

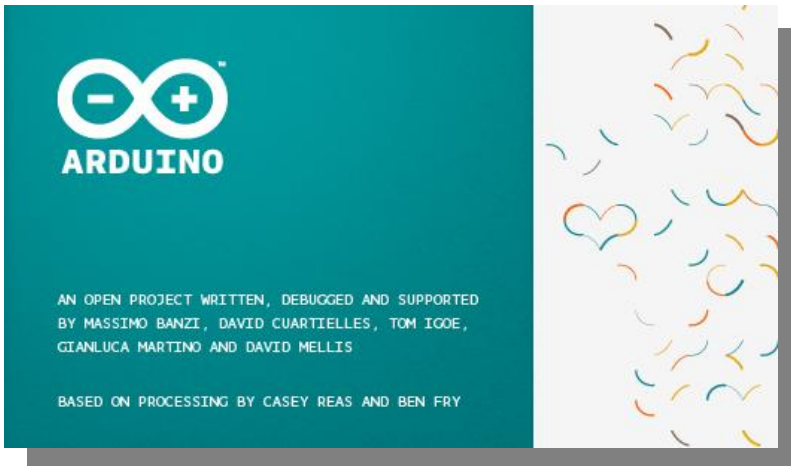
Bedienung Entwicklungsumgebung

Bedienung der Entwicklungsumgebung

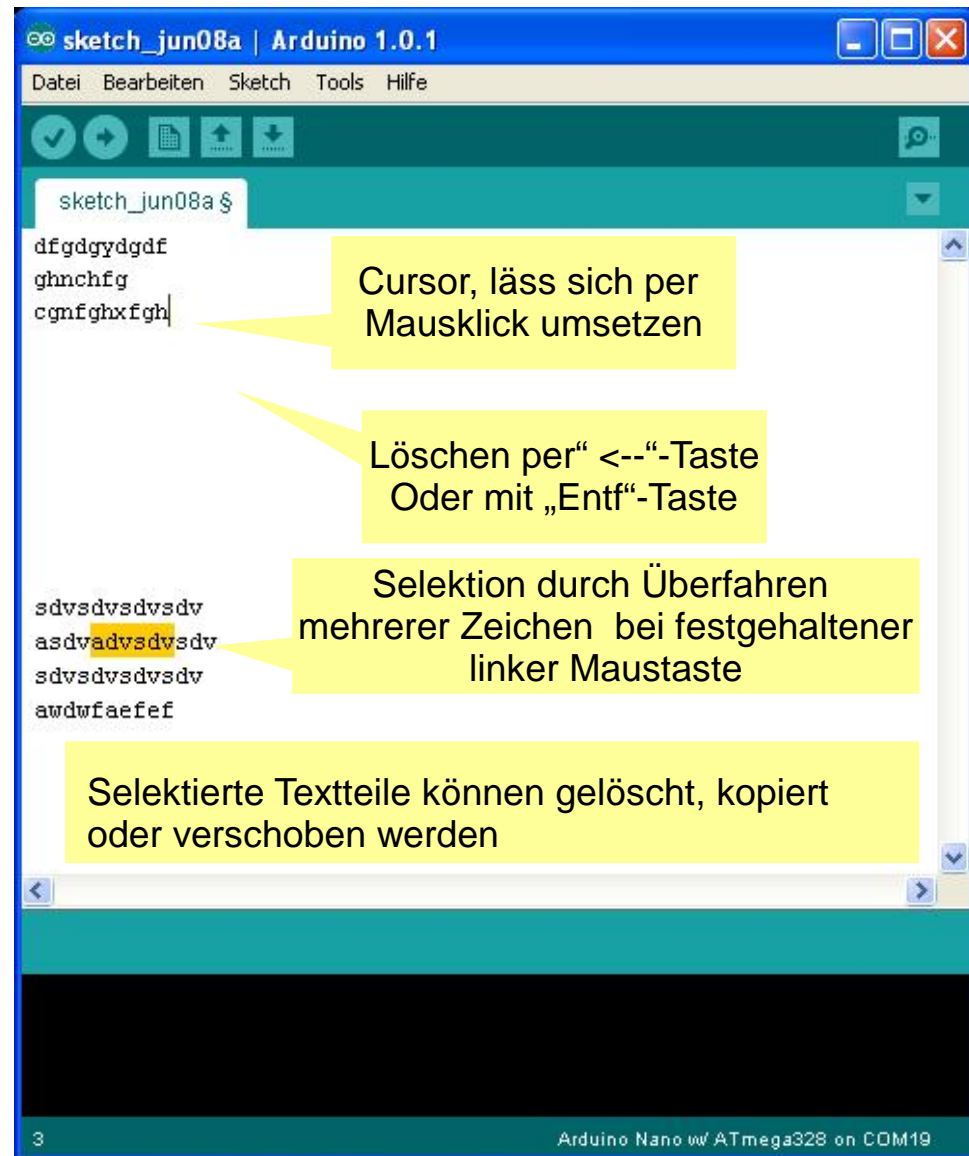
- ★ Programmtext erstellen (Editieren)
- ★ Programtext speichern / laden
- ★ Boardauswahl und Auswahl des COM-Ports
- ★ Integrierte Hilfe-Funktion
- ★ Übersetzung und Download

Bedienung Entwicklungsumgebung

- Es erscheint die Entwicklungsumgebung



- Die aktuelle Version ist V1.0.4
- Die aktuelle Version lässt sich unter www.arduino.cc überprüfen
- Das Programm funktioniert wie ein einfaches Textverarbeitungsprogramm..
- Man kann per Tastatur Text in das weiße Fenster schreiben und den auch verändern.



Bedienung Entwicklungsumgebung

The image shows the Arduino IDE interface with the File menu open. The menu items are: Neu (Strg+N), Öffnen... (Strg+O), Sketchbook, Beispiele, Schließen (Strg+W), Speichern (Strg+S), Speichern unter... (Strg+Umschalt+S), Upload (Strg+U), Upload mit Programmer (Strg+Umschalt+U), Papierformat (Strg+Umschalt+P), Drucken (Strg+P), Einstellungen (Strg+Comma), and Quit (Strg+Q). The Sketchbook folder is highlighted with a red box, and the Speichern and Speichern unter... options are also highlighted with red boxes. A red arrow points from the Sketchbook folder to the DemoBlink1 folder in the right-hand pane. A yellow callout points to the Sketchbook folder with the text "Hier kann man Programme abspeichern". Another yellow callout points to the DemoBlink1 folder with the text "Hier kann man eigene Programme laden". A third yellow callout points to the DemoBlink1 folder with the text "Hier kann man Beispiel-Programme laden".

Hier kann man Programme abspeichern

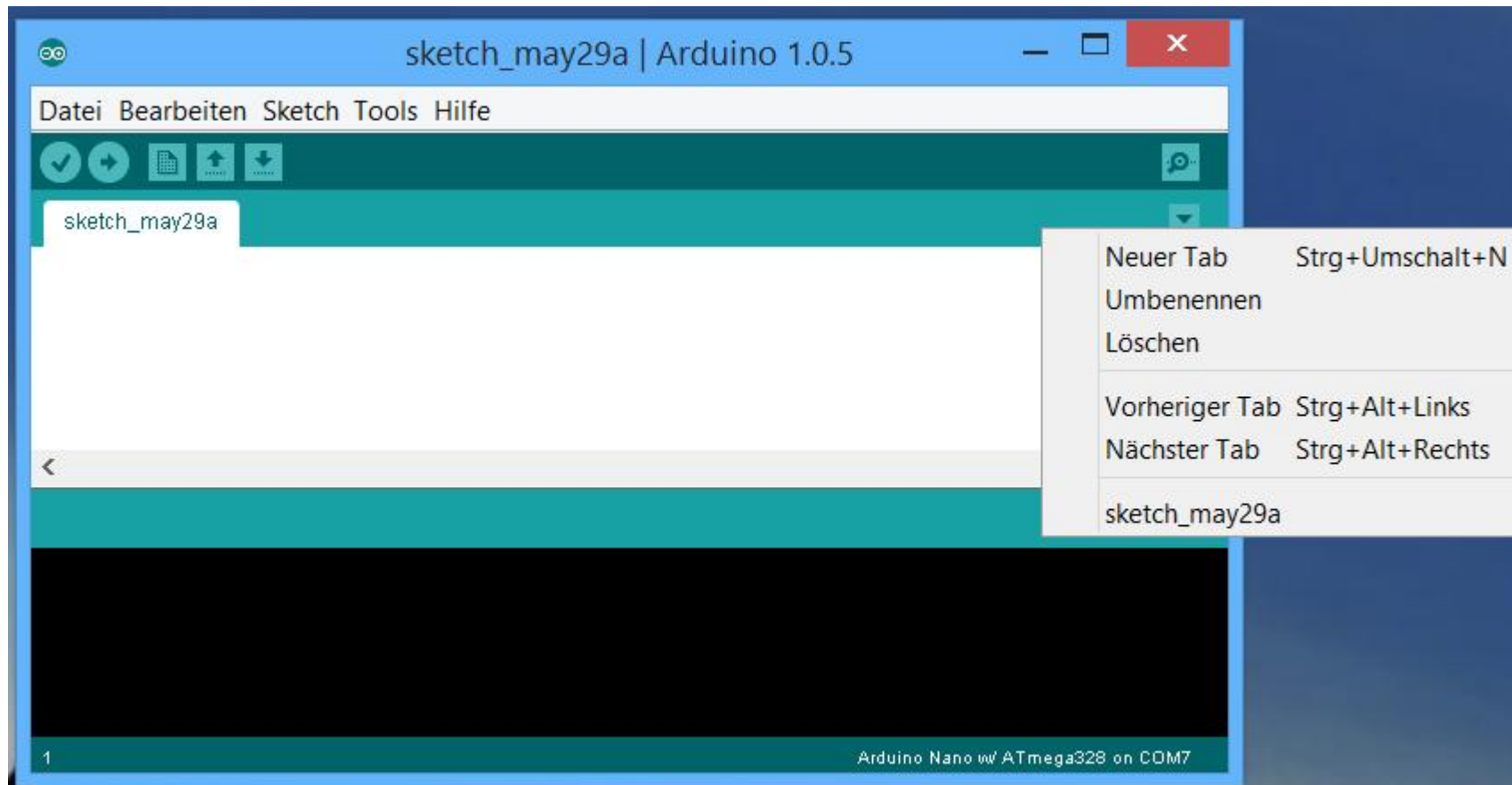
Hier kann man eigene Programme laden


Hier kann man Beispiel-Programme laden

- Laden und Speichern von Programm-Dateien

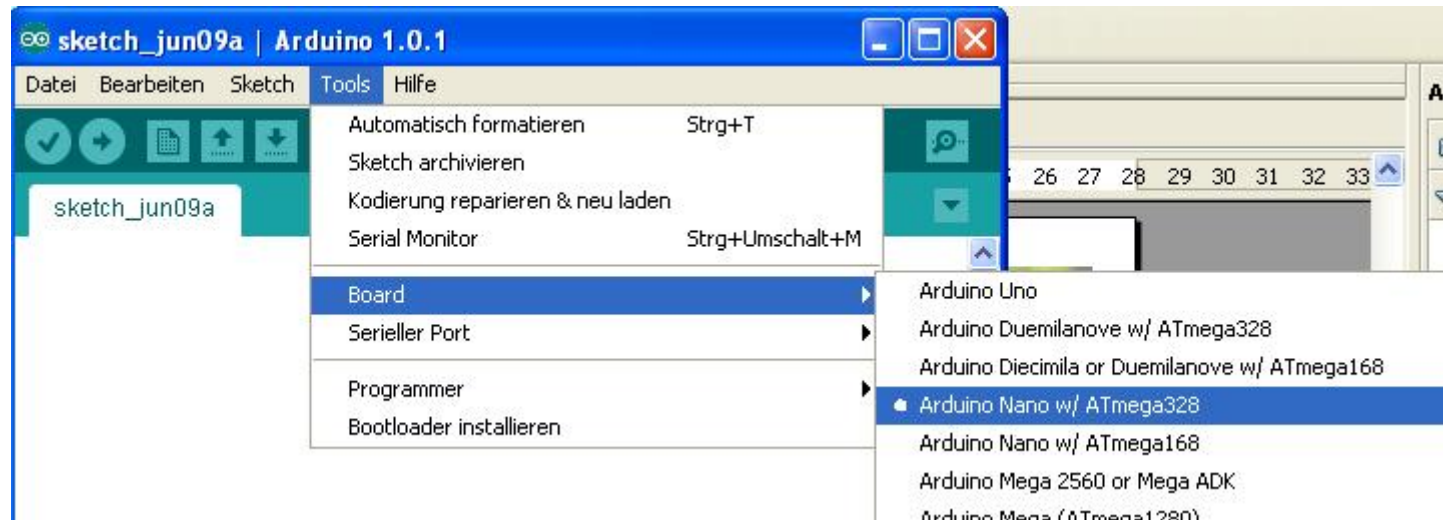
Bedienung Entwicklungsumgebung

C-Funktionen / Unterprogramme



Mit der Taste **Tab**  lassen sich Funktionen (Unterprogramme) in eigenen Editor-Fenstern erstellen und bearbeiten. Die Funktionen können im Sketch (Hauptprogramm) aufgerufen werden.

Bedienung Entwicklungsumgebung

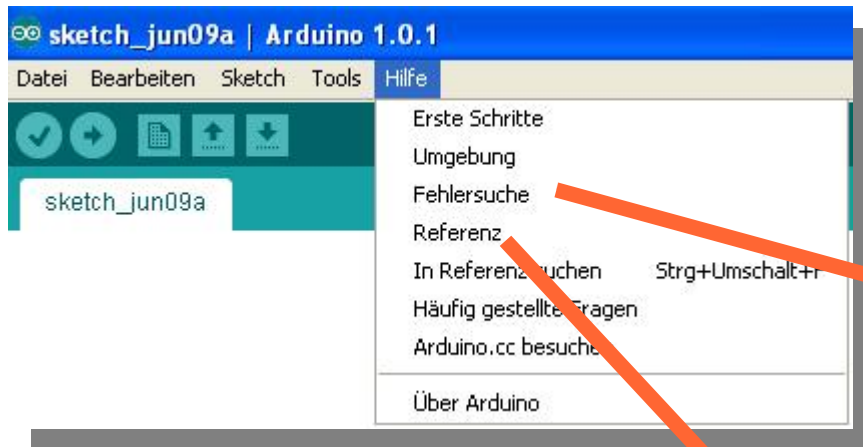


Auswahl des angeschlossenen Boards



Auswahl der virtuellen COM-Schnittstelle zum Board

Bedienung Entwicklungsumgebung



[Buy](#) [Download](#) [Getting Started](#) [Learning](#) [Reference](#) [Hardware](#) [FAQ](#)

Arduino Development Environment

The Arduino development environment contains a text editor for writing code, a message area, a text console, a toolbar with buttons for common functions, and a series of menus. It connects to the Arduino hardware to upload programs and communicate with them.

- Hier findet man die Online-Referenz mit der Beschreibung der Sprachelemente
- Auch eine Beschreibung der Entwicklungsumgebung lässt sich aufrufen



[Buy](#) [Download](#) [Getting Started](#) [Learning](#) [Reference](#) [Hardware](#) [FAQ](#)

[Reference](#) [Language](#) [Libraries](#) [Comparison](#) [Changes](#)

Language Reference

Arduino programs can be divided in three main parts: *structure*, *values* (variables and constants), and *functions*.

Structure

- `setup()`
- `loop()`

Control Structures

• `if`

Variables

Constants

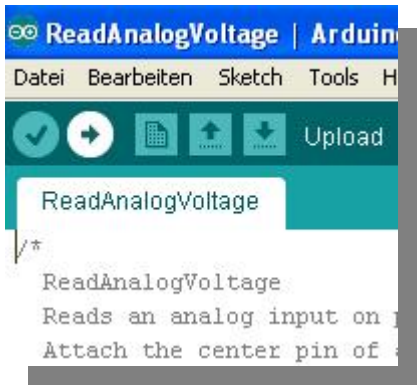
- `HIGH` | `LOW`
- `INPUT` | `OUTPUT` | `INPUT_PULLUP`

Functions

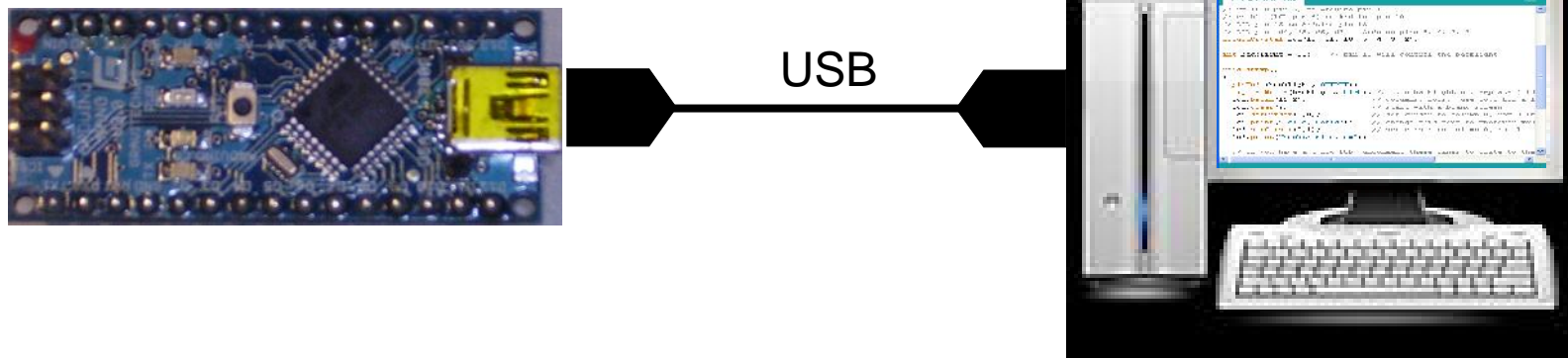
Digital I/O

- `pinMode()`
- `digitalWrite()`
- `digitalRead()`

Bedienung Entwicklungsumgebung



- Wenn ein Programm geladen ist, kann durch das Symbol „Pfeil rechts“ der Übersetzungs- und Download-Vorgang gestartet werden.



- Jetzt kann das Demoprogramm BLINK laden und compilieren/Uploaden. Das Arduino-Board wird über die USB-Schnittstelle über Strom versorgt. Das Programm blinkt nach Upload mit einer LED auf dem Board.

Ende

