

# Sketch hochladen



Um dein Programm auf deinem Arduino laufen zu lassen, müssen wir den fertigen **Sketch hochladen**. Wie das geht, erfährst du hier!

## 1

### Coden

```
sketch_mar16a | Arduino 1.8.19
Datei Bearbeiten Sketch Werkzeuge Hilfe

sketch_mar16a $
1 int led = 7;
2
3 void setup() {
4   pinMode(7, OUTPUT);
5 }
6
7 void loop() {
8   digitalWrite(7, HIGH);
9   delay(1000);
10  digitalWrite(7, LOW);
11 }
```

Öffne deinen Arduino Editor. Diesen brauchen wir für das Hochladen.

Du kannst nun entweder deinen Automaduno Code einfügen oder direkt hier programmieren.

Speichere deinen Sketch unter Datei -> Speichern regelmäßig ab, um keine Daten zu verlieren.

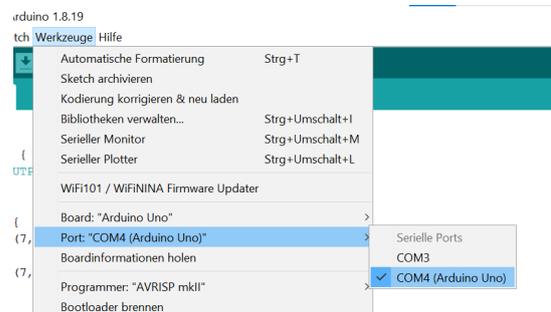
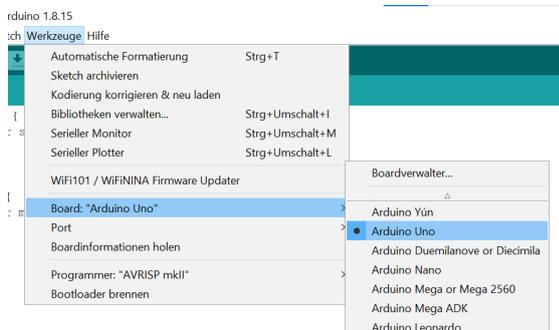
Wenn du möchtest, kannst du mit einem Klick auf den Haken überprüfen, ob dein Code Fehler aufweist.

## 2

### Auswählen

Wähle als Board "Arduino Uno"...

Schließe deinen Arduino per USB an und wähle ihn unter Port aus.



## 3

### Hochladen

Mit einem Klick auf den Pfeil nach rechts können wir unser Programm auf den Arduino hochladen. Unten erhalten wir eine Ausgabe, ob auch alles funktioniert hat.

```
sketch_mar15a | Arduino 1.8.15
Datei Bearbeiten Sketch Werkzeuge Hilfe

Hochladen

sketch_mar15a
1 void setup() {
2   // put your setup code here
```

```
Hochladen abgeschlossen.
avrdude: 882 bytes of flash verified
avrdude done. Thank you.
```

