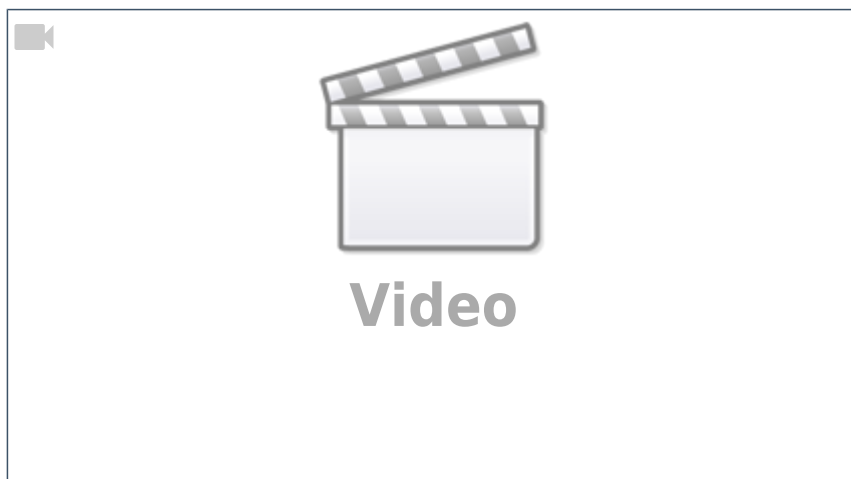


# Die integrierte Warnleuchte

Ausgangsbasis für die folgende Anwendung war eine fixe Idee: Dort existiert ein Gleisanschluss, der zeitweise zum Programmieren der Lokomotiven genutzt wird, aber zu 99% dem Spielbetrieb dient. Um das zu realisieren, muss dieser Gleisanschluss zweipolig getrennt werden und ganz wichtig: Nach erfolgreicher Programmierung muss er wieder an die Anlage gekoppelt werden. Um diesen letzten Schritt nicht zu vergessen, sollte in unmittelbarer Nähe ein nicht zu übersehendes Warnsignal leuchten.



Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Startwert	Beschreibung	Verteiler Nummer	Stecker Nummer	LED	Name	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Start LedNr	LEDs	InCnt	Loc InCh	LED Sound Kanal
✓									Heartbeat LED	RGB Heartbeat(#LED)	0	1	0	0	0
✓					<b>Objekt: Hallenbeleuchtung mit Warnleuchte</b>										
✓		1	AnAus	0	Neonröhren in belebtem Haus			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Main, #InCh)			1	0	
✓		11	AnAus	0	Warnleuchte rot bei Z21 Programmierung			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Z21, #InCh)			1	0	
✓		12	AnAus	0	Warnleuchte blau bei ESU LokProgrammer			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_ESU, #InCh)			1	0	
✓		13	AnAus	0	Warnleuchte gelb bei Zimo MXULFA			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Zimo, #InCh)			1	0	
✓		14	AnAus	0	Warnleuchte weiß als Reserve			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Res, #InCh)			1	0	
✓		Licht_Main			Licht Neonröhre			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutN, #InCh AND NOT Licht_Z21 AND N			1	0	
✓		Licht_Z21			Licht Grün - Z21			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutG, #InCh AND NOT Licht_ESU AND N			1	0	
✓		Licht_ESU			Licht Blau - ESU			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutB, #InCh AND NOT Licht_Z21 AND N			1	0	
✓		Licht_Zimo			Licht Gelb - Zimo			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutY, #InCh AND NOT Licht_Z21 AND N			1	0	
✓		Licht_Res			Licht Weiß - Reserve			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutW, #InCh AND NOT Licht_ESU AND N			1	0	
✓					Licht Rot - Fehler			3	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutR, Licht_Z21 AND Licht_ESU OR Li			1	0	
✓		Licht_OutN			Licht Neonröhre			6	Belehtes Haus	HouseT(#LED, #InCh, 6, 6, 0, 1, NEON_LIGHTM, NE	1	6	1	0	0
✓					LEDs doppelt zeigen			7	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutG			Licht Grün - Z21			5	Blitzlicht	Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	C1-1	1	1	0
✓		Licht_OutG						6	Blitzlicht	Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C1-1	1	1	0
✓								7	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutB			Licht Blau - ESU			5	Blitzlicht	Flash(#LED, C23, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	C1-2	1	1	0
✓		Licht_OutB						6	Blitzlicht	Flash(#LED, C23, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C1-2	1	1	0
✓								7	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutY			Licht Gelb - Zimo			5	Blitzlicht	Flash(#LED, C12, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	C2-3	1	1	0
✓		Licht_OutY						6	Blitzlicht	Flash(#LED, C12, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C2-3	1	1	0
✓								7	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutW			Licht Weiß - Reserve			5	Blitzlicht	Flash(#LED, C_ALL, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	1	1	1	0
✓		Licht_OutW						6	Blitzlicht	Flash(#LED, C_ALL, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C2-3	1	1	0
✓								7	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutR			Licht Rot - Fehler			5	Blitzlicht	Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	1	1	1	0
✓		Licht_OutR						6	Blitzlicht	Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C2-3	1	1	0

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

Permanent link: <https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/spezial/codevorlagen/warnleuchte?rev=1647867260>

Last update: 2022/03/21 13:54

