192,0,44,192,2,48,12,195,48,12,163,170,42,63,192,1,192,2,192,3,191,191,191,191,191`

Makro Name: `Signalsauele`

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

`#define Signalsauele_StCh(LED,StCh) PatternT14(LED,StCh+68,Si_LocalVar,3,0,60,0,0,20,20,700,500,500,500,500,1,1,1,1,1,1,1,1,192,0,44,192,2,48,12,195,48,12,163,170,`

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.

Flash Bedarf: 52 Bytes

Goto Tabelle

Dauer	20	20	700	500	500	500	500	1	1	1	1	1	1	1	1				
-------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

E SP G1 SP G2 SP G3 SE SE SE SE SE SE SE SE SE SE SE

RGB LED

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

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 angezeigt werden soll. Die Zeiten können in Minuten ("Min") oder Sekunden ("Sec") angegeben werden. Wird keine Einheit angegeben, wird keine Einheit angenommen. Achtung zwischen Zahl und Einheit muss ein Leerzeichen stehen und die Groß- und Kleinschreibung muss beachtet werden. Die Spalten der Tabelle beschreiben einen Abschnitt des Musters welches für eine bestimmte Zeit angezeigt werden soll. Die Zeiten können in Minuten ("Min") oder Sekunden ("Sec") angegeben werden. Wird keine Einheit angegeben, wird keine Einheit angenommen. Achtung zwischen Zahl und Einheit muss ein Leerzeichen stehen und die Groß- und Kleinschreibung muss beachtet werden. Die Spalten der Tabelle beschreiben einen Abschnitt des Musters welches für eine bestimmte Zeit angezeigt werden soll. Die Zeiten können in Minuten ("Min") oder Sekunden ("Sec") angegeben werden. Wird keine Einheit angegeben, wird keine Einheit angenommen. Achtung zwischen Zahl und Einheit muss ein Leerzeichen stehen und die Groß- und Kleinschreibung muss beachtet werden.

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 Verfahren ist dasselbe wie bei den Signalsäulen, einmal mit dem Wechsel von „aus“ über rot auf grün und einmal von „aus“ auf grün.

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)  
[https://github.com/Hardi-St/MobaLedLib\\_Docu/blob/master/Anwendungsbeispiele/Programmbeispiele/Pattern-Configurator/Kontrollleuchte\\_Example.MLL\\_pcf](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=1706638037>

Last update: **2024/01/30 19:07**

