

L'Arduino a besoin d'un **programme**. C'est une suite d'indications, un peu comme une route à suivre pour aller quelque part ou une recette de cuisine.

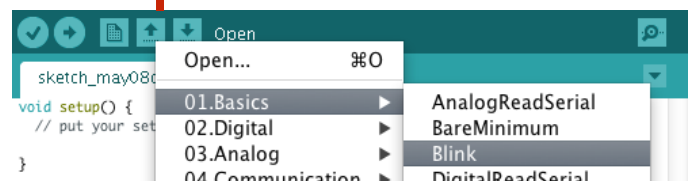
On va faire le programme sur l'ordinateur et on le transmettra à l'Arduino.



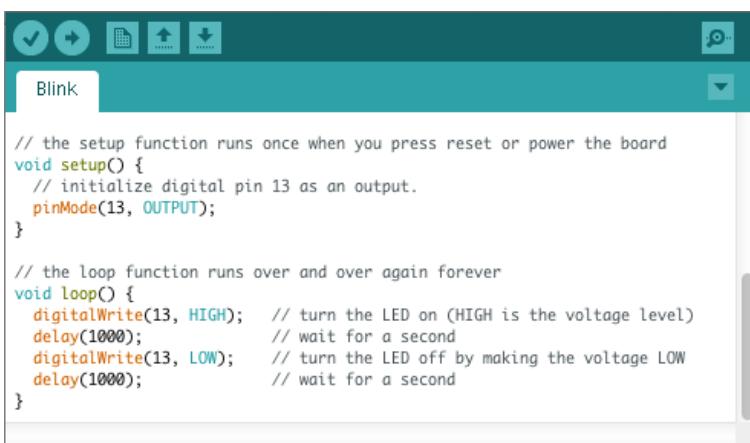
L'outil qui permet d'écrire le programme s'appelle un **éditeur de programme**. Cherche sur l'ordinateur le logiciel qui a cette icône et lance le.

L'éditeur est fourni avec des exemples de programmes.

Ouvre le menu Fichier et utilise l'option Ouvre.  
Ouvre le dossier 01.Basics et choisis Blink.



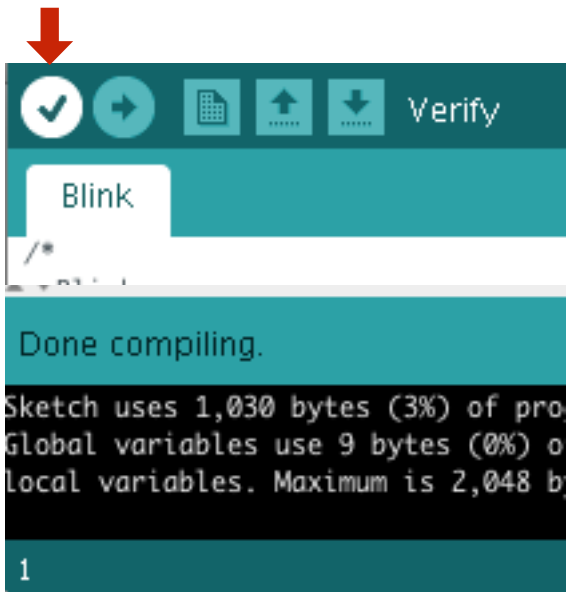
Le programme Blink est maintenant chargé dans l'éditeur.



Ce programme fait clignoter une LED.

On verra dans la fiche suivante comment ça marche. Pour le moment on va l'utiliser.

Utilise le bouton ✓ pour vérifier que le programme est correct.



Cette action s'appelle **compiler un programme**. Le compilateur lit le programme et le transforme en une suite d'instructions très très simples que l'Arduino comprend.

Le résultat s'affiche dans la zone du bas

Si tout est correct, tu peux maintenant envoyer le programme sur l'Arduino (le téléverser) en utilisant le bouton →.



Attends qu'il affiche "Téléversement terminé" dans la zone du bas.

Observe la LED. Elle doit clignoter toutes les secondes.

Cherche la ligne où est `delay`, remplace 1000 par 5000, recompile le programme, téléverse-le sur l'Arduino et regarde ce que fait la LED.

La LED doit clignoter plus lentement. `delay` indiquait que l'on doit attendre 1000 milli-secondes (1 seconde). On attend maintenant 5 secondes.