webMobaLedLib – Begriffe

Seitenstand 1.01 (2026-11-05), gilt für webMobaLedLib 2.96

Hier stehen die Wörter, die auf den Seiten zur webMobaLedLib vorkommen, in alphabetischer Reihenfolge.

Begriff	Bedeutung
Arduino	Ein kleiner Computer (Mikrocontroller) auf einer Platine. Der **Arduino Nano** steckt in der **Lichtmaschine Classic**.
Arduino IDE	Ein Programm, mit dem man Arduino-Programme schreiben und hochladen kann. Die webMobaLedLib braucht sie nicht mehr, kann sie aber zusätzlich benutzen. Wenn doch, dann die **Version 1.8.19**, nicht 2.x.
Browser	Das Programm, mit dem du Internetseiten ansiehst: Chrome, Edge, Firefox, Safari. Die webMobaLedLib wird darin bedient.
COM-Port / USB-Anschluss	Der „Name“, unter dem der Computer die angesteckte Lichtmaschine kennt (unter Windows zum Beispiel COM5, unter Linux /dev/ttyUSB0). Das Programm sucht ihn meist selbst.
Desktop	Die Arbeitsfläche deines Computers mit den Symbolen.
ESP32	Ein Mikrocontroller. Er steckt in der **Lichtmaschine Pro**.
Hochladen (Upload)	Das fertige Programm vom Computer auf die Lichtmaschine schicken. In der webMobaLedLib heißt der Knopf **Setup übertragen**.
LED-Kette	Mehrere LEDs (WS2812 oder WS2811), die hintereinander an einem einzigen Anschluss hängen. Jede LED hat eine Nummer.
Lichtmaschine	Die Steuerplatine der MobaLedLib. Sie steuert LEDs, Servos und Sound. Ihr Programm lädst du mit der webMobaLedLib hoch. Es gibt vier: die **Lichtmaschine Classic** (mit ARDUINO Nano), die **Lichtmaschine Pro** (mit ESP32), die **Lichtmaschine Pico Zero** (mit Raspberry Pico) und die **Lichtmaschine Molli** (mit Raspberry Pico).
Makro	Eine fertige Funktion der MobaLedLib, zum Beispiel „Belebtes Haus“, „Straßenbeleuchtung“ oder „Heartbeat LED“. Du wählst ein Makro aus und stellst ein paar Werte ein.
Muster (Pattern)	Eine selbst gemachte Folge von Lichteffekten. Sie wird im **Pattern-Generator** erstellt.
PlatformIO	Ein Hilfsprogramm, das aus deiner Tabelle das Programm für die Lichtmaschine übersetzt und hochlädt. Es wird automatisch mitinstalliert.
Python	Die Programmiersprache, in der die webMobaLedLib geschrieben ist. Du musst Python nicht kennen: Das Installationsskript prüft, ob die richtige Version da ist, und kümmert sich darum.
Programmgenerator	Die Tabelle, in der du die Makros auswählst. Hier erzeugst du das Programm für die Lichtmaschine.
Raspberry Pi	Ein kleiner, günstiger Computer. Die webMobaLedLib läuft darauf als Dauerdienst. Nicht zu verwechseln mit dem **Raspberry Pico**.
Raspberry Pico	Ein kleiner Mikrocontroller (Raspberry Pi Pico, kein Raspberry Pi). Er steckt in der **Lichtmaschine Pico Zero** und in der **Lichtmaschine Molli**.
Release	Eine fertige, veröffentlichte Version der webMobaLedLib auf GitHub.

Begriff	Bedeutung
Setup	Das fertige Programm für die Lichtmaschine mit allen Einstellungen aus deiner Tabelle.
Skript	Eine kleine Datei mit Befehlen, die der Computer der Reihe nach ausführt. Die Installation ist ein Skript.
Terminal / Eingabeaufforderung	Ein Fenster, in dem man Befehle eintippt. Auf Windows brauchst du es für die Installation nicht. Auf Mac, Linux und dem Raspberry Pi öffnest du es einmal für die Installation.
Treiber	Ein kleines Programm, damit der Computer ein angestecktes Gerät versteht. Bei manchen Arduino-Nachbauten (CH340) braucht Windows einen Treiber.
ZIP-Datei	Eine Datei, in der viele Dateien zusammengepackt sind. Du **entpackst** sie, um an die Dateien zu kommen.

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/begriffe

Last update: **2026/11/07 16:14**