

---

## Inhaltsverzeichnis

## MeshCom/MeshCom-Firmware

[zurück zu Kategorie:MeshCom](#)

### MeshCom Firmware (beta v1.50)

Die aktuelle Version (Jan 2022) kann hier als "bin" Datei für den jeweiligen Board-Typ herunter geladen werden. Die Firmware basiert auf der Meshtastic Version 1.2.50 und wurde für das MeshCom Projekt modifiziert.

**Achtung!**

*Seien Sie sehr vorsichtig, damit Sie die richtige Firmware für Ihr Board zu installieren.*

*Insbesondere das beliebte 'T-BEAM'-Radio von TTGO heißt nicht 'TTGO-Lora' (das ist ein anderes Board).*

*Installieren Sie eine 'TTGO-Lora'-Build also nicht auf einem TBEAM, er funktioniert dann nicht richtig.*

*z.B. nimmt man für LILYGO TTGO das BIN-File `tbeam_meshcom_1.2.50_v1.50.bin`*

#### MeshCom Firmware 1.2.50:

[Firmware für TTGO TBeam \(langes Board\)](#)

[Firmware für TLora \(kleines Board\)](#)

[Firmware für Heltec](#)

[Firmware für TTGO TBeam mit 1.3" OLED Display](#)

[Firmware für den TTGO TBeam0.7](#)

[Firmware für TTGO TBeam - Channel Medium Fast](#)

[Firmware für TLora - Channel Medium Fast](#)

### Modifikation der MeshCom Firmware (beta v1.50)

#### Meshtastic Source-Code angepasst für MeshCom Projekt:

- Bluetooth PIN wurde fix auf "000000" gesetzt, erleichtert Verbindung mit dem Smartphone
- HOP\_Limit für Nachrichten wurde auf 5 erhöht, damit Nachrichten im Mesh-Netzwerk 5 mal von anderen Nodes weitergesendet werden.
- MeshCom logo und ÖVSV link
- Beide sleep modi (light sleep, deep sleep) sind deaktiviert
- Wifi Refresh für Gateway reduziert auf 5sec

- 
- fixe Voreinstellung von:
    - PSK Encryption NONE,
    - Channel: Very Long Range Very Slow (BW125kHz)
    - Region: EU433
  - Reconnect to MeshCom server after reboot

**Zum Source-Code** mit [Dokumentation der Änderungen auf Github](#) geht es hier.

**ToDo für die nächste Firmware Version:**

- ShortName = Suffix ( MZC) oder CALL (OE3MZC/p)
- Wiederholungstimer für NODEINFO, POSITIONSINFO auf > 15 Minuten setzen
- MESHINFO zu einem MQTT-Paket formen

**Nice to have:**

- PTT auf GPIO-Pin legen