

Konstruktorzy gier

Materiał pomocniczy 2: Programowanie w Arduino IDE - przygotowanie komputera

INSTRUKCJA KONFIGURACJI KOMPUTERA DO PRACY Z PROGRAMEM ARDUINO IDE I BIBLIOTEKĄ LOFI DLA JĘZYKA C

1. Instalacja Arduino IDE

- wchodzimy na stronę <https://www.arduino.cc>
- wybieramy z górnego menu "SOFTWARE" – "DOWNLOADS"
- w przypadku pracowni opartej o system Windows – wybieramy **Windows Installer, for Windows XP and up** (zalecana, jeżeli mamy dostęp do konta z uprawnieniami do pobierania i instalacji programów) lub **Windows ZIP file for non admin install** (w tym przypadku trzeba będzie rozpakować plik ZIP)



The screenshot shows the Arduino website's navigation bar with links for HOME, STORE, SOFTWARE, EDU, RESOURCES, COMMUNITY, and HELP. Below the navigation bar, there is a section for the Arduino Web Editor, which includes a "GETTING STARTED" button and a "CODE ONLINE" button. Below this, there is a section titled "Download the Arduino IDE" which provides information about the Arduino 1.8.7 IDE, including its features and download options for Windows, Mac OS X, and Linux.

ARDUINO 1.8.7
The open-source Arduino Software (IDE) makes it easy to write code and upload it to the board. It runs on Windows, Mac OS X, and Linux. The environment is written in Java and based on Processing and other open-source software. This software can be used with any Arduino board. Refer to the [Getting Started](#) page for installation instructions.

Windows Installer, for Windows XP and up
Windows ZIP file for non admin install

Windows app Requires Win 8.1 or 10
[Get](#)

Mac OS X 10.8 Mountain Lion or newer

Linux 32 bits
Linux 64 bits
Linux ARM

Release Notes
Source Code
Checksums (sha512)

- zanim rozpocznie się pobieranie pojawi się prośba o (nieobowiązkową) dotację “Contribute to the Arduino Software”. Chcąc pobrać program bez płacenia wybieramy JUST DOWNLOAD



- wskazujemy miejsce zapisania pliku i instalujemy lub rozpakowujemy plik zip

2. Instalacja biblioteki LOFI

Chcąc, aby tworzone przez nas skrypty współpracowały z Arduino UNO poprzez adapter LOFI Brain, czyli nakładkę, która upraszcza podłączanie do niej zewnętrznych modułów wykonanych przez LOFI ROBOT, należy pobrać na komputer i wgrać bibliotekę LOFI:

- pobierz **plik zip z biblioteką LOFI target**
- zapisujemy plik LOFI.zip na komputerze w systemowym katalogu DOKUMENTY (ewentualnie PROGRAM FILES), gdzie po zainstalowaniu ARDUINO IDE powinniśmy mieć podkatalog ARDUINO, a w nim wszystkie skrypty, które będziemy tworzyć,
- w podkatalogu ARDUINO tworzymy (jeśli jeszcze go tam nie ma) podkatalog libraries (małymi literami!!!) i w nim do podkatalogu LOFI rozpakowujemy zawartość pliku LOFI.zip,
- po ponownym uruchomieniu ARDUINO IDE w sekcji Plik > Przykłady, powinniśmy widzieć bibliotekę LOFI: