

# Aula 2 - Linguagem de Programação para Robótica

Paulino

02-03-2020

# Arduino

- ▶ link: <https://store.arduino.cc/usa/arduino-uno-rev3>
- ▶ link: [https://www.electronics-notes.com/articles/electronic\\_components/diode/light-emitting-diode-led-datasheet-specifications-parameters-characteristics.php](https://www.electronics-notes.com/articles/electronic_components/diode/light-emitting-diode-led-datasheet-specifications-parameters-characteristics.php)

# Uso do ambiente de programação do Arduino

- ▶ Acione o programa

Ícone do arduino

# Editor de sketch

- ▶ Os programas de arduino são chamados de sketches

Editor de sketches

# Verificação e compilação

- ▶ Os programas em arduino **SEMPRE** têm as duas funções `setup()` e `loop()`
  - ▶ `setup()`: serve para inicializar variáveis, pinos, ...
  - ▶ `loop()`: é onde se define o que o controlador deve fazer para sempre, como o nome diz, as instruções do `loop()` são continuamente repetidas

Botão para verificar e compilar o programa

- ▶ Botão, control-R, ou menu->ferramentas->Verifica/compila