

# NUBE DE CIUDADANOS CIENTÍFICOS

Un manual para que los habitantes del Valle  
de Aburrá, aprendan, construyan y aporten  
al conocimiento científico local

# PROGRAMACIÓN DE LA TARJETA ARDUINO DUE R3



La programación de las tarjetas es un paso fundamental en todo el proceso de construcción de la Nube de Ciudadanos Científicos, así, determinamos las variables a monitorear, el tiempo de recurrencia con el que se va hacer y la forma de obtener los datos. Para nuestra nube utilizamos diversas tarjetas, una de ellas es la tarjeta Arduino DUE R3, esta consiste en un sistema de desarrollo encargado de adquirir y procesar la información monitoreada por los sensores, convirtiéndola en datos fáciles de interpretar. Una vez la tarjeta captura la información, envía lectura a la Raspberry.

**Aquí te contaremos el paso a paso para descargar el firmware a tu tarjeta Arduino DUE R3:**

1

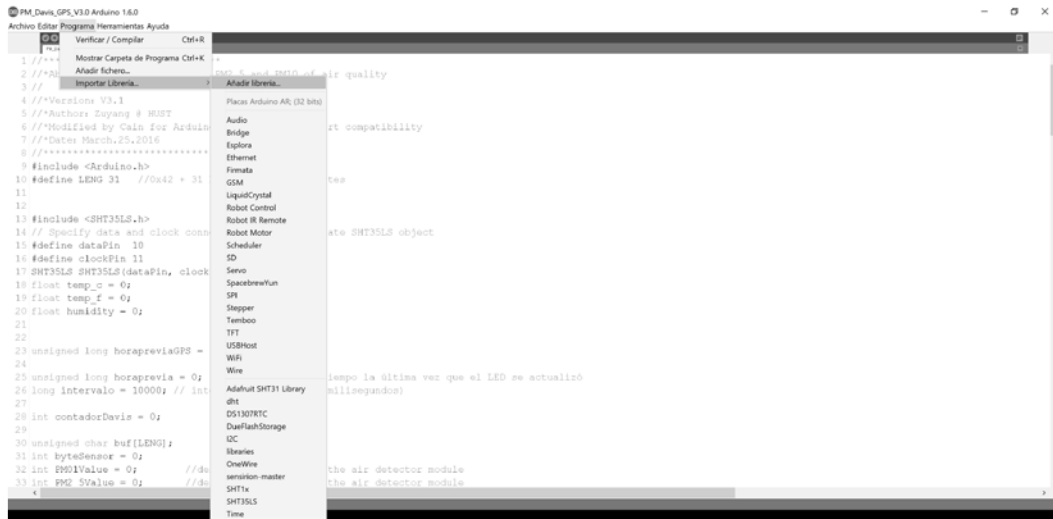
Ingresa [www.arduino.cc/en/Main/OldSoftwareReleases#previous](http://www.arduino.cc/en/Main/OldSoftwareReleases#previous). Para realizar la programación del Arduino te recomendamos descargar e instalar la versión 1.6.0 desde el sitio web de Arduino.

| HOME          | STORE                        | SOFTWARE                     | EDU                          | RESOURCES                | COMMUNITY | HELP |
|---------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|--------------------------|-----------|------|
| 1.6.6         | Windows Installer            | MAC OS X                     | Linux 64 Bit                 | on Github                |           |      |
| 1.6.5         | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.6.4         | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.6.3         | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.6.2         | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.6.1         | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X<br>MAC OS X Java 7+ | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.6.0         | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X<br>MAC OS X Java 7  | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.8 BETA    | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X<br>MAC OS X Java 7  | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.7 BETA    | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X<br>MAC OS X Java 7  | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.6-r2 BETA | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.5 BETA    | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.4 BETA    | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.3 BETA    | Windows<br>Windows Installer | MAC OS X                     | Linux 32 Bit<br>Linux 64 Bit | Source code<br>on Github |           |      |
| 1.5.2 BETA    | Windows                      | MAC OS X                     | Linux 32 Bit                 | Source code              |           |      |

# PROGRAMACIÓN DE LA TARJETA ARDUINO DUE R3

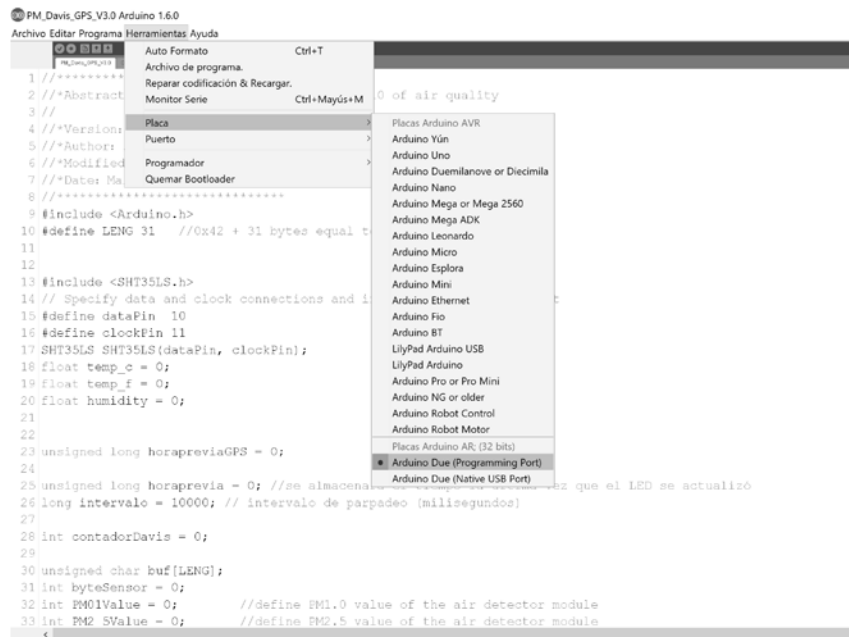
2

Descarga desde el enlace (se agrega cuando se pongan a funcionar los enlaces) el programa desarrollado por el SIATA para la tarjeta Arduino DUE R3, ábrelo y posteriormente añádelo en la librería para el manejo del sensor de humedad y temperatura.



3

Selecciona el tipo de placa y después el puerto USB.



# PROGRAMACIÓN DE LA TARJETA ARDUINO DUE R3



4

Finalmente, haz clic sobre la opción “subir” y espera unos segundos hasta que veas en la pantalla del computador el mensaje “Subido”.

