2025/12/12 18:38 1/4 Die integrierte Warnleuchte



In Bearbeitung — *Michael 2022/03/21 17:31*

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**.

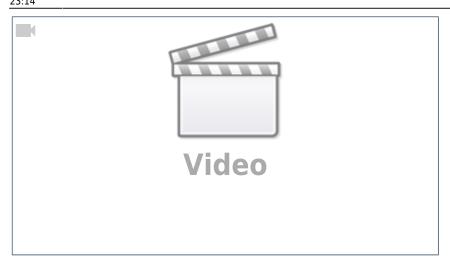
Warum also nicht einfach die RGB-LEDs eines in der Nähe stehenden Gebäudes nutzen und z. B. die Neonröhren einer Werkhalle rot blinken lassen?

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, sobald das Licht angeschaltet werden soll. Wenn die LED durch das Blinken bereits leuchtet, dann kommt das Programm durcheinander. Um das zu verhindern, nutzt man als Warnsignal einfach den Fotoblitz. Da dieser nur einen sehr kurzen Impuls sendet, kommt die House-Funktion beim Wiedereinschalten nicht mehr durcheinander. Man kann somit die RGB-LEDs eines Gehäuses sowohl als belebtes Haus, als auch als Warnleuchte in den Farben Rot (C1), Grün (C2), Blau (C3), Gelb (C12), Cyan (C23) und Weiß (C All) nutzen.

Insgesamt stünden also sechs unterschiedliche Farben für sechs unterschiedliche Warnsignale zur Verfügung. Im Falle des unten gezeigten Programmiergleises sind das:

- Grün für die Programmierung mit der Z21
- Cyan für die Programmierung mit dem ESU LokProgrammer
- Gelb für die Programmierung mit dem Zimo MXDECUP/MXULFA
- Weiß als Reserve für die Programmierung mit einem vierten Programmiergerät
- Rot als Warnleuchte, wenn fälschlicherweise zwei Programmiergeräte aktiv sind



Um das Ganze per DCC zu steuern, werden im Programmgenerator als erstes die DCC-Adressen mit den Schalternamen verknüpft. Im Beispiel ist das Adresse #1 für die Aktivierung des normalen Lichts ("Licht_Main"). Die Adressen #11 bis #14 werden zum Umschalten der oben genannten Relais und gleichzeitig zum Aktivieren des Fotoblitzes genutzt. Ihnen werden die Namen "Licht_Z21", "Licht_ESU", "Licht_Zimo" und "Licht_Res" zugeordnet.

Als nächstes benötigt man eine Logische Verknüpfung,

- welche "Licht_OutN" aktiviert, wenn "Licht_Main" aktiviert ist aber nicht "Licht_Z21", "Licht_ESU", "Licht_Zimo" oder "Licht_Res".
- welche "Licht_OutG" aktiviert, wenn "Licht_Z21" aktiviert ist aber nicht "Licht_ESU", "Licht_Zimo" oder "Licht_Res".
- welche "Licht_OutB" aktiviert, wenn "Licht_ESU" aktiviert ist aber nicht "Licht_Z21", "Licht_Zimo" und "Licht_Res".
- welche "Licht_OutY" aktiviert, wenn "Licht_Zimo" aktiviert ist aber nicht "Licht_Z21", "Licht ESU" oder "Licht Res".
- welche "Licht_OutW" aktiviert, wenn "Licht_Res" aktiviert ist aber nicht "Licht_Z21", "Licht ESU" oder "Licht Zimo".
- welche "Licht_OutR" aktiviert, wenn "Licht_Z21" und "Licht_ESU", "Licht_ESU" und "Licht_Zimo", "Licht_Zimo" und "Licht_Res", "Licht_Z21" und "Licht_Zimo" oder "Licht_ESU" und "Licht Res".



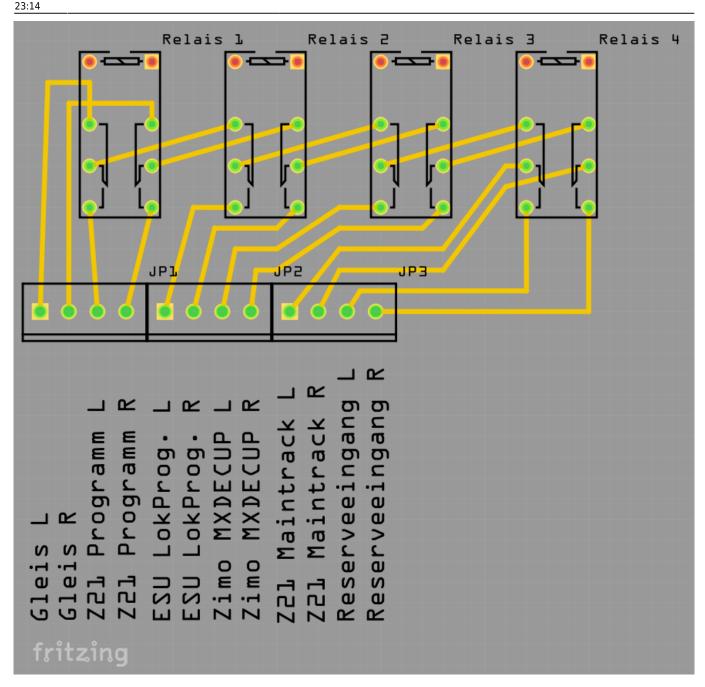
Die letzte logische Verknüpfung muss nicht berücksichtigen, dass auch versehentlich drei Programmer aktiviert sein können. Selbst wenn alle vier Programmer über die Adressen 11-14 aktiviert werden, ist eine der Bedingungen für "Licht OutR" wahr.

https://wiki.mobaledlib.de/ Printed on 2025/12/12 18:38

2025/12/12 18:38 3/4 Die integrierte Warnleuchte

| Aktiv | Filter | Adresse oder Name | | wert | | Nummer | Stecker- Nummer | lcc | | Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte | Start LedNr | | InCnt | | Sound |
|----------|--------|----------------------|---------|------|---|--------|--------------------|-----|-------------------------|---|----------------|------|-------|---|-------|
| ~ | ~ | ~ | | ¥ ¥ | v | ~ | ~ | ¥ | | | ~ | ~ | - | × | 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 | 0 1 | Warnleuchte rot bei Z21 Programmierung | | | | Logische Verknüpfung | Logic(Licht_Z21, #InCh) | | | 1 | 0 | |
| V | | 12 | AnAus 0 | | Warnleuchte blau bei ESU LokProgrammer | | | | Logische Verknüpfung | Logic(Licht_ESU, #InCh) | | | 1 | 0 | |
| V | | 13 | AnAus 0 | 9 | Warnleuchte gelb bei Zimo MXULFA | | | 1) | Logische Verknüpfung | Logic(Licht_Zimo, #InCh) | | | 1 | 0 | |
| ✓ | | 14 | AnAus 0 | | Warnleuchte weiß als Reserve | | | Ð | Logische Verknüpfung | Logic(Licht_Res, #InCh) | | | 1 | 0 | |
| V | | | | | | | | | | | | | | | |
| V | | Licht Main | | | Licht Neonröhre | | | Ð | Logische Verknüpfung | Logic(Licht OutN, #InCh AND NOT Licht Z21 AND N | | | 1 | 0 | |
| V | | Licht_Z21 | | | Licht Grün - Z21 | | | | Logische Verknüpfung | Logic(Licht_OutG, #InCh AND NOT Licht_ESU AND N | | | 1 | 0 | |
| ✓ | | Licht ESU | 6 | | Licht Blau - ESU | | | Ð | Logische Verknüpfung | Logic(Licht OutB, #InCh AND NOT Licht Z21 AND N | | | 1 | 0 | |
| V | 46 | Licht Zimo | 6 | 0 0 | Licht Gelb - Zimo | | | Ð | Logische Verknüpfung | Logic(Licht Outy, #InCh AND NOT Licht Z21 AND N | | | 1 | 0 | |
| V | | Licht Res | | | Licht Weiß - Reserve | | | Ð | Logische Verknüpfung | Logic(Licht OutW, #InCh AND NOT Licht ESU AND N | | | 1 | 0 | |
| V | Ç.C. | 98 and 1 and 1 | | 0 0 | Licht Rot - Fehler | | | Ð | Logische Verknüpfung | Logic(Licht OutR, Licht Z21 AND Licht ESU OR Li | | | 1 | 0 | |
| V | 8 | | | | | | | | | | | | 7 | | |
| V | | Licht_OutN | | | Licht Neonröhre | | | | Belebtes Haus | HouseT(#LED, #InCh, 6, 6, 0, 1, NEON_LIGHTM, NE | 1 | 6 | 1 | 0 | 0 |
| V | | | | | LEDs doppelt zuweisen | | | | LED Nummer manipulieren | // Next_LED(-2) | 7 | -2 | 0 | 0 | 0 |
| V | | Licht OutG | | | Licht Grün - Z21 | | | œ | Blitzlicht | Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 5 | C1-1 | 1 | 1 | 0 |
| V | | Licht OutG | | | | | | 6 | Blitzlicht | Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 6 | C1-1 | 1 | 1 | 0 |
| ✓ | de la | 38 | | 2 3 | | | | | 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 |
| ~ | 3% | Licht OutB | | 0 0 | | | | 6 | Blitzlicht | Flash(#LED, C23, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 6 | C1-2 | 1 | 1 | 0 |
| V | | | | | | | | • | LED Nummer manipulieren | // Next_LED(-2) | 7 | -2 | 0 | 0 | 0 |
| V | | Licht_OutY | | | Licht Gelb - Zimo | | | | 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 |
| V | | | | | | | | • | LED Nummer manipulieren | // Next_LED(-2) | 7 | -2 | 0 | 0 | 0 |
| V | | Licht_OutW | | | Licht Weiß - Reserve | | | ෙ | Blitzlicht | Flash(#LED, C_ALL, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 5 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| V | es . | Licht OutW | | 0 0 | 2 49 m W (a) 1 C C C C | | | œ | Blitzlicht | Flash(#LED, C ALL, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 6 | C2-3 | 1 | 1 | 0 |
| V | | 10107 | | | 15-15-15-15-15-15-15-15-15-15-15-15-15-1 | | | • | LED Nummer manipulieren | // Next LED(-2) | 7 | -2 | 0 | 0 | 0 |
| V | 4 | Licht OutR | | | Licht Rot - Fehler | | | | Blitzlicht | Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 5 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| V | | Licht OutR | | | | | | 68 | Blitzlicht | Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 500, 500) | 6 | C2-3 | 1 | 1 | 0 |
| | | | | | | | | | | | | | | | |

Die passende Relaisschaltung



From:

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

Permanent link:

https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/spezial/codevorlagen/warnleuchte?rev=1648160057

Last update: 2022/03/24 23:14



https://wiki.mobaledlib.de/

Printed on 2025/12/12 18:38