

Añadir biblioteca

1. Instalar bibliotecas de Arduino

Una vez que te familiarices con el software de Arduino y sus funciones integradas, puede que desees usar otras bibliotecas para ampliar las funcionalidades de Arduino.

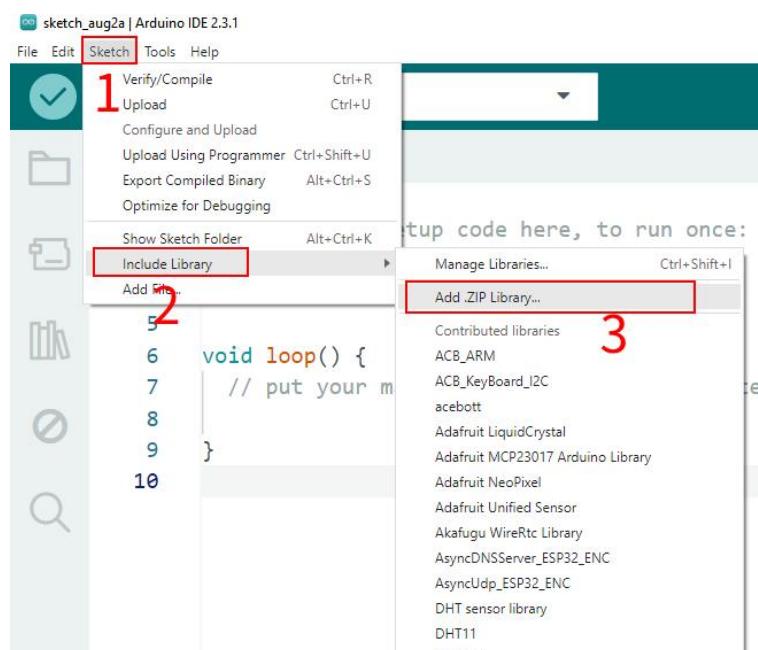
2. ¿Qué es una biblioteca?

Por ejemplo, la biblioteca integrada *LiquidCrystal* te permite interactuar fácilmente con pantallas LCD de caracteres. Además, en internet hay cientos de bibliotecas adicionales disponibles para su descarga. En los materiales de referencia se enumeran las bibliotecas integradas y algunas de las bibliotecas adicionales. Para usar una biblioteca adicional, necesitarás instalarla.

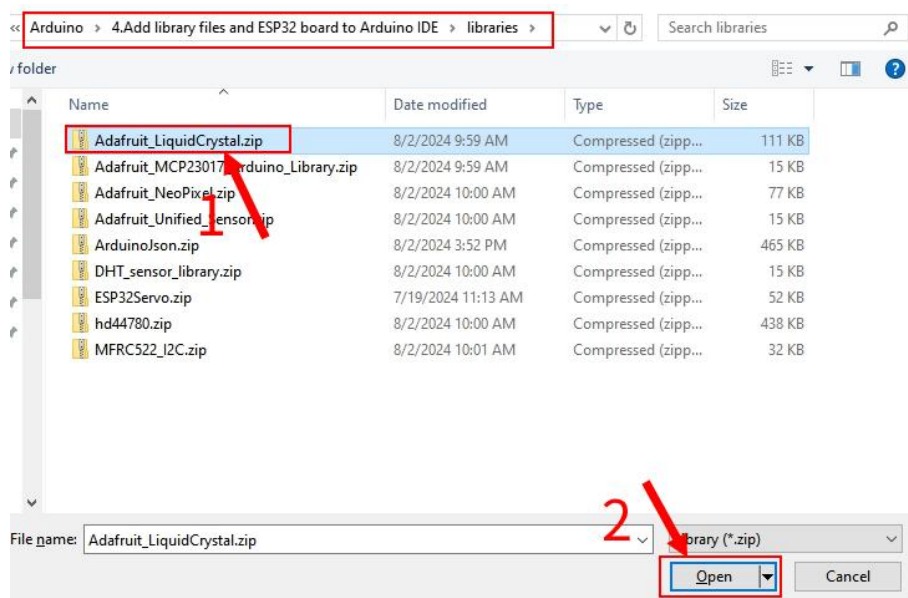
3. Cómo instalar una biblioteca

(1) La forma más sencilla de agregar una biblioteca

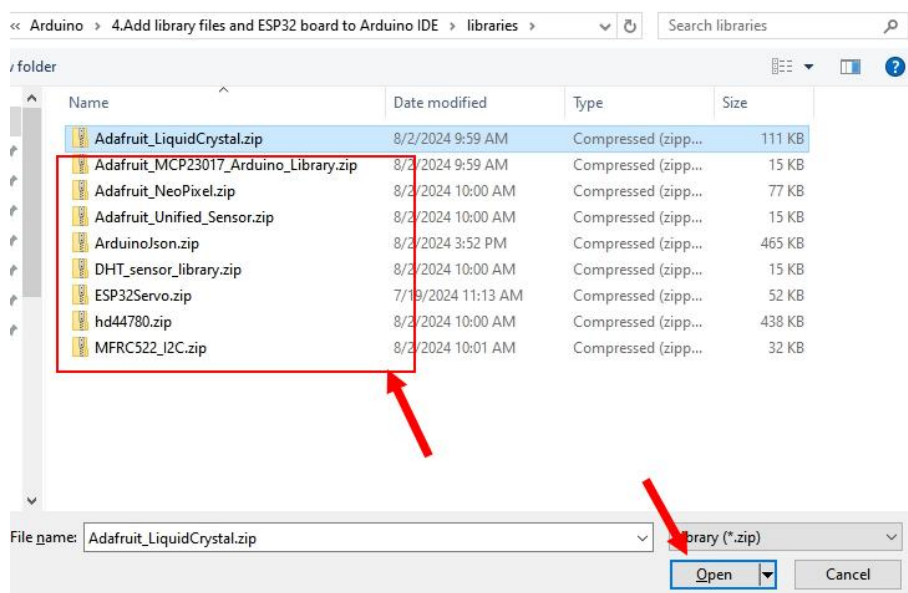
① Abre el Arduino IDE, haz clic en “sketch” → haz clic en “Include Library” → selecciona “Add ZIP Library”.



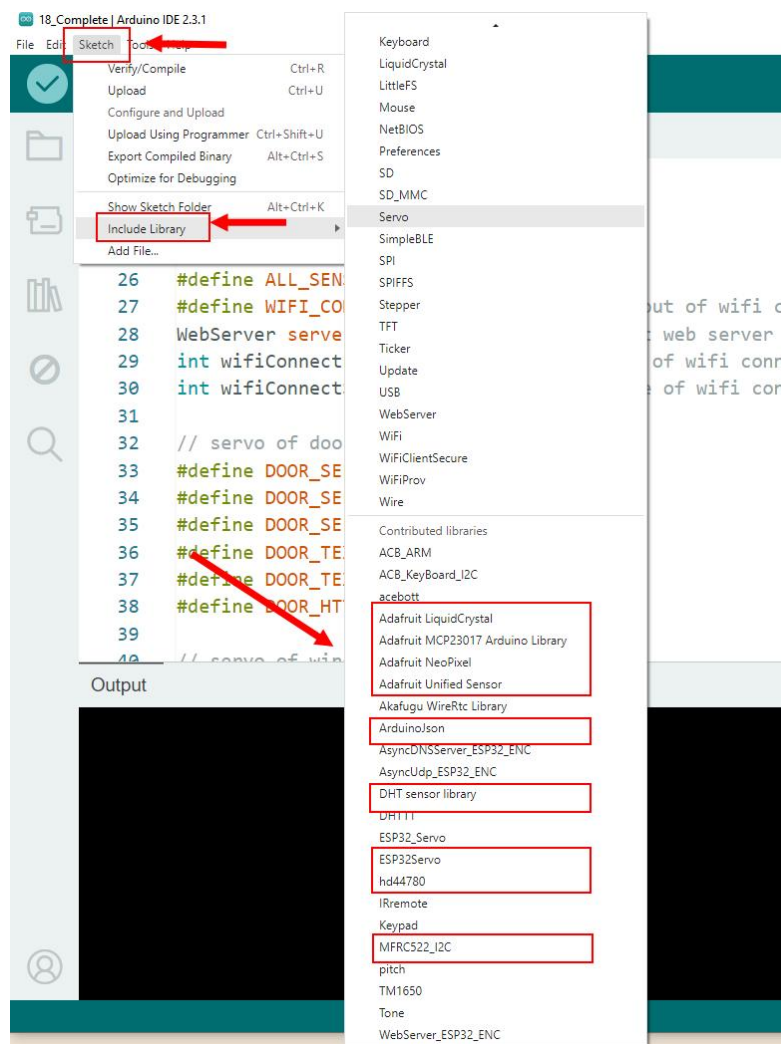
② Selecciona el archivo comprimido "Adafruit_LiquidCrystal.zip" que se encuentra en la carpeta "Español\Arduino(Experienced Learner)\4.Agregue archivos de biblioteca y placa de control ESP32 en Arduino IDE\libraries", y luego haz clic en Abrir.



③ De la misma manera, agrega sucesivamente los archivos comprimidos "Adafruit_MCP23017_Arduino_Library.zip", "Adafruit_NeoPixel.zip", "Adafruit_Unified_Sensor.zip", entre otros archivos de bibliotecas comprimidas.



④ Verifica si los archivos de la biblioteca se han agregado correctamente.



(2). Usar el administrador de bibliotecas

Para instalar una nueva biblioteca en el Arduino IDE, puedes usar el administrador de bibliotecas.

Abre el Arduino IDE, haz clic en "Tools > Manage Libraries".



Busque la biblioteca de funciones que desee en la barra de búsqueda y haga clic para instalarla. Por ejemplo: si necesita la biblioteca Adafruit NeoPixel,

puede buscarla en la barra de búsqueda y hacer clic para instalarla después de encontrarla.

