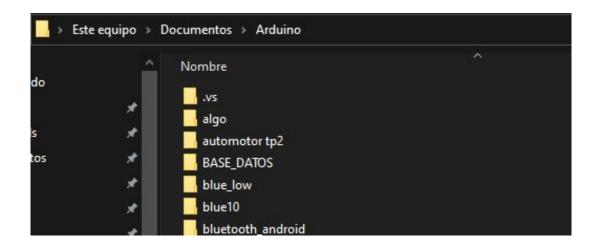
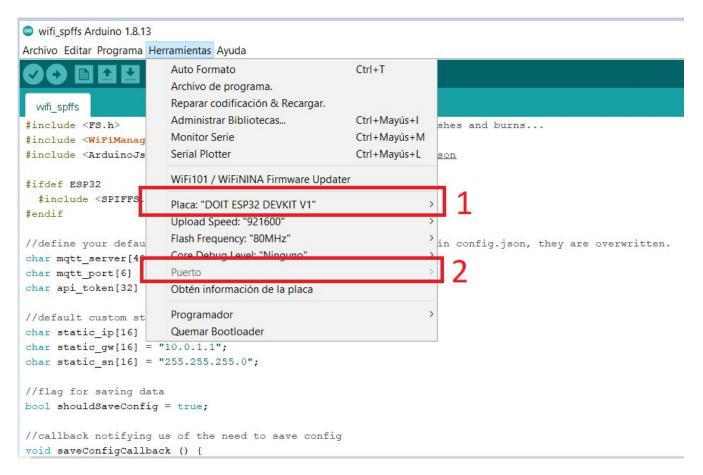
# GUIA ABC DE ERRORES EN ARDUINO

Cuando creamos un nuevo proyecto de arduino debemos guardarlo en la carpeta Documentos/arduino. Ya que si no hacemos esto no tomará las librerías.





Antes de llamar al docente :

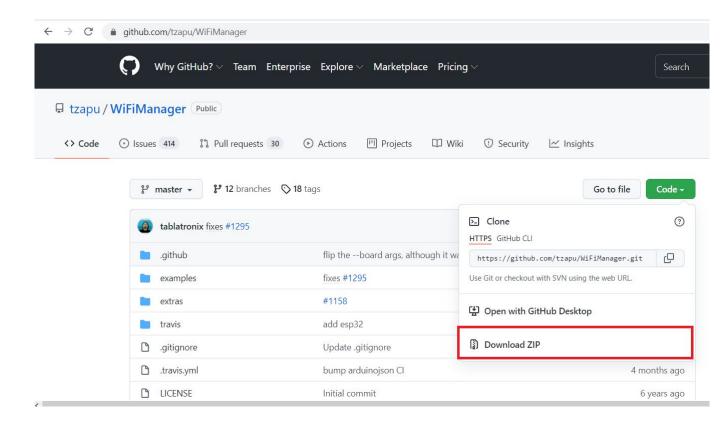
Verificar que la placa seleccionada sea la que usted está usando y además el puerto.

#### Error común no tener la librería en nuestra pc

```
#include <ArduinoJson.h> // https://github.com/bblanchon/ArduinoJson
#ifdef ESP32
  #include <SPIFFS.h>
#endif
//define your default values here, if there are different values in config. ison, they are overwritten.
char mqtt server[40];
char mqtt port[6] = "8080";
char api token[32] = "YOUR API TOKEN";
//default custom static TP
char static ip[16] = "10.0.1.56";
char static qw[16] = "10.0.1.1";
char static sn[16] = "255.255.255.0";
//flag for saving data
ArduinoJson.h: No such file or directory
 ifi spffs:3:69: fatal error: ArduinoJson.h: No such file or directory
 mpilation terminated.
  encontraron varias bibliotecas para "WiFi.h"
 No usado: C:\Program Files (x86)\Arduino\libraries\WiFi
 cit status 1
 duinoJson.h: No such file or directory
```

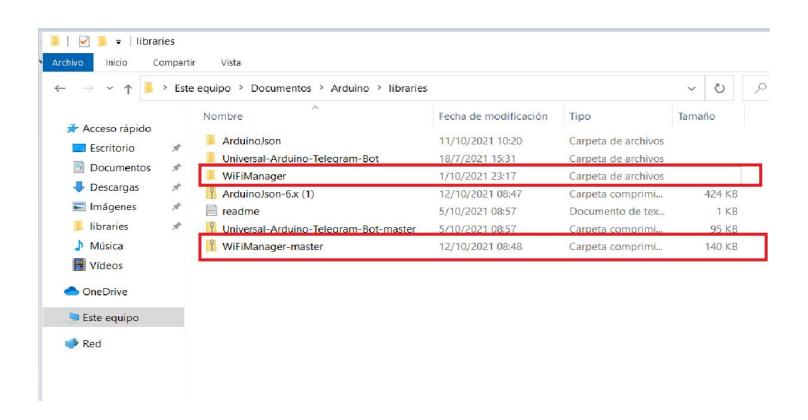
### Cómo incluir una librería desde git

Buscar la librería deseada y presionar en code y luego en download ZIP



#### Buscar la carpeta (documentos/arduino/libraries)

Y descomprimir el zip. Luego quitarle del nombre el "-master"



Utilizar google (no muerde). el 99% de los errores, ya le sucedió a alguien más y lo pregunto en un foro y alguien le respondió la solución.



Cuando se quiere crear un proyecto, no probar todo el código junto . Dividirlo en módulos (lcd, sensor, actuador)

Eso evita la gran mayoría de los errores o por lo menos te orienta a donde está el error y es más fácil solucionarlo. Luego que se probó y se guardó el código que funciona de cada módulo por separado. Se unen de a un módulo a la vez y probar la funcionalidad.

Utilizar la función serial.print (para verla se usa el serial) esta nos ayuda en ir viendo si el código hace lo que uno quiere que haga

```
Serial.println("hola mundo"); // si se utiliza con ln
ingresa un enter al terminar el string.
int a=1;
Serial.println(a); /// imprime la el contenido
```

## Utilizar máquina de estado

Al utilizar la metodología de máquina de estado esta nos resuelve el proyecto de manera simple y nos deja ver fácilmente si nos olvidamos de algún parámetro o situación. Si no se utiliza es más complicado verlo en el código crudo

