webMobaLedLib – ARDUINO Einstellungen

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

Im Reiter **ARDUINO Einstellungen** suchst du deine **Lichtmaschine** und stellst ein, **welcher Typ** es ist und **wo** sie angeschlossen ist. Meist erledigt das Programm das selbst, sobald du auf **Mit ARDUINO verbinden** klickst. Dieser Reiter hilft, wenn das nicht klappt, zum Beispiel bei **Nachbauten** oder mehreren angeschlossenen Geräten.



Die wichtigsten Einstellungen

Einstellung	Bedeutung
Anschluss	Der Anschluss, an dem die Lichtmaschine hängt (unter Windows *COM5*, unter Linux *ttyUSB0*). Mit der **Liste** wählst du ihn aus.
Board-Typ	Welche Lichtmaschine es ist: **Nano** (Lichtmaschine Classic), **ESP32** (Lichtmaschine Pro), **Raspberry Pi Pico** (Lichtmaschine Pico Zero und Molli) oder **Uno**. Bei vielen **Nachbauten (China-Nano)** der Classic hilft **Nano normal (old Bootloader)**.
Baudrate	Die Übertragungsgeschwindigkeit. Lass sie normalerweise unverändert.
Gefundene Geräte	Zeigt alle angeschlossenen Geräte. Bei Original-Arduino-Platinen erscheint der Name (zum Beispiel ARDUINO NANO), bei Nachbauten nur die Art des USB-Bausteins.
ARDUINO-Erkennung Status	Zeigt, was die Suche gefunden hat.
Alle Anschlüsse zeigen	Zeigt auch Anschlüsse, die das Programm sonst ausblendet.
Automatisch übernehmen	Übernimmt die erkannten Daten der Lichtmaschine ohne Rückfrage.
ARDUINO blinken lassen	Lässt die gewählte Lichtmaschine blinken, damit du sie erkennst. Das macht die Oberfläche etwas langsamer.
Verbinden mit LED-ARDUINO	Stellt die Verbindung her und prüft, ob die MobaLedLib antwortet.

Mit **Geänderte Einstellungen übernehmen** speicherst du deine Änderungen.

Nur mit der Arduino IDE

Wenn du die **Arduino IDE** benutzt (siehe Zusätzlich: Arduino IDE), gibt es hier auch den **Pfad zur Arduino IDE**. **IDE suchen** zeigt, was das Programm findet. Mit **PlatformIO** brauchst du das nicht.

Test des Programmerzeugens

Der Haken **Test ARDUINO Programm Creation** zeigt nach **jedem Schritt** beim Erzeugen des Programms für die Lichtmaschine eine Meldung, und du kannst den Vorgang anhalten. Das ist ein

Werkzeug für die Fehlersuche. Normalerweise bleibt er **aus**.

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/wz_arduino_einstellungen?rev=1794162288

Last update: **2026/11/08 18:24**