

在另外一篇文档中，我们对 Library 做了详细的介绍，我们知道，Library 真的非常好用！下载好一个 Library，把他放到 Arduino 目录的 libraries 里面，打开 example 里面的例程就可以用起来了。

然而，有时候我们会遇到这样的问题：写了一个有趣的 demo，这个 demo 需要包含四五个 Library，我们想与别人分享这个 demo，于是把代码发给了别人，但是往往会有编译错误的问题：缺少包含的 Library。于是你另外发送 demo 所需的 Library 给他，还是编译错误，因为你发少了一个。这样的问题会随着你做的 demo 越来越多，越来越复杂而显得更为突出。

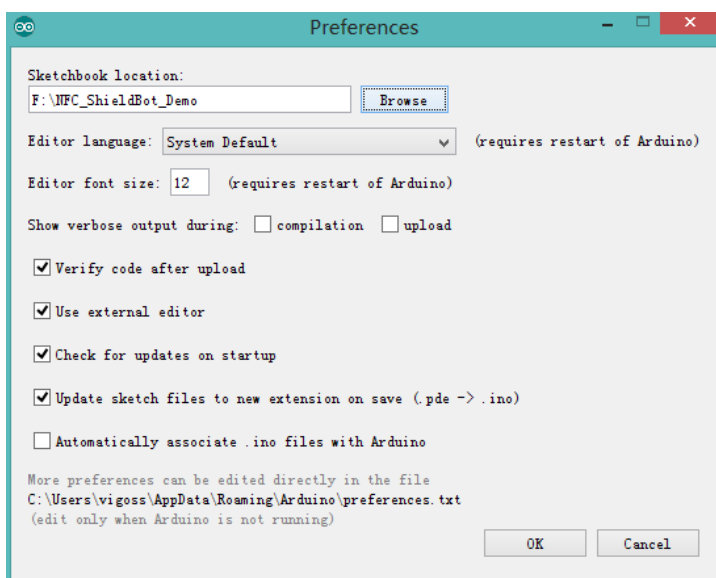
实际上，Arduino 有个 Sketchbook 的功能可以很好的解决这个问题。Sketchbook 实际上是一个文件夹，你可以把他放在任何地方。下面我们通过实际的操作来了解 Sketchbook 的功能。

首先现在在一个我已经写好的 Sketchbook，地址：

https://github.com/loovee/NFC_ShieldBot_Demo

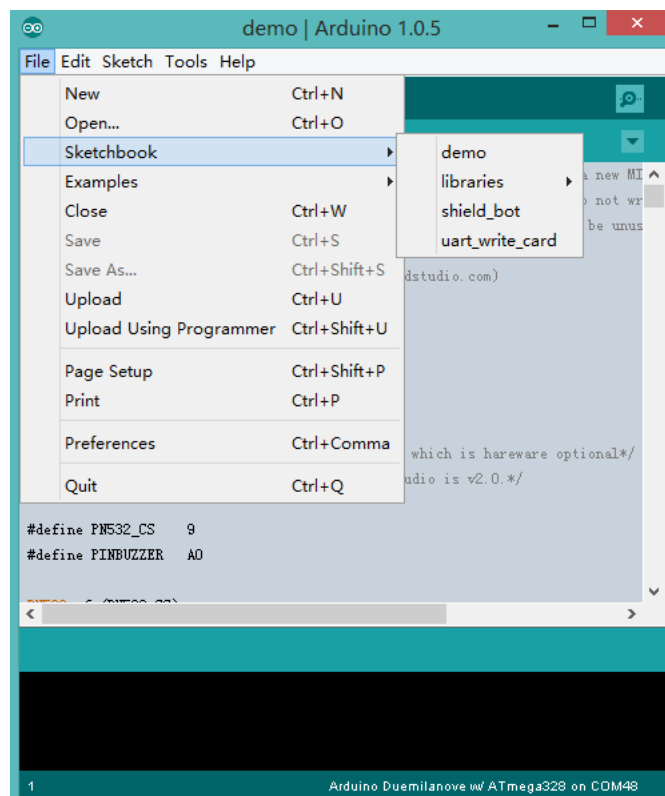
你不用在它的内容，我们的目的只是让你熟悉 Sketchbook。下载之后，我们把他放到 F 盘。

打开 Arduino IDE，点击 File->Preferences，弹出一下界面：



把 Sketchbook location 的目录指向下载的代码的目录。点击 OK 完成操作。关闭 Arduino IDE。重新打开 Arduino IDE。

打开 File -> Sketchbook，可以看到弹出很多东西，比如 demo，shield_bot。我们点 demo，于是打开了一个名称为 demo 的 Arduino 代码。可以看到这个 demo 包含了很多你没有见过的 Library，我们点一下编译，居然可以顺利的编译通过。其实你也许已经注意到，刚才下载的文件夹里面有个 libraries 的文件夹，是的，Arduino 安装目录下也有这个文件夹。你应该已经猜到了，Library 是可以放到 Sketchbook 文件夹里面的 libraries 的。



这样，下次你写 demo 的时候，可以尝试建个 Sketchbook，把需要用到的库放在 Sketchbook 的 libraries 里面，把应用代码放到 Sketchbook 的其它目录，就像你刚才下载的 NFC_Shieldbot_Demo:

.git	2013/9/5 17:30	文件夹	
demo	2013/9/6 14:22	文件夹	
libraries	2013/9/5 14:41	文件夹	
shield_bot	2013/9/5 14:41	文件夹	
uart_write_card	2013/9/5 14:41	文件夹	
README.md	2013/9/5 17:30	MD 文件	1 KB