Benodigdheden
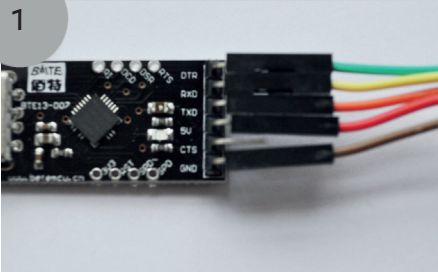
Dit is een overzicht van alle componenten uit zakje 2 plus de Fabschoolino uit de Fabschoolino basiskit van Waag Society. Begin je net aan de Instructable? Check dan voor alle zekerheid of je alle bovenstaande benodigde materialen hebt.

Programmeer kabel

USB connector

Fabschoolino
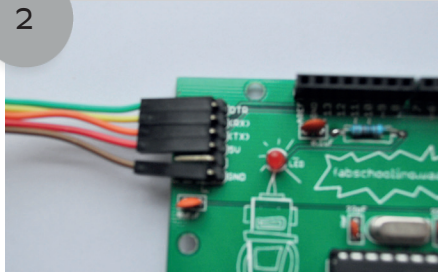
fabschoolino   Fabschoolino programmeren
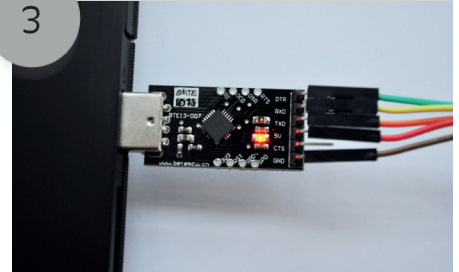
CODE / HACK / PLAY

1

Bevestig de programmeer kabel aan de USB connector. Plaats de kleuren zoals het plaatje hierboven. Bruin/gnd, geen kabel bij de CTS, rood/5v, oranje/TXD, geel/RXD en groen/DTR

2

Bevestig de andere kant van de programmeer kabel aan de Fabschoolino FTDI zoals het plaatje hierboven. Bruin/gnd, SIa een pin over, rood/5v, oranje/TX, geel/RX en groen/DTR

3

Zorg dat de Batterij van je Fabschoolino uit staan. Steek vervolgens de USB in de laptop waar je op gaat programmeren. Het lampje van de USB connector gaat nu branden.
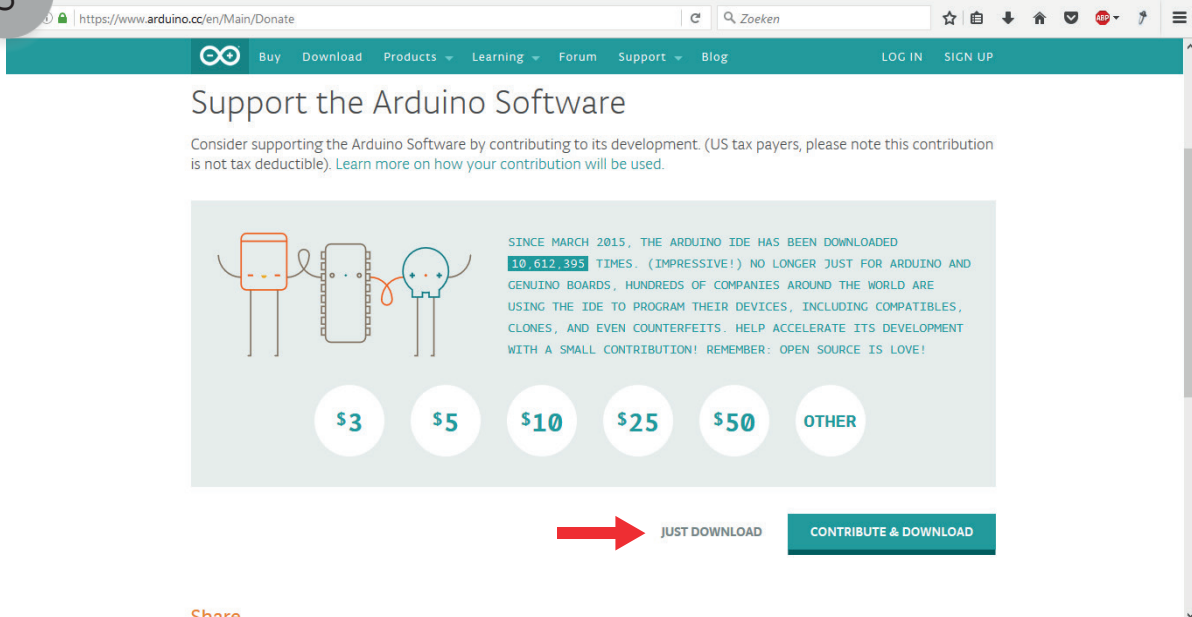
4

Om te kunnen programmeren heb je een zogenaamde "comiler" nodig. Je kunt de compiler downloaden op https://www.arduino.cc/en/Main/Software. Om de Windows versie te downloaden klik je op de link die op de afbeelding hierboven is aangegeven met een rode pijl.
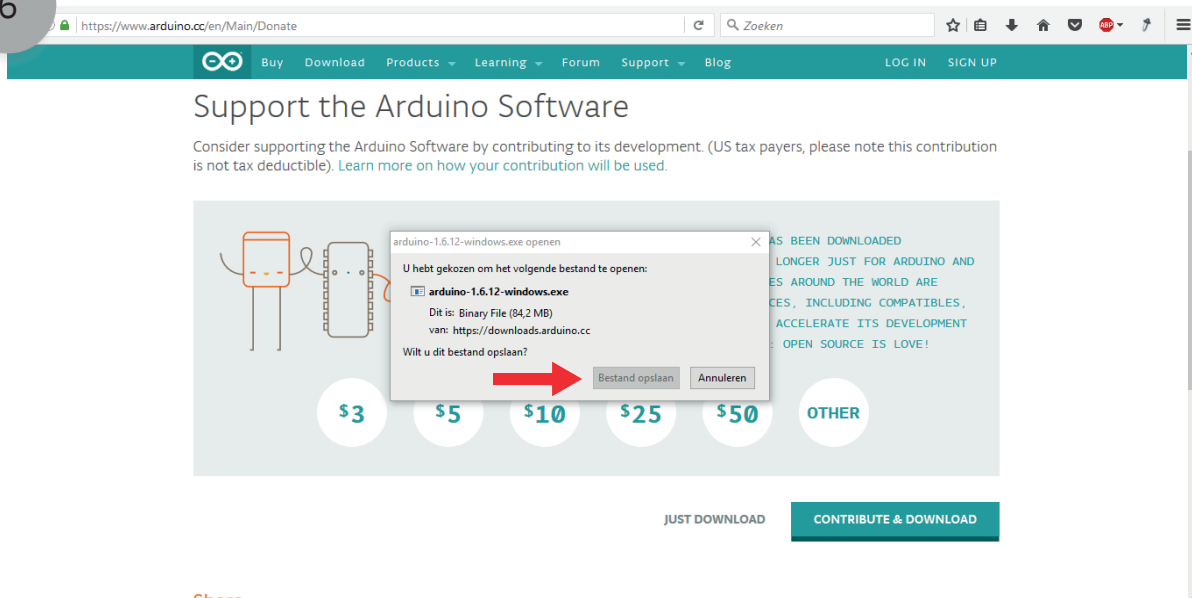
5

Je komt vervolgens op de pagina uit die je hierboven ziet. Klik nu op "just download". Op het plaatje aangegeven met een rode pijl.
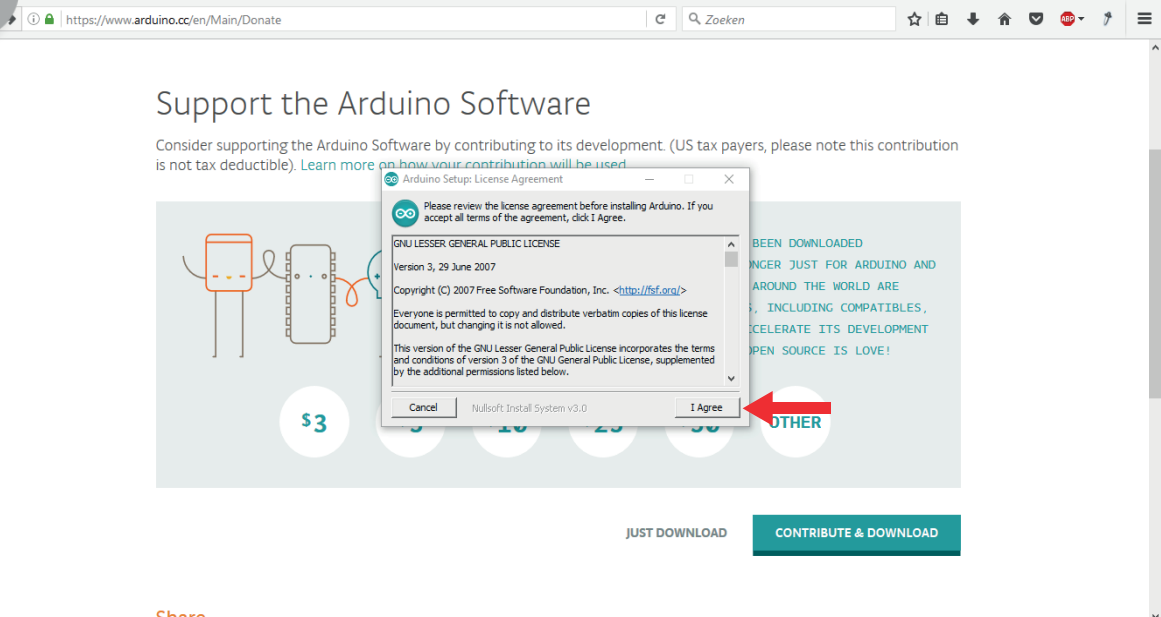
6

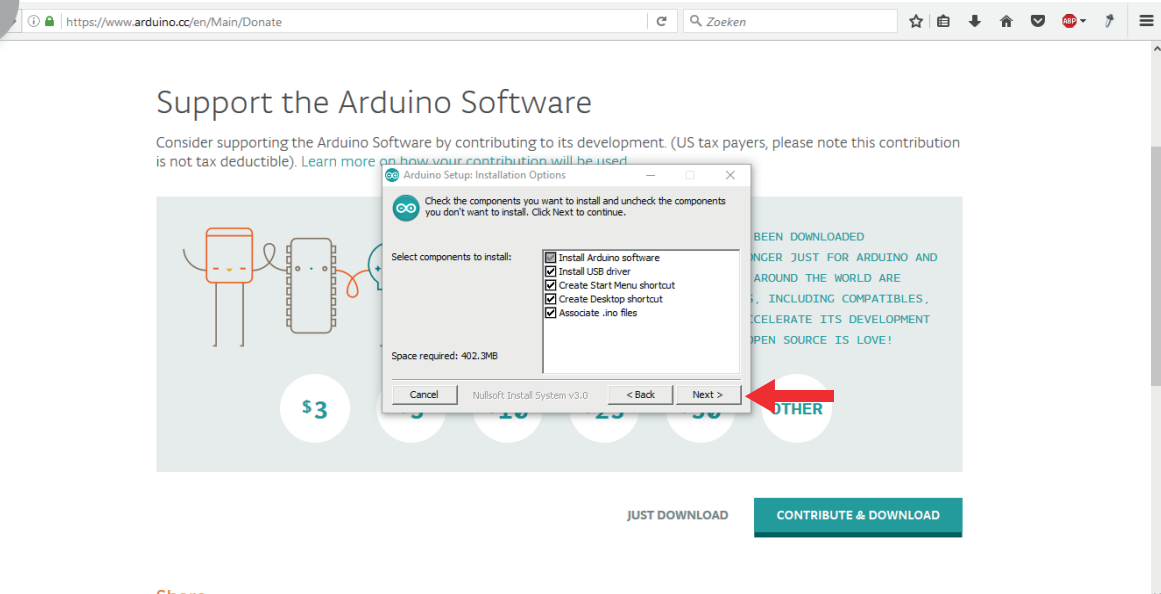Klik bestand "Bestand opslaan" om verder te kunnen gaan.

7

Om verder te kunnen zal je akkoord moeten gaan met License Agreement. Klik "I Agree" om dit te bevestigen. Mocht dit scherm hierboven niet direct in beeld verschijnen. Selecteer dan het bestand "arduino-1.6.12-windows.exe" uit je download map.
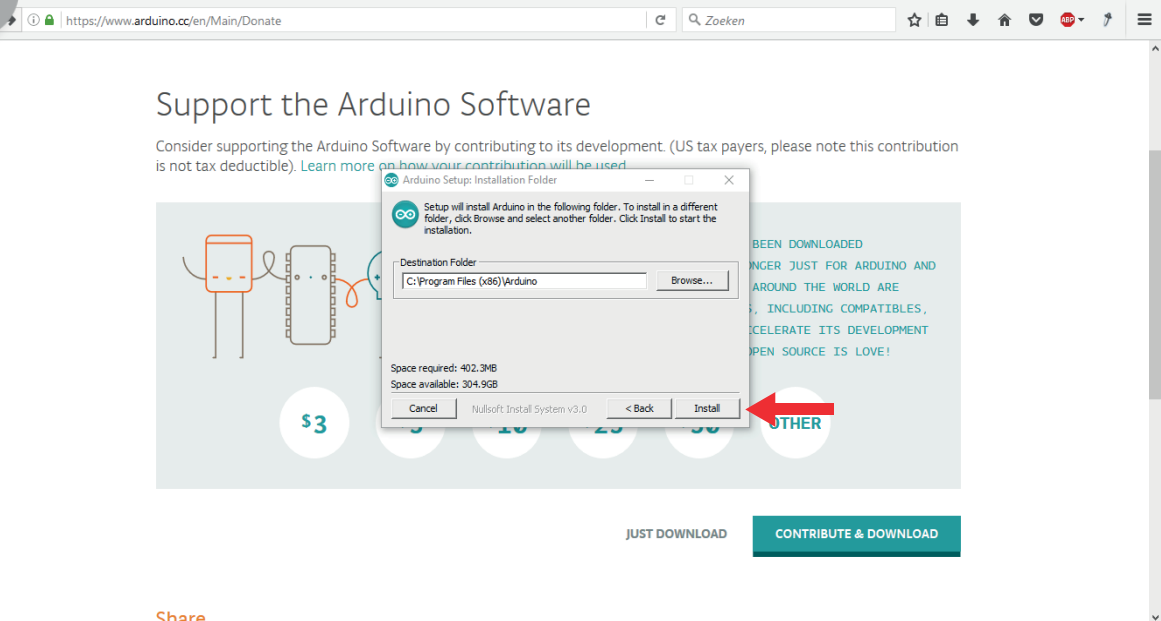
8

Zorg dat alle vakjes staan aangevinkt en klik op "Next".

fabschoolino   Fabschoolino programmeren

9

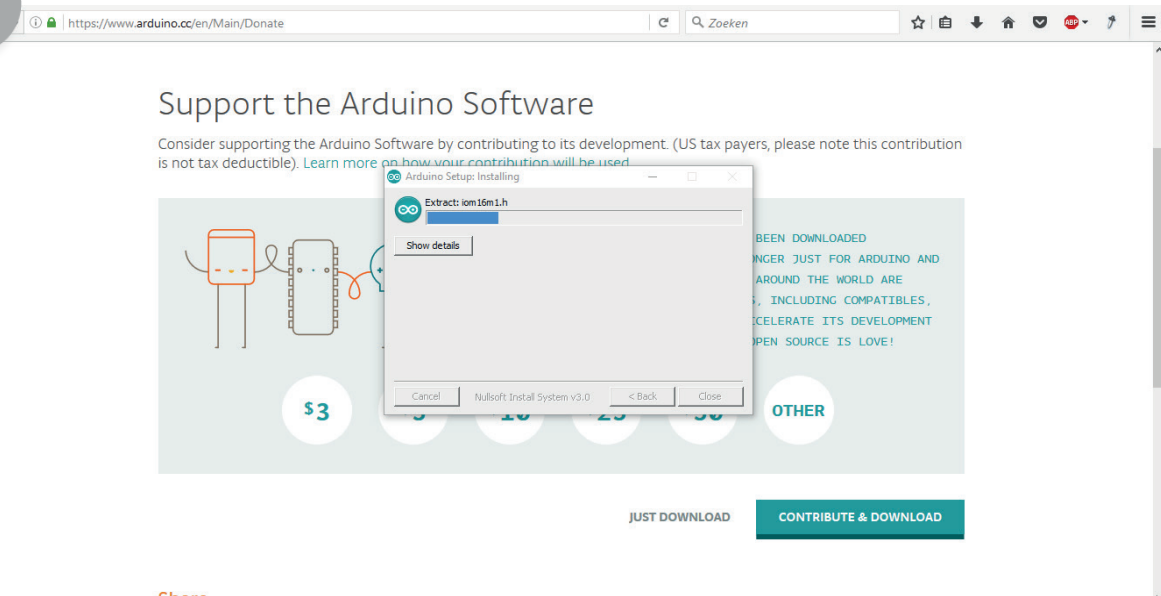Selecteer waar je Arduino wilt opslaan en klik daarna op "Install".

10

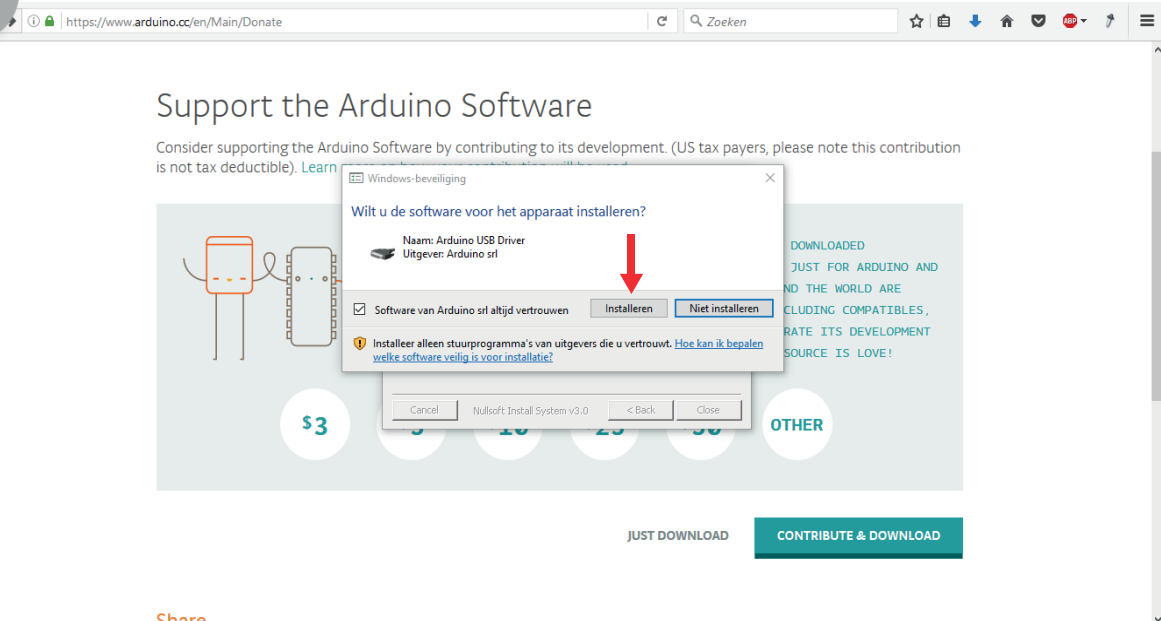Wacht tot de balk is gevuld.

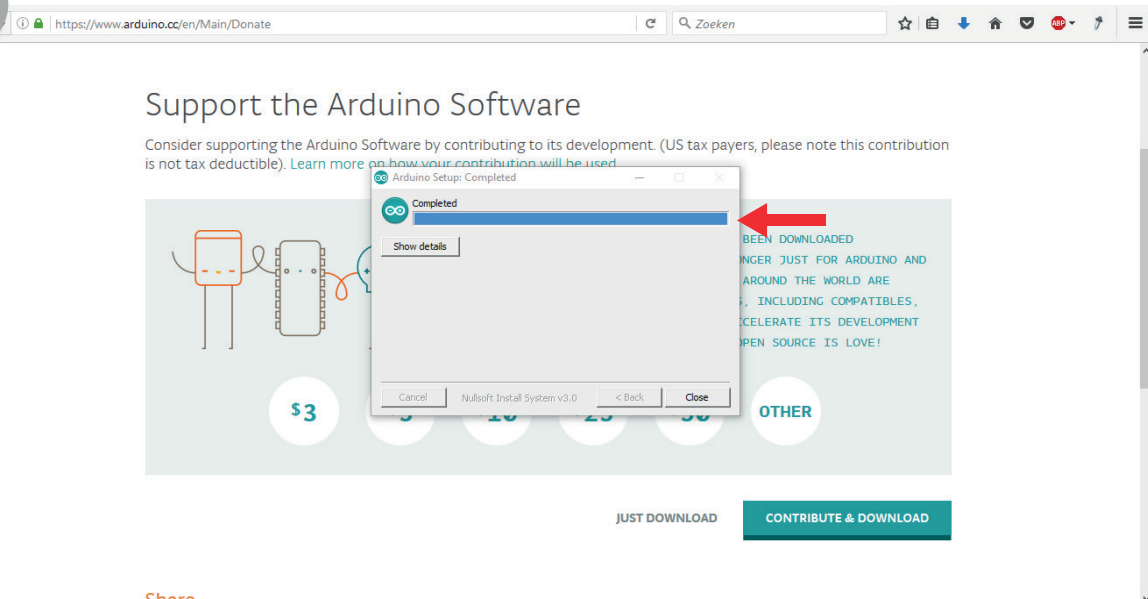**11**

Bevestig dat je de software wilt installeren door op "Installeren" te klikken.

12

Wacht opniew tot de balk vol is. Hierna is de Installatie voltooid.
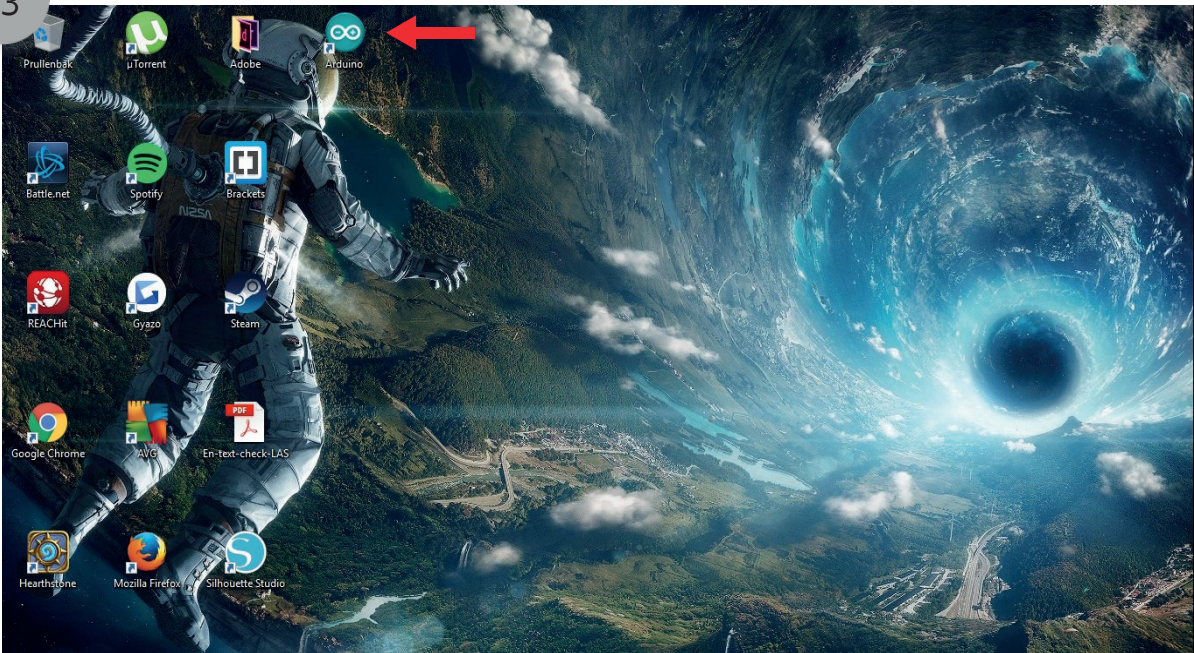
Je kunt nu de Arduino vinden op je bureaublad/Desktop. Dubbelklik om te starten.

Arduino is bezig met opstarten. Wacht heel even.
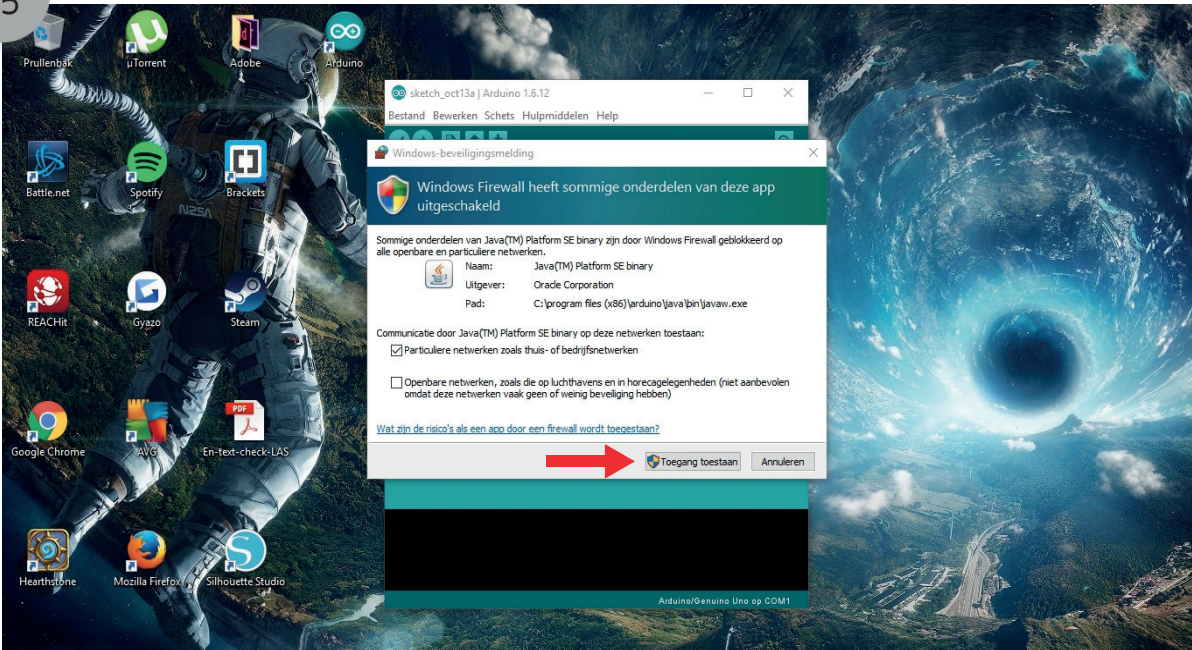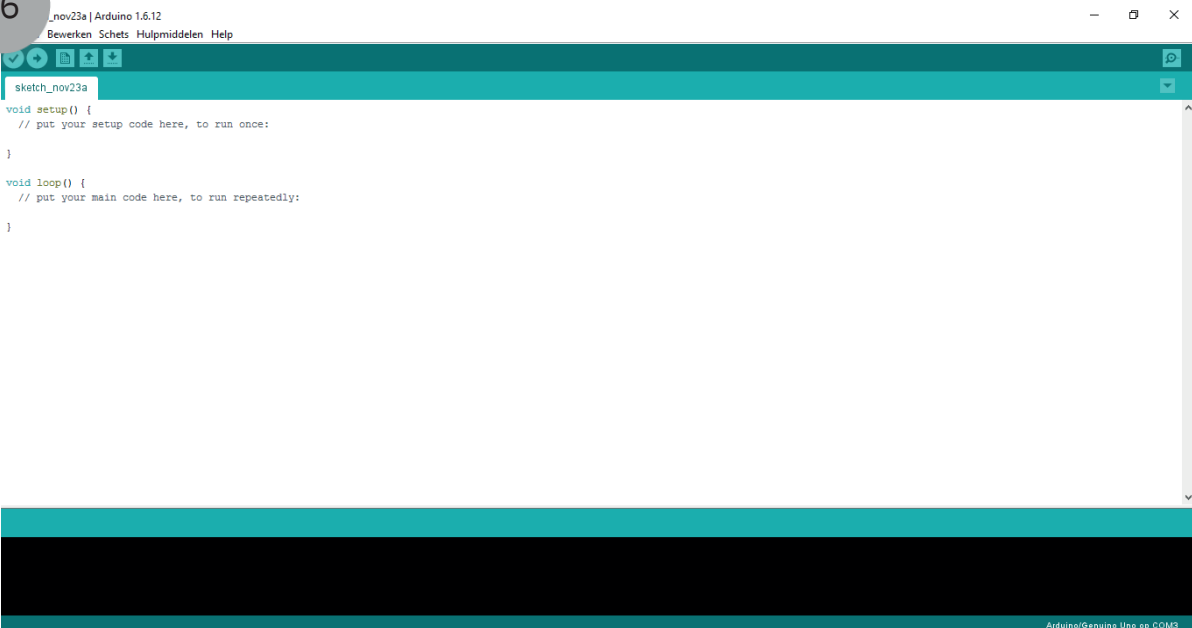
Het is mogelijk dat je Firewall een aantal onderdelen blokkeerd. Klik op "Toegang toestaan" om verder te gaan.
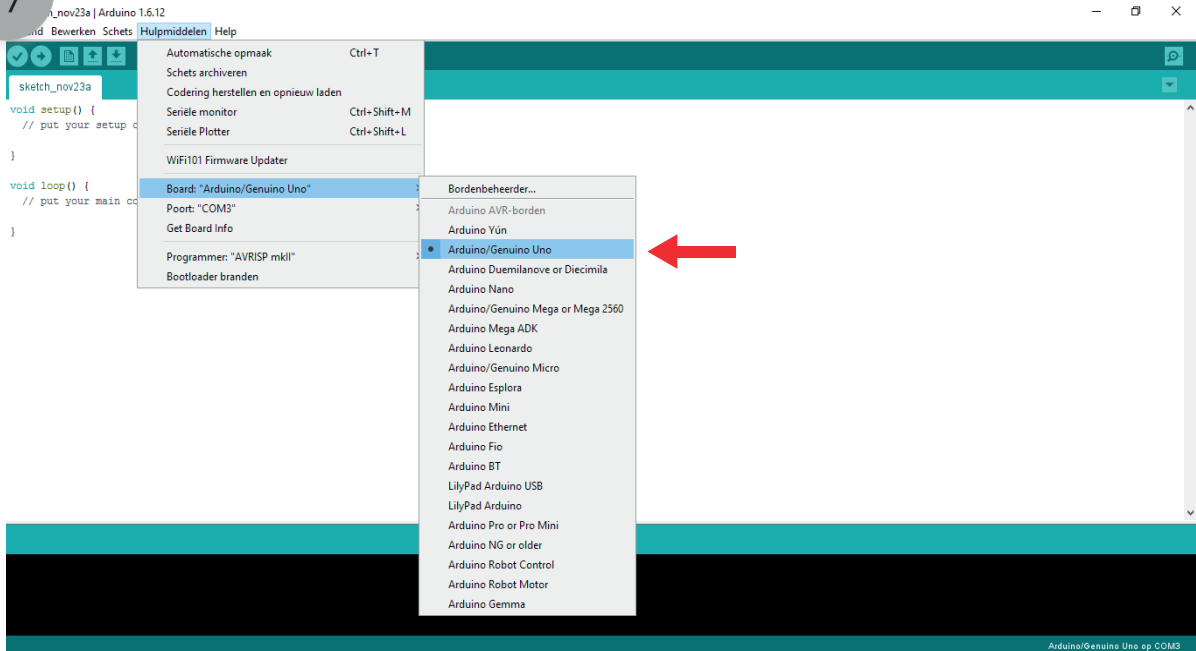

Dit is het eerst scherm dat je zal zien als Arduino is opgestart. In het witte gedeelte komt straks de code waarmee jij de fabschoolino gaat programmeren.
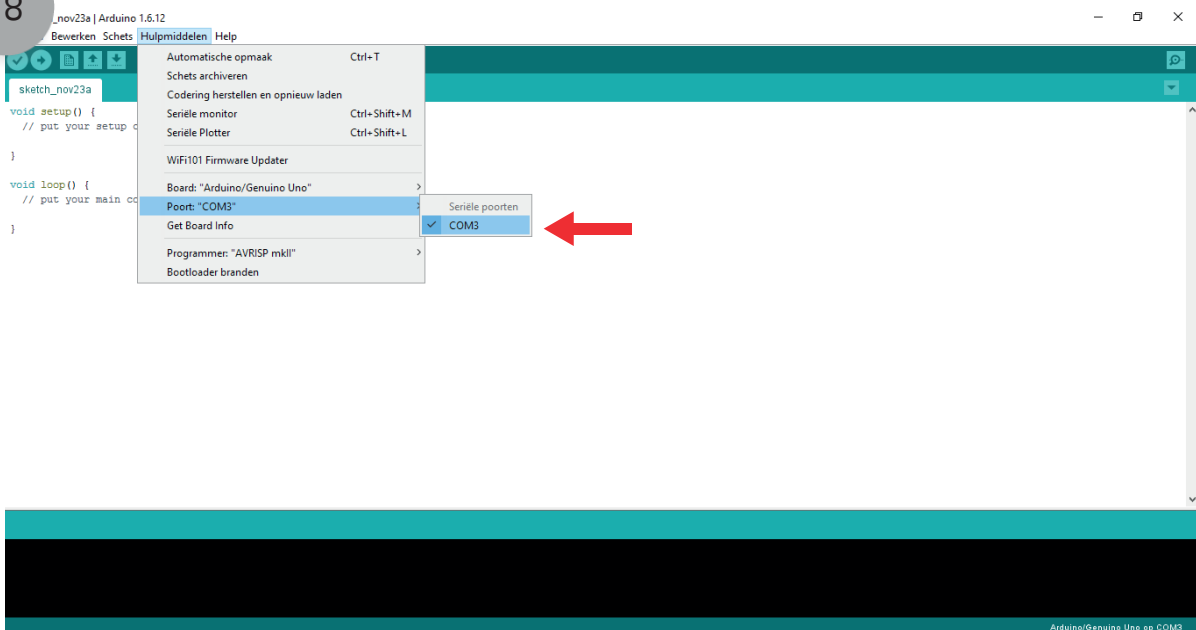
fabschoolino   Fabschoolino programmeren

CODE / HACK / PLAY

17

Ga vervolgens naar het "Tools"menu bovenaan je scherm. Hou je muis boven "Board: Arduino/Genuino Uno" en selecteer in het menu wat tevoorschijn komt "Arduino/Genuino Uno". Hiermee maak je verbinden met je Fabschoolino.
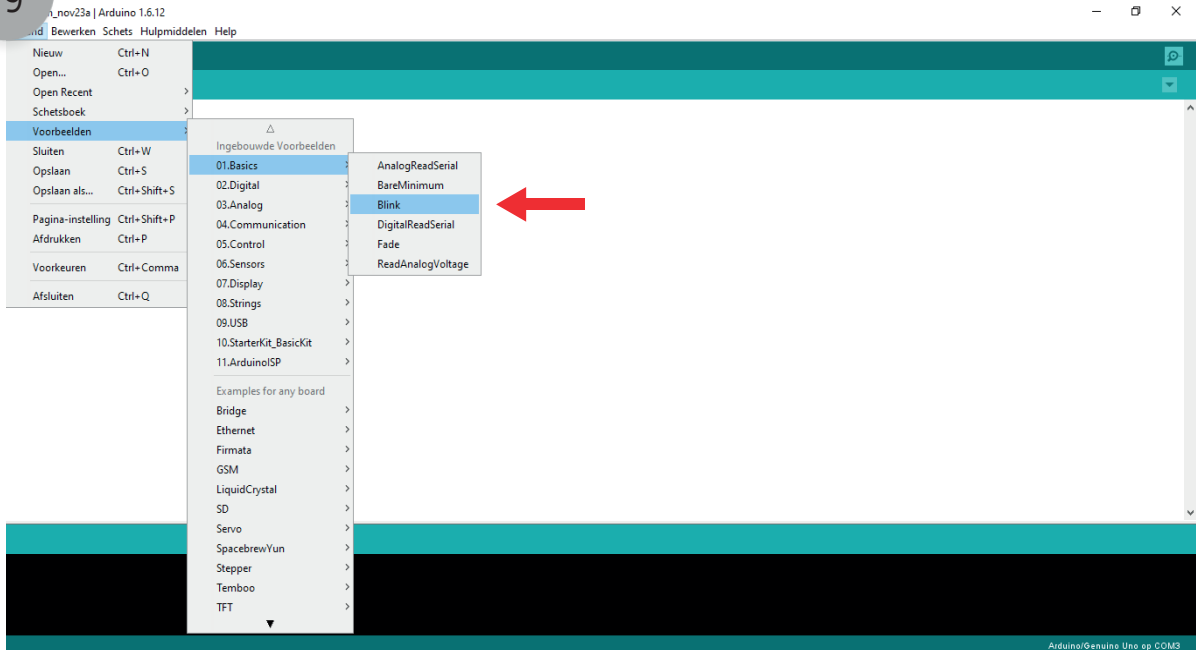

18

Ga nu naar het "Tools" menu. houd je muis boven "Poort" en selecteer "COM3".

fabschoolino   Fabschoolino programmeren

CODE / HACK / PLAY

19

Het is nu tijd om te testen of het werkt. Ga naar: Bestand > voorbeelden > 01.basics en klik op Blink.

20

Je hebt nu code in je witte vlak staan die er voor zorgt dat de LED van je fabschoolino gaat knipperen. Maar voordat de LED gaat knipperen moeten we eerst de code compileren. Dit doe je door op het vinkje boven in beeld te klikken.

Als je op het vinkje hebt geklikt zie je onder in beeld dat de code wordt gecompileerd. Wacht tot de groene balk vol is.

Nu de code is gecompileerd is het tijd om de code te uploaden naar de fabschoolino. Om dit te doen klik je op de knop met het pijltje er in . Net als bij het compileren heeft dit heel even tijd nodig.

23

Als je de volgende tekst in beeld ziet dan is het uploaden geslaagd.

24
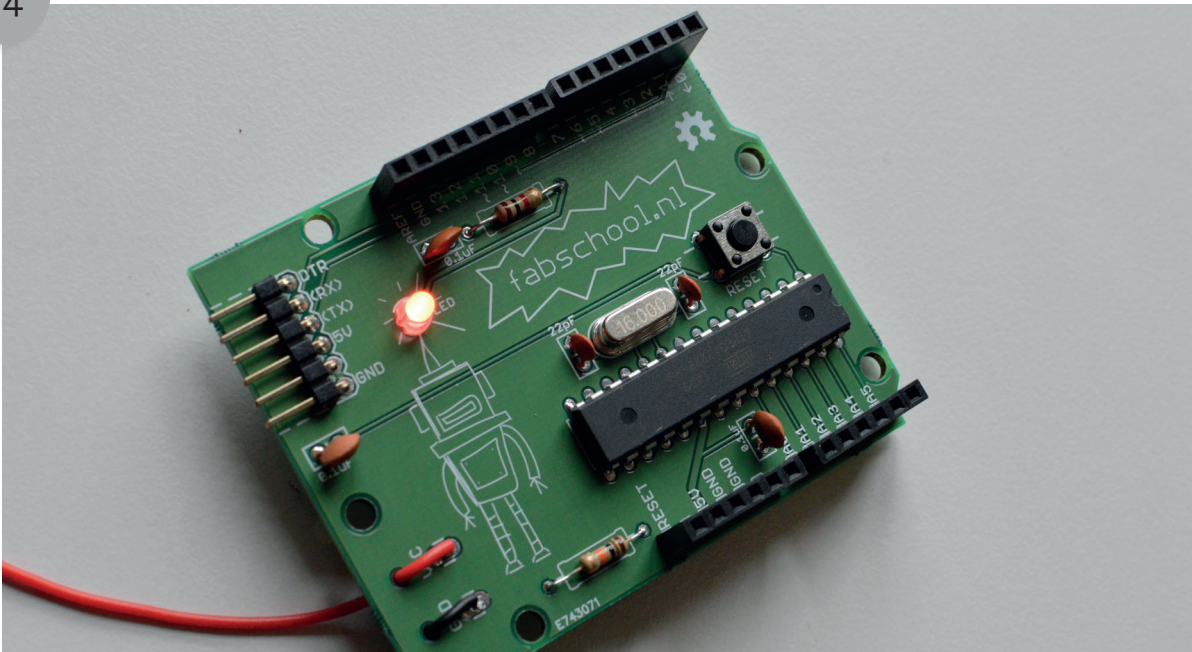
Gefeliciteerd. Je hebt zelf je Fabschoolino geprogrameerd