

Entorno de programación

Necesitarás el **entorno de desarrollo Arduino IDE** (IDE, Integrated development environment) (aquí <https://www.arduino.cc/en/Main/Software> para descargarlo)

OJO, existe **la versión online** del editor <https://create.arduino.cc/editor>.

Es una buena solución si trabajas en varios equipos y quieres que tus proyectos estén disponibles en cualquier equipo.

ATENCIÓN para usar la versión online, tienes que instalar en tu ordenador el software **AGENT**

<https://create.arduino.cc/getting-started/plugin/welcome>

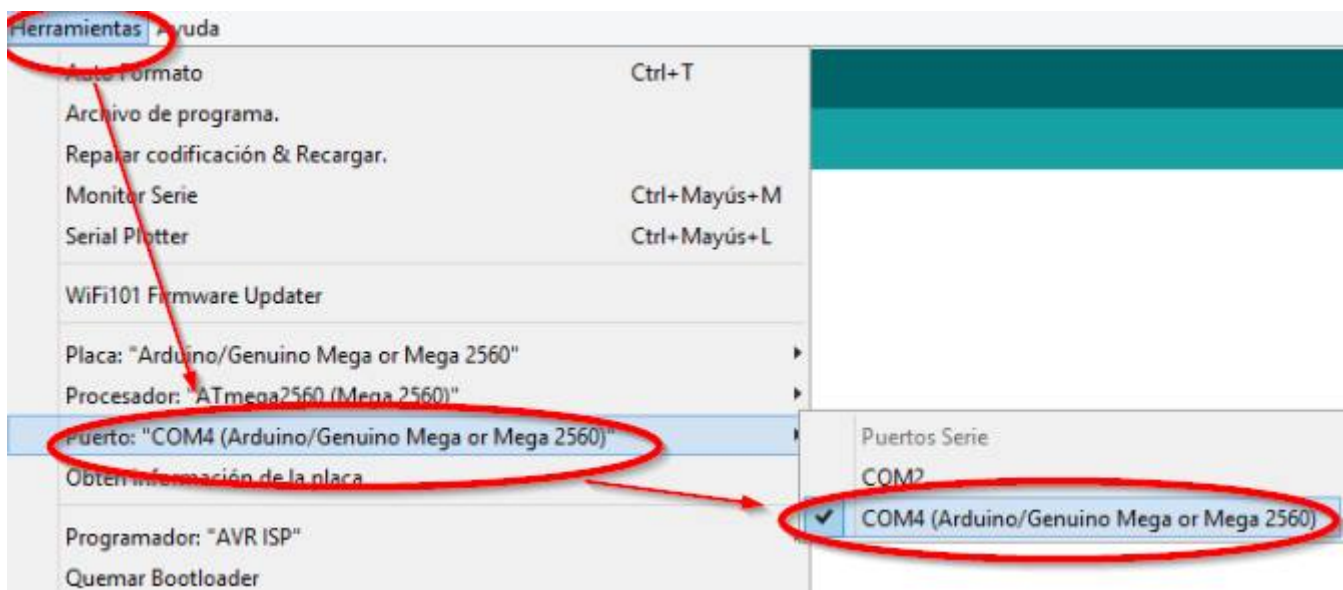
En Linux puede salir este mensaje "can't open device "/dev/ttyUSB0": Permission denied" donde 0 puede ser otro número, la solución [aquí](#)

Está constituido por un **editor de texto** para escribir el código, un **área de mensajes**, una barra de herramientas con botones para las funciones comunes, y una serie de menús.

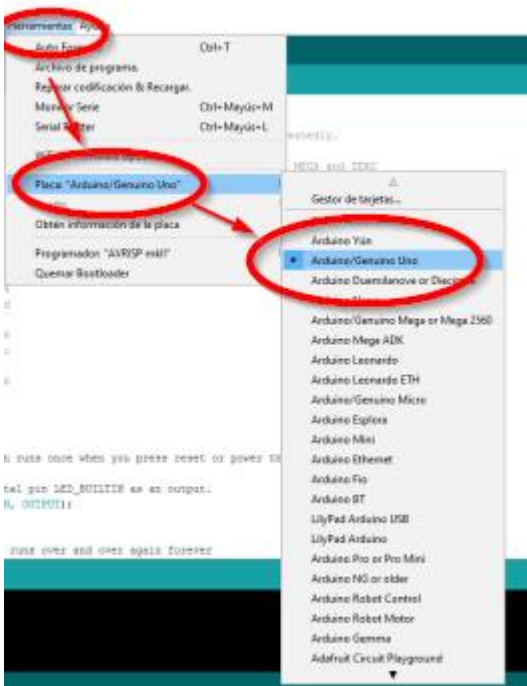
Arduino utiliza para escribir el código fuente o programa de aplicación lo que denomina "sketch" (programa). Estos programas son escritos en el editor de texto. Existe la posibilidad de cortar/pegar y buscar/remplazar texto.



Permite la conexión, por USB, con el hardware de Arduino para cargar los programas y comunicarse con ellos.



Y permite varias placas, tenemos que elegir la nuestra, en el KIT de CATEDU es Arduino UNO pero si tienes otro modelo este curso seguro que puede ser válido:



En el área de mensajes se muestra información mientras se cargan los programas y también muestra errores.

Lo importante es cuando pinchemos en la flecha de subir nuestro programa, no salga ningún error, sino simplemente "Subido".



¿Cómo se programa Arduino?

Las partes principales de un programa hecho en Arduino son: Bloque de inclusión de módulos y declaración de variables, bloque de configuración **void setup()** donde se indica el modo de funcionamiento de los pines (entrada y salida), comunicación serie, etc... y bloque de ejecución continua **void loop()**, en este bloque se incluyen las acciones que queremos que realice el programa. Se ejecutará línea a línea de forma secuencial y continua. Cuando llegue a la última instrucción incluida en la función **loop()** volverá a ejecutar la primera y continuará en un bucle infinito.

The image shows a screenshot of an Arduino IDE window with a teal title bar that says "Knob". The code is for controlling a servo motor using a potentiometer. The code is annotated with four colored boxes and labels:

- Red box (top):** Contains the program description: `// Controlling a servo position using a potentiometer (variable resistor)` and `// by Michal Rinott <http://people.interaction-ivrea.it/m.rinott>`. The label "Descripción del programa" is to its right.
- Green box:** Contains module includes and variable declarations: `#include <Servo.h>`, `Servo myservo;`, `int potpin = 0;`, and `int val;`. The label "Módulos y declaración de variables" is to its right.
- Red box:** Contains the `void setup()` function, which calls `myservo.attach(9);`. The label "Bloque de configuración" is to its right.
- Black box:** Contains the `void loop()` function, which reads the potentiometer value, maps it, writes it to the servo, and delays. The label "Bloque de ejecución continua" is to its right.

```
// Controlling a servo position using a potentiometer (variable resistor)
// by Michal Rinott <http://people.interaction-ivrea.it/m.rinott>

#include <Servo.h>

Servo myservo; // create servo object to control a servo

int potpin = 0; // analog pin used to connect the potentiometer
int val; // variable to read the value from the analog pin

void setup()
{
  myservo.attach(9); // attaches the servo on pin 9 to the servo object
}

void loop()
{
  val = analogRead(potpin);
  val = map(val, 0, 1023, 0, 179);
  myservo.write(val);
  delay(15);
}
```

¿Arduino tiene que estar continuamente conectada a un ordenador?

Sólo es necesario que esté conectado al ordenador mediante el USB para cargar los programas o para visualizar en tiempo de ejecución datos del programa mediante **la consola serie**. El ordenador proporciona la energía eléctrica suficiente para que funcionen los programas, pero una vez cargado el programa en la memoria del microcontrolador de Arduino se puede desconectar del USB y alimentar a la tarjeta mediante una fuente externa mediante el jack de alimentación con un margen de (5 a 20 Voltios). El programa cargado en Arduino queda grabado permanentemente aunque cese el suministro eléctrico.

Para una mayor información y manejo de la instalación del entorno de programación, lenguaje de programación y librerías se encuentra en la página web de la comunidad Arduino:

- www.arduino.cc (portal en inglés, más actualizada).
- www.arduino.es (portal en español).

Revision #3

Created 1 February 2022 11:22:23 by Equipo CATEDU

Updated 3 December 2023 19:34:49 by Javier Quintana