**TUTORIAL PARA ADICIONAR BIBLIOTECAS FALTANTES NO ECLIPSE IDE**

**INDICE**

[**INTRODUÇÃO** 2](#_Toc62343681)

[**1.** **Add variable.** 3](#_Toc62343682)

[**2.** **Escolher variável.** 3](#_Toc62343683)

[**3.** **Editar variável.** 4](#_Toc62343684)

**TABELA DE FIGURAS**

[Figura 1 - Janela de bibliotecas do eclipse 2](#_Toc62343559)

[Figura 2 - Ficheiros da pasta .m2 precisos para o projeto 2](#_Toc62343560)

[Figura 3 - Add Variable 3](#_Toc62343561)

[Figura 4 - M2\_REPO 3](#_Toc62343562)

[Figura 5 – Edit 4](#_Toc62343563)

[Figura 6 – Extension 4](#_Toc62343564)

[Figura 7 – Exemplo de escolha ficheiro ".jar" 5](#_Toc62343565)

**INTRODUÇÃO**

Se estamos na pasta das propriedades para verificar as bibliotecas, e não encontramos todas as bibliotecas deveriam encontrar-se na pasta “.m2” estão como na Figura 1, mas para adicionar as bibliotecas manualmente é preciso seguir os seguintes passos.

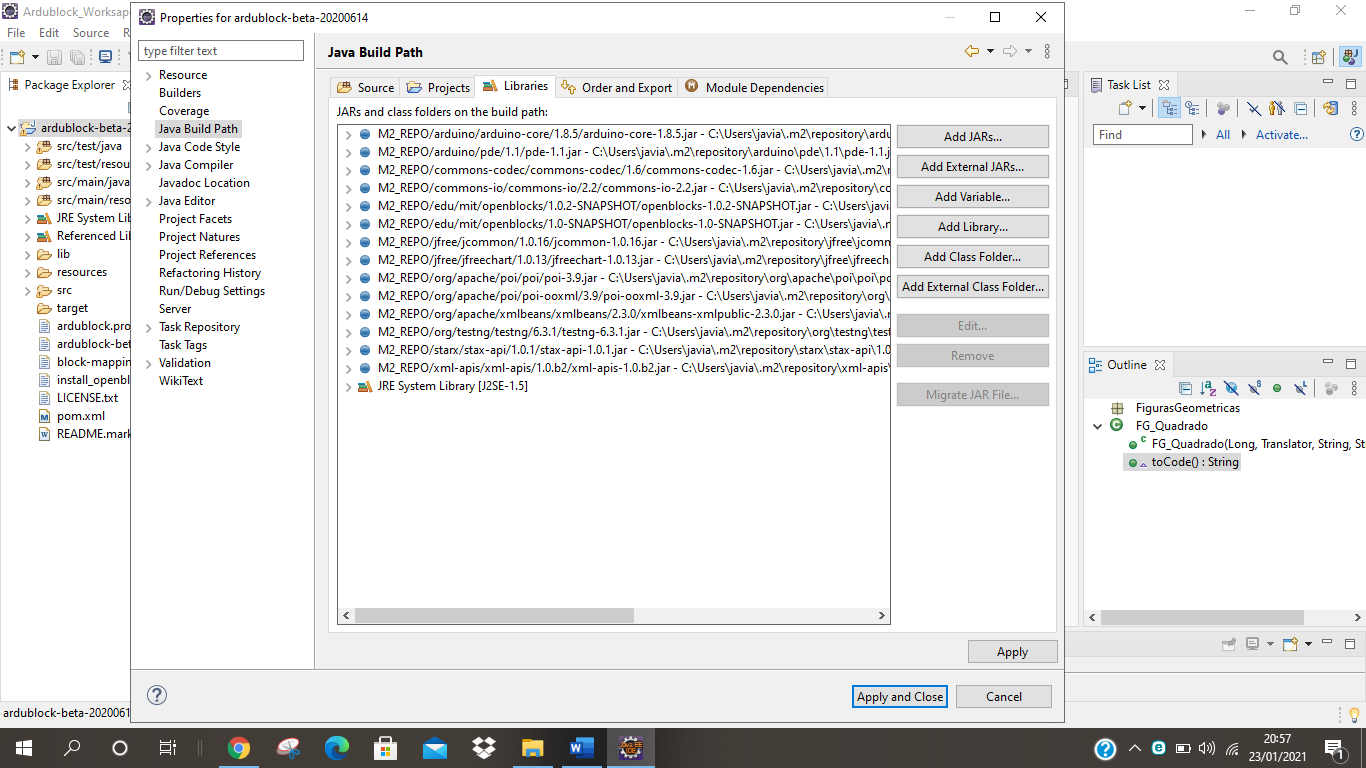


Figura - Janela de bibliotecas do eclipse

Para isto é preciso ter todos os ficheiros descarregados disponibilizados no GitHub do projeto. Tão como na Figura 2.

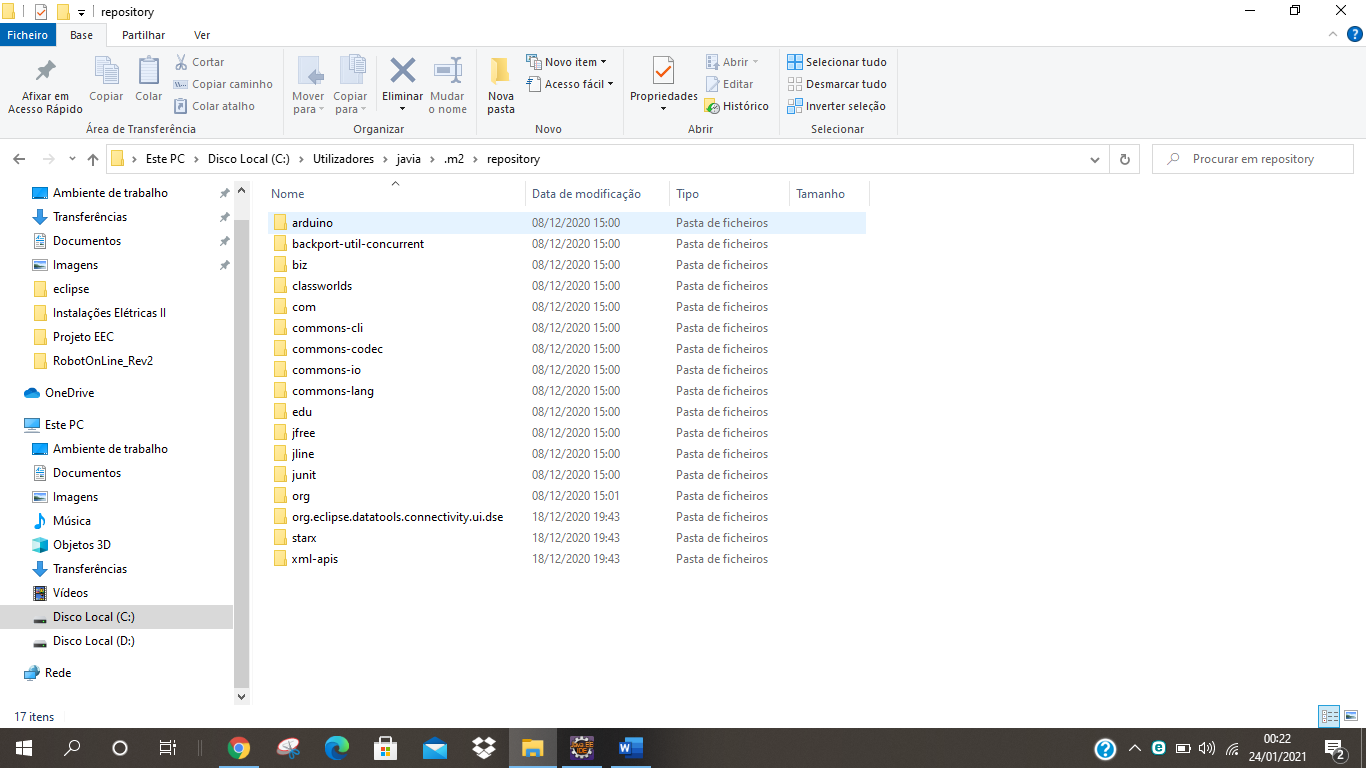


Figura - Ficheiros da pasta .m2 precisos para o projeto

1. **Add variable.**

Clicar em “Add Variable” na janela a seguir.

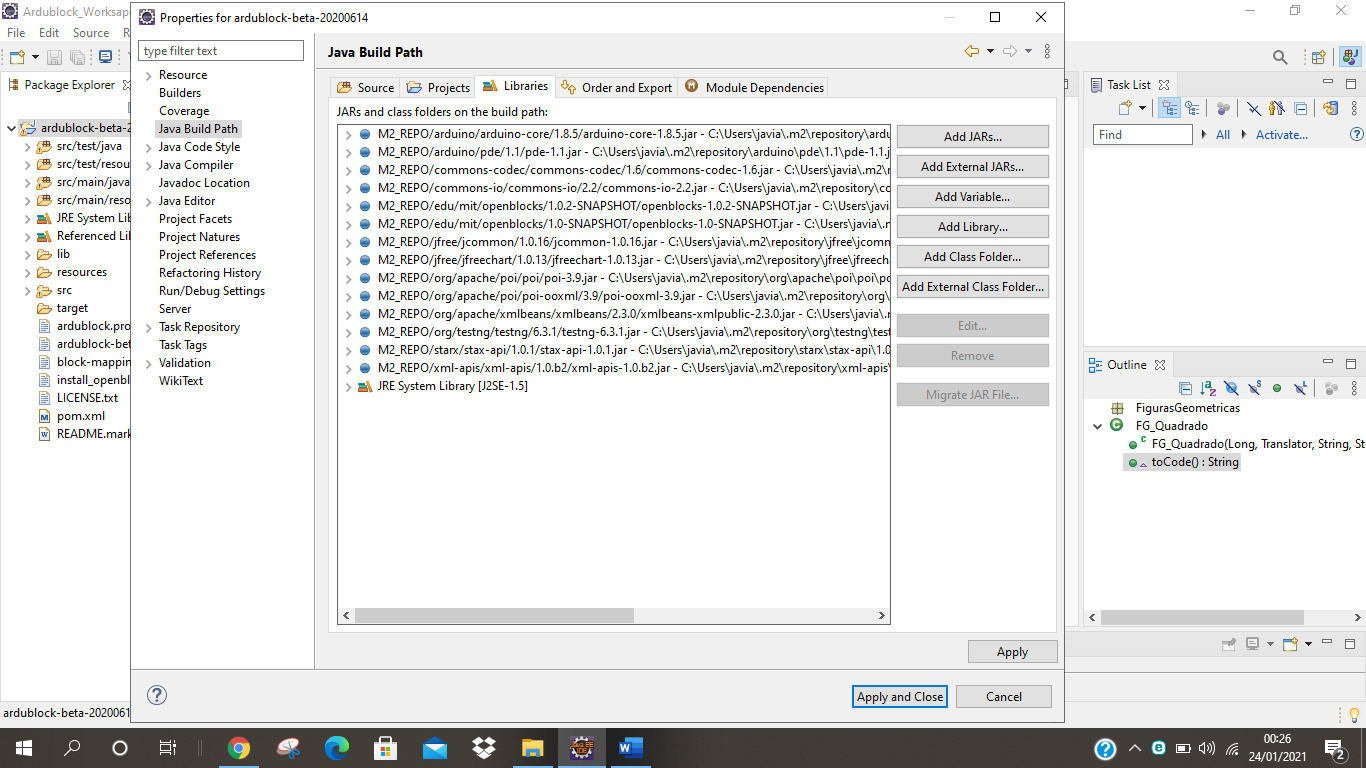


Figura - Add Variable

1. **Escolher variável.**

Vai se abrir uma janela como na Figura 4, onde vamos escolher a opção “M2\_REPO” e a seguir clicar no “OK”.

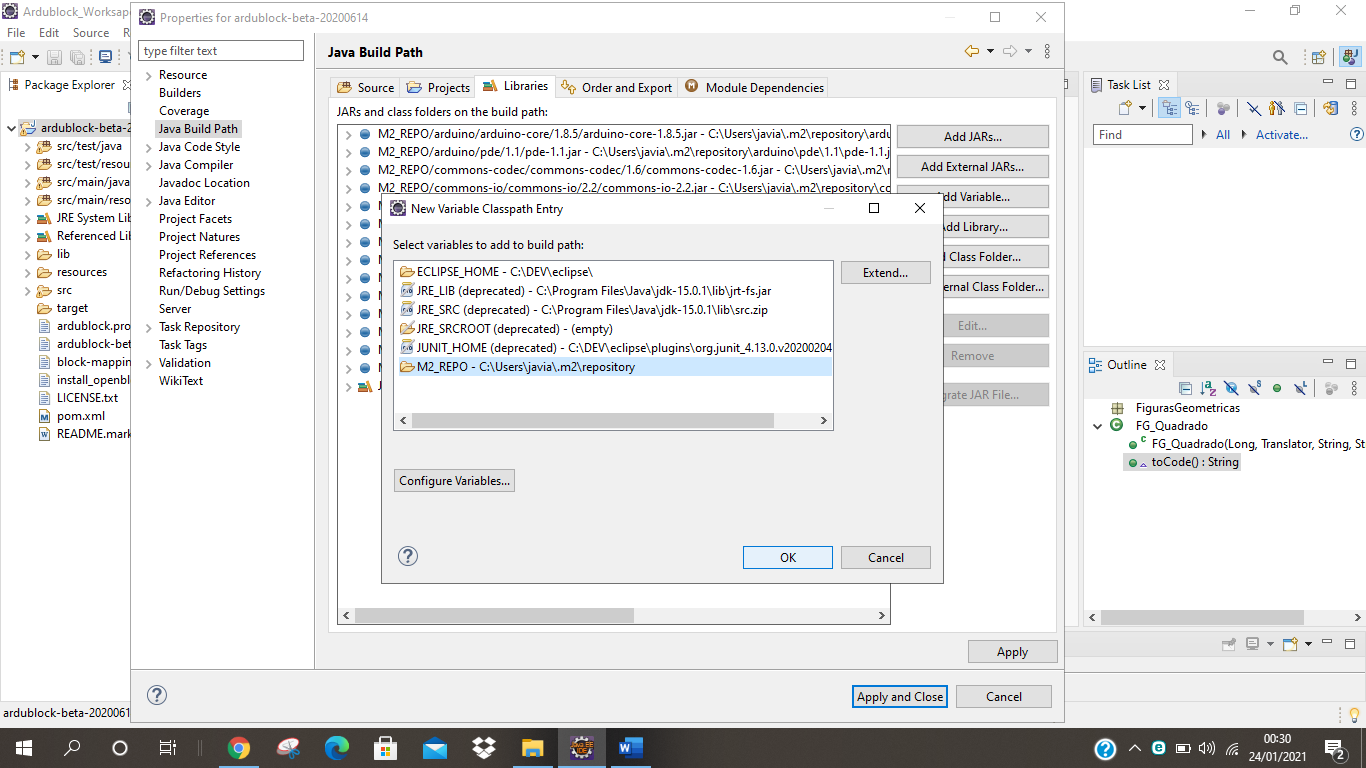


Figura - M2\_REPO

1. **Editar variável.**

A seguir vamos escolher a nova variável criada e clicamos na opção editar, como é amostrado na Figura 5.

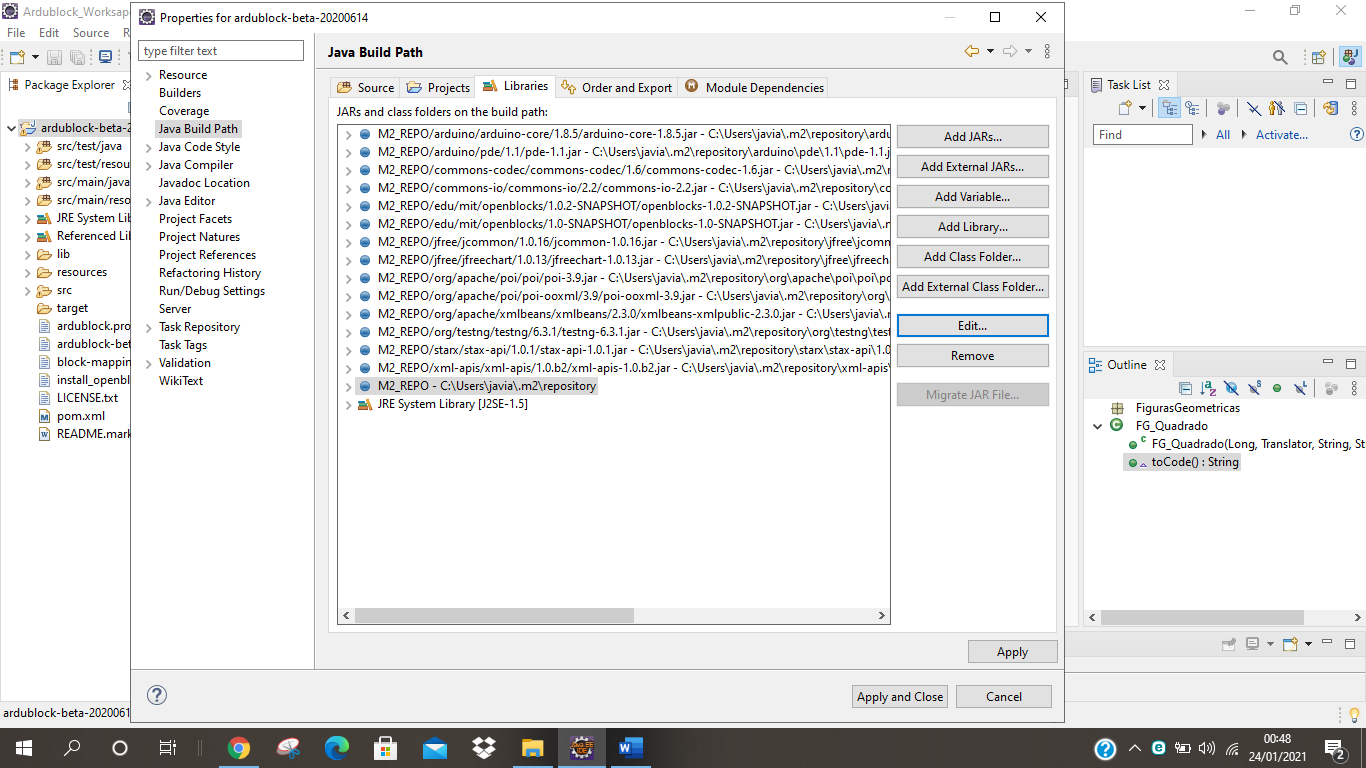


Figura – Edit

Na próxima janela, clicamos em “Extension….”, como na Figura 6.

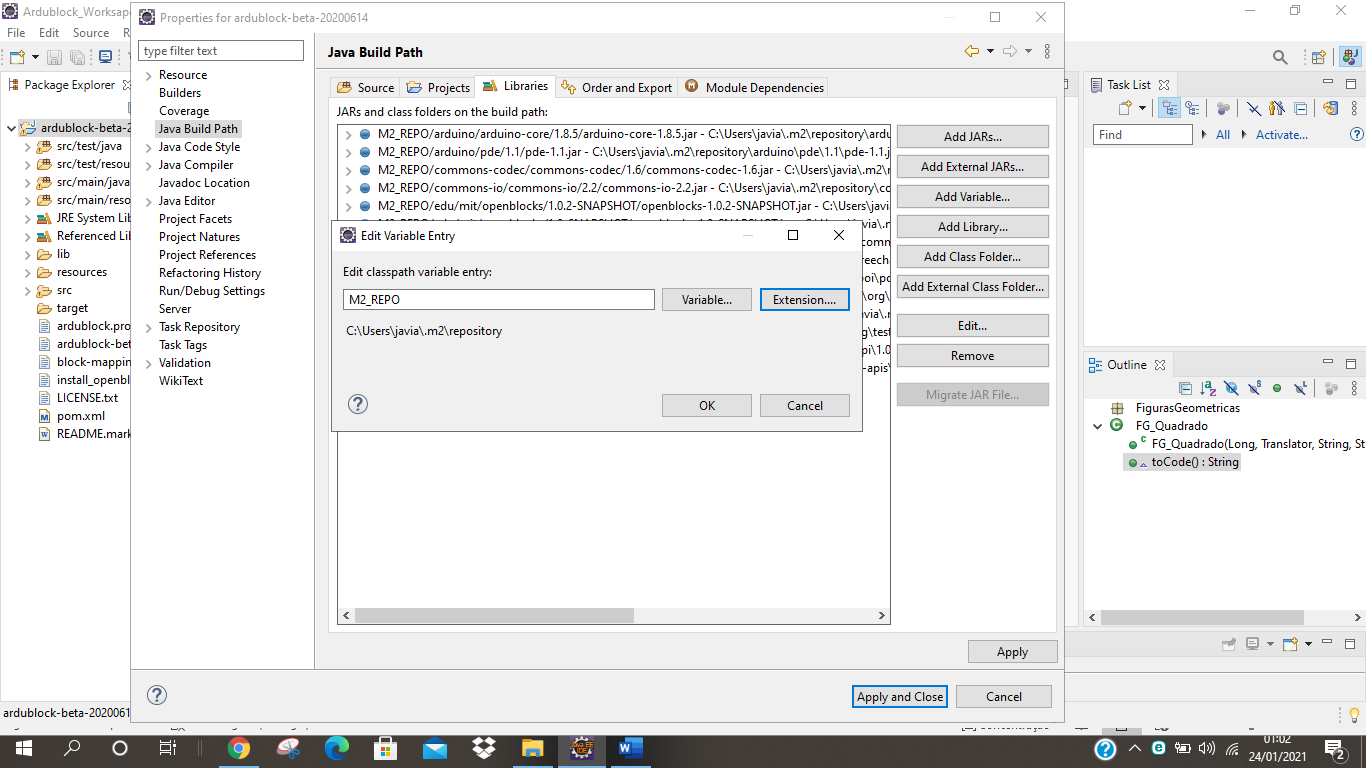


Figura – Extension

Seguindo o endereço da biblioteca que faz falta, vamos procurar nas pastas apresentadas como na Figura 7, o ficheiro de tipo “.jar” que precisamos para assim ser adicionado à lista de bibliotecas que se encontram no eclipse. Fazer o procedimento as vezes que sejam precisas até conseguir ter todas as bibliotecas amostradas na Figura 1.

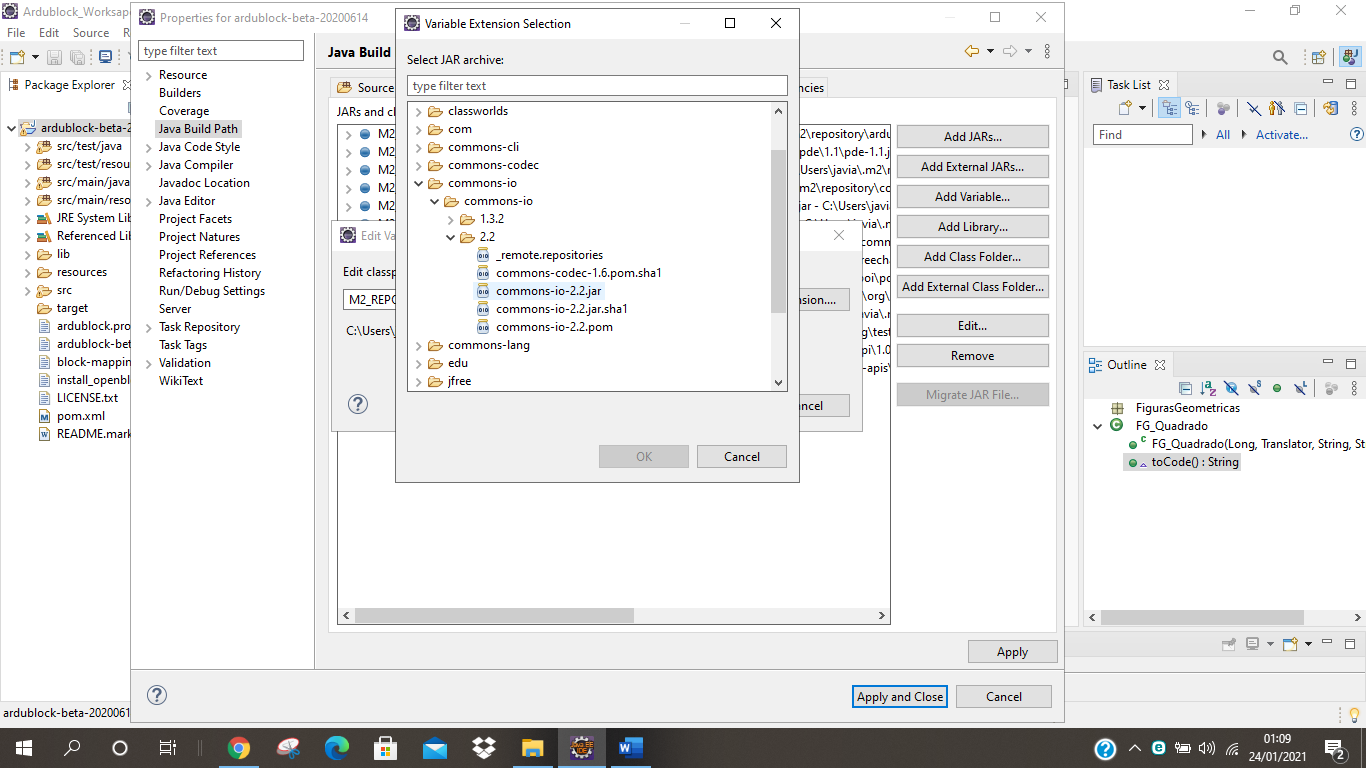


Figura – Exemplo de escolha ficheiro ".jar"

Clicamos no “OK” e a biblioteca ficará adicionada. Caso não ter todas as bibliotecas instaladas não será possível editar, criar e programar novos blocos para o Ardublocks e o robô. Fazer o procedimento as vezes que sejam precisas até conseguir ter todas as bibliotecas mostradas na Figura 1.