

Bedienungsanleitung Wortuhr

Vorwort:

Die Uhr wird über ein 5V Steckernetzteil mit Strom versorgt.

Sie wird mit dem W-Lan des Hauses verbunden.

Hierüber holt sie sich die Internet-Zeit (genau) und vergleicht, bzw. korrigiert die eingebaute Uhr.

Diese eingebaute Uhr hat eine Ganggenauigkeit von < 2 sec Pro Jahr!

Sie verfügt über **kein** Soundmodul!

Über das W-Lan kann man die Uhr vielfältig programmieren, die Anzeigen ändern, in Farbe und Farbwechsel, in der Helligkeit usw.

Man kann Geburtstage mit Erinnerungsfunktion eintragen, ebenso wie Mitteilungen etc.

Bei aufkommender Langeweile bietet die Uhr auch eine Reihe von Spielen, die man mit dem Handy spielen kann.

Als Spiele stehen SNAKE Tetris Bricks und 4gewinnt zur Verfügung

Man kann die Uhr auch als Uhr betrachten.

Die Grundeinstellungen PKT 3 bis PKT 5 vornehmen und genießen!

Hier die notwendigen Grundeinstellungen

PKT 1.

Die Wortuhr mit Netzteil an das Stromnetz anschließen.

Die Uhr startet mit einem Farbenmeer und versucht sich mit einem WLAN zu verbinden.

Da keine WLAN-SID gespeichert ist, wird ein eigener WLAN Access Point (AP) erstellt.

Über das eigene W-Lan ermittelt die Uhr die Echtzeit (3), und Wetterwerte des eingestellten Ortes (3)

PKT 2.

Mit dem Handy dieses WLAN mit Namen WORTUHR in den WLAN-Einstellungen suchen und sich damit verbinden (Key=12345678).

Dadurch sollte direkt das Einstellungsfenster geöffnet werden.

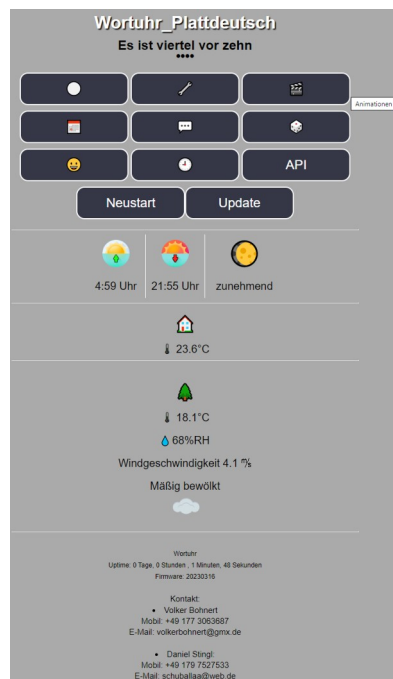


Bild 001

PKT 3.

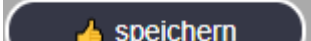
Erste Konfiguration

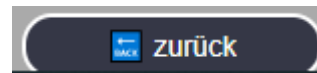
Als erstes müssen Systemname, Zeitserver, OpenWeather API Key und Standort eingegeben werden.

Dazu über den  in Einstellungen wechseln und nach unten scrollen:

Zeitserver:	<input type="text" value="ptbtime1.ptb.de"/>	Der Zeitserver sollte ausgewählt werden
Systemname:	<input type="text" value="Wortuhr"/>	den Systemnamen kann man ändern
W-Lan Name:	<input type="text" value="Home"/>	Der Name des W-Lan Netzes muss angegeben werden,
W-Lan Passwort:	<input type="password" value="....."/>	ebenso das Passwort des Netzes

Bild 002a

Ganz unten auf  gehen und auf



4.

In dem Bild 001 auf Neustart und bei der Abfrage mit JA bestätigen!

Dadurch startet die Uhr neu (mit Farbenmeer) und blinkt

Beispielhaft siehe den Link <https://photos.app.goo.gl/JJwLnunKQ3CELFCaA>

Erklärung zu dem Video:

die Uhr blinkt Weiß und Blau, Bedeutung sie sucht die Verbindung zu dem „Hausnetz“

sie blinkt Grün und verharrt kurz in Grün, Klasse!! Sie hat sich mit dem Hausnetz verbunden!!

Jetzt bei dem Durchlauf auf die IP-Adresse achten!!

sollte das nicht geklappt haben, die Anzeige wird **ROT**, ab Pkt 3 neu starten, LEIDER

Ansonsten geht es weiter mit den weiteren möglichen Einstellungen

Wortuhr_Plattddeutsch Einstellungen

Anzeige ein aus
Temperatur Mondphase Wetter Datum :

Ankündigung -
Sonnenaufgang:
Sonnenuntergang:

autom. Helligkeit:

Helligkeit: 30 %

Farben: Weiss

Minuten LED Farbe: Weiss

Farbenwechsel: tgl. stdl. 5 Min. aus

Minuten Farbenwechsel: wie Hauptfarbe
 tgl. stdl. 5 Min. aus

Hintergrundfarbe: aus Zeit immer 

Übergänge: Farbenmeer

Nachts aus ab: 00:00 h

Tags an ab: 00:00 h

Zeige "es ist":

Setze Datum/Zeit: tt.mm.jjjj --:--

Zeitserver: ptbtime1.ptb.de

Systemname: Wortuhr_Plattddeutsch

W-Lan Name: Home

W-Lan Passwort:

OpenWeather
ApiKey: c3df96bf921324106e026baf5ecb6c81
Location: Lilienthal
Höhe Standort: 5 m
Latitude: 53,16
Longitude: 8,93

Reset Highscores:

LittleFS

zurück

speichern

Kann man anstellen, oder auch nicht,
Empfehlung AUS

Es kann der Sonnenaufgang und Untergang kurz
angezeigt werden.

Die „Grundhelligkeit“ kann definiert werden.
Abhängig von der Beleuchtung wird die Uhr sich in
der Helligkeit anpassen
Die Farbe der Anzeig

und die Farbe der Minuten
der Farbwechsel
und die Geschwindigkeit des Farbwechsels

die Hintergrundfarbe der Anzeige

die Übergänge bei Minutenwechsel

Man kann die Uhr abschalten, falls zu hell, und
morgens wieder anschalten.

Die Funktion bitte so belassen!

Man könnte die Uhr auch per Hand stellen

aber es ist genauer, wenn man den Zeitserver
auswählt
der Name der Uhr ist veränderlich

der Name des Netzes muss (siehe 3) angegeben
werden, ebenso das Passwort!

Die Wetterdaten können nach **PKT 5** eintragen

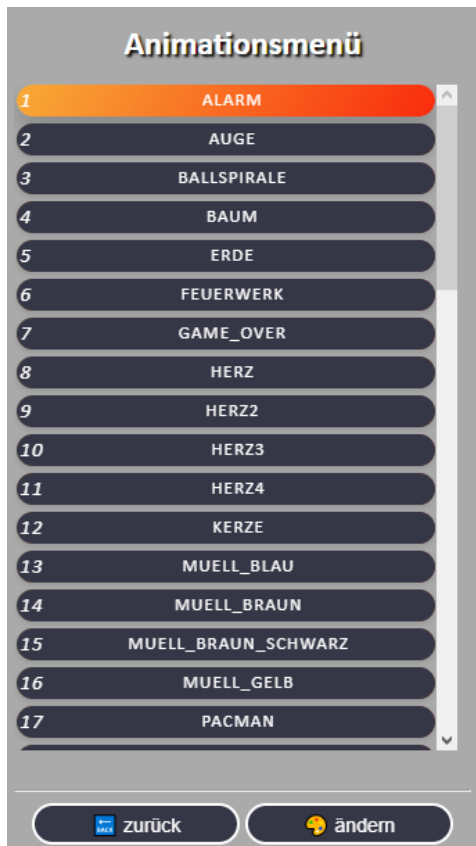
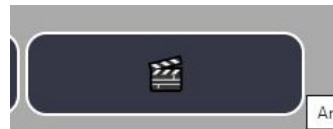
Hier verbewrgen sich die Elemente, die die Uhr noch
so kann, **an dieser Stelle bitte nichts ändern**

Will man die Änderungen behalten, auf **speichern**
drücken, dann auf zurück, oder sofort auf zurück

PKT 5

über den Link <https://openweathermap.org/api> kann der Schlüssel generiert werden. Die anderen
Angaben erhält man aus GoogleMaps (Ort wählen und auf rechte Maustaste drücken)

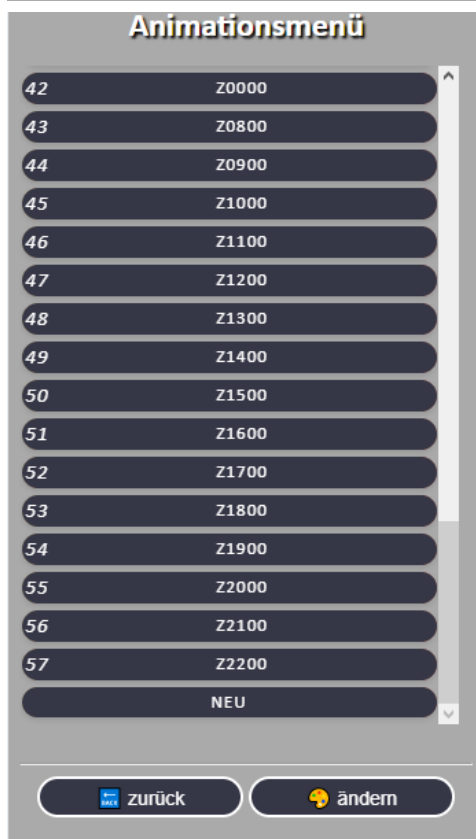
Animationen



Hier können alle Animationen angezeigt und gewählt werden, die im Dateisystem der Wortuhr abgelegt sind. Die ALARM Animation wird beim Alarm oder Timer angezeigt.

Alle Animationen können zu bestimmten Events vor und nach dem Eventtext angezeigt werden.

SUNRISE und SUNSET sind die Sonnenauf- und untergangsanimationen.



Alle ZXXXX Animationen sind sog. Zeitanimationen die immer zur best. Stunde und Minute am Tag angezeigt wird. Z0000 ist z.B. eine Animation um Mitternacht (Gespenst)

Eine neue Animation kann hier angelegt werden.

Hier geht es zum Animationseditor.

Animationseditor

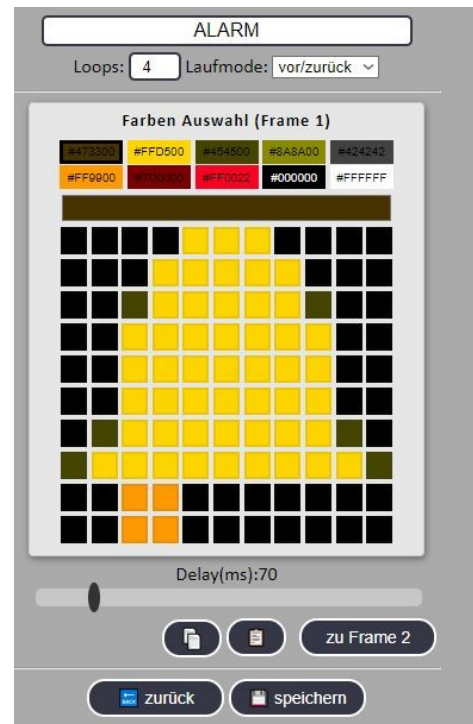
Animationen sind eine Aneinanderreihung von bis zu 25 Bildern (Frames). Die Anzeigedauer kann pro Bild von 10ms-500ms eingestellt werden. Die Animation fängt entweder immer wieder von vorne an, oder läuft am Ende wieder zurück. Außerdem ist es möglich die Frames einfach zufällig anzuzeigen. Die Animation können bis zu 20 Mal (Loops) pro Aufruf durchlaufen werden.

Hier sollte als erstes ein Name vergeben werden.
(bitte hier Sonderzeichen vermeiden, eine Leerstelle wird durch _ ersetzt). Es gibt eine Palette mit 10 Farben, die aber alle beliebig eingestellt werden können. Die ausgewählte Farbe zeigt ein schwarzer Rahmen. Außerdem nimmt der breite Balken die jeweils angewählte Farbe an. Über diesen Balken wird die aktuelle Farbe auch verändert. Zusätzlich zeigen die Minuten-LED der Wortuhr die aktuelle Zeichenfarbe an. Der Zeichenbereich ist die LED-Matrix der Wortuhr. Wird ein Pixel (ein Buchstabe der Uhr) angeklickt, wird dieses in der aktuellen Zeichenfarbe leuchten. Ein doppelklick auf ein Feld übernimmt die Farbe des Pixels zur aktuellen Farbe. Damit kann leicht eine Pixelfarbe kopiert werden. **(Geht nicht auf dem Handy!)**

Auf der Wortuhr werden immer gleichzeitig die jeweiligen Buchstaben leuchten. Das ist wichtig, da die Farben auf der Seite teilweise anders aussehen wie auf der Uhr. Mit dem Delay Schieber unten wird die Zeit bestimmt, wie lange der jeweilige Frame zu sehen ist. Achtung: eine 0ms Zeit kennzeichnet immer das Ende einer Animation. Alle anderen Frames dahinter werden nicht gespeichert!

Mit dem Button zu FrameX kommt Ihr immer zum nächste bzw. vorherigen Frame. (Es sind max. 25 Frames möglich). Der Copy-Button kopiert einen Frame in die Zwischenablage. Mit dem Paste-Button kann der kopierte Frame dann an beliebiger Stelle wieder eingefügt werden. Beim Erstaufruf ist immer der Erste Frame in der Zwischenablage. Oben links bei Loops wird eingestellt, wie oft ein Durchlauf bei einem Event wiederholt wird.

Der Laufmode oben rechts legt fest, was am Ende (Ende ist der erste Frame mit 0ms Delay oder Frame 25) gemacht wird. Von vorne beginnen, oder das ganze Rückwärts. Bei "zufällig" werden alle Frames die ein Delay > 0ms haben zufällig angezeigt. Hier zählen 20 Frames als 1 Durchlauf. Über den speichern Button wird das Ganze nun abgespeichert.



Events

Text:

Datum:

Textfarbe: Gelb ▼

AudioFile:

Animation davor: ▼

Animation danach: ▼

Intervall: Minuten

Text:

Datum:

Textfarbe: Rot ▼

AudioFile:

Animation davor: ▼

Animation danach: ▼

Intervall: Minuten

Text:

Datum:

Textfarbe: Rot ▼

AudioFile:

Animation davor: ▼

Animation danach: ▼

Intervall: Minuten

Text:

Datum:

Textfarbe: Rot ▼

AudioFile:

Animation davor: ▼

Animation danach: ▼

Intervall: Minuten

Text:

Datum:

Textfarbe: Grün ▼

AudioFile:

Animation davor: ▼

Animation danach: ▼

Intervall: Minuten

Events



Hier können sog. Events angelegt werden. Ein Event ist ein Ereignis, welches auf einen best. Tag im Jahr fällt. z.B. Geburtstage, Weihnachten, u.s.w.

Eventparameter sind:

Text: Hier wird der Text eingegeben, der beim Auslösen des Events auf der Uhr angezeigt wird. YY im Text wird durch das Alter ersetzt. Siehe hier den letzten Event.

Datum: Hier das Datum des Events eingeben. In der Regel das Geburtsdatum. An Weihnachten spielt das Jahr keine Rolle.

Textfarbe: Die Farbe mit der der Text auf der Uhr angezeigt wird.

AudioFile können angewählt werden, werden aber ignoriert, da kein soundmodul verbaut wurde.

Animation davor: Hier kann aus allen verfügbaren Animationen die ausgewählt werden, die vor dem Eventtext angezeigt wird.

Animation danach: Hier die Animationen auswählen, die nach dem Text angezeigt wird.

Man kann Events löschen, ein neues Event kreieren, zuckgehen ohne Änderung, und wie immer nach einer Änderungen

Speichern