Was sind Makros und Accessories?

Das Prinzip könnte man in die Legowelt transportieren und sich damit vorstellen:

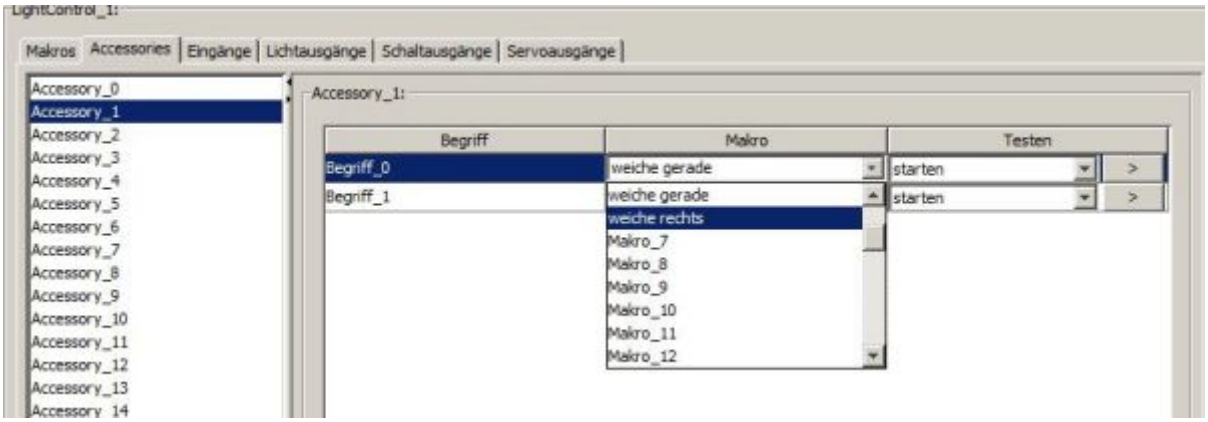
Die Portaktionen (Eingänge, Schaltausgänge, GPIOs, LED-Ausgänge oder auch Servo-Ports) sind die einfachen Legobausteine. Die Makros sind quasi die Grundplatte, auf die man die Legobausteine draufbauen kann:

Zuerst einen Ausgang schalten, dann warten, dann Servo bewegen, dann anderen Ausgang einschalten, …

Ein Makro ist eine Zusammenfassung von Aktionen. Normalerweise steckt man hier alles rein, was auch zusammengehört und das ist dann in der Legodenke schon ein Art „Funktionsbaustein“. Im realen Betrieb ist es oft sinnvoll den Ablauf in einzelne Makros aufzuteilen und diese von einem übergeordneten Makro auszuführen. Damit verschafft man sich einen Überblick und eine ordentliche Struktur. Die Makros sind toll für Dinge „neben“ der Bahn, also Häuser beleuchten, Spielplatz bewegen usw.

Die Dinge „auf der Bahn“ haben aber noch weitergehende Ansprüche: Ein Signal zeigt einen Begriff, eine Weiche steht irgendwie. Manchmal ist das direkt ein Schaltausgang (dann ist der ganze Klapperatismus eigentlich überflüssig), aber oft sind das kombinierte Abläufe „Signal umstellen“:

Rotes Licht abblenden, bisschen warten, grünes und gelbes Licht aufblenden. Genau für diesen Ablauf verwendet man die Makros. Da kann man diese Sachen schön unterbringen.



Diese Makros werden aber bei den Bahnbetriebsabläufen einem Accessory zugeordnet. Nur dann wird der letzte Zustand gespeichert und bei einem Spannungsreset wieder ausgeführt oder eine Rückmeldung an das PC-System zurückgemeldet „Servo hat Position erreicht“!

From:
https://forum.opendcc.de/wiki/ - **BiDiB Wiki**

Permanent link:
https://forum.opendcc.de/wiki/doku.php?id=grundlage_makro&rev=1408951378

Last update: **2016/07/05 10:47**