webMobaLedLib – Dein erstes Programm

Seitenstand 1.02 (2026-11-05), gilt für webMobaLedLib 2.96

Auf dieser Seite bringst du eine LED zum Leuchten. Das dauert etwa **15 Minuten**, beim ersten Mal etwas länger. Danach weißt du, wie alles zusammenhängt.

Das brauchst du

- Die **installierte webMobaLedLib**. Falls nicht: Installation.
- Eine **Lichtmaschine** (zum Beispiel die **Lichtmaschine Classic** mit ARDUINO Nano) und eine angeschlossene **LED** (WS2812 oder WS2811). Wie du sie anschließt, steht im Schnellstart.
- Ein **USB-Kabel**, das Daten überträgt (kein reines Ladekabel).

Schritt 1: Das Programm starten

Starte die webMobaLedLib mit dem Symbol **webMobaLedLib** (Desktop). Nach 20 bis 60 Sekunden öffnet sich der Browser. Du siehst oben die Reiter und darunter eine Tabelle.

Schritt 2: Die Lichtmaschine verbinden

1. Stecke die Lichtmaschine mit dem USB-Kabel an den Computer.
2. Klicke oben rechts auf den Knopf **Mit ARDUINO verbinden**.
3. Das Programm sucht die Lichtmaschine. Wird er gefunden, steht oben rechts **Mit ARDUINO verbunden** und daneben der Anschluss (zum Beispiel *COM5*). Wird er nicht gefunden, hilft die Liste unten.

Schritt 3: Ein Makro auswählen

Ein **Makro** ist eine fertige Funktion, zum Beispiel „Belebtes Haus“. Für den ersten Test nehmen wir **Heartbeat LED**. Sie lässt eine LED in wechselnden Regenbogenfarben blinken. So siehst du sofort, dass alles funktioniert.

1. Klicke in der Tabelle in die **erste freie Zeile**.
2. Klicke in der Werkzeugleiste auf den Knopf **Dialog Wizard**. Es öffnet sich die **Makroauswahl**.
3. Öffne links die Gruppe **Licht → Lichteffekte** und wähle **Heartbeat LED**.
4. Bestätige mit **OK**. In der Zeile steht jetzt der Name **Heartbeat LED**.

Schritt 4: Das Programm auf die Lichtmaschine übertragen

1. Klicke in der Werkzeugleiste auf den Knopf **Setup übertragen**.
2. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Text erscheint. Das Programm erzeugt jetzt das Programm für die Lichtmaschine und lädt es auf die Lichtmaschine. **Lass das Fenster offen, bis es fertig ist.**
3. Das **erste Mal dauert es 5 bis 10 Minuten**, weil PlatformIO noch Werkzeuge aus dem Internet nachlädt. Danach geht es in weniger als einer Minute.
4. Am Ende meldet das Fenster, dass das Hochladen geklappt hat.



Schritt 5: Fertig!

Die LED wechselt jetzt ihre Farbe. Die Lichtmaschine hat das Programm gespeichert und steuert die LED von jetzt an allein, auch wenn du den Computer ausschaltest oder das USB-Kabel abziehst. Die LED braucht dafür natürlich weiter Strom.

Glückwunsch! Du hast dein erstes MobaLedLib-Programm erstellt.

Wenn etwas nicht klappt

Was passiert	**Was hilft**
Oben rechts steht **Nicht verbunden**	Prüfe das USB-Kabel (Daten, nicht nur Laden) und stecke die Lichtmaschine neu an. Klicke dann noch einmal auf **Mit ARDUINO verbinden**. Unter Windows kann bei Nachbauten ein CH340-Treiber fehlen. Unter Linux musst du in der Gruppe *dialout* sein (siehe Linux).
Das Übertragen bricht mit einer Meldung zum **Hochladen** ab	Bei vielen Arduino-Nachbauten (China-Nano) hilft es, den **Typ** umzustellen: Knopf **Optionen Werkzeuge**, Reiter **LED Arduino**, Board **Nano normal (old Bootloader)** wählen und noch einmal **Setup übertragen**.
Eine Meldung nennt **PlatformIO nicht gefunden**	Die Installation wurde nicht ganz beendet. Starte das Installationsskript noch einmal (Seite für dein System unter Installation).
Das Übertragen dauert sehr lange	Beim ersten Mal ist das normal (bis zu 10 Minuten). Prüfe die Internetverbindung.
Die LED leuchtet nicht	Prüfe die Kabel und die Stromversorgung der LED und die Anschlussbelegung der Platine (Platinen-Überblick). Prüfe auch, ob die LED die **erste** LED der Kette ist: Die erste Zeile der Tabelle steuert die LED mit der Nummer 0.

Mehr zu Problemen allgemein: Wenn etwas nicht klappt.

Wie geht es weiter?

- Probiere weitere Makros aus, zum Beispiel **Belebtes Haus** (Gruppe *Licht*) oder **LED**

einstellbar. Die Tabelle erlaubt viele Zeilen, jede Zeile ist ein Effekt.
- Wie du die Tabelle bedienst, steht auf der Seite Der Programmgenerator. Was die Makros tun, beschreibt die Seite Alle Funktionen im Detail.
- Eigene Lichtmuster entwirfst du im **Pattern-Generator** (Reiter oben).
- Wörter, die du nicht kennst, stehen auf der Seite Begriffe.

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

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

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