

Sketch hochladen



Um dein Programm auf deinem Arduino laufen zu lassen müssen wir den fertigen **Sketch hochladen**. Wie das geht erfährst du hier!

1

Coden

sketch_mar16a | Arduino 1.8.19
Datei Bearbeiten Sketch Werkzeuge Hilfe

```
sketch_mar16a $
1 int led = 7;
2
3 void setup() {
4   pinMode(7, OUTPUT);
5 }
6
7 void loop() {
8   digitalWrite(7, HIGH);
9   delay(1000);
10  digitalWrite(7, LOW);
11 }
```

Öffne deinen Arduino Editor. Diesen brauchen wir für das Hochladen.

Du kannst nun entweder deinen Automaduno Code einfügen oder direkt hier programmieren.

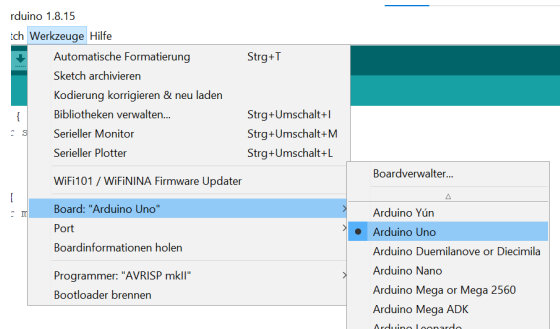
Speichere deinen Sketch unter Datei -> Speichern regelmäßig ab, um keine Daten zu verlieren.

Wenn du möchtest kannst du mit einem Klick auf den Haken überprüfen, ob dein Code Fehler aufweist.

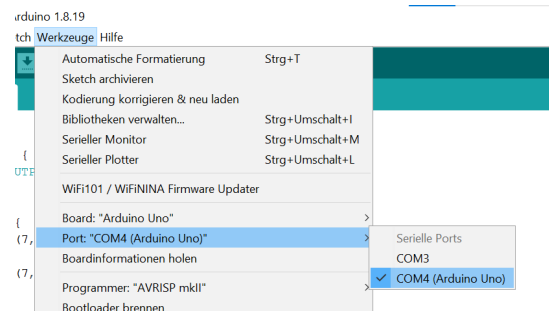
2

Auswählen

Wähle als Board "Arduino Uno"...



Schließe deinen Arduino per USB an und wähle ihn unter Port aus.



3

Hochladen

Mit einem Klick auf den Pfeil nach rechts können wir unser Programm auf den Arduino hochladen. Unten erhalten wir eine Ausgabe, ob auch alles funktioniert hat.

```
Hochladen abgeschlossen.
avrdude: 882 bytes of flash verified
avrdude done. Thank you.
```

sketch_mar15a | Arduino 1.8.15

Datei Bearbeiten Sketch Werkzeuge Hilfe



sketch_mar15a

```
1 void setup() {
2   // put your setup code here
```



AUTOMADUNO