

# Vorabinformation MM-2512 Programmierung (Vers. 0.9.17)

## Skriptsprache

Kommandos:

- OPEN:** OPEN Datei name  
Öffnet eine Datei. Die Endung (.WAV oder .DMX) muss angegeben werden und bestimmt den Typ des Players. (Audio oder DMX)
- ASSIGN:** (Synonym für OPEN)
- PLAY:** PLAY typ ( ALL, WAV, DMX, evtl. später MID)  
Der oder die Player werden gestartet. Achtung: ohne Angabe ist ALL !!
- PAUSE:** PAUSE typ  
Der oder die Player gehen in Pause. (weeterspielen mit PLAY)
- PREPARE:** PREPARE typ  
Die Datenpuffer der ausgewählten Player werden gefüllt
- STOP:** STOP typ  
Die ausgewählten Play werden gestoppt. (Wiederinbetriebnahme nur nach erneutem OPEN)
- LOCATE:** LOCATE typ value  
Die ausgewählten Player werden auf die Position Value gesetzt und befinden sich dann dort im Pause-Zustand. Value wird in ms angegeben !  
z.B. Vorsetzen auf 30s : LOCATE WAV 30000  
Die Datei muss dazu zuvor mit OPEN geöffnet werden.
- LPLAY:** LPLAY typ value (= LOCATE und PLAY)  
wie LOCATE nur werden die Dateien direkt an der gewählten Pos. Abgespielt.
- VOLRANGE:** VOLRANGE val1 val2  
Setzt die Grenzen der Lautstärke Einstellung. 0 ist volle Lautstärke 60 ist -60dB, die geringst mögliche Lautstärke.  
z.B: VOLRANGE 3 20 verhindert sowohl die höchste, als auch komplettes Abschalten des Tons
- DMXMODE:** DMXMODE typ (DMX, CHR, NEO, NONE)  
Damit wird der Type des Ausgangssignals festgelegt.  
Beispiel: DMXMODE DMX schaltet den Ausgang auf DMX-512 Signale.  
Default ist NONE, es muss also auf jeden Fall verwendet werden.
- FADE:** siehe MM-32xx
- DFADE:** siehe MM-32xx

**SET:** SET variable value  
Die genannte Variable wird auf den Wert Value gesetzt.

Variablen:

**EKEY1, EKEY2, EKEY3, EKEY4:**  
Mögliche Werte:  
OFF, RUN, RUNIF, WAITING, RUNIFLEVEL, HALT, LATCHED, RUNWHILE,  
INOUT, INOUTLATCHED

**INV1, INV2, INV3, INV4:**  
Die Polarität der Eingänge wird invertiert. z.B. bei  
SET INV1 1 reagiert Input 1 auf das Öffnen des Kontaktes.

**WAVLOOP:** Wenn diese Variable = 1 ist, spielt der Audioplayer im Loop.

**DMXLOOP:** Wenn diese Variable = 1 ist, spielt der DMX-Player im Loop.

**DMXSYNC:** Wenn zusätzlich zu den beiden obigen Variablen diese Variable = 1 ist,  
spielen die beiden Player auf jeden Fall synchron im Loop, auch wenn die  
Dateilänge nicht exakt gleich ist.

**NEORGB:** Diese Variable ist Default auf 1. Bei Ansteuerung der Neopixel  
LEDketten, wird dann das klassische RGB-Schema benutzt. Wird die  
Variable auf 0 gesetzt, findet das Neopixel GRB-Schema Anwendung.

**NEOCNT:** Diese Variable gibt an ab welchem DMX-Kanal auf der Lichterkette  
wieder von 1 begonnen wird. Diese Variable ist per Default auf 510.  
Der Wert muss immer durch 3 teilbar sein, andernfalls wird der nächst  
grössere durch 3 teilbare Wert verwendet.