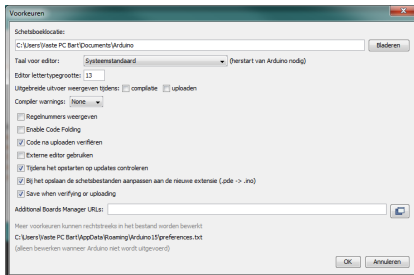


Ardublock moet niet geïnstalleerd worden, het ".jar"- bestand moet enkel op de juiste plaats onder de Arduino IDE installatie gekopieerd worden. Hieronder is beschreven hoe je dit best kan doen.

1. Download en installeer Arduino IDE – “versie 1.6.11” of ouder : *(latere versies zijn niet meer compatibel met Ardublock)*  
<https://www.arduino.cc/en/Main/OldSoftwareReleases#previous>
2. Download ardublock-all.jar van [www.e2cre8.be](http://www.e2cre8.be) >> Brainbox AVR of Brainbox Robot *(online vind je veel oude en corrupte versies van Ardublock terug – gebruik die niet)*
3. Open Arduino IDE >> klik op bestand >> voorkeuren - onder schetsboeklocatie staat de map waarin Arduino IDE geïnstalleerd werd.

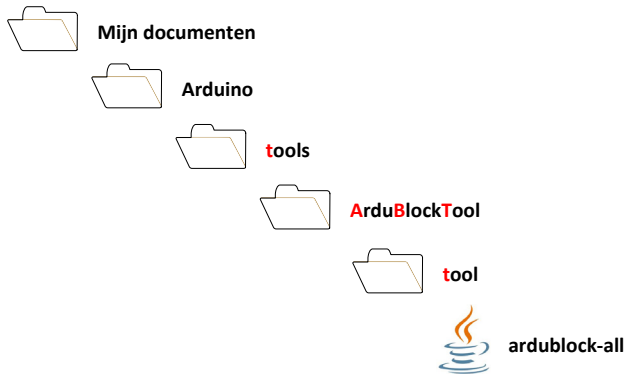


Bij een Mac, is dit standaard “Documents/Arduino”

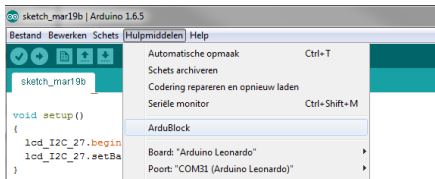
Bij Linux, is dit standaard “sketchbook”

Bij Windows, is dit standaard “Documents\Arduino”

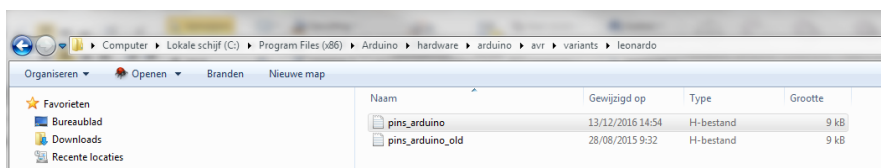
4. Kopieer Ardublock-all.jar onder de juiste map onder de Arduino map die je in de vorige stap hebt opgezocht. Je zal hiervoor enkele mappen moeten aanmaken. **!!! Let op – deze map-benamingen moeten exact dezelfde zijn als hieronder aangegeven – inclusief hoofd en kleine letters!!!**



5. Open Arduino IDE en start Ardublock op onder >>Hulpmiddelen >> Ardublock

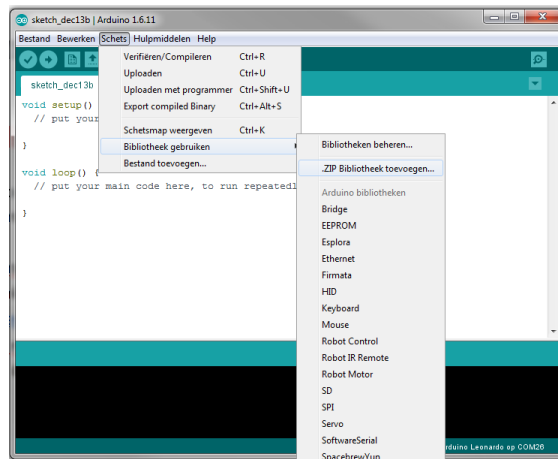


6. Optioneel: Plak de file “pins\_arduino” (download via E2CRE8) onder [C>>Program Files\(X86\)>>Arduino>>hardware>>arduino>>avr>>variants>>Leonardo](#) (deze file zorgt ervoor dat ook pins 28-30 van de Leonardo te programmeren zijn)



7. Om alle opgaven op de E2CRE8 site te kunnen maken dienen er nog enkele extra libraries geïnstalleerd te worden.

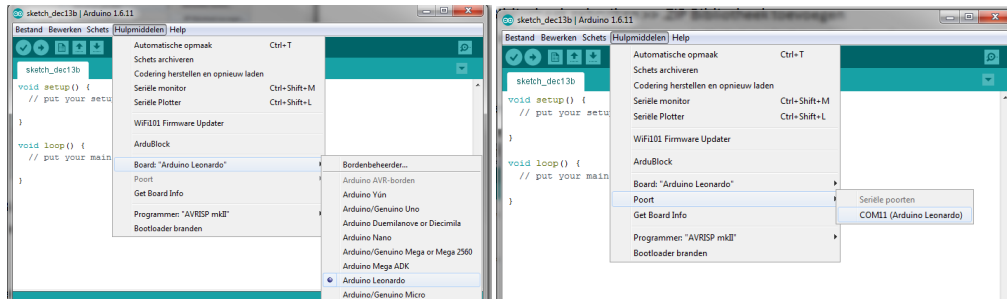
- I2C LCD library om de LCD te kunnen gebruiken:
  - Link: <https://bitbucket.org/fmalpartida/new-liquidcrystal/downloads/>
  - [NewliquidCrystal 1.3.4.zip](#) is getest
- [Wire.h](#) library om I2C communicatie te verwezenlijken (staat meestal al geïnstalleerd)
  - Te downloaden via E2CRE8.BE >> BBA of ...>>BBR



- a. Schets >> Bibliotheek gebruiken >> .ZIP Bibliotheek toevoegen
- b. Selecteer de “zip” file van de bibliotheek die je juist hebt gedownload
- c. Klaar.

## 8. Koppel de hardware

- a. Selecteer de Arduino Leonardo als platform en selecteer de juiste COM poort



- b. Enkel de eerste maal kan het nodig zijn om enkele malen op de reset knop van de Brainbox te drukken of om een eerste programma te downloaden voordat IDE de BB herkent.

**VEEL PLEZIER!**