

Start

Einfügen

Seitenlayout

Formeln

Daten

Überprüfen

Ansicht

Was möchten Sie tun?

Arial

10

A

A

F

K

U

Textumbruch

Standard

Bedingte

Formatierung

Als Tabelle

formatieren

Zellenformatvorlagen

Einfügen

Löschen

Format

Zellen

Sortieren und

Filtern

Suchen und

Auswählen

Bearbeiten

Taster 2 schaltet Licht in WW, Bude, Zelte,LF

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

Dialog

Z Arduino schicken

Zelle einfügen

Lösche Zellen

Verschiebe Zellen

Kopiere Zellen

Aus- oder Einblenden

Alle Einblenden

Lösche Tabelle

Optionen

Help

Ver. 3.4.0

by Hardi & Jürgen

| akti | Filter | Adresse oder Name | Typ | Sta | Beschreibung | Verteil | Stecker-Nummer | Name | Beleuchtung, Sound, oder andere Effekte | Start | LED | InCh | Loc | LED |
|------|--------|-------------------|-------|-----|--|---------|----------------|------------------------------|--|-------|------|------|------|-------|
| v | | | | | | er- | | | | Leuch | | | InCh | Sound |
| | | | | | | Num | | | | | | | | |
| | | | | | Pushtastensteuerung | | | | | | | | | |
| | | | | | Mühlrad bewegen mit Sound | | | | | | | | | |
| ✓ | | SwitchB1 | | | Taster 1 startet Sound und Mühlrad | | | | | | | | | |
| ✓ | | Muehl1 | | | Soundmodul spielt Wasserplätschern | A | | | | | | | | |
| ✓ | | Muehl1 | | | DC-Motor + Außenstrahler starten | A | | | | | | | | |
| | | | | | Campingplatz & Mühle: diverse Beleuchtungen | | | | | | | | | |
| ✓ | | | | | Taster 2 schaltet Licht in w/w, Bude, Zelte,LF | | | | | | | | | |
| ✓ | | Camp1 | | | Camping - 3 Wohnwagen mit je 1LED | A | | | | | | | | |
| ✓ | | Camp1 | | | Camping - 2 Zelte und Empfangsbüro mit je 1LED | A | | | | | | | | |
| ✓ | | Camp1 | | | Camping - Lagerfeuer mit 1RGB-LED | A | | | | | | | | |
| ✓ | | 260 | AnAus | | DCC Adresse oder LDR schaltet Kioskwagen ein/aus | | | | | | | | | |
| ✓ | | Kiosk1 | | | Kioskwagen beleuchten (1LED) | A | 3 | Logische Verknüpfung | Logic(Kiosk1, #InCh OR Wag1) | | | | 1 | 0 |
| | | | | | | | | LED einstellbar | Const(#LED, C_ALL, #InCh, 0, 200) | 0-6 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| ✓ | | 250 | AnAus | | DCC-Adresse oder LDR schaltet Mühle ein/aus | | | | | | | | 1 | 0 |
| ✓ | | Muehl2 | | | Mühle - 3 LED beleuchten Wohnung | A | 3 | Logische Verknüpfung | Logic(Muehl2, #InCh OR Wag1) | | | | 1 | 0 |
| ✓ | | Muehl2 | | | Mühle - 2 LED beleuchten Wohnung | A | 3 | LED einstellbar | Const(#LED, C_ALL, #InCh, 0, 255) | 0-7 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| ✓ | | Muehl2 | | | Mühle - 2 LED beleuchten Werkstatt | A | 3 | LED einstellbar | Const(#LED, C_ALL, #InCh, 0, 255) | 0-8 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| ✓ | | Muehl2 | | | | A | 3 | LED einstellbar | Const(#LED, C_ALL, #InCh, 0, 255) | 0-9 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | | | | | Pflug bewegen mit Sound | | | | | | | | | |
| ✓ | | SwitchB3 | | | Taster 3 startet Sound und Traktor | | | | | | | | | |
| ✓ | | Pflug1 | | | Soundmodul spielt Traktorsound | A | 4 | Taster beleuchtet, 1Funktion | PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C3, #InCh, Pflug0, 1, 0, 0, 1, 22 Sek, 255, 0) | 1-0 | C3-3 | 1 | 0 | 1 |
| ✓ | | Pflug1 | | | Startet Steppermotor vom Traktor | A | 5 | Titel 1 abspielen | Sound_JQ6500_Seq1(#LED, #InCh) | 0-10 | C1-1 | 1 | 0 | 0 |
| | | | | | | | | RGB-LED einstellbar | ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 128, 0, 0) | 0-11 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | | | | | Sezg Paar und Jäger in Aktion | | | | | | | | | |
| ✓ | | SwitchB4 | | | Taster 4 startet Paar und Jäger | | | | | | | | | |
| ✓ | | Rel1 | | | Externboard 520 DE schaltet 2 Kanäle (rt + gn) ein (2 | A | 6 | Taster beleuchtet, 1Funktion | PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, Rel0, 1, 0, 0, 1, 15 Sek, 255, 0) | 1-1 | C1-1 | 1 | 0 | 1 |
| | | | | | | | | RGB-LED einstellbar | ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 255, 255, 0) | 0-12 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | | | | | Strassenlaternen schalten | | | | | | | | | |
| ✓ | | 270 | AnAus | | DCC Adresse oder LDR schaltet Strassenlaternen ei | | | | | | | | 1 | 0 |
| | | | | | | | | Logische Verknüpfung | Logic(Latern1, #InCh OR Wag1) | | | | | |

Parameter Fehler

Fehler: Der Parameter 'OptCtrPar' hat einen ungültigen Wert 0. Der Parameter wird auf den Standardwert 0 zurückgesetzt.

OK

StartEinfügenSeitenlayoutFormelnDatenÜberprüfenAnsichtWas möchten Sie tun?

Arial10

F**K****U**

Standard

Textumbruch

Einfügen

Löschen

Format

Σ

AZ

Suchen und Auswählen

Zellen

Sortieren und Filtern

Bearbeiten

enabl...

Schriftart

Taster 2 schaltet Licht in

B

C

D

E

F

G

Dialog

Z Arduino schicken

Zeile einfügen

Lösche Zeilen

Verschiebe Zeilen

-COM4

AutoDet--board:arduino:avr:nano:cpu:atmega328p

| akti | Filter | Adresse oder Name | Typ | St | Beschreibung |
|------|--------|-------------------|-------|----|---|
| | | | | | Pushstastensteuerung |
| ✓ | | SwitchB1 | | | Mühlrad bewegen mit Sound |
| ✓ | | Muehl1 | | | Taster 1 startet Sound und Mühlrad |
| ✓ | | Muehl1 | | | Soundmodul spielt Wasserplätschern |
| | | | | | DC-Motor + Außenstrahler starten |
| | | | | | Campingplatz & Mühle: diverse |
| ✓ | | SwitchB2 | | | Taster 2 schaltet Licht in w/w, Bude, Z |
| ✓ | | Camp1 | | | Camping - 3 Wohnwagen mit je 1 LED |
| ✓ | | Camp1 | | | Camping - 2 Zelte und Empfangsbüro |
| ✓ | | Camp1 | | | Camping - Lagerfeuer mit 1 RGB-LED |
| ✓ | | 260 | AnAus | | DCC Adresse oder LDR schaltet Kios |
| ✓ | | Kiosk1 | | | Kioskwagen beleuchten (1 LED) |
| ✓ | | 250 | AnAus | | DCC-Adresse oder LDR schaltet Mü |
| ✓ | | Muehl2 | | | Mühle - 3 LED beleuchten Wohnung |
| ✓ | | Muehl2 | | | Mühle - 2 LED beleuchten Wohnung |
| ✓ | | Muehl2 | | | Mühle - 2 LED beleuchten Werkstatt |
| | | | | | Pflug bewegen mit Sound |
| ✓ | | SwitchB3 | | | Taster 3 startet Sound und Traktor |
| ✓ | | Pflug1 | | | Soundmodul spielt Traktorsound |
| ✓ | | Pflug1 | | | Startet Steppermotor vom Traktor |
| | | | | | Sezj Paar und Jäger in Aktion |
| ✓ | | SwitchB4 | | | Taster 4 startet Paar und Jäger |
| ✓ | | Rel1 | | | Externboard 520 DE schaltet 2 Kanäle (rt + gn) ein (2 |
| | | | | | Strassenlaternen schalten |
| ✓ | | 270 | AnAus | | DCC Adresse oder LDR schaltet Strassenlaternen ei |

DCC

Selectrix

CAN

LNet

Examples

Config

Parametereingabe der 'PushButton_w_LED_BL_0_1' Funktion

Die "Knopf Druck Aktion" wird mit einem Taster am Anlagenrand gestartet. Wenn der Taster betätigt wird blinkt er und die Zielvariable 1 wird aktiviert. Damit kann dann in der folgenden Zeile eine Aktion ausgelöst werden. Die Zielvariable 0 ist aktiv im Ruhezustand aktiv.

LED Kanal Auswahl

☐ Alle

☐ 1 / Rot

☐ 1&2 / Gelb

☒ 2 / Grün

☐ 2&3 / Zyan

☐ 3 / Blau

Camp0

1

0

0

0

60 Sek

255

0

1

Zielvariable 1

Zustände rotieren [0 / 1]

Verwende Zustand 0 beim rotieren [0 / 1]

Abschalten durch langes drücken [0 / 1]

Optionale Zähler Parameter

Abschaltzeit

Helligkeit wenn aktiv

Hintergrundbeleuchtung

Abbruch

OK

PushButton_w_LED_BL_0_1

PushButton_w_LED_BL_0_1(#LED, C1, #InCh, Rel0, 1, 0, 0, 1, 15 Sek, 255, 0)

ConstRGB(#LED, #InCh, 0, 0, 0, 255, 255, 0)

Logio(Latern1, #InCh OR wagt1)

| Start | LED | InCh | Rel | InCh | Sound |
|-------|------|------|-----|------|-------|
| 1-0 | C1-1 | 1 | 0 | 1 | |
| 0-1 | C1-1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-2 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 1-0 | C2-2 | 1 | 0 | 1 | |
| 0-3 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-4 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-5 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-6 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-7 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-8 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-9 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 1-0 | C3-3 | 1 | 0 | 1 | |
| 0-10 | C1-1 | 1 | 0 | 0 | |
| 0-11 | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 1-1 | C1-1 | 1 | 0 | 1 | |
| 0-12 | 1 | 1 | 0 | 0 | |