# webMobaLedLib – Einführung

*Seitenstand 1.00 (2026-11-05), gilt für webMobaLedLib 2.92*

## Was ist die webMobaLedLib?

Mit der MobaLedLib bringst du Leben auf deine Modellbahn: ein belebtes Haus, Straßenlaternen, Signale, Blaulicht, bewegte Servos und Sound. Die Steuerung übernimmt ein kleiner Computer, die **LichtmaschineArduino**, auf der MobaLedLib-Platine. Die Lichtmaschine braucht dafür ein Programm.

Die **webMobaLedLib** ist das Programm für deinen Computer, mit dem du dieses Lichtmaschine-Programm **ohne Programmierkenntnisse** erstellst. Du wählst aus einer Liste aus, was passieren soll. Die webMobaLedLib macht daraus das Lichtmaschine-Programm und schickt es per USB-Kabel zur Lichtmaschine.

## So funktioniert es: drei Schritte

1. **Auswählen:** In einer Tabelle wählst du die Effekte aus, zum Beispiel „Belebtes Haus“ oder ein Signal.
2. **Übertragen:** Du klickst auf **Setup übertragen**. Das Programm wird erzeugt und auf den Arduino geladen.
3. **Fertig:** Der Arduino steuert deine Beleuchtung von jetzt an allein. Der Computer wird dafür nicht mehr gebraucht.

## Was bedeutet „web“?

Du bedienst das Programm in einem **Internet-Browser** (Chrome, Edge, Firefox oder Safari). Es ist aber **keine Internetseite**: Das Programm läuft auf deinem eigenen Computer, und deine Daten bleiben dort. Internet brauchst du nur zum Installieren, für Updates und beim ersten Übertragen (dann lädt das Programm noch einige Hilfsdateien nach).

Die webMobaLedLib läuft auf **Windows, macOS, Linux und dem Raspberry Pi**.

## Wie hängt das mit den anderen Programmen zusammen?

Es gibt den *ProgrammGenerator* als Excel-Datei (nur für Windows) und den pyProgramGenerator. Die webMobaLedLib ersetzt zunächst den pyProgrammGenerator. Sie sieht ähnlich aus, braucht aber **kein Excel** und läuft auf allen genannten Systemen. Was in den Anleitungen zum Programmgenerator steht, gilt deshalb weitgehend auch hier.

# Was brauchst du?

- **Einen Computer** mit Windows 10 oder 11, macOS (ab 10.13), Linux oder einen Raspberry Pi 4 oder 5.
- **Internet** für die Installation.
- **Einen Arduino** (meist ein Arduino Nano auf der MobaLedLib-Hauptplatine) und ein **USB-Kabel**, das Daten übertragen kann. Reine Ladekabel funktionieren nicht.
- **LEDs**, die an der Platine angeschlossen sind. Wie das geht, steht unter Schnellstart & Installation und im Platinen-Überblick.

Du kannst das Programm aber auch **ohne Arduino** ausprobieren und die Tabelle ausfüllen.

Vorkenntnisse brauchst du keine. Auf den folgenden Seiten steht jeder Schritt einzeln, und unbekannte Wörter erklärt die Seite Begriffe.

# Wie geht es weiter?

1. Installation: Such dir die Seite für dein System aus.
2. Dein erstes Programm: Eine LED zum Leuchten bringen.
3. Begriffe: Was bedeutet Arduino, Makro, Upload?

# Was gibt es noch nicht?

Die webMobaLedLib wird weiterentwickelt. Einige Funktionen der Excel-Version fehlen noch, zum Beispiel der Multiplexer im Pattern-Konfigurator und das Senden eines Musters an ein ATtiny-Modul. Fehler und Wünsche schreibst du bitte ins Forum der MobaLedLib. Hilfreich ist dabei die Protokolldatei **webmobaledlib.log** (siehe Wenn etwas nicht klappt).

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

Permanent link:
**https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/einfuehrung?rev=1794012295**

Last update: **2026/11/07 00:44**