webMobaLedLib – Die Tabelle bedienen

Seitenstand 1.03 (2026-11-05), gilt für webMobaLedLib 2.92

In der Tabelle des Programmgenerators steht jede Zeile für einen Effekt oder ein Gerät. Auf dieser Seite steht, wie du die Tabelle bedienst.

Eine neue Zeile anlegen

Der einfachste Weg ist der Knopf **Dialog Wizard** in der Werkzeugleiste. Er führt dich durch alle Angaben: Adresse, Typ, Beschreibung, Verteiler, danach die **Makroauswahl** und die **Werte** des Makros. Zum Schluss steht die fertige Zeile in der Tabelle.

Du kannst auch **direkt auf das Symbol** in der Spalte **Icon** einer Zeile klicken. Dann öffnet sich nur die Makroauswahl für diese Zeile.

Die Makroauswahl

In der Makroauswahl stehen **alle Makros**, nach Gruppen sortiert (zum Beispiel *Licht*, *Signale*, *Servo*). Zu jedem gibt es eine Beschreibung. Wähle ein Makro aus und bestätige mit **OK**. Danach fragt das Programm die Werte des Makros ab, zum Beispiel Farbe, Helligkeit oder Zeiten. Für manche Makros gibt es einen eigenen Dialog, zum Beispiel für die Servo Animation.

Zellen ändern

- **F2** oder **Enter** auf der markierten Zelle, oder ein **Doppelklick**, öffnet die Zelle zum Bearbeiten. Das geht schneller als der Dialog, wenn du nur einen Wert ändern willst, zum Beispiel in der Spalte *Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte*.
- **Aktiv:** Klicke in das Kästchen der Spalte **Aktiv**, um den **Haken** zu setzen oder zu entfernen. Nur Zeilen **mit Haken** kommen ins Programm für den Arduino.
- Der **Doppelklick** bearbeitet standardmäßig die Zelle. Wenn er stattdessen die **Makroauswahl** öffnen soll (wie im Excel-Programm), schalte das im Reiter **Programm Einstellungen** ein: Karte **Bedienung der Tabelle**, Haken **„Doppelklick auf Name und Beleuchtung öffnet die Makroauswahl“**, dann **Speichern**.

Das Kontextmenü (rechte Maustaste)

Mit der **rechten Maustaste** (auf dem Tablet: lange drücken) auf eine Zelle erscheint das Menü:

Eintrag	Wirkung
Zelle bearbeiten (F2)	Wie F2
Kopieren (Strg + C), Ausschneiden (Strg + X), Einfügen (Strg + V)	Wie in anderen Programmen
Als Zeilen einfügen	Fügt kopierte Zeilen als neue Zeilen ein
Löschen (Entf)	Löscht den Inhalt
Farbe setzen, Farbe entfernen	Färbt die Zelle ein oder entfernt die Farbe

Mehrere Zeilen auf einmal

Klicke auf die **Zeilennummer**, um eine Zeile zu markieren. Mit der **Umschalttaste** markierst du einen Bereich, mit der **Strg-Taste** (am Mac **Cmd**) einzelne Zeilen. Du kannst auch mit der Maus einen Bereich von Zellen über mehrere Zeilen aufziehen.

Die Knöpfe **Zeilen duplizieren**, **Zeilen löschen**, **Zeilen verschieben** und **Aus- oder Einblenden** wirken auf **alle markierten Zeilen**. Die Kopien beim Duplizieren stehen hinter der letzten markierten Zeile. Was jeder Knopf macht, steht auf der Seite Die Werkzeugleiste.

Zeilen aktivieren und deaktivieren

Nur Zeilen mit einem **Haken** in der Spalte **Aktiv** kommen ins Programm für den Arduino. So schaltest du **ein ganzes Haus** für Wartungsarbeiten oder eine Erweiterung vorübergehend ab, ohne die Zeilen zu löschen:

1. Markiere die Zeilen (über die **Zeilennummern**, mit der **Umschalttaste** einen Bereich).
2. Drücke die **Leertaste**. Alternativ: **Rechtsklick → Zeilen aktivieren/deaktivieren** (praktisch auf Tablet und Smartphone, wo es keine Leertaste gibt).
3. **Die oberste markierte Zeile bestimmt:** Hat sie einen Haken, verschwindet er bei **allen** markierten Zeilen. Hat sie keinen, bekommen **alle** einen, auch wenn einige schon einen hatten.
4. Noch einmal die Leertaste stellt den vorigen Zustand wieder her. Leere und ausgeblendete Zeilen bleiben unverändert.
5. Danach nummeriert das Programm die LEDs neu. Das geht auch bei vielen Zeilen schnell, weil es nur einmal rechnet.

Die Leertaste wirkt nur, wenn du **keine Zelle bearbeitest** und kein Fenster offen ist. Beim Bearbeiten tippt sie wie gewohnt ein Leerzeichen.

Die Testtasten

In der Zeile eines Schalters siehst du **farbige Tasten**. Das sind die **Testtasten**: Mit ihnen schaltest du den Effekt direkt am verbundenen Arduino ein und aus, ohne dass eine Zentrale oder ein echter Schalter nötig ist. Dafür muss der Arduino **verbunden** sein (siehe Verbinden und Übertragen).

Die Blattreiter

Die **Blattreiter** ganz unten wählst du mit einem Klick. Mit der **rechten Maustaste** auf einen Reiter (auf dem Tablet: lange drücken) erscheint ein Menü:

- **Reiterfarbe:** Gibt dem Reiter eine Farbe. Die Schrift wird automatisch weiß oder schwarz, damit sie lesbar bleibt.
- **Umbenennen …:** Das geht nur bei **eigenen Blättern** (Kopien). Die Blätter **DCC**, **Selectrix**, **CAN** und **LNet** und die Systemblätter heißen immer gleich, weil das Programm sie am Namen erkennt. Der Name darf höchstens 31 Zeichen haben und nicht die Zeichen `[ ] : * ? / \` enthalten.
- **Duplizieren …:** Legt eine **Kopie** eines Datenblatts an (mit Zellen, Symbolen, Testtasten und Farbe). Das Programm schlägt einen freien Namen vor, zum Beispiel *DCC_1*.
- **Nach links verschieben**, **Nach rechts verschieben:** Ändert die Reihenfolge der Reiter.

Du kannst Reiter auch **ziehen**: Halte die **Alt-Taste** gedrückt und ziehe den Reiter mit der linken Maustaste an eine andere Stelle. Die Reihenfolge wird gespeichert.

Die Knöpfe **Neue Tabelle** und **Tabelle löschen** in der Werkzeugleiste legen ein neues Blatt an bzw. leeren das Blatt.

Wenn die Tabelle nicht stimmt

Im Menü **Tabelle** gibt es zwei Befehle:

- **Tabelle neu berechnen:** Rechnet alle Blätter neu, also die LED-Zahlen und Start-LED-Nummern. Das Programm macht das vor dem Übertragen ohnehin. Nötig ist es zum Beispiel, wenn du eine Tabelle aus einer älteren Version geladen hast.
- **Tabelle reparieren (Symbole und Testtasten neu aufbauen) …:** Hilft, wenn **Symbole oder Testtasten fehlen** oder an der falschen Zeile stehen. Das Programm fragt vorher nach.

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/pg_tabelle?rev=1793988292

Last update: **2026/11/06 18:04**