# Sensores y Actuadores

Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL)

## Introducción a Arduino



## Acomodarse por equipos (5 personas máx.)

 El objetivo será armar en cada clase diferentes circuitos y programar el Arduino entre los integrantes del equipo. Se documentará cada actividad realizada en clase como tarea. La tarea se entregará individual o por equipos según indique el profesor.

# Paso 1. Conseguir la placa de Arduino

Dentro de la ciudad se encuentran diversas tiendas que proporcionan estas placas:

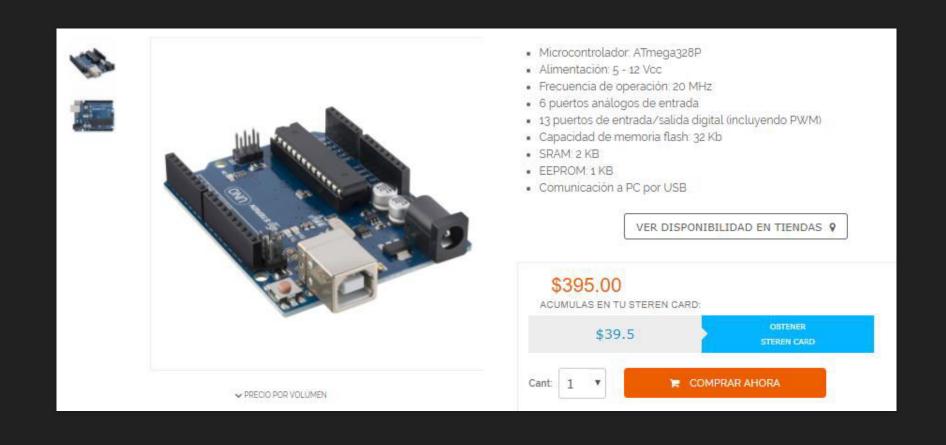


http://semty.mx/index.php?id\_ product=1764&controller=product

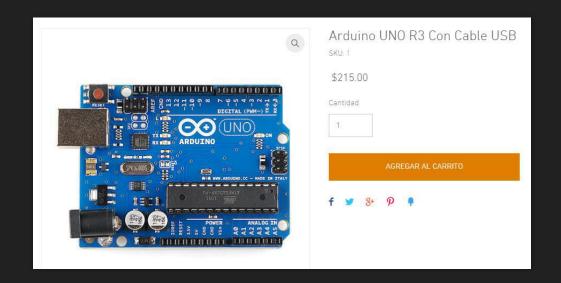


http://www.techmake.com/productos/desarrollo/arduino/00430.html

# Paso 1. Conseguir la placa de Arduino



# Paso 1. Conseguir la placa de Arduino



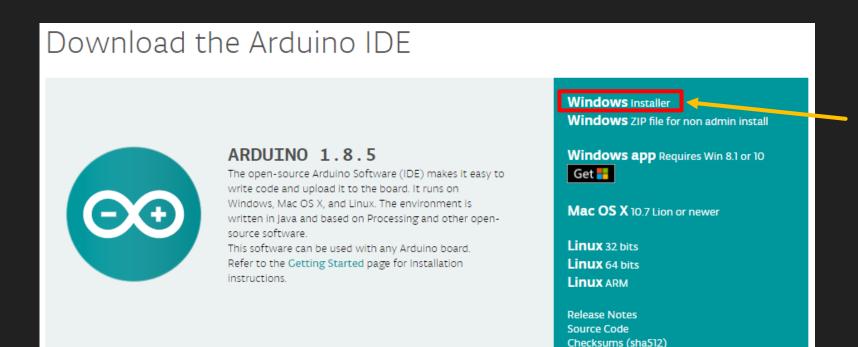
https://www.lionchipmexico.com/product-page/arduino-uno-r3



https://troxino.com/categoria/arduino/1

#### Paso 2. Instalar el entorno de desarrollo

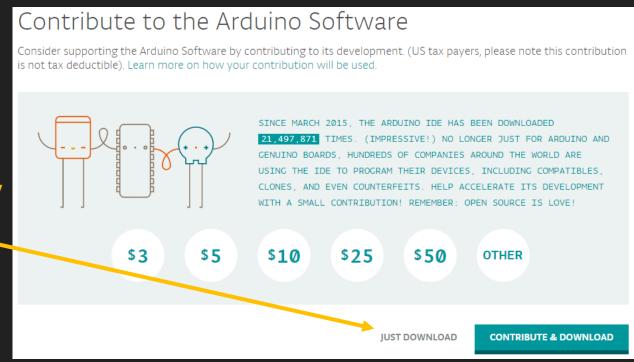
• En el siguiente sitio web: <a href="https://www.arduino.cc/en/Main/Software">https://www.arduino.cc/en/Main/Software</a>



Dar click aquí (si tienes Windows, obviamente)

#### Paso 2. Instalar el entorno de desarrollo

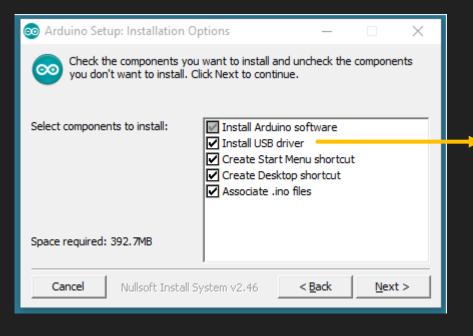
O Posteriormente te pedirá contribuir con lo que desees:



Dar clic aquí si no hay \$\$\$ ⊗

#### Paso 2. Instalar el entorno de desarrollo

Ejecuta el archivo descargado para instalar el entorno de desarrollo



Es importante que se instale el driver para que tu equipo reconozca la placa

#### Paso 3. Conectar el Arduino

O Para conectar el Arduino se utiliza el mismo cable que utiliza una impresora convencional. Si todo ha salido bien, el equipo debe reconocer la placa.



# Tarea 3 (por equipos)

- O Comprar una placa de Arduino por equipos y componentes electrónicos.
- Seguir los pasos descritos para configurarla.
- Traer la placa, componentes electrónicos y una laptop por equipo para empezar a programar.