

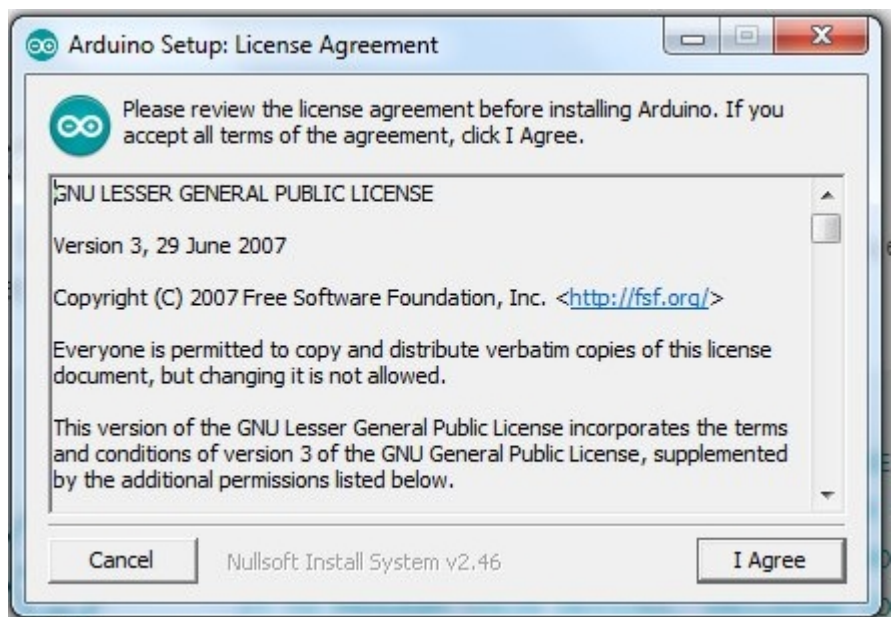
Comment installer ARDUINO sous Windows

1) **Télécharger** la dernière version d'Arduino [version 1.6.8](#)

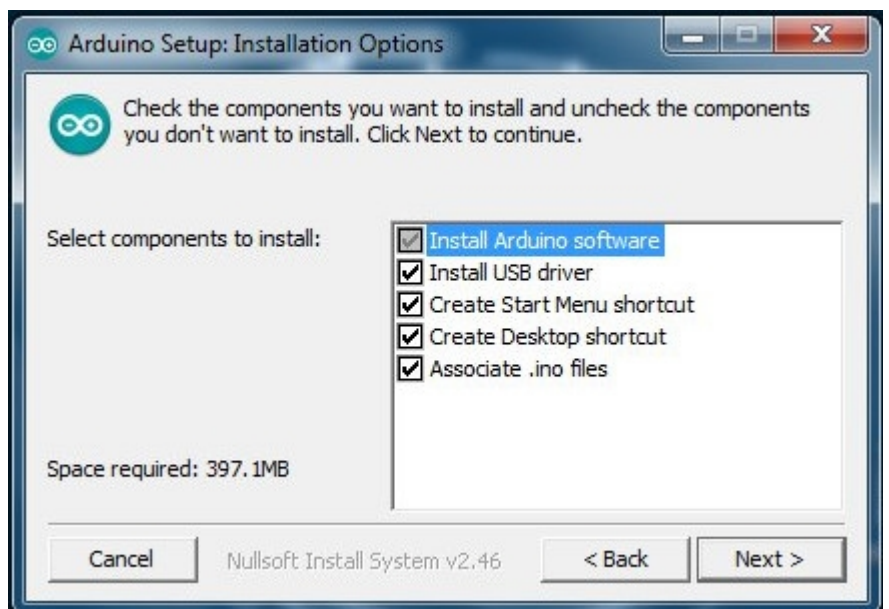
2) **Lancer** l'exécutable



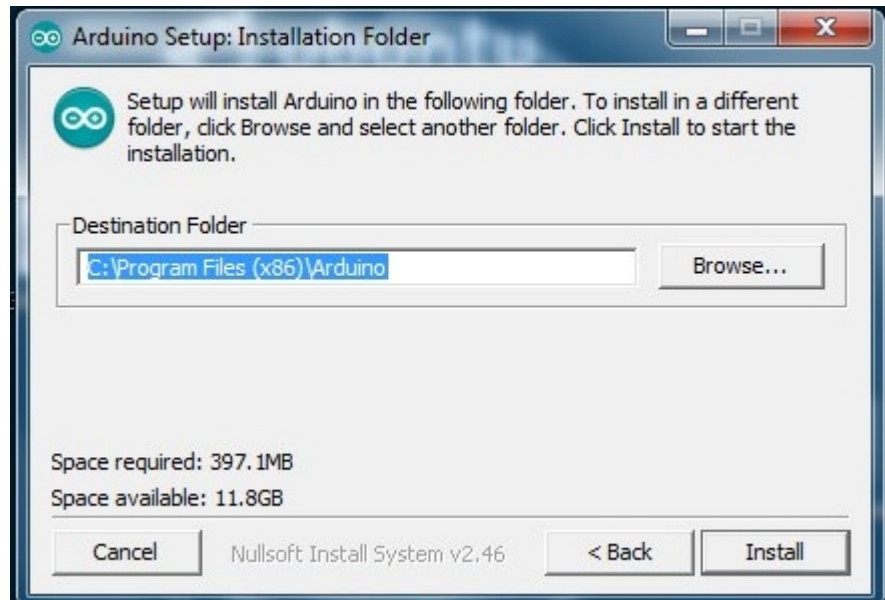
3) **Cliquer sur I agree**



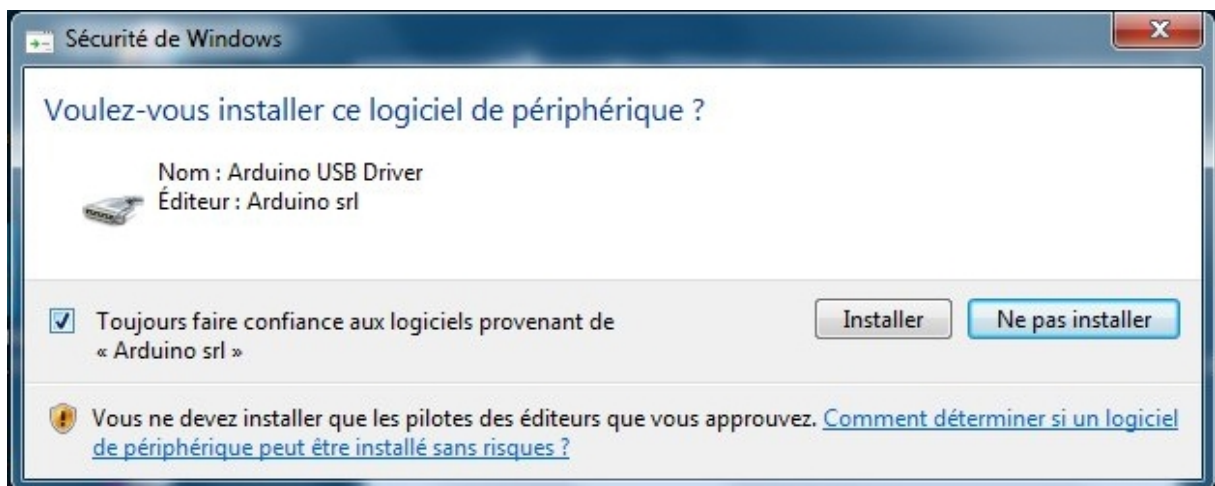
4) **Cliquer Next**



5) Cliquer Install



6) Installer le driver USB de la carte Arduino

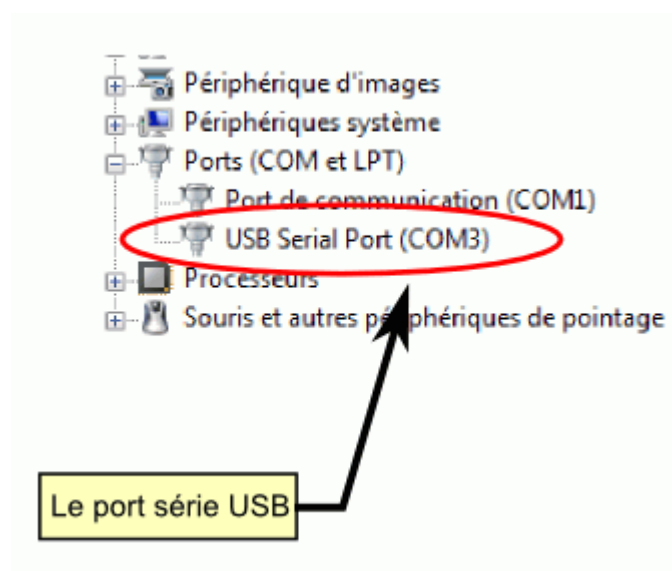


7) Connecter la carte ARDUINO à l'ordinateur à l'aide du câble USB



Connecter la carte à l'ordinateur en utilisant le câble USB. Une lumière verte ou rouge doit s'allumer sur la carte, intitulé «ON».

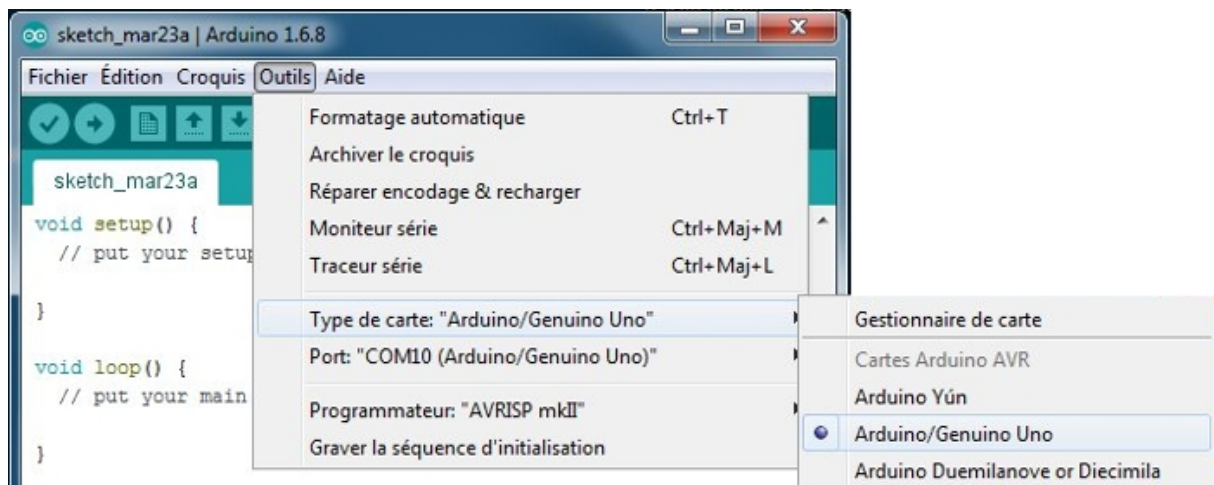
On peut vérifier que le driver a bien été installé en ouvrant le Panneau de Configuration > Système > Gestionnaire de Périphériques. On retrouve dans la section Ports (COM et LPT) le driver de la carte, ici "Arduino Uno" suivi du numéro de port par exemple (COM3).



8) Lancer le logiciel

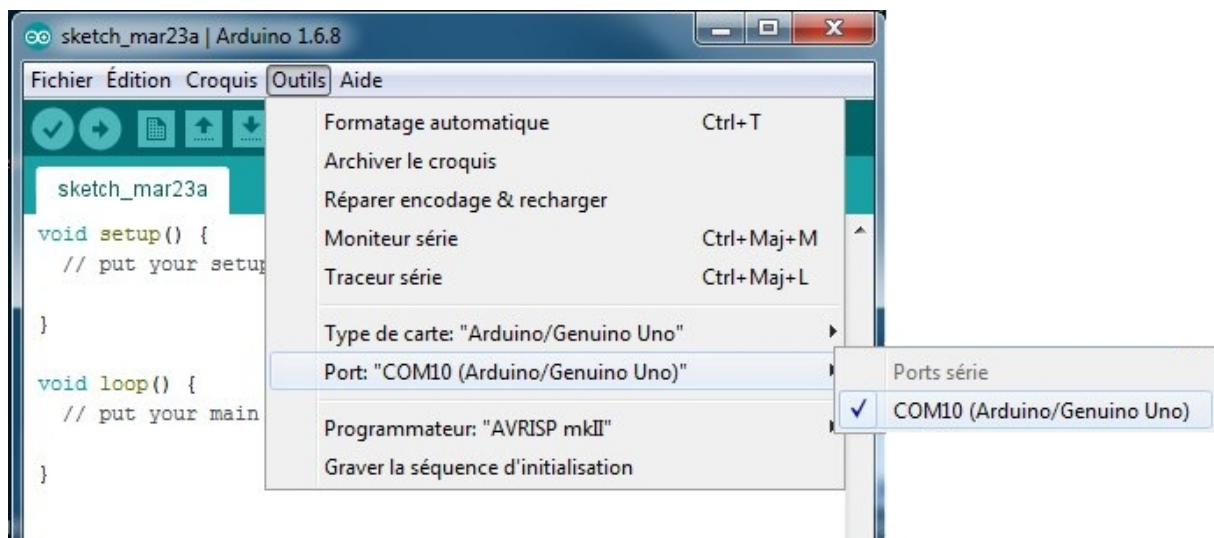


9) Cliquer sur Outils



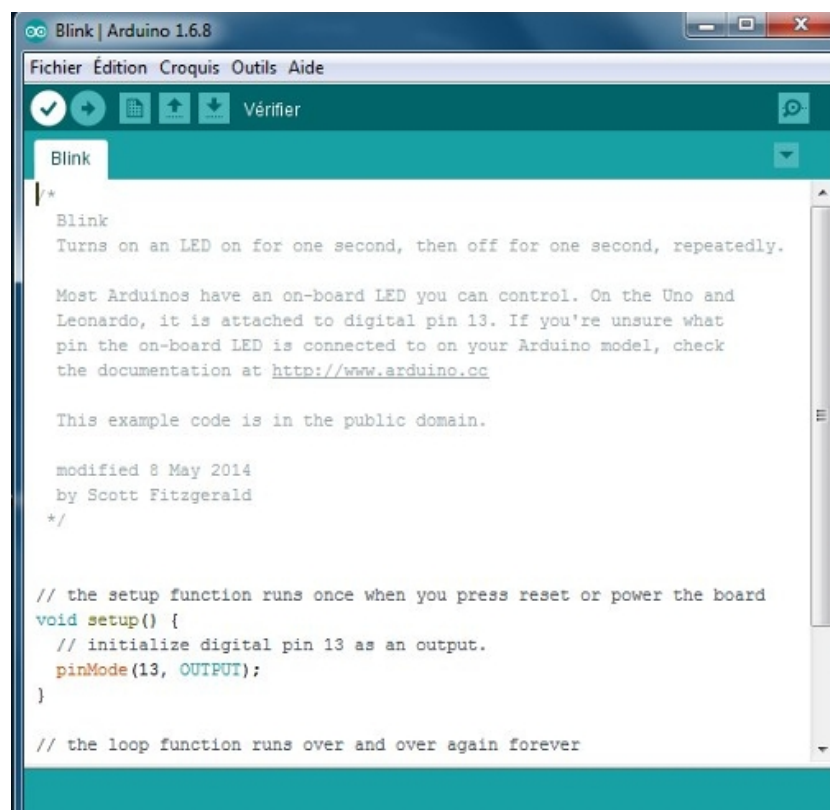
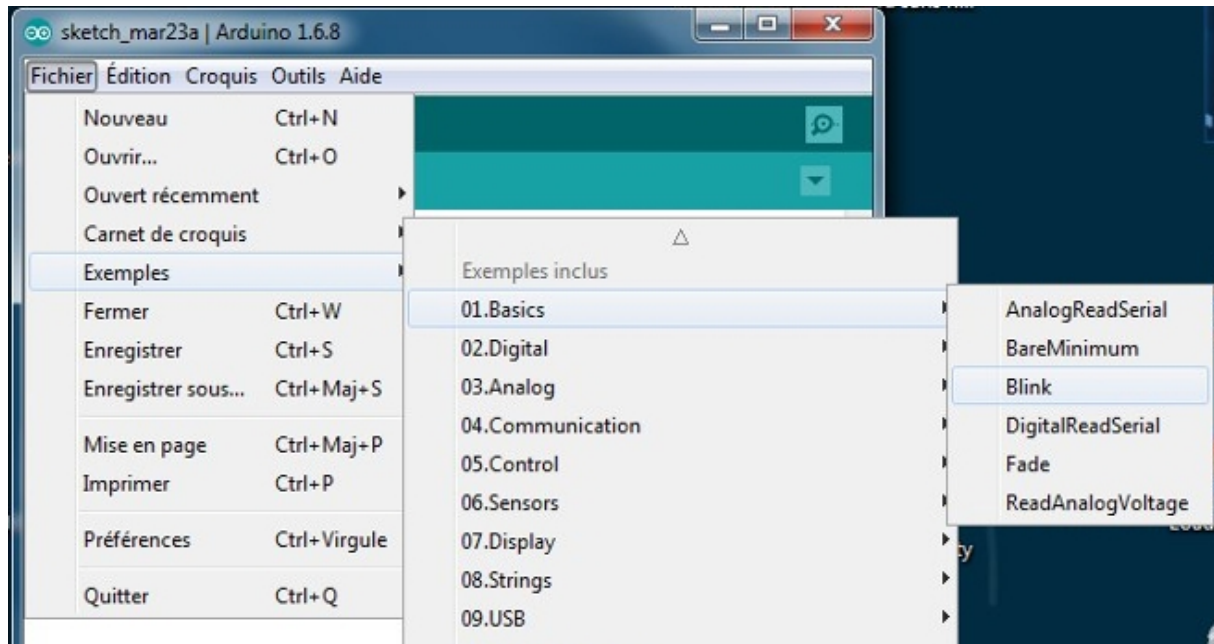
Choisir la carte Arduino Uno et le port dans le menu «outils ». Cela sera sûrement COM3 ou plus. Pour savoir, tu peux déconnecter la carte Arduino et rouvrir le menu ; option grisée si la carte est débranchée.

Choisir le port



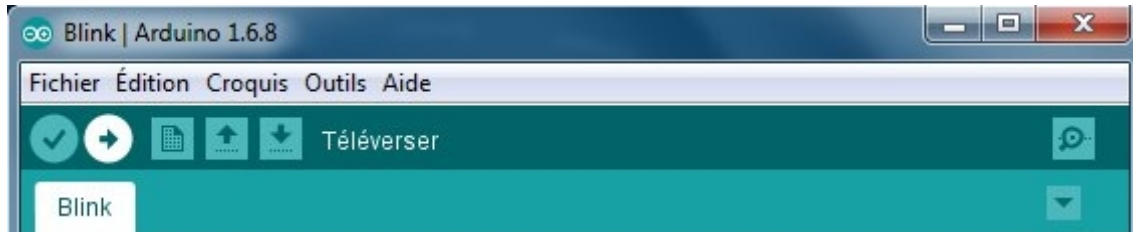
Ouvrir l'exemple Blink

Ouvrir l'exemple LED Blink : Fichier → Exemples → 1. Basics → Blink.

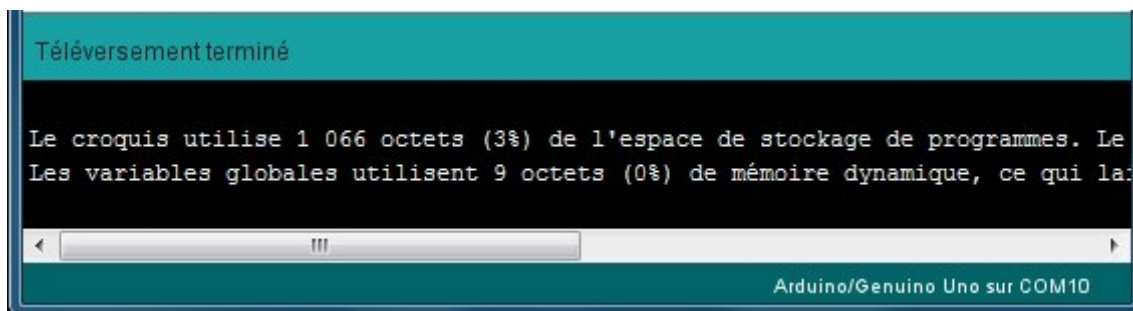


Téléverser le programme

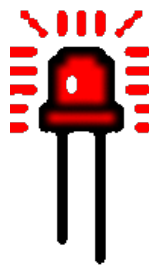
Maintenant, cliquer simplement sur le bouton « Téléverser ».



Attendre quelques secondes, tu dois voir les leds TX et RX sur la carte clignoter. Si le téléversement a réussi, le message « téléversement terminé » s'affichera sur la barre.



Quelques secondes plus tard, la pin 13 (L) LED sur la carte commencera à clignoter.



Félicitations !!! Arduino est prêt!!!

Description de la barre des boutons



	Vérifier/compiler : Vérifie le code à la recherche d'erreur.
	Transférer vers la carte : Compile votre code et le transfère vers la carte Arduino. Voir ci-dessous "Transférer les programmes" pour les détails.
	Nouveau : Crée un nouveau code (ouvre une fenêtre d'édition vide)
	Ouvrir : Ouvre la liste de tous les programmes dans votre "livre de programmes". Cliquer sur l'un des programmes l'ouvre dans la fenêtre courante. Note: en raison d'un bug dans Java, ce menu ne défile pas. Si vous avez besoin d'ouvrir un programme loin dans la list, utiliser plutôt le menu File > Sketchbook .
	Sauver : Enregistre votre programme.
	Moniteur Série : Ouvre la fenêtre du moniteur (ou terminal) série.

EN option : installer Ardublock

Afin de programmer plus facilement la carte Arduino, nous allons installer le module Ardublock. C'est un outil graphique pour Arduino.

Source : <http://technologie-cf.eklablog.com/installation-du-logiciel-ardublock-a119705304>

1) Le logiciel ARDUINO doit être installé préalablement

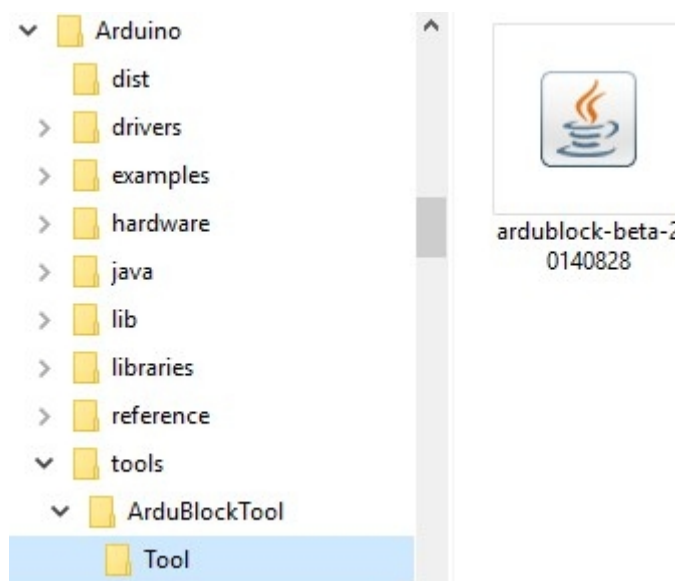
2) Télécharger le fichier ARDUBLOCK : [ardublock-beta-20140828](#) ou [ici](#)

3) Se déplacer dans le répertoire "**Tools**" du programme Arduino
Chemin du répertoire Tools : Program Files (x86) / Arduino / Tools

4) Créer un répertoire "**ArduBlockTool**" dans le répertoire **Tools**

5) Créer un répertoire "**Tool**" dans le répertoire "**ArduBlockTool**"

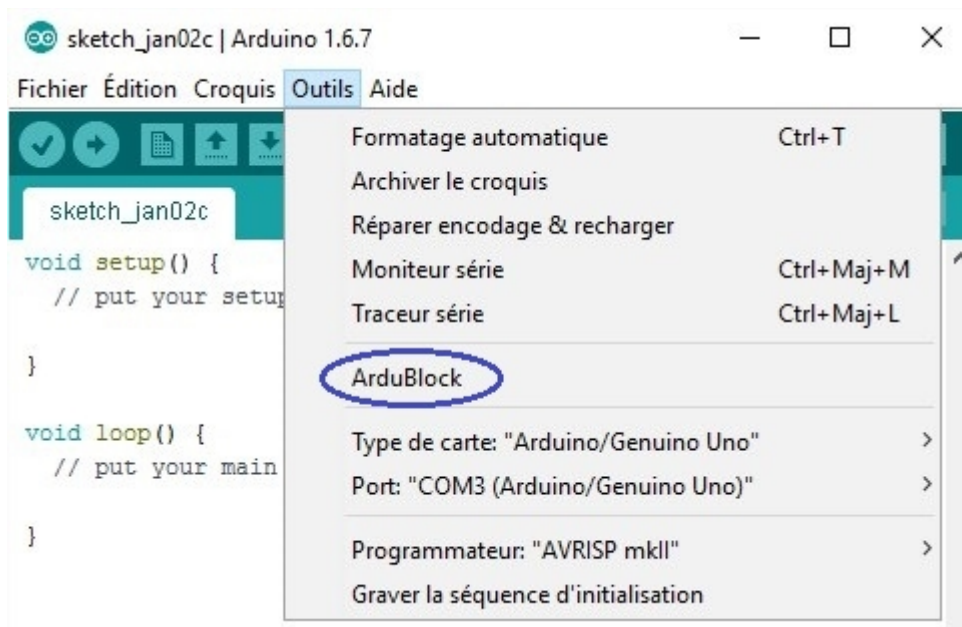
6) Coller le fichier "**ardublock-beta-20140828.jar**" dans le répertoire **Tool**

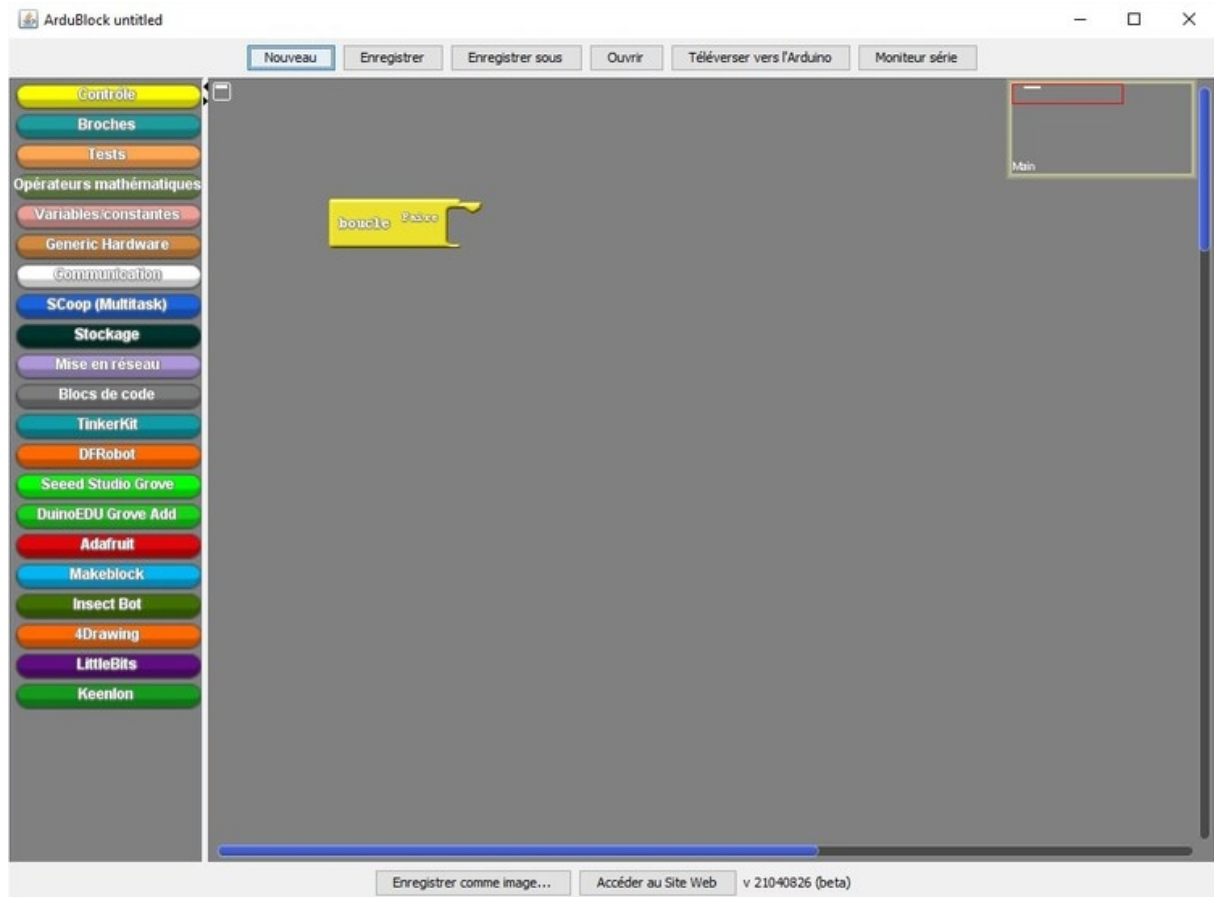


7) Lancer le logiciel



8) Cliquer Ardublock dans le menu Outils





Ardublock est prêt !!!

