

Vorbereiten des Arduino für JAVA

Mit der Installation der original Arduino-Software erhält man nicht nur die Treiber für das Arduino sondern auch eine Programmierumgebung für C++.

Damit laden wir die **Firmata-Software** (geschrieben in C++) auf das Arduino, damit es JAVA „versteht“.

Danach kann man das Arduino mit JAVA über USB ganz einfach ansprechen.



Anleitung

- Arduino-Software herunterladen und installieren.
(Der Web-Editor war zur Zeit der Schriftlegung noch experimentell.)
<https://www.arduino.cc/en/Main/Software>
- Rechner sicherheitshalber neu starten und Arduino anstecken.
China-Klons des Arduino UNO verlangen nach einem Treiber (CH340):
<http://sparks.gogo.co.nz/ch340.html>
- Arduino-Software starten, das Arduino über USB anstecken und im
 - **Haupt-Menü „Werkzeuge (Tools) → Board“ → Arduino(Genuino) UNO** wählen.
 - Danach **„Werkzeuge (Tools) → Port“** und bei dem Port den **Haken setzen**, der zum Arduino gehört. Oft wird der Haken schon automatisch gesetzt. Sollten mehrere Ports angezeigt werden, einfach das Arduino abstecken und nachsehen, welcher Port nun verschwunden ist.
- **Hauptmenü „Datei → Beispiele → Firmata → StandardFirmata“** wählen und damit die Firmata-Software (C++) in die IDE laden.
- In der IDE **links oben auf den Pfeil** neben dem Häkchen **klicken** ... warten bis hoffentlich „Hochladen abgeschlossen“ (upload successful) erscheint.

FERTIG !!!