

Künstliche Bewässerung mit dem Arduino Uno

Arbeitsblatt 1: Programmierung des Arduino Uno mit Open Roberta

Um den Arduino zu programmieren, rufe die Adresse <https://lab.open-roberta.org/> auf und wähle dann *Nepo4Arduino* und im nächsten Schritt den Arduino Uno aus. Damit das dort erstellte Programm aus dem Browser auf den Arduino übertragen werden kann, muss außerdem der *Open Roberta Connector* installiert werden. Auf der [Wiki-Seite](#) gibt es eine [Installations-Anleitung](#) und eine [Anleitung zum Verbinden des Arduino mit dem Open Roberta Lab](#). Folge den Anweisungen, damit du dein Programm auf den Arduino laden kannst!

Video <https://youtu.be/A4IqXnRF9-w?si=o3rvDWImuSEeWu9w>

A. Der OpenRoberta Connector

1. OpenRoberta Connector installieren und starten: Lade den OpenRoberta Connector herunter und installiere ihn auf dem Computer. Starte den Connector.



2. Arduino mit USB verbinden: Verbinde den Arduino per USB-Kabel mit dem Computer.

3. Arduino im OpenRoberta Connector erkennen: Der Connector sollte den Arduino automatisch erkennen. Wenn der Arduino nicht erkannt wird, überprüfe, ob er korrekt angeschlossen ist und die richtigen Treiber installiert sind.

4. Token generieren: Klicke im OpenRoberta Connector auf "Verbinden". Der Connector generiert einen Token, der in die Zwischenablage kopiert werden kann.

5. OpenRoberta Lab öffnen und verbinden: Öffne das OpenRoberta Lab im Browser. Wähle den entsprechenden Arduino Typ in der Roboterkonfiguration aus. Klicke auf "Roboter" und dann auf "Verbinden ...". Gib den Token in das Feld ein und bestätige mit "OK".

