



LinkIt 7697 for Arduino

環境設定



設定 Arduino IDE

將 LinkIt 7697 連接到電腦

**執行第一個程式**

開發指南



週邊元件連接教學



開發套件與擴充板



下載

資源連結

BSP 版本更新資訊

Language

[Resources](#) / [LinkIt 7697 for Arduino](#) / [環境設定](#) / [執行第一個程式](#)

執行第一個程式

IDE 安裝完成之後，下一步就是載入基本的 **sketch** 程式以確認一切是否正常運作。

Blink 範例

藉由執行 Arduino 最基礎的範例 "Blink"，來觀察板上的 **USR LED** 是否能正確閃爍。請依照下列步驟將 **Blink sketch** 載入到 LinkIt 7697：

1. 依照[前面章節](#)所述，將開發板與電腦連接。
2. 從 IDE 的 **Tools > Board** 選單中選取 **LinkIt 7697**。
3. 從 **Tools > Port** 選單中選取 LinkIt 7697 所在的 COM 埠，格式為 "**COM XYZ (LinkIt 7697)**"。XYZ 在不同電腦上會呈現不同數字，以下圖為例，LinkIt 7697 所在的 COM 埠編號為 **80**：



LinkIt 7697 for Arduino

環境設定

設定 Arduino IDE

將 LinkIt 7697 連接到電腦

執行第一個程式

開發指南

週邊元件連接教學

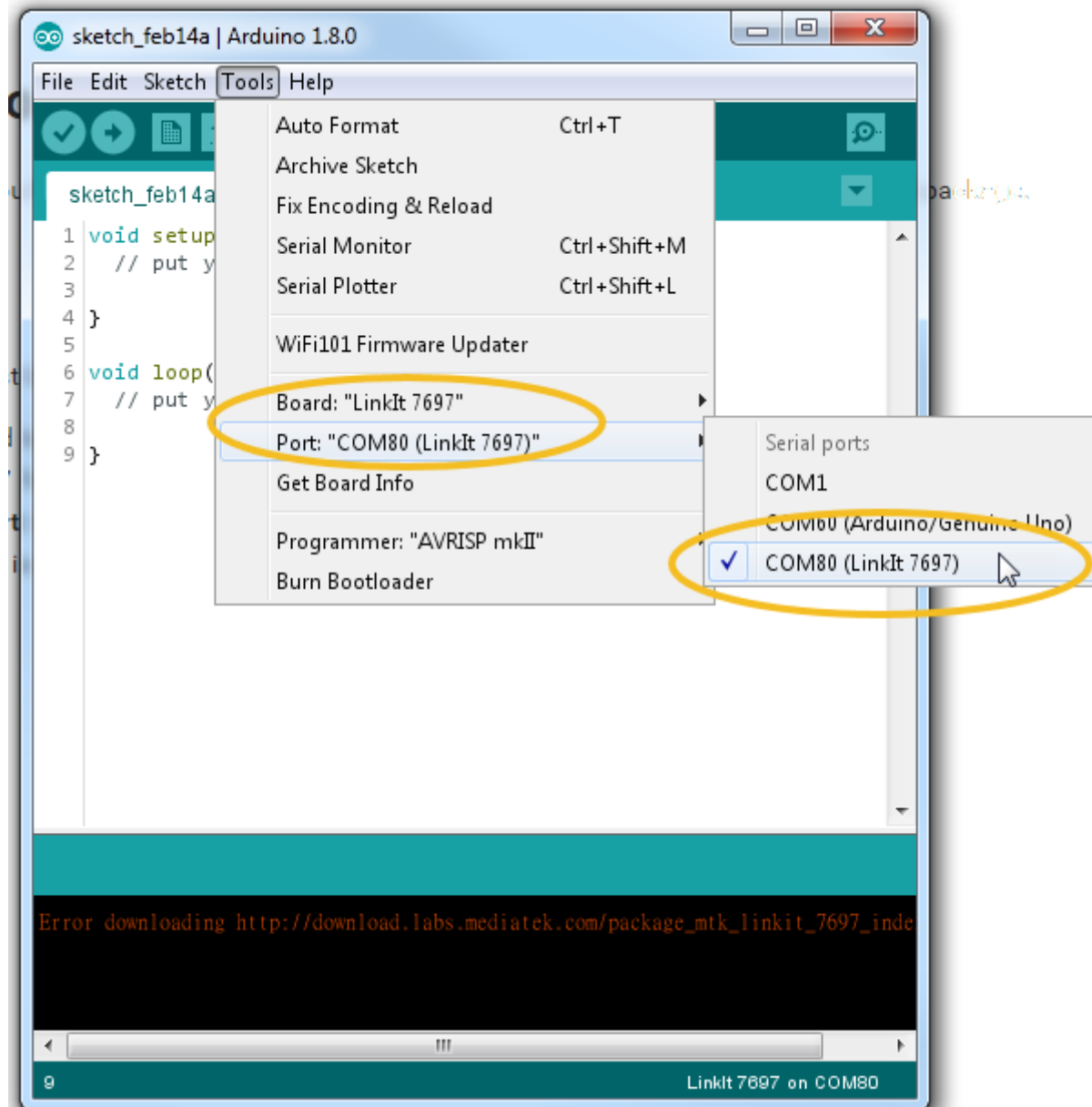
開發套件與擴充板

下載

資源連結

BSP 版本更新資訊

Language



4. 從 **File > Examples > 01. Basics > Blink** 選單裡找到 Blink 範例 (如下圖)：

LinkIt 7697 for Arduino

環境設定 ▾

設定 Arduino IDE

將 LinkIt 7697 連接到電腦 >

執行第一個程式

開發指南 >

週邊元件連接教學 >

開發套件與擴充板 >

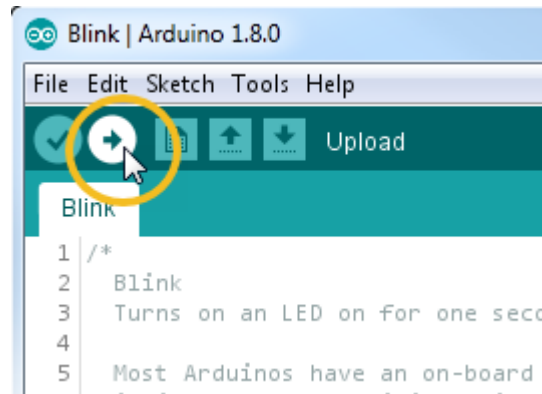
下載

資源連結

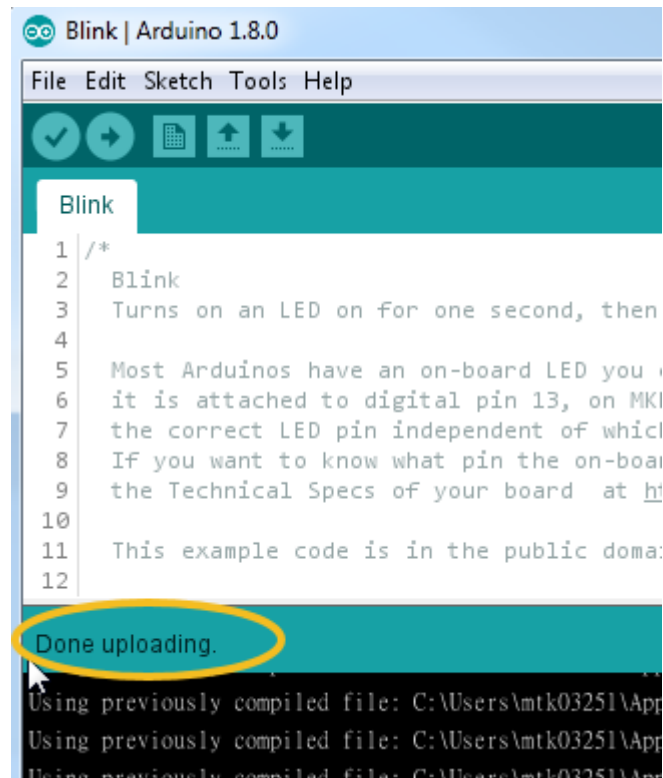
BSP 版本更新資訊

Language ▾

5. 點選工具列上的 **Upload** 按鈕：



6. 接下來 IDE 就會開始編譯及上傳程式到開發板。當 IDE 正在上傳程式時，會看見板子上的 **TX** 和 **RX** LEDs 不斷地閃爍。上傳完成時，IDE 會顯示出 Done uploading 的訊息 (如下圖)：



LinkIt 7697 for Arduino

環境設定



設定 Arduino IDE

將 LinkIt 7697 連接到電腦



執行第一個程式

開發指南



週邊元件連接教學



開發套件與擴充板



下載

資源連結

BSP 版本更新資訊

Language





LinkIt 7697 for Arduino

環境設定



設定 Arduino IDE

將 LinkIt 7697 連接到電腦



執行第一個程式

開發指南



週邊元件連接教學



開發套件與擴充板



下載

資源連結

BSP 版本更新資訊

Language



7. 此時開發板會自動重開機，接著板子上的 **USR LED** 便會開始以每秒一次的頻率進行閃爍。

這裡要注意 LinkIt 7697 與 Arduino Uno 有個不同的地方，即兩塊開發板對 LED 腳位的定義不同。LinkIt 7697 的 **USR LED** 是對應到 **P7**，並非 Uno 的 P13。所以下面這行程式碼：

```
digital_write(LED_BUILTIN, HIGH);
```

在 LinkIt 7697 上與下列程式碼是等價的：

```
digital_write(7, HIGH); // 7 maps to P7 on LinkIt 7697 board
```

詳細的開發板腳位定義請參考 LinkIt 7697 [開發板腳位圖](#)。

[< 在 macOS 上安裝 CP2102N 驅...](#)

[開發指南 >](#)

Powered by [Atlassian Confluence](#) and the [Scroll Content Management Add-ons](#).

