

# Die integrierte Warnleuchte

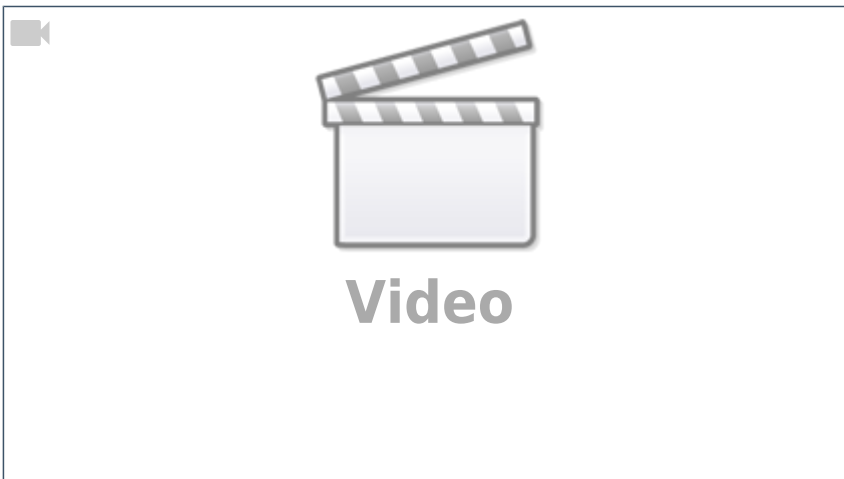
Ausgangsbasis für die folgende Anwendung war eine fixe Idee:

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 **blinken**.

## **Warum also nicht einfach die RGB-LEDs eines in der Nähe stehenden Gebäudes nutzen und z. B. die Neonröhren einer Werkhalle rot blinken lassen?**

Zur Generierung des Flackerns einer Neonröhre braucht man jedoch einen Speicher, in dem abgelegt wird, wie viele Zündversuche schon gemacht wurden und ob die Lampe endlich richtig gezündet hat. Diese Daten werden im roten Kanal der LED abgelegt, um Speicher im Arduino zu sparen. Bei jedem Zündversuch wird die Rote LED um ein kleines bisschen heller. Das sieht dann so aus als wäre es die Glimmlampe des Starters. Zur Erkennung, ob die Lampe gerade hell ist, weil ein Zündversuch stattfindet, leuchtet sie nicht mit der vollen Helligkeit, sondern ein kleines bisschen weniger. In diesem „Weniger“ werden wieder die Zündversuche gespeichert. So spart die Programmierung ein zusätzliches Byte. Das ist wichtig, weil der Arduino nur 2000 davon hat und bereits knapp 800 für die LEDs benötigt werden.

Dieser Sparfimmel führt aber zu einem ungewollten Effekt. Die House Funktion (hier mit Neonröhren) prüft die Helligkeit der roten LED, wenn das Licht angeschaltet werden soll. Wenn die LED durch das Blinken bereits leuchtet, dann kommt das Programm durcheinander.



Aktiv	Filter	Adresse oder Name	Typ	Startwert	Beschreibung	Verteiler-Nummer	Stecker-Nummer	Icon	Name	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Start LED Nr.	LEDs	InCnt	Loc InCh	LED Sound Kanal
✓									♥ Heartbeat LED	RGB_Heartbeat(#LED)	0	1	0	0	0
✓					Objekt: Hallenbeleuchtung mit Warnleuchte										
✓		1	AnAus 0		Neonröhren in belebtem Haus			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Main, #InCh)			1	0	
✓		11	AnAus 0		Warnleuchte rot bei Z21 Programmierung			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Z21, #InCh)			1	0	
✓		12	AnAus 0		Warnleuchte blau bei ESU LokProgrammer			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_ESU, #InCh)			1	0	
✓		13	AnAus 0		Warnleuchte gelb bei Zimo MXULFA			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Zimo, #InCh)			1	0	
✓		14	AnAus 0		Warnleuchte weiß als Reserve			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_Res, #InCh)			1	0	
✓		Licht_Main			Licht Neonröhre			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutN, #InCh AND NOT Licht_Z21 AND N			1	0	
✓		Licht_Z21			Licht Grün - Z21			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutG, #InCh AND NOT Licht_ESU AND N			1	0	
✓		Licht_ESU			Licht Blau - ESU			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutB, #InCh AND NOT Licht_Z21 AND N			1	0	
✓		Licht_Zimo			Licht Gelb - Zimo			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutY, #InCh AND NOT Licht_Z21 AND N			1	0	
✓		Licht_Res			Licht Weiß - Reserve			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutW, #InCh AND NOT Licht_ESU AND N			1	0	
✓					Licht Rot - Fehler			↻	Logische Verknüpfung	Logic(Licht_OutR, Licht_Z21 AND Licht_ESU OR Li			1	0	
✓		Licht_OutN			Licht Neonröhre			🏠	Belehtes Haus	HouseT(#LED, #InCh, 6, 6, 0, 1, NEON_LIGHTM, NE	1	6	1	0	0
✓		Licht_OutG			LEDs doppelt zuweisen			🔊	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutG			Licht Grün - Z21			⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	C1-1	1	1	0
✓								⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C1-1	1	1	0
✓								🔊	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutB			Licht Blau - ESU			⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C23, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	C1-2	1	1	0
✓		Licht_OutB						⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C23, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C1-2	1	1	0
✓								🔊	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutY			Licht Gelb - Zimo			⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C12, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	C2-3	1	1	0
✓		Licht_OutY						⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C12, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C2-3	1	1	0
✓								🔊	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutW			Licht Weiß - Reserve			⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C_ALL, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	1	1	1	0
✓		Licht_OutW						⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C_ALL, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	6	C2-3	1	1	0
✓								🔊	LED Nummer manipulieren	// Next_LED(-2)	7	-2	0	0	0
✓		Licht_OutR			Licht Rot - Fehler			⚡	Blitzlicht	Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 500, 500)	5	1	1	1	0
✓		Licht_OutR						⚡	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=1647868112>

Last update: 2022/03/21 14:08

