

Instruktion Panel

Observera, instruktionen bearbetas och uppdateras fortfarande.

Kolla då och då www.mollehem.se/doc/instruktioner/instruktion_Panel.pdf för senaste versionen.

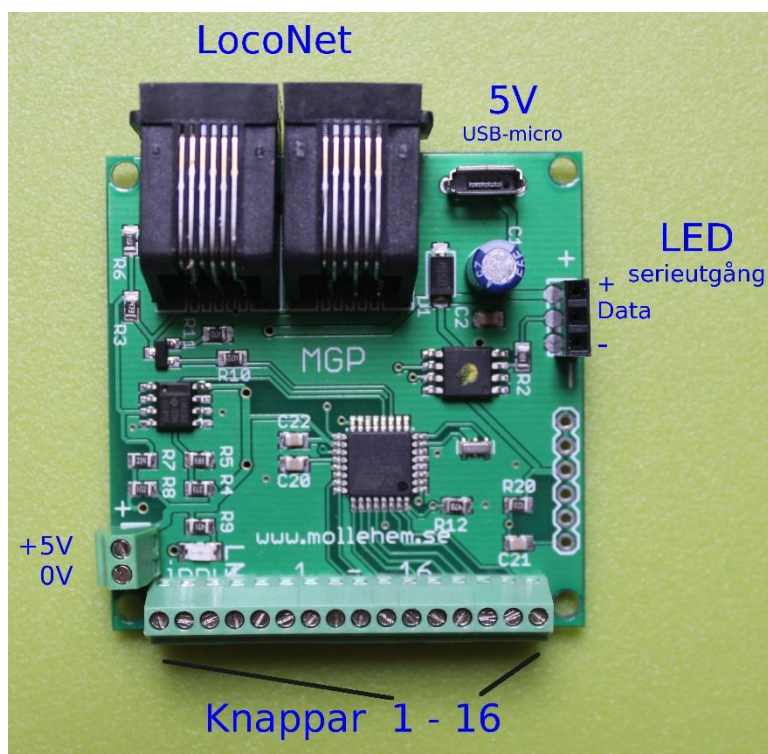
| | | |
|-----|--|---|
| 1 | Grundläggande om Paneldekoder | 2 |
| 1.1 | Adress till kort | 2 |
| 1.2 | Knappar | 2 |
| 1.3 | LED..... | 3 |
| 2 | Tågvägar..... | 3 |
| 3 | Knappkombinationer | 4 |
| 4 | Initiering vid uppstart | 4 |
| 5 | Låsning av en panel..... | 4 |
| 5.1 | Låsning från annan panel | 5 |
| 5.2 | Låsning med nyckel | 5 |
| 6 | Exempel på knappar/LED i en panel | 5 |
| 7 | Systemvariabler – SV, Paneldekoder | 6 |
| | Appendix A, Maskinvara | 9 |

1 GRUNDLÄGGANDE OM PANELDEKODER

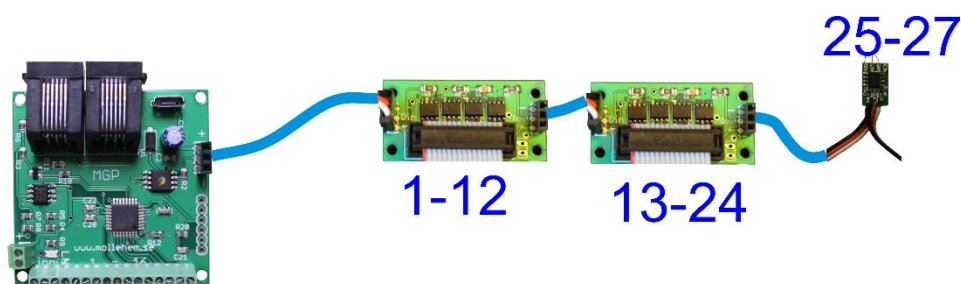
Med paneldekodern bygger man fristående styrpaneler till anläggningen. Panelen kopplas in via loconet och kan styra andra enheter på banan som t.ex. växlar och signaler.

Funktionen för knappar och lysdioder ställs in med värden i SV via Programmeringsappen.

Kortet har spänningsanslutningar för 5 volt, antingen via standard USB-micro kontakt (normal mobiltelefonladdare) eller via skruvplint.



Lysdioderna ansluts till drivkort för LED och drivkorten kopplas till dekodern efter varandra med hjälp av förlängningskablar typ servo.



1.1 ADRESS TILL KORT

Kortet har en adress och denna finns i SV21. Kortets adress är vid leverans **20**.

Denna adress används vid inställningar i kortet och har två kort samma adress så blir det problem.

Kortadressen byts genom att ändra i SV21 med programmeringsappen. OBS, adressen kommer att gälla först efter att kortet startats om, dvs koppla ur och i kortet efter att adressen bytts.

1.2 KNAPPAR

För att styra växlar och liknande används i första hand tryckknappar. 16 tryckknappar kan kopplas in till dekoderna. Tryckknappen kopplas in mellan knappgången och "0 volt".

Knapparna numreras 1-16 och i dekodern ställer man för varje knapp in vad som skall ske när knappen trycks in (SV 30 och framåt).

Viktigt,

i tidigare versioner av b.a. paneldekodern så fanns en bug. Några adresser förvanskades när en styrorder skickades

och kunde inte förstås av t.ex. servodekodern. Så om en adress fungerar när den skickas från Appens terminalfunktion, men inte från t.ex. en knapp på en styrpanel, då är det denna bug.

Felet finns i paneldekodrar med programversion 4 och tidigare. Dekodrar kan uppdateras – kontakta MGP.

1.3 LED

För indikering av t.ex. växellägen används lysdioder. Dekodern kan hantera 64 lysdioder.

Lysdioderna kopplas inte in direkt till dekodern utan kopplas via drivkort. 2 typer av drivkort finns just nu, för 12 resp 3 lysdioder. Drivkorten kopplas in till paneldekodern på en seriebuss och kopplas in efter varandra i en lång serie, så många man behöver.

Lysdioderna kommer att visa läget på växlar etc. så fort läget är känt, dvs att t.ex. en växeldekoder rapporterat växelns läge.

Vid uppstart kan panelen skicka ut en förfrågan till alla dekodrar angående nuvarande status. Denna funktion ställs in i SV 24.

Växlar har normal två lägen, "Closed" (rakt läge) och "Thrown" (avvikande läge). Medan en växel rör sig så är läget egentligen inget av de två fasta lägena, utan "okänt".

Givet att växeldekodern rapporterar detta okända läge, så kan en LED blinka vid okänt läge (SV25).

MGP:s servodekodrar kan rapportera "Okänt läge". Detta skall ställas in i servodekoderns SV 42.

Ljustyrka

Ljustyrkan hos lysdioderna kan ställas via SV 100.

Från och med version 3 av dekoderns programvara, så kan olika lysdioder ges olika ljustyrka.

Man kan gruppera lysdioderna i upp till 8 olika grupper där varje grupp ges en viss ljustyrka.

Vilken grupp en lysdiod tillhör anges i en SV för varje LED, SV 104 och framåt "Intensity bank number".

Ljustyrkan för gruppen anges i SV 90-97, "Intensity bank X, Intensity value".

OBS, fortfarande styr SV100, "LED main intensity", ljustyrkan för samtliga lysdioder. De individuella inställningarna i intensitetsgrupperna är relativt huvudinställningen i SV100. Värdet för de olika grupperna är i procent av huvudinställningen.

Exempel:

man har ett antal röda och gröna lysdioder som lyser ungefär lika – dessa får då tillhöra grupp 0 (default). Några vita lysdioder lyser däremot väldigt starkt och dessa kan man då sätta att tillhöra grupp 1.

Ljusintensiteten för grupp 1 drar man sedan ner från standard 100 (%) till t.ex. 25 (%).

Ljustyrkan kan nu justeras med huvudinställningen i SV100, men de vita kommer hela tiden att få 25% av detta värde.

LED-kontroll

För "felsökning" finns dels möjlighet att ställa in så alla lysdioder tänds vid uppstart (SV 25), dels kan man slå på "rinnande ljus" vilket innebär att alla lysdioder kommer att tändas efter varandra i ordning 1 och uppåt (SV 26).

2 TÅGVÄGAR

"Routes" används för att slå om en serie av växlar för att enkelt lägga en väg genom stationen. Det kan t.ex. vara från infarten till en viss perrong.

Tågvägarna får adress och aktiveras som en vanlig växel på den adressen.

En LED som kopplas till en adress för tågvägen kan visa när växlar ligger rätt eller fel för denna väg. Status för tågvägen meddelas som ett vanligt "Switch feedback", status är "Closed" då alla växlar ligger enligt tågvägen, och "Thrown" då någon växel ligger fel.

3 KNAPPKOMBINATIONER

För vissa typer av funktioner, t.ex. tågvägar, så kan det vara intressant att aktivera funktionen först när två knappar tryckts in. För tågväg kan det vara att en knapp trycks in vid infartsspåret och sedan en knapp vid önskat perrongspår, varefter växlar lägger sig rätt för denna väg.

Knappkombinationerna kan vara beroende av intryckt ordning eller oberoende.

Ett exempel på där ordningen spelar roll är om signaler skall ställs i rätt riktning beroende på om man trycker på infartsknappen eller perrongknappen först.

Tiden man har på sig att aktivera knapp B efter att knapp A aktiverats kan ställas in till max 15 sekunder. Om denna tid sätts till 0 innebär det att de två knapparna måste tryckas in samtidigt.

OBS – vill man ha synbar återkoppling på att panelen väntar på knapp B, så kan en LED ställas in att lysa under denna tid. OBS, endast en LED kan användas.

För varje knappkombination kan man ange 2 adresser som skall aktiveras. Adress 1 är tänkt för t.ex. en tågväg och adress 2 kan användas för riktningsmeddelande till signaler. Båda kan dock användas till godtycklig funktion.

Stöd för knappkombinationer ställs in med SV 600 och uppåt.

4 INITIERING VID UPPSTART

När man slår på strömmen till panelen så känner inte paneldekodern till läget på banan, dvs vilka lägen växlar, signaler etc. har. Efterhand som saker och ting på banan används så kommer meddelanden att rapportera in läget och ställverkets visning blir korrekt.

För att kunna visa korrekt läge från början finns möjligheten för ställverket att skicka ut en förfrågan till alla enheter om att rapportera in sina lägen. Detta görs via inställning i SV 24, "**Interrogate at startup**".

Här kan man ställa in så att ställverket tar reda på läget en lite stund efter uppstart.

Inställningen anger tiden efter uppstart som förfrågan skall skickas. Det är viktigt att tillräckligt lång tid sätts så att övriga enheter har hunnit starta. T.ex. signaldekodern startar långsamt om dess testfunktion "tänd alla ljus" används.

Det räcker med att en enhet på anläggningen skickar ut en sådan lägesbegäran. Detta kan vara en av flera paneldekodrar, en ev. centralenhet eller en dator.

Det finns också möjlighet att lägga en sådan här begäran om statusrapport på en knapp.

5 LÅSNING AV EN PANEL

Ibland vill man en panel skall kunna låsas för omläggning. Det kan vara om man har flera paneler, t.ex. en lokal vid en lastplats och en fjärr vid närmaste station.

Låsning innebär att panelen sätts till låst och utvalda knappar kan då inte användas.

För varje knapp finns möjligheten att markera om den skall beröras av panellåsning.

Låsningen påverkar inte lysdiodernas visning, så dessa fortsätter att visa korrekt status.

Panelen låses genom att skicka ett växelkommando med "0/Thrown" till panelens adress.
För att låsa upp panelen igen skickas växelkommando med "1/Closed".
Panelen svarar med motsvarande växelstatus "Thrown" resp. "Closed".

5.1 LÅSNING FRÅN ANNAN PANEL

Har man två paneler och vill kunna låsa den ena från den andre, då används en knapp inställd som "switch toggle" till adressen för den låsbara panelen.

Återkoppling för att se om panelen är låst eller ej kan göras med en LED som sätts till "Switch Thrown". Denna LED kommer nu att lysa då panelen är låst.

Består panelen man vill låsa av flera panelkort, så är det alltså flera adresser som måste låsas. Använd då "route" för att skicka låsning på dessa adresser. Route kan lämpligen läggas i någon av de låsta panelerna.

5.2 LÅSNING MED NYCKEL

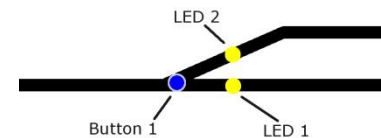
En vanlig önskan är att kunna låsa ett lokalt ställverk med nyckel.

Detta kan ske med en nyckel i form av en elektrisk brytare. Koppla denna till en ingång på paneldekodern och ställ typen som "Switch Closed/Thrown" och sätt adressen till den egna dekoderns adress.

Med detta kommer panelen att låsas upp när nyckel aktiverar ingången, och den kommer att låsas när nyckeln avaktiverar ingången.

6 EXEMPEL PÅ KNAPPAR/LED I EN PANEL

Ett vanligt sätt att styra en växel i en panel är med en knapp för omläggning och 2 lysdioder för markering av läget.



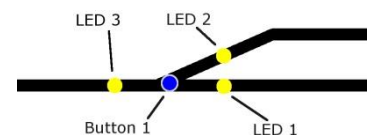
I figuren till höger har knappen kopplats till knappingång 1, och de två lysdioderna till LED 1 och 2. Dessa skall programmeras så att knappen skiftar läge vid varje tryckning ("toggle") och dioderna är tända på "Closed", resp "Thrown".

Både för knappen och för LED måste också "Address" programmeras. Adressen är den adress den använda växeldekoderns utgång har.

Logiken i dekodern skall för detta fall programmeras med:

- Input 1, Type - "Switch toggle"
- LED 1, Type - "Switch Closed"
- LED 2, Type - "Switch Thrown"

Ibland vill man använda en tredje lysdiod på ingången till växeln, se figur. Denna LED lyser ofta kontinuerligt, men om växeldekodern klarar att rapportera "okänt läge" så kan panelen släcka denna LED då växeln håller på att slå om.



MGP's växeldekoder klarar att rapportera "okänt läge" och MGP's paneldekoder kan utnyttja detta.

I wäxeldekodern skall SV 42 ändras:

- Feedback type - "with unknown state info"

Tidigare inställning i paneldekoder skall kompletteras med inställning för LED 3:

- LED 3, type - "Switch Known state"

7 SYSTEMVARIABLER – SV, PANELDEKODER

OBS – vissa SV syns endast under "advanced mode" i programmerar-appen.

LocoNet-dekodrar har sina inställningar sparade som System Variabler, förkortat SV. Dessa kan ändras via appen för inställningar.

Följande inställningar finns (just nu). Nya tillkommer efterhand under utvecklingsarbetet.

| SV nummer | | | Decoder version |
|-----------------|---|---|-----------------|
| 21 | Dekoder Address | Identifierar dekodern vid programmering. Adressen skall vara unik på LocoNet. | |
| 24 | Interrogate at startup | Efter uppstart skickas begäran till alla enheter på loconet om att de skall meddela in sina statusar. Inställningen anger om funktionen skall användas. Skall den användas så anges med vilken fördröjning frågan skall ställas – övriga dekodrar skall hinna starta upp. | |
| 25, bit 0 | Send switch message for button | When button is ON – 0, When button is OFF and ON Use together with some centrals stations, e.g. Twin Center | 2 |
| 25, bit 1 | Blink at unknown state | Don't blink – 0 Blink – 1 | 2 |
| 25, bit 2 | Flash at startup | Samtliga lysdioder tänds en kort stund vid uppstart. | Dekoder typ 2 |
| 25, bit 3 | Use Lock | Panelen kan låsas med ett switchmeddelande på dekoderns adress. 0 - Använd inte lås 1- Använd lås | 7 |
| 26 | LED Test Sequence | Lysdioderna blinkar i ordning från 1 och uppåt. Kan användas för kontroll och felsökning. Siffran anger hur många lysdioder som ska testas med start från 1. Siffran 0 anger att testsekvensen är avslagen. | Dekoder typ 2 |
| 30, bit 0-3 | Ingång 1, type | Anger vad som händer när knappen trycks in: 1 - växel byter läge vid varje knapptryckning 2 – växel går till sidoläge 3 – växel går till rakläge 4 – växel, rakläge när knappen är intryckt, sidolägen när knappen är släppt. En användning för detta läge är när switch används istället för tryckknapp. 5 – statusmeddelande skickas, status växlar för varje knapptryckning 6 – status "occupied" skickas 7 – status "free" skickas (8 – ej implementerad i version 1) 9 – Skicka "interrogate", begäran skickas till alla enheter på loconet om att de skall meddela in sina statusar. | |
| | | | |
| 31-32, bit 0-11 | Ingång 1, adress | Den LocoNet-adress som knappen skall använda. (12 bits) | |
| 32, bit 4 | Ingång 1, lock | Anger att knappen skall låsas när det generella låset slås till. 0 – berörs ej av låsning 1 – följer det generella låset. | 7 |
| 33-77 | Övriga ingångar på samma sätt som 30-32 | | |

| | | | |
|--------------|--------------------------------------|---|-------------------------------------|
| 90 | LED intensity group 0 | Styr ljusstyrkan för de LED som tillhör denna grupp. Ljusstyrkan är antal procent av huvudljusstyrkan i "LED Max Intensity" (Sv 100). Normalvärde 100.. | |
| 91-96 | LED intensity group 1-7 | Samma som för Sv 90, men för respektive grupp 1-7. | |
| 100 | LED max intensity | Värde mellan 1 och 255 Som styr ljusstyrkan hos lysdioderna. Normalt värde är 100. | |
| 104, bit 0-4 | LED 1, type | Anger för vilken händelse lysdioden skall vara tänd. 0 – lysdioden används ej och är släckt 1 – växeln ligger i sidoläge 2 – växel ligger i rakläge 3 – status "occupied" 4 – status "free" 5 – växel i känt läge 6 – växel i okänt läge 10 – Signal visar Stop 11 – Signal visar Kör 12 – Signal visar Kör 40 15 – Kombinationsknapp A intryckt | Värde över 6 endast i Dekoder typ 2 |
| 104, bit 5-7 | LED group | Används för att anpassa ljusstyrkan för denna lysdiod. Lysdioderna indelas i grupper, 0-7, där varje grupp kan få anpassad ljusstyrka. Ljusstyrkan för en grupp ställs in i SV 90-97. | |
| 105-106 | LED 1, address | Den LocoNet-adress som lysdioden skall använda. (2 byte) | |
| 107-295 | Övriga LED på samma sätt som 104-107 | | |
| 400-505 | Routes | 8 tågvägar med 5 adresser per väg | Dekoder typ 2 |
| 400 | Start Address | Adress till första tågvägen. Övriga tågvägar fårdirekt efterföljande adresser. | Dekoder typ 2 |
| 402, bit 0 | Route 1 Active | 0 – Not active 1 – Active | Dekoder typ 2 |
| 403 | Route 1, Switch 1, Address | 12 bit, 8bit i 403 + 4 (0-3) i 404 | Dekoder typ 2 |
| 404, bit 4 | Route 1, Switch 1, Direction | 0 – Thrown 1 – Closed | Dekoder typ 2 |
| 405-414 | Route 1, Switch 2-6 | Samma som 403+404 | Dekoder typ 2 |
| 415-505 | Route 2-8 | Samma som 402-414 | Dekoder typ 2 |
| 600-698 | Button Combinations | Definition för upp till 16st 2-knappkombinationer | Dekoder typ 2 |
| 600, bit0 | Direction dependant | Anger om knappkombinationen skall gälla för de två knapparna oberoende av vilken ordning de trycktes på, eller om det gäller enbart för rätt ordning – "först A, därefter B" 0 – No direction 1 - Direction | Dekoder typ 2 |
| 600, bit 1-4 | Max time between buttons | Tiden man har på sig att trycka på knapp B efter att knapp A tryckts in. 0 – knapparna måste tryckas samtidigt 1-15 – antalet sekunder man har på sig | Dekoder typ 2 |
| 604, bit 0 | Combo 1 Active | 0 - Not active 1 - Active | Dekoder typ 2 |
| 605, bit 0-3 | Combo 1 – Button A | 0-15 (för knapp 1-16) | Dekoder typ 2 |
| 605, bit 4-7 | Combo 1 – Button B | 0-15 (för knapp 1-16) | Dekoder typ 2 |

| | | | |
|--------------|------------------------|--|------------------|
| 606, bit 0-3 | Combo 1 – Type 1 | 0 - Not used 1 – Switch Thrown 2 – Switch Closed 3 – Status Free 4 – Status Occupied | Dekoder typ 2 |
| 606, 607 | Combo 1 – Address 1 | 12 bit, 4bit (4-7) 606 + 8 bit 607 | Dekoder typ 2 |
| 608, bit 0-3 | Combo 1 – Type 2 | 0 - Not used 1 – Switch Thrown 2 – Switch Closed 3 – Status Free 4 – Status Occupied | Dekoder typ 2 |
| 608, 609 | Combo 1 – Address 2 | 12 bit, 4bit (4-7) 606 + 8 bit 607 | Dekoder typ 2 |

APPENDIX A, MASKINVARA

MGP:s dekoder är kompatibla med kretskortsfamiljen Arduino.

Dom kan omprogrammeras med Arduinos utvecklingsmiljö och i det fallet ska dom användas som "Arduino Pro Mini".

De sex oanvända anslutningspunkterna längs sidan på kretskortet är samma gränssnitt som finns på en "Pro Mini". Sett från utsidan så är "GND" det yttersta högra hålet.

För att använda korten med LocoNet så kan programbiblioteket från "Model Railroadng with Arduino" användas. De första versionerna av dekoderna använde detta bibliotek, medan senare version använder, oga minnesstorleken, mer kompakt och mindre generell kod. För att använda LocoNet-biblioteket så skall D8 användas för inkommande och D9 för utgående kommunikation.

För att uppdatera dekoderna med nya versioner av programvaran så kan de tillgängliga laddfilerna användas. Dessa är dock inte lämpliga att användas för att återställa ett kort som använts till annat. Vill man återställa en sådan dekoder till originalprogramvara, ta kontakt med MGP.