webMobaLedLib – Der Programmgenerator

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

Der **Programmgenerator** ist das Herz der webMobaLedLib. In einer **Tabelle** legst du fest, was auf deiner Anlage passieren soll. Daraus erzeugt das Programm das Arduino-Programm und überträgt es.

Diese Seite zeigt dir, wie das Fenster aufgebaut ist und wie du Schritt für Schritt zu einem fertigen Programm kommst. Die einzelnen Bereiche sind auf eigenen Seiten beschrieben.

Wie das Fenster aufgebaut ist

Bereich	Was ist das?
Kopfzeile	Ganz oben: der Titel mit der **Programmversion**, rechts der **Status** der Verbindung („Nicht verbunden“ oder „Verbunden“), der Knopf **Mit ARDUINO verbinden**, **Vollbild** und **Beenden**.
Menü	**Datei**, **Tabelle**, **ARDUINO** und **Hilfe**. Hier laden und speichern du deine Arbeit, rechnest die Tabelle neu und verbindest den Arduino.
Reiter	Darunter die Seiten des Programms: **Programm Generator** (diese Seite), **Patterngenerator**, **Farb Test**, **Servo Einstellungen**, **Sound Test**, **DCC Keyboard**, **Serial Monitor**, **ARDUINO Einstellungen**, **Programm Einstellungen** und weitere.
Werkzeugleiste	Die Knöpfe mit Symbol und Beschriftung: **Dialog Wizard**, **Setup übertragen**, **Zeilen löschen** und so weiter. Rechts davon wählst du die Ansicht **Tabelle**, **Grafik** oder **Beides** und siehst die Version der MobaLedLib-Bibliothek.
Tabelle	Die Arbeitsfläche. Jede Zeile ist ein Effekt oder ein Gerät.
Blattreiter	Ganz unten: die **Blätter** der Tabelle (**DCC**, **Selectrix**, **CAN**, **LNet**, **Examples**, **Config**).

Mehr zu den Teilen: Die Tabelle bedienen, Die Werkzeugleiste, Die grafische Ansicht.

Die Blätter

Die Blätter unten sind getrennte Tabellen. Sie unterscheiden sich darin, **wie die Befehle zum Arduino kommen**: über **DCC** (digitale Zentrale), **Selectrix**, **CAN** oder **LNet**. Wenn du dir nicht sicher bist, benutze das Blatt **DCC**. Auf **Examples** stehen Beispiele. **Config** ist ein Systemblatt mit Einstellungen: Du änderst dort nichts von Hand.

Du kannst eigene Kopien eines Blattes anlegen (zum Beispiel für ein zweites Modul). Wie das geht, steht auf der Seite Die Tabelle bedienen.

Die Spalten der Tabelle

Du füllst die Spalten nicht alle von Hand aus. Der **Dialog Wizard** führt dich durch die Eingabe und trägt die Werte ein.

Spalte	Bedeutung
Aktiv	Ein **Haken** bedeutet: Die Zeile wird im Programm für den Arduino verwendet. Ohne Haken wird sie ignoriert. So schaltest du zum Beispiel ein ganzes Haus vorübergehend ab: Zeilen markieren und die **Leertaste** drücken (siehe Die Tabelle bedienen).
Adresse oder Name	Die **Adresse** (zum Beispiel die DCC-Adresse eines Schalters) oder ein **Name** für den Auslöser.
Beschreibung	Ein freier Text von dir, zum Beispiel „Bahnhofsgebäude Licht“.
Verteiler-Nummer / Stecker-Nummer	Notizen, an welchem Anschluss das Gerät hängt. Sie dienen nur der Übersicht.
Icon	Das **Symbol** des gewählten Makros. Ein Klick darauf öffnet die **Makroauswahl**.
Name	Der Name des Makros, zum Beispiel „Belebtes Haus“.
Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Der **Aufruf des Makros** mit seinen Werten. Das Programm trägt ihn selbst ein. Von Hand sollten ihn nur Fortgeschrittene ändern.
Start LedNr, LEDs	Die Nummer der **ersten LED** der Zeile und die **Zahl der LEDs**. Das Programm rechnet beides selbst.
InCnt, Loc InCh	Wie viele **Eingänge** die Zeile braucht und welcher Eingang das ist. Das Programm rechnet beides selbst.
LED/ Sound Kanal	Der **Kanal** (die LED-Kette) bzw. der Sound, den die Zeile benutzt.

Eine ausführliche Beschreibung der Spalten steht auf der Seite Der Programmgenerator. Sie gilt für die webMobaLedLib genauso.

In vier Schritten zum fertigen Programm

1. **Zeile anlegen:** Klicke auf **Dialog Wizard**. Das Programm führt dich durch die Eingabe.
2. **Makro wählen und einstellen:** Wähle in der **Makroauswahl** den Effekt (zum Beispiel „Belebtes Haus“) und stelle seine Werte ein.
3. **Übertragen:** Klicke auf **Setup übertragen**. Das Programm erzeugt das Arduino-Programm und lädt es auf den Arduino. (Verbinden und Übertragen)
4. **Testen:** Probiere den Effekt an deiner Anlage aus. Die **Testtasten** in der Tabelle simulieren Schalter. Dann ändere die Tabelle, bis alles so ist, wie du es willst.

Weitere Seiten

- Die Tabelle bedienen: Zeilen, Zellen, Blattreiter
- Die Werkzeugleiste: Was jeder Knopf macht
- Die grafische Ansicht: Die Anlage als Bild
- Speichern und Laden

- Verbinden und Übertragen
- Die anderen Reiter (Farb Test, Servo, Sound, Monitor, Einstellungen): Die Werkzeug-Reiter
- Was die einzelnen Makros tun: Alle Funktionen im Detail

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/programmgenerator?rev=1793988204

Last update: **2026/11/06 18:03**