



Como importar librerías al IDE de  
Arduino

08/05/2018

Fecha	08/05/2018
Autor	Laura Coronel
Versión	1.1
Revisado por	Rubén Mir

## **TABLA DE CONTENIDO**

1.Introducción.....	2
2. Gestor de librerías.....	3
3. Añadir librería .ZIP .....	4
4. Importar librerías manualmente .....	5
5. Desinstalar librerías .....	6
6. Disclaimer:.....	6

## **1.INTRODUCCIÓN**

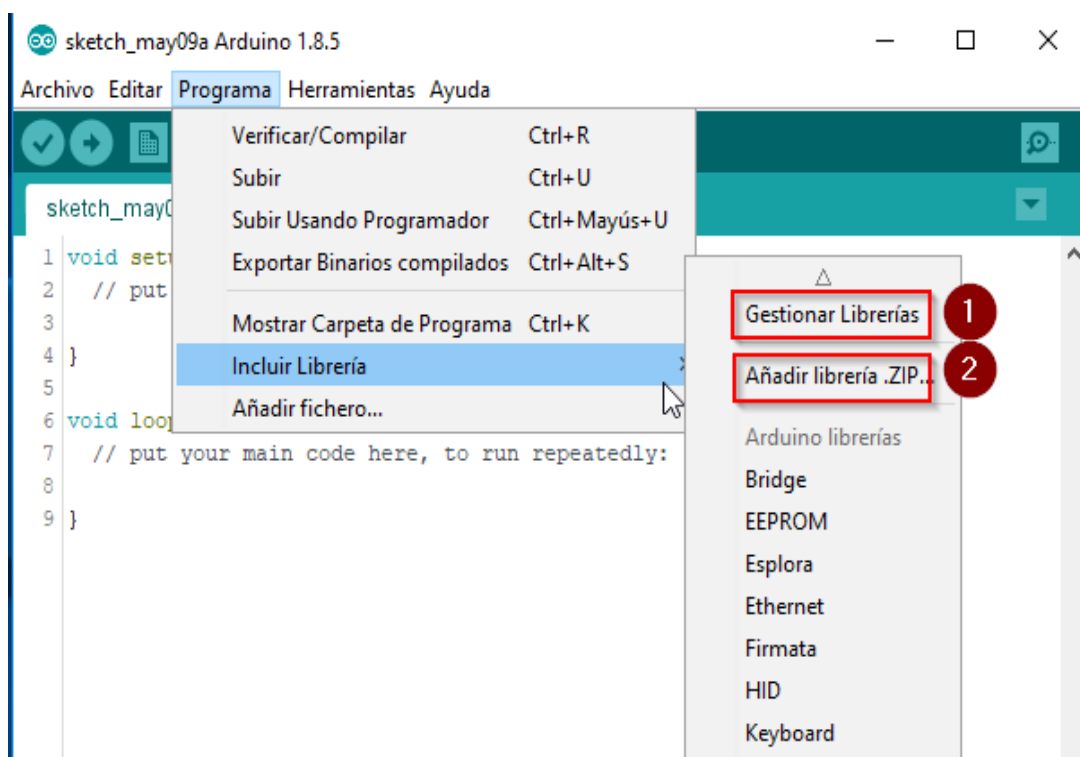
Cuando trabajas con determinados módulos puede ser necesario que tengas que agregar alguna librería concreta para que funcione el sketch con el que estás trabajando. El IDE de Arduino tiene una serie de librerías estándar preinstaladas, pero no siempre será suficiente.

Con este tutorial vamos a ver las distintas formas de agregar librerías nuevas.

En la guía de referencia de Arduino se puede encontrar información sobre las librerías estándar, pero no hay un enlace de descarga para las librerías.

<https://www.arduino.cc/en/Reference/Libraries>

Sin embargo, el IDE contiene un gestor de librerías que te permite hacer búsquedas de librerías estándar e instalarlas.

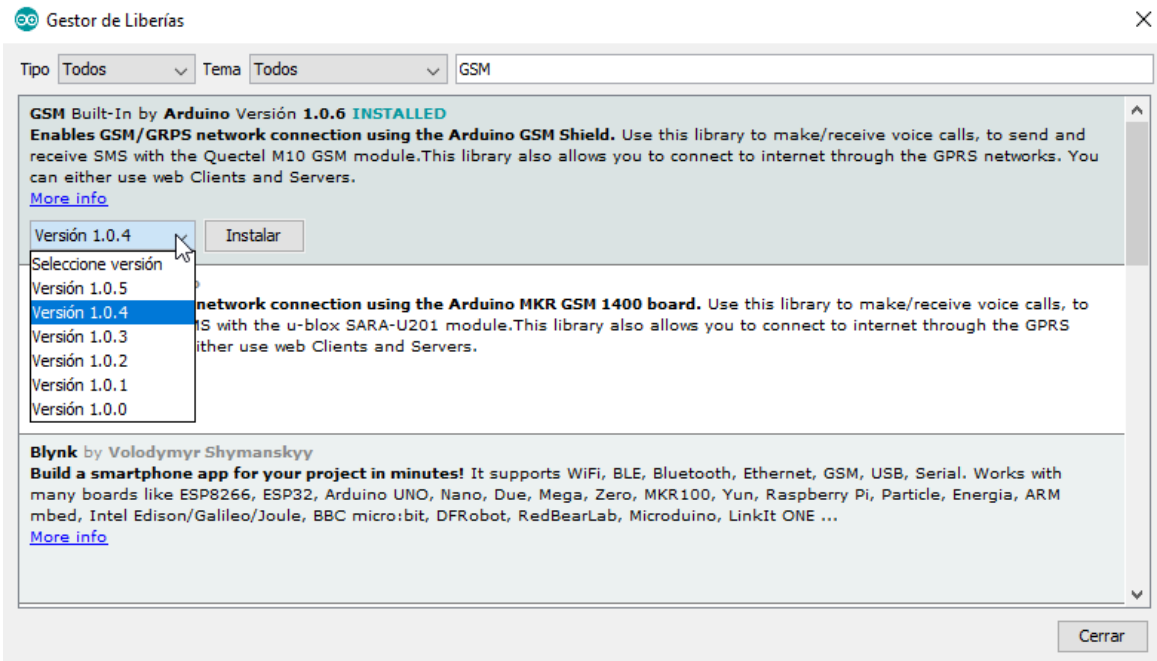


IDE de Arduino – Menú programa

## 2. GESTOR DE LIBRERÍAS.

Si pulsamos en Programa > Incluir Librería, se nos abrirá un desplegable con varias opciones.

Cuando pulsamos en Gestor de librerías nos aparece una interfaz desde la cual podemos buscar librerías, elegir la versión e instalar la librería.



Gestor de librerías Arduino IDE. Selección de la versión

### 3. AÑADIR LIBRERÍA .ZIP

Las librerías no estándar podrían no encontrarse en el gestor de librerías y puede ser necesario descargarlas desde una web de la comunidad de Arduino.

Desde estos enlaces puedes consultar información sobre las librerías y descargarlas en formato Zip.

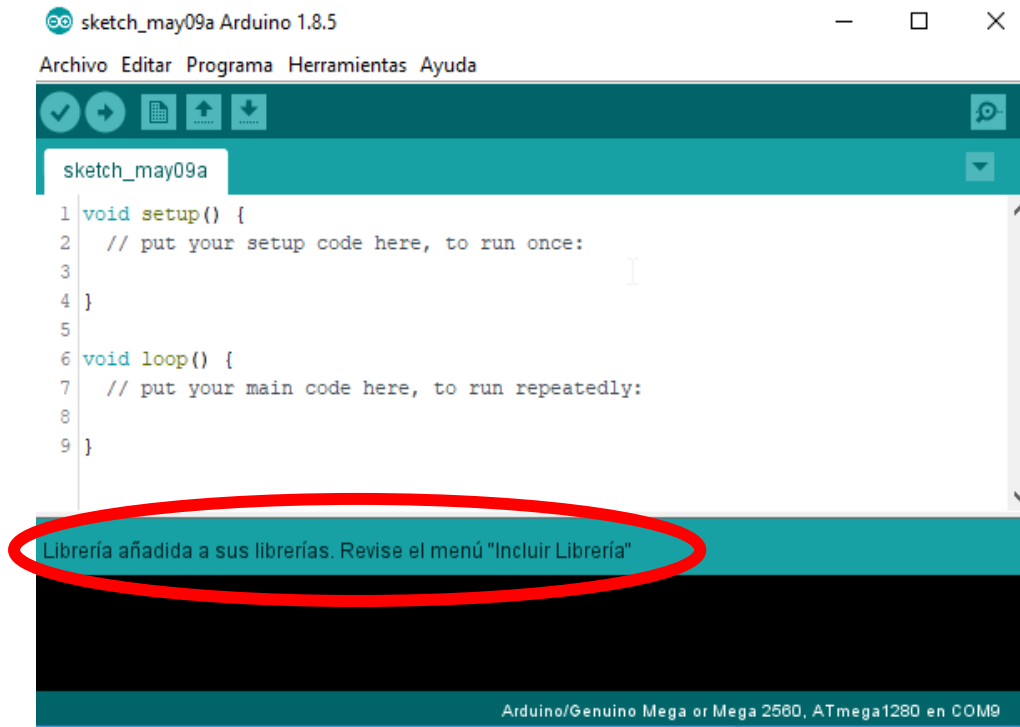
- <https://www.arduinolibraries.info/>
- <https://github.com/arduino-libraries>

Es preferible siempre que sea posible descargar el contenido con el gestor de librerías para asegurarnos de que el contenido que descargamos es oficial.

Una vez descargado el .Zip hacemos click en programa > incluir librería > añadir librería.zip y seleccionamos el archivo .Zip de la librería.

El IDE automáticamente moverá el archivo .Zip a su carpeta de librerías y lo descomprimirá. La carpeta de librerías se sitúa generalmente en C:\Users\nombre\_usuario\Documents\Arduino\libraries.

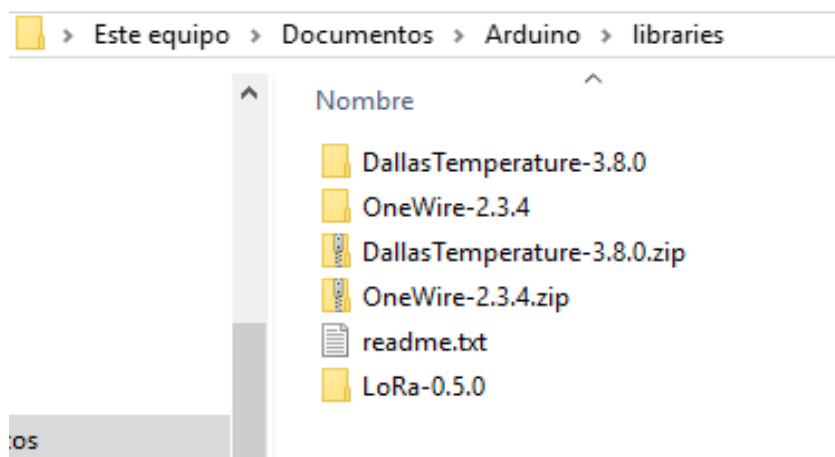
El propio IDE avisará que la librería ha sido incluida.



*Mensaje de confirmación librería añadida*

## 4. IMPORTAR LIBRERÍAS MANUALMENTE

Una tercera opción es descomprimir manualmente el archivo .Zip en la propia carpeta de librerías o mover la carpeta descomprimida a la carpeta de librerías.



*Directorio de librerías en el sistema operativo Windows*

## **5. DESINSTALAR LIBRERIAS**

Para desinstalar una librería tenemos que eliminar la carpeta descomprimida del directorio de librerías. Normalmente tendrá una ruta similar a C:\Users\nombre\_usuario\Documents\Arduino\libraries.

El IDE de Arduino solo escanea en búsqueda de librerías cuando se inicia por lo que será necesario reiniciar el IDE tras la instalación de una nueva librería para que esté disponible para su uso.

## **6. DISCLAIMER**

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este documento puede ser fotocopiada, reproducida, almacenada en un sistema en la nube, o transmitido, en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico o de otro tipo, sin el previo consentimiento o permiso por escrito de Tecnofingers S.L. No se garantiza la exactitud del contenido de la información contenida en esta publicación. En la medida en que lo permita la ley, no se aceptará ninguna responsabilidad (incluida la responsabilidad frente a cualquier persona por negligencia) por parte de Tecnofingers o cualquiera de sus subsidiarias o empleados por cualquier pérdida o daño directo o indirecto causado por omisiones de o de inexactitudes en este documento. Tecnofingers S.L. se reserva el derecho de cambiar los detalles de esta publicación sin previo aviso. Nombres de productos y empresas el presente documento puede ser una marca comercial de sus respectivos propietarios.