



HM10 SERIAL PRO

Inhaltsverzeichnis

Replacement Board Übersicht der Kommandos	2
Kommandoliste	2
Prototyp, Serie 1, Serie 2.....	2
Kommando Syntax und Kombinationen.....	3
HM10 Serial Pro – Verbindung aufbauen.....	4
HM10 Serial Pro Console.....	5
HM10 Serial Pro – Funktionsbutton definieren	6
Figure 1 Verbindung aufbauen.....	4
Figure 2 Konsole	5
Figure 3 Buttons für Kommandos	6
Figure 4 Button Konfiguration.....	7
Figure 5 Button konfigurieren	8
Figure 6 Functions-Fenster.....	10

Replacement Board Übersicht der Kommandos

Zur Steuerung des Boards sind Kommandos definiert, diese werden per Bluetooth-Verbindung von der App an das Board gesendet.

Für Android ist eine passende App erhältlich, die die Kommunikation mit dem Board steuert.

Für iOS ist die App in Arbeit. Um trotzdem das Board mit einem iOS-Gerät zu steuern wird die App HM10 Serial Pro verwendet.

Kommandoliste

Werte in <> Klammern müssen angegeben werden.

Werte in {} Klammern können angegeben werden.

Prototyp, Serie 1, Serie 2

Kommando	Verwendung	Hinweis
c:<Kanal#>{<Kanal#>...<Kanal#>}{&}	Kanal Kanalnummer ein/ausschalten	Kanalzählung beginnt bei 0! Kanal 1 = c:0&
con{&}	Kanäle 1-10 einschalten	
coff{&}	Kanäle 1-10 ausschalten	
f:<Kanal#Y>{&}	Kanal Kanalnummer flackern	
b:<Kanal#>:<BlinkAn>:<BlinkAus>{&}	Kanal Kanalnummer blinken mit Frequenz BlinkAn/BlinkAus	
s:<SoundNummer>{&}	Soundfile Soundnummer aus Verzeichnis MP3 abspielen	nur mit optionalen Soundmodul
s:<Verzeichnis><SoundNummer>{&}	Soundfile Soundnummer aus Verzeichnis abspielen	nur mit optionalen Soundmodul
r{&}	Rampe auf/zu	
n{&}	Antrieb an/aus	
ne{&}	Antriebseffekt ein/aus	nur bei optionalen Neopixel-Modul
nc{&}	Kommando ne aus:Antriebsfarbe weiß oder blau	nur bei optionalen Neopixel-Modul
nc{&}	Kommando ne ein: Effekt wechseln	nur bei optionalen Neopixel-Modul
q:<1/2>	Quadgun abfeuern Feuertyp 1 oder 2	Es wird Sounddatei 2 oder 3 aus dem Folder 99 abgespielt.
V:<-/+>{&}	Lautstärke leiser (-) oder lauter (+)	
V:<Value>{&}	Lautstärke auf Value setzten	Werte zw. 1 und 30 erlaubt

Kommando Syntax und Kombinationen

Die grundlegende Syntax der Kommandos ist

Kommando:Parameter1:ParameterN&

Kommandoblock	Bedeutung
Kommando	Kommandobuchstabe(n)
Parameter1..N	Kommandoparameter
&	Kommando Endzeichen

Getrennt werden die einzelnen Kommandoblöcke mittels des Doppelpunktes.

Das & -Zeichen beendet das Kommando, danach kann ein weiterer Kommandoblock eingegeben werden.

Es gibt Kommandos ohne Parameter, da entfällt der Parameterblock.

Mittels des Kommando-Endzeichens ist es möglich, mehrere Kommandos in einer Zeile einzugeben. Das Endzeichen ist bei einem Kommando pro Zeile nicht notwendig.

Beispiel:

Kanal 1 mit Sound 1 aus Folder MP3	c:0&s:1&
Kanal 1 mit Sound 1 aus Folder 1	c:0&s:1:1&

Mittels dieser Kommandoserie wird der Kanal 1 ein- oder ausgeschaltet (je nach aktuellen Kanalstatus) und das Soundfile 1 aus Folder MP3 oder Folder 01 gespielt.

Maximal sind 20 Zeichen pro Zeile erlaubt.

Beispiel einer Kommando-Sequenz

Kommando	Erläuterung
V:15&	Lautstärke auf 15 (halbe Lautstärke) setzen
s:99:4&	File 4 aus Folder 99 spielen
c:0123&s:1:1&	Kanäle 1-4 schalten und Sound 1 aus Folder 1 spielen
r&	Rampe
c:4&s:5:1&	Kanal 5 schalten und Sound 1 aus Folder 5 spielen

HM10 Serial Pro – Verbindung aufbauen

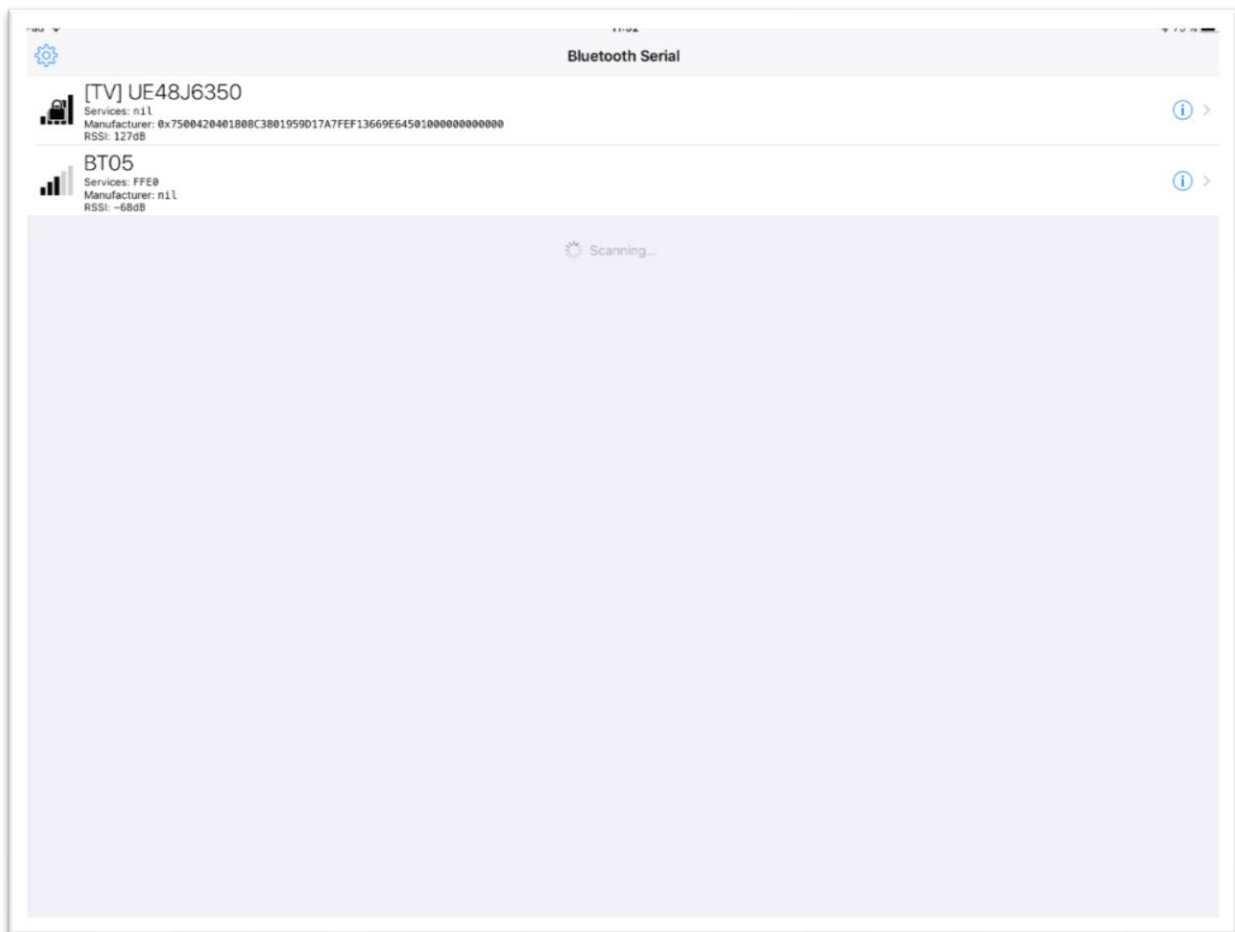


Figure 1 Verbindung aufbauen

Am iPhone/iPad die Bluetooth-Funktion aktivieren.

Nach dem Start der App HM10Serial Pro und eingeschalteten Board wird das Bluetooth-Modul angezeigt. Meist mit dem Namen BT05 oder CC41-A

Durch antippen des Modulnamens wird die Verbindung hergestellt und die Konsole der App angezeigt.

HM10 Serial Pro Console

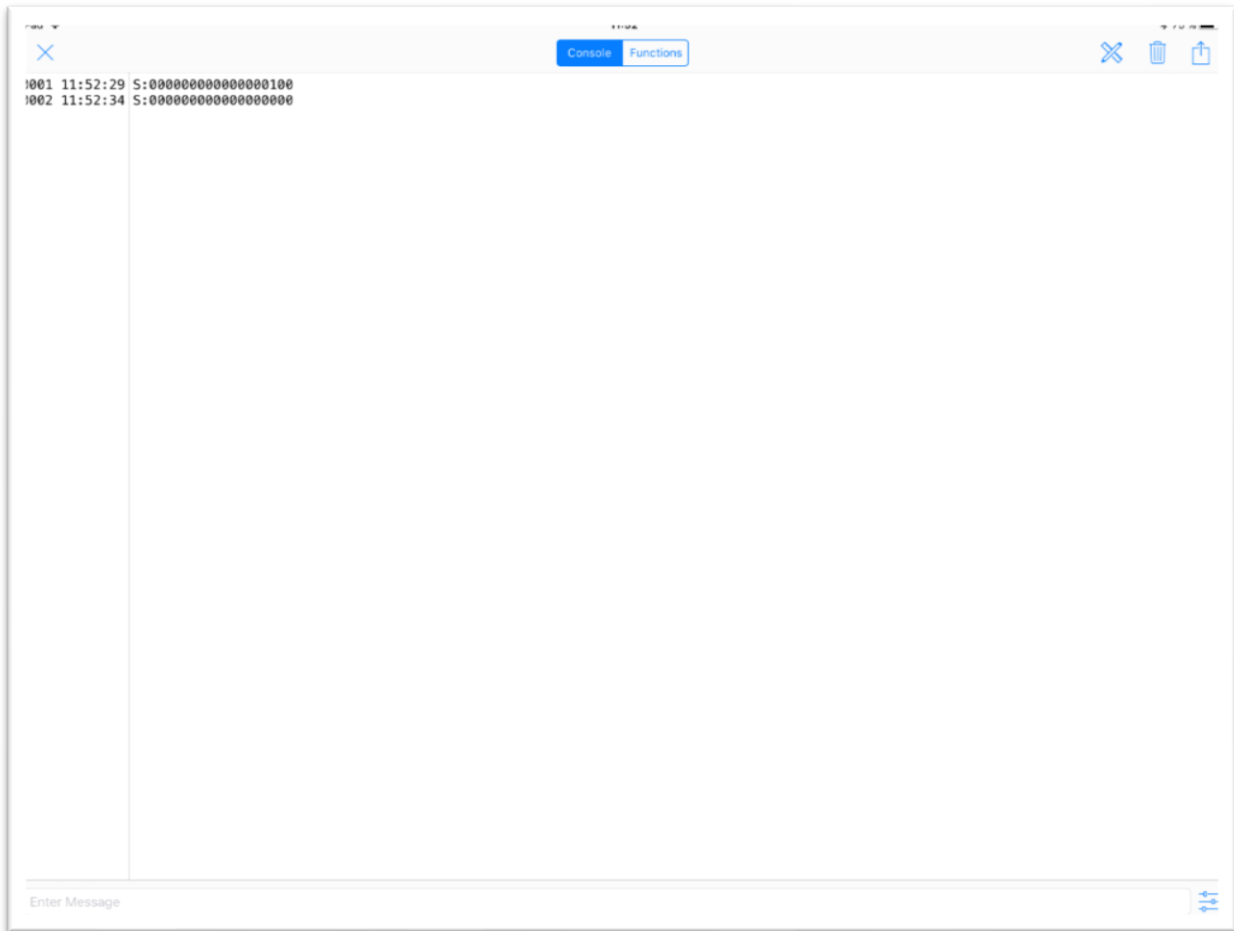





Figure 2 Konsole

Die Konsole der App zeigt alle vom Board gesendeten Informationen an – die Statusinformation.

Auch können entsprechenden Kommandos an das Board gesendet werden.

Der  Button trennt die Bluetooth-Verbindung

Der  Button ermöglicht die Konfiguration und das Hinzufügen von Buttons

Der  Button löscht die Konsolenausgabe

Der  Button ermöglicht den Export der Konsolenausgabe in ein Textfile.

HM10 Serial Pro – Funktionsbutton definieren

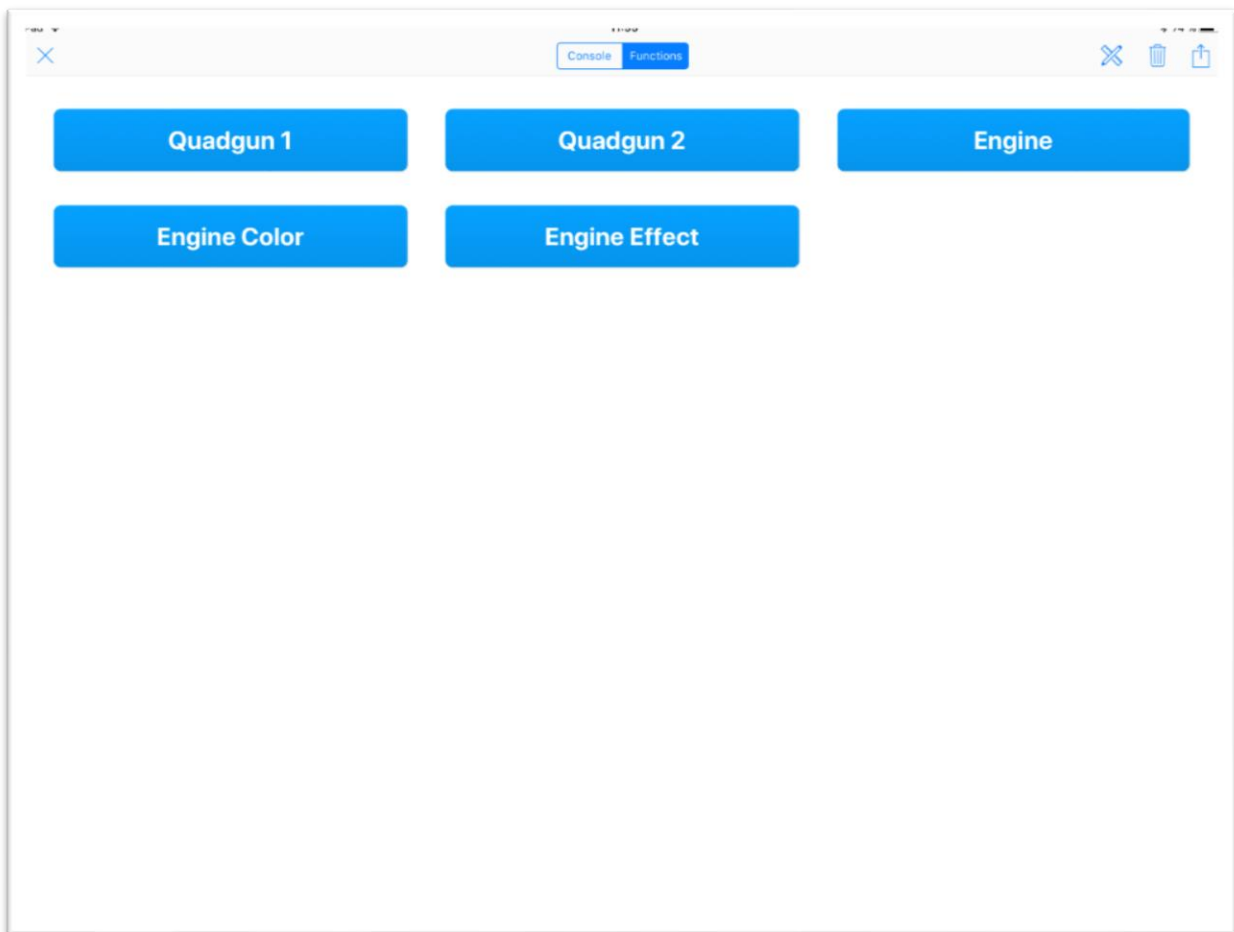


Figure 3 Buttons für Kommandos

Zum schnelleren Senden von Kommandos kann man sich passende Buttons definieren. Diese senden dann die entsprechend konfigurierte Kommandosequenz an das Board.

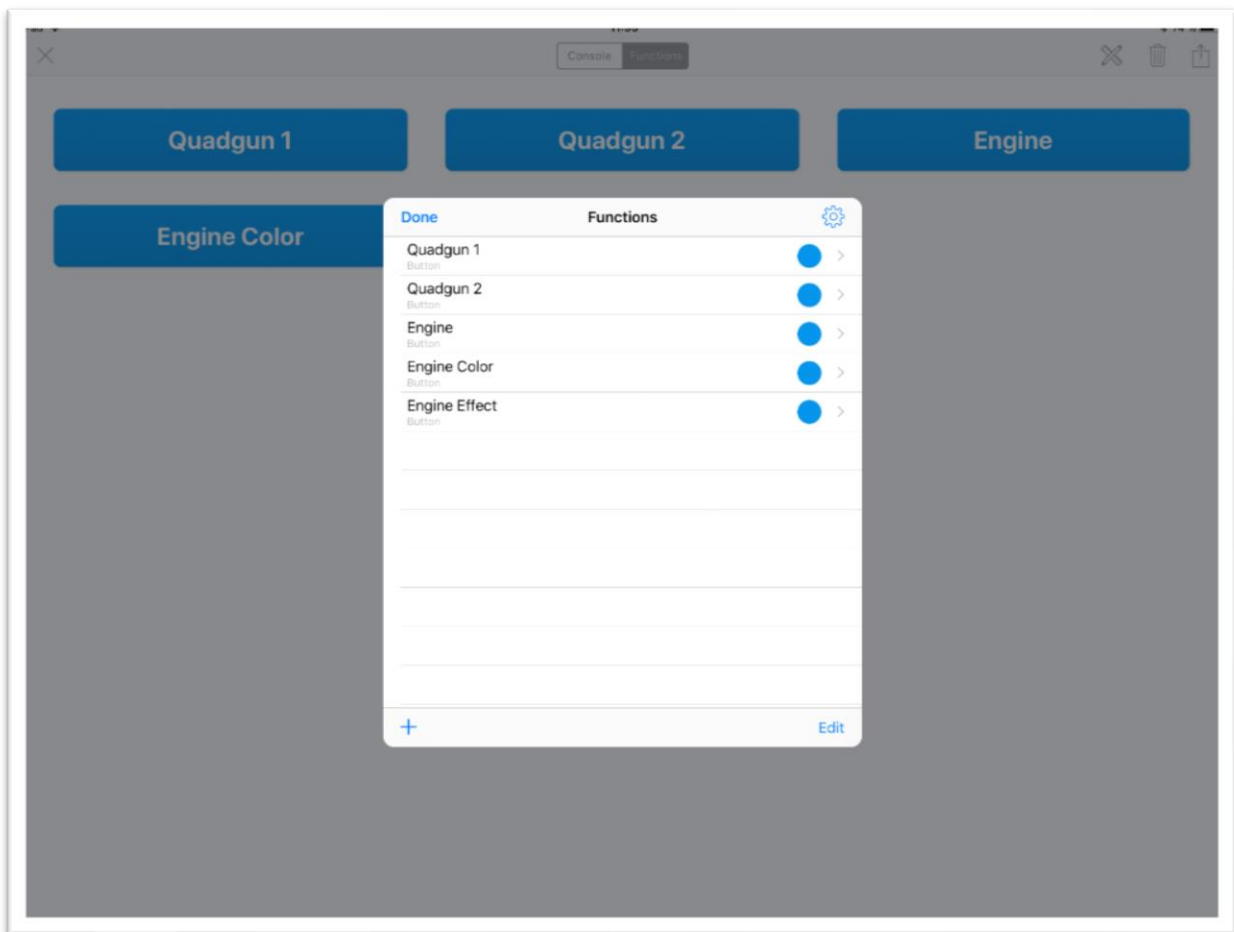






Figure 4 Button Konfiguration

Über den Button Functions (A) gelangt man in das Funktions-Config-Fenster.

Button  fügt neue Buttons hinzu.

Button  ermöglicht das Löschen von Buttons

Button  ermöglicht das Ändern eines bestehenden Buttons

Button  für zur Anzeige Konfiguration

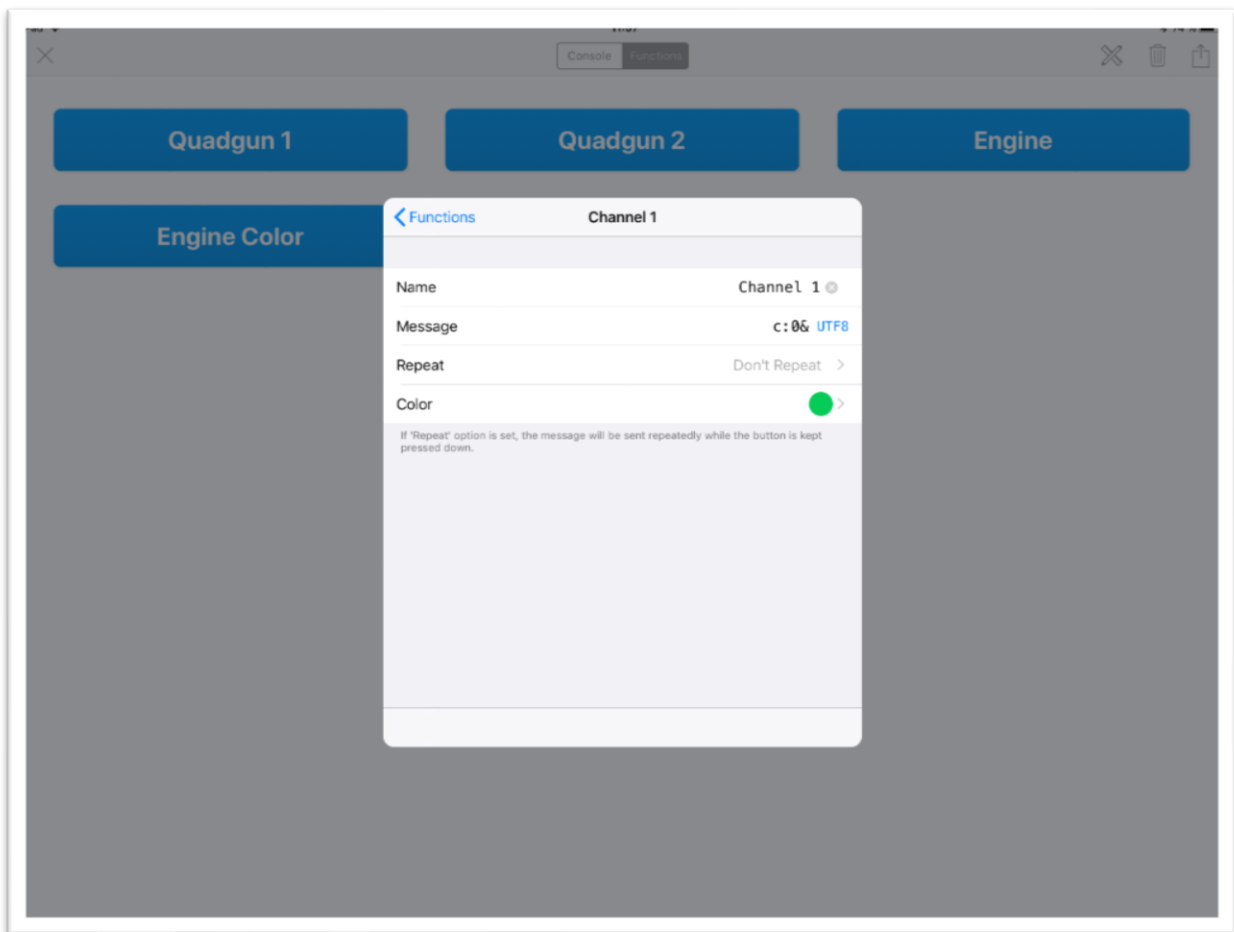



Figure 5 Button konfigurieren

Die Buttonkonfiguration ist für neue und bestehende Buttons gleich.
Es können die folgenden Werte angepasst werden:

Name	Button Name	
Message	Kommando(s)	Eingabeformat von HEX auf UTF-8 ändern
Repeat	Don't Repeat	
Color	Button Farbe	

Über den  Button kommt man zur Auswahl des Eingabeformats:

UTF8
Hexadecimal
Decimal
Octal
Binary

Das UTF8-Format auswählen, um das Kommando als Text eingeben zu können.

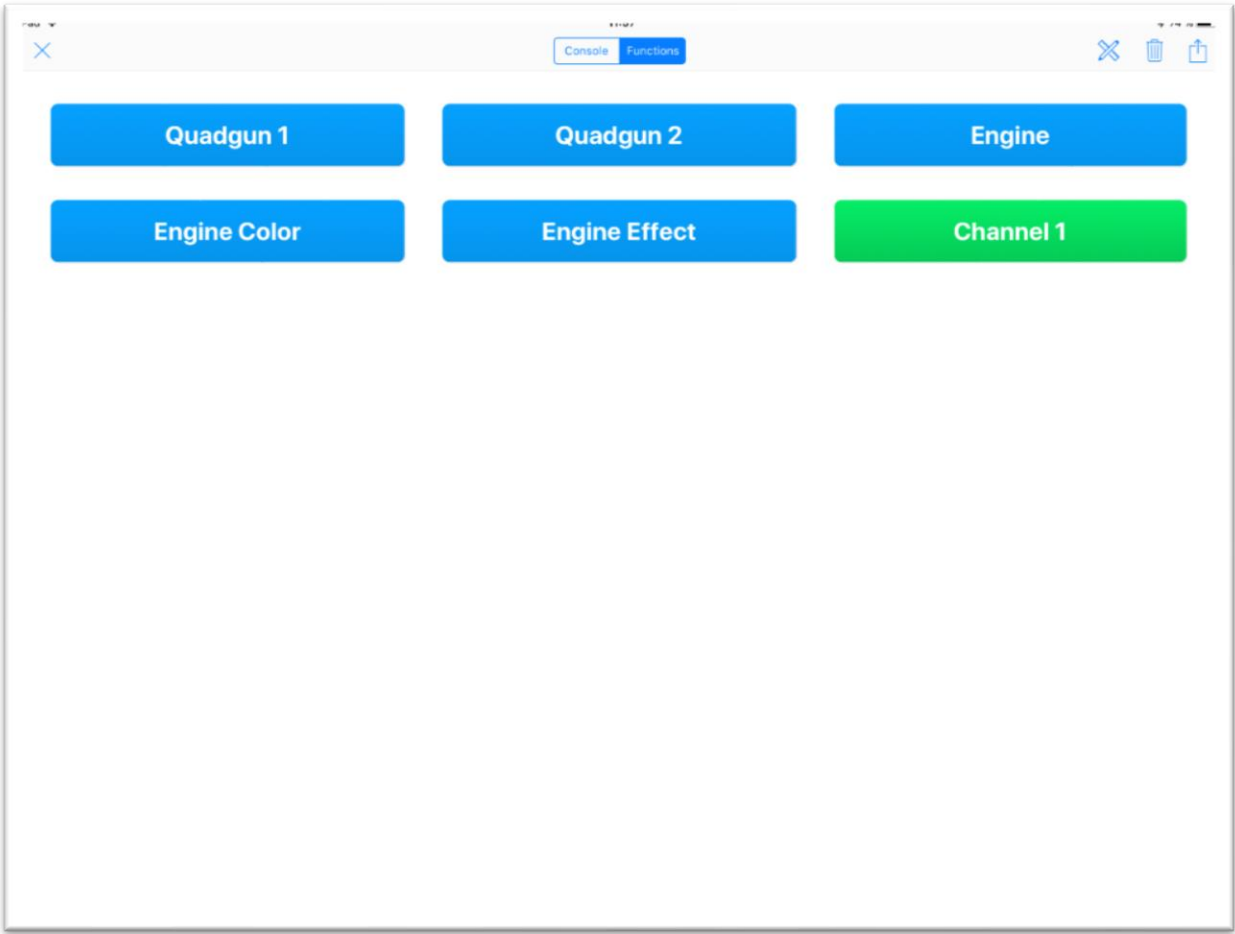


Figure 6 Functions-Fenster