

PlayGround

Nicht alles was in der MobaLedLib möglich ist, lässt sich auch im Dialogfeld unterbringen. Auch sind die Wünsche der einzelnen Anwender doch sehr unterschiedlich. In diesem Kapitel sollen Abläufe/Sketches vorgestellt werden, die funktionieren und selbst in den Prog_Generator zu erfassen sind. Positiver Nebeneffekt, durch die Erfassung wird eine gewisse Lernkurve erzielt, die im Idealfall dazu führt, dass man durch Änderung oder Verwendung einzelner Befehle eigene Abläufe generiert, die dann gerne wieder hier veröffentlicht werden können.

- Beispiel einer Discobeleuchtung:

<https://www.youtube.com/embed/UjEwNN2QuH8>

Mit einer oder mehreren RGB-LED kann der Discobetrieb sowie das „Arbeitslicht“ bei Partyende dargestellt werden. Für die Discobeleuchtung wird das Flashlight benutzt und bei jeder LED die 3 Kanäle mit verschiedenen Zeiten einzeln angesteuert. Die LED ist doppelt zugewiesen, es ist entweder nur Disco oder Tagesmodus aktiviert. Die Umschaltung wurde über einen einfachen Schalter gelöst, ist aber auch über DCC-Ansteuerung möglich. Damit Ihr das gleiche Ergebnis wie in dem Video bekommt, sind im Prog_Generator folgende Zeilen zu erfassen:

Aktiv	Filter	DCC Adresse	Typ	Start-wert	Beschreibung	Verteiler-Nummer	Stecker-Nummer	Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte	Start LedNr	LEDs	InCnt	Loc InCh
✓		1	AnAus					#define TEST_TOGGLE_BUTTONS			0	0
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C_ALL, #InCh, #LocInCh, 5 Sek, 120 Sek)	0	1	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 100 ms, 750 ms)	1	C1-1	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 150 ms, 800 ms)	1	C2-2	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C3, #InCh, #LocInCh, 75 ms, 900 ms)	1	C3-3	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 100 ms, 750 ms)	2	C1-1	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 150 ms, 800 ms)	2	C2-2	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C3, #InCh, #LocInCh, 75 ms, 900 ms)	2	C3-3	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 100 ms, 750 ms)	3	C1-1	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 150 ms, 800 ms)	3	C2-2	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C3, #InCh, #LocInCh, 75 ms, 900 ms)	3	C3-3	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C1, #InCh, #LocInCh, 100 ms, 750 ms)	4	C1-1	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C2, #InCh, #LocInCh, 150 ms, 800 ms)	4	C2-2	1	1
✓		1	AnAus					Flash(#LED, C3, #InCh, #LocInCh, 75 ms, 900 ms)	4	C3-3	1	1
✓		1	AnAus					HouseT_Inv(#LED, #InCh, 4, 4, 0, 0, NEON_LIGHTL, NEON	5	4	1	0

Das Umschalten funktioniert auch ohne DCC. Der Trick ist die erste Zeile. Der Befehl „#define TEST_TOGGLE_BUTTONS“ aktiviert die drei Taster der Hauptplatine zum Simulieren der ersten drei DCC Befehlen. (funktioniert nicht, bei Minimalbelegung der Hauptplatine!) Das geht auch wenn kein zweiter (DCC) Arduino vorhanden ist.

Die Vorgaben für den Flash-Befehl werden über den Button Dialog in den Prog_Generator gezogen. Pro RGB-LED ist es notwendig drei Zeilen zu generieren (Rot / Grün / Blau). Je nach Größe der Disco können mehrere RGB-LED eingesetzt werden. Die Zeilen mit Flash... C1, C2, C3 sooft kopieren wie RGB-LED's angesteuert werden sollen Für das Arbeitslicht kann man auf den Dialog „House“ zurückgreifen. Wichtig ist hier, dass der Eingang invertiert wird. Dann ist entweder die Disko oder das normale Licht an.

Tipp für eine Variante: Nutzt statt „Flash“ den Dialog „Blinker“ oder „Blinker-HD“, dann habt Ihr auch eine Variante für Schmuse-Songs!

Dieses Beispiel haben Dominik (Moba_Nicki) und Hardi zur Verfügung gestellt.

****Installation MobaLedLib aus GitHub****

Hardi hat auf GitHub mehrere Projekte angelegt. Für die MobaLedLib sind in der folgenden Abbildung die Projekte MobaLedLib und MobaLedLib_Docu von Bedeutung.



In „MobaLedLib“ befinden sich die Dateien für die aktuelle Version, in „MobaLedLib_Docu“ die dazu gehörige Dokumentation. „MobaLedLib_Docu“ enthält außerdem ein Unterverzeichnis in dem eine **Betatest-Version** enthalten ist. Diese Testversion ist für Spezialisten und Tester vorgesehen, nicht für Einsteiger.

Herunterladen der aktuellen MobaLedLib-Version:

In „MobaLedLib“ die Schaltfläche „Code“ anklicken und in dem sich öffnenden Fenster „Download ZIP“ anklicken. Die gepackte Zip Datei wird in das Download-Verzeichnis des Nutzers heruntergeladen.



Herunterladen der MobaLedLib-Betatest-Version:

Im Unterverzeichnis MobaLedLib_Docu/Betatest/MobaLedLib-master.zip „Download“ anklicken.



Die Zip-Datei wird in das Downloadverzeichnis heruntergeladen.

Das weitere Vorgehen ist bei beiden Versionen gleich.

GitHub versieht beim Herunterladen standardmäßig Dateien mit dem Zusatz „-master“, folglich heißt unsere Datei nun „MobaLedLib-master“.



MobaLedLib-Dateien werden im Nutzer-Verzeichnis unter „Dokumente“ Unterverzeichnis „Arduino“ an zwei Stellen gespeichert:



- in dem Verzeichnis „MobaLedLib“ (grün) . Hier sind durch den **Nutzer keine Änderungen** vorzunehmen. Bei der Installation wird später automatisch ein weiteres Unterverzeichnis mit der entsprechenden Versionsnummer angelegt.
- und in „libraries“ (rot). In diesem Unterverzeichnis muss das Verzeichnis „MobaLedLib“ gelöscht und die gerade heruntergeladene neue entpackte Version hineinkopiert werden. Zum Entpacken kann man das Microsoft-Tool oder, wenn vorhanden, ein anderes Programm wie „7-Zip“ nutzen.

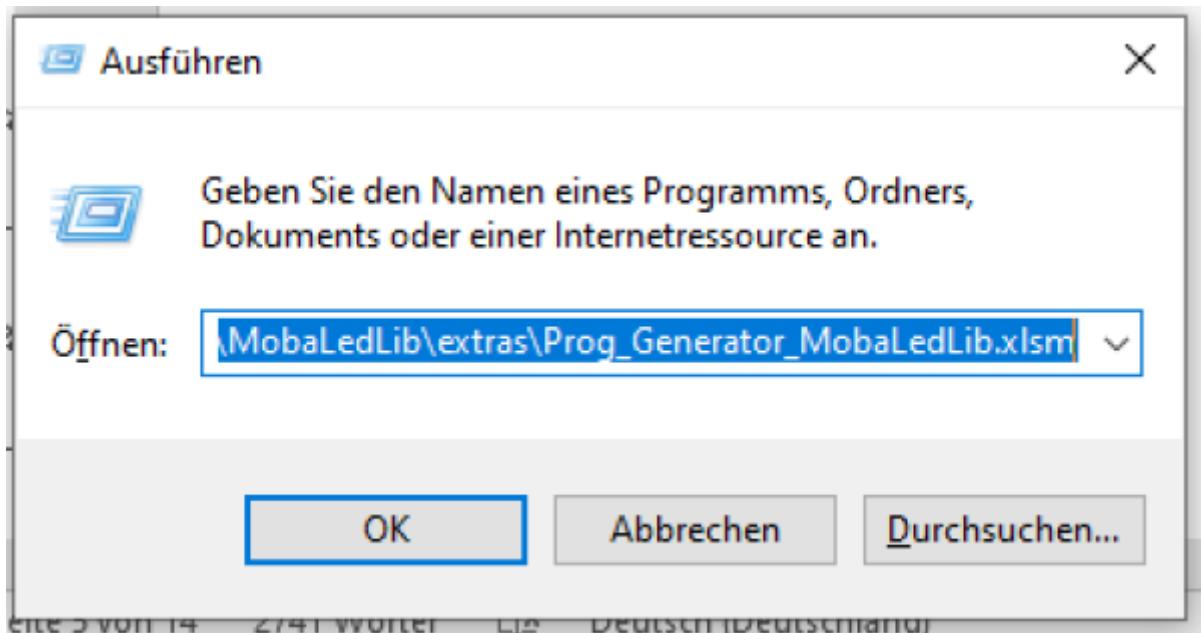


Der Name des Verzeichnisses muss von „MobaLedLib-master“ in „MobaLedLib“ umbenannt werden.

Nun wird wie gewohnt auf der Tastatur die WINDOWS und die „R“ Taste gleichzeitig gedrückt. In den erscheinenden „Ausführen“ Dialog die folgende Zeile kopieren:

%USERPROFILE%\Documents\Arduino\libraries\MobaLedLib\extras\Prog_Generator_MobaLedLib.xlsm

Achtung: Die Groß- und Kleinschreibung muss exakt stimmen.



Der weitere Ablauf entspricht der „Anleitung für den ersten Schnelleinstieg“.

From:

<https://wiki.mobaledlib.de/> - **MobaLedLib Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.mobaledlib.de/playground/playground?rev=1605981466>

Last update: **2020/11/21 18:57**

