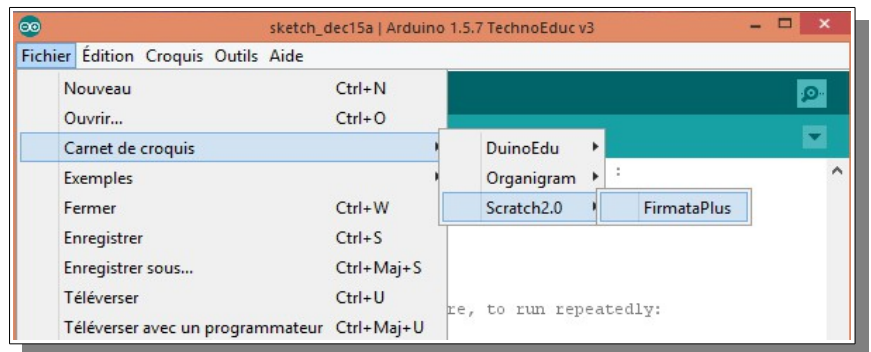


PRÉ-REQUIS MATÉRIELS

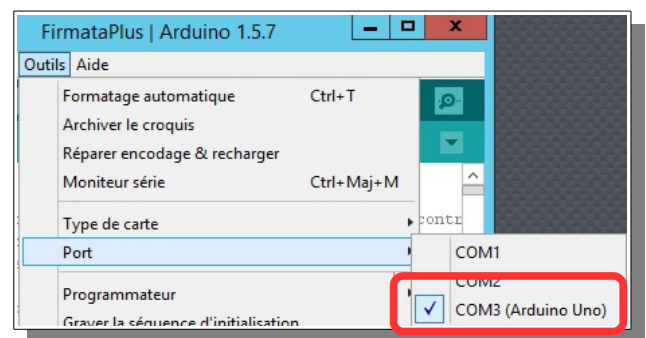
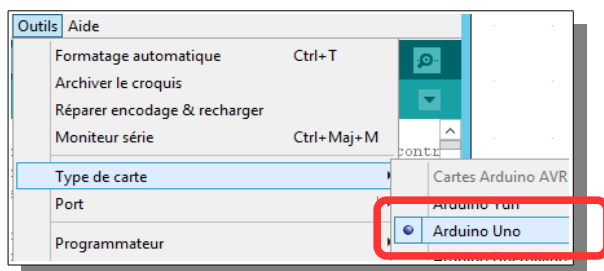
Il nous faut importer le bon programme dans le matériel, c'est à dire programmer l'interface Arduino pour qu'elle comprenne les tentatives de communication de la part de s2a.

RAPPEL : ce n'est à faire que pour la *préparer*, la première fois.

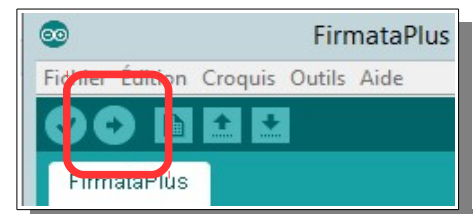
C'est très simple ! Il suffit de télécharger, décompresser et lancer le programme Arduino_TechnoEducatif (https://github.com/technologiescollege/arduino). Alors vous pourrez charger le programme FirmataPlus contenu dans les exemples que nous avons rajoutés :



Bien que depuis cette version 1.6.x, l'IDE Arduino semble détecter les cartes automatiquement, nous vous recommandons de vérifier le type de carte et le port (voir le **Gestionnaire de périphériques**) :

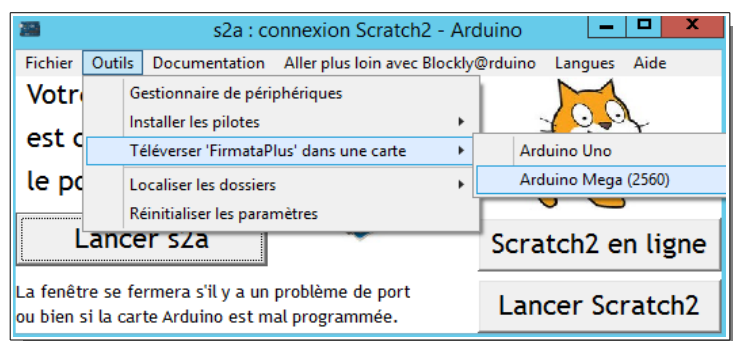


Il ne vous reste plus qu'à téléverser ce programme dans la carte :



Vous pouvez télécharger l'archive et suivre un mode d'emploi en vous rendant sur cette page : http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/26114705/0/fiche_article/&RH=1160222729156

Nouveau de la version 2.2.x, vous pouvez téléverser directement depuis le panneau de contrôle s2a :



(pensez à remplir le champ 'port COM' avant)