Instalar programación

No te preocupes si es la primera vez que utilizas Arduino, vamos a ver paso a paso como se instala el programa y se carga la programación en nuestra placa Arduino Nano

Para que sea más agradable, todo el proceso se ha dividido en pequeños hitos:

Descargando IDE Arduino

Primero entramos en la sección descargas de su web:



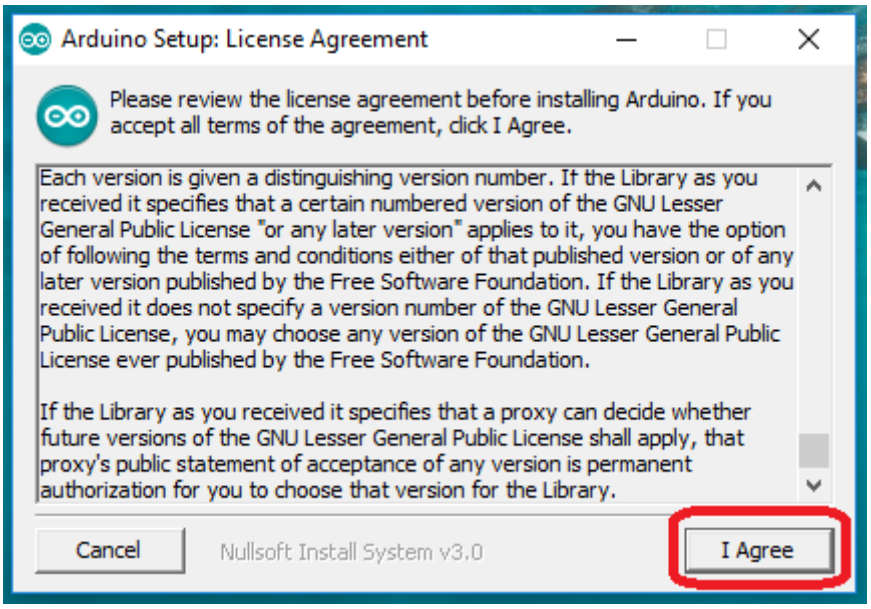
> En la parte derecha tienes que elegir la versión para tu sistema operativo, en este caso he utilizado la versión 1.8.5. Es **importante descargar una versión testeada** y no una beta que puede darte problemas ala hora de identificar o subir el código.

Después nos sale la página por si queremos hacer una donación al proyecto Arduino o descargar. En la imagen tienes marcada la opción descargar directamente:

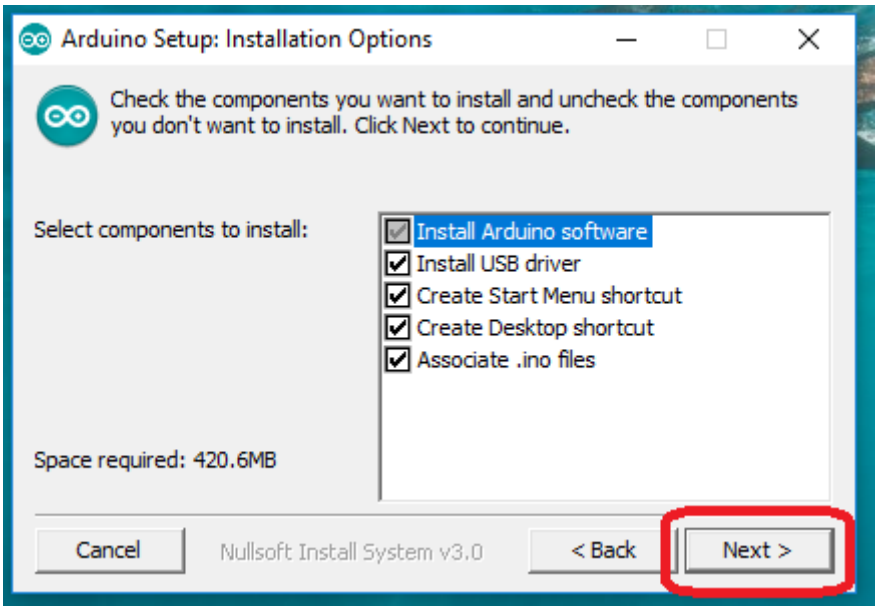


Instalando IDE Arduino

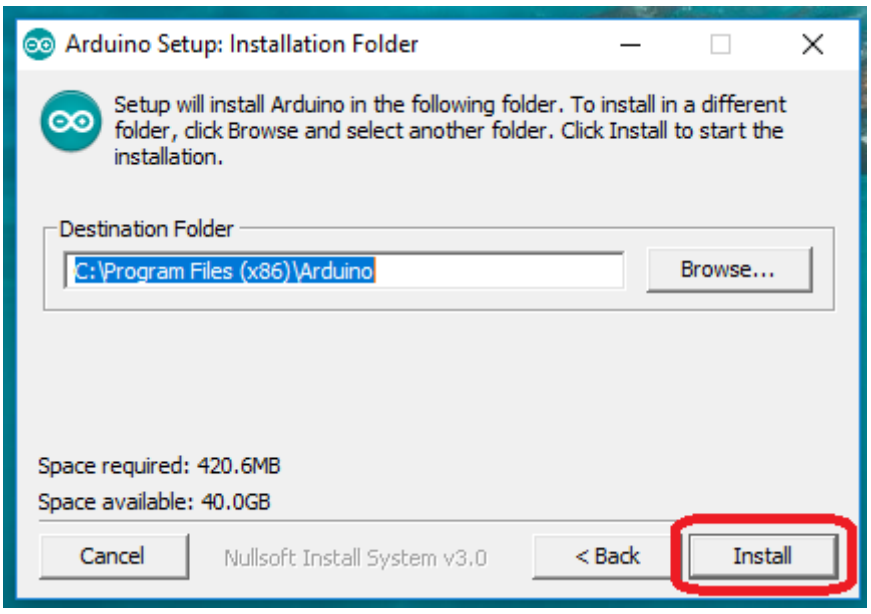
Vamos a la carpeta de descargas en nuestro PC y ejecutamos el programa de instalación. Se nos abre la pantalla de instalación, lo primero aceptar las licencias del programa:



En la siguiente pantalla seleccionamos los componentes que queremos instalar (seleccionar todo):

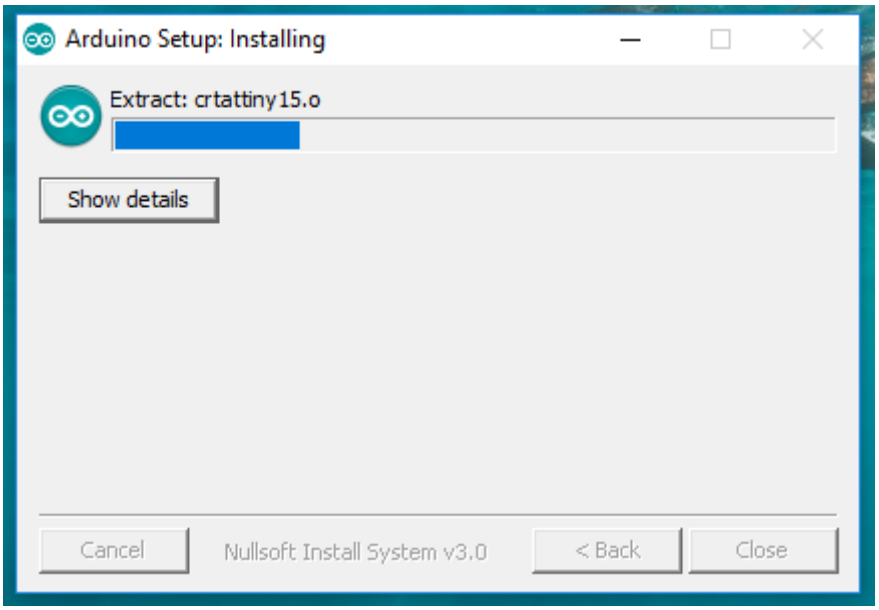


> Después seleccionamos la carpeta de nuestro ordenador donde queremos realizar la instalación, es **importante apuntar esta dirección porque tarde o temprano necesitaremos entrar** en esta carpeta.

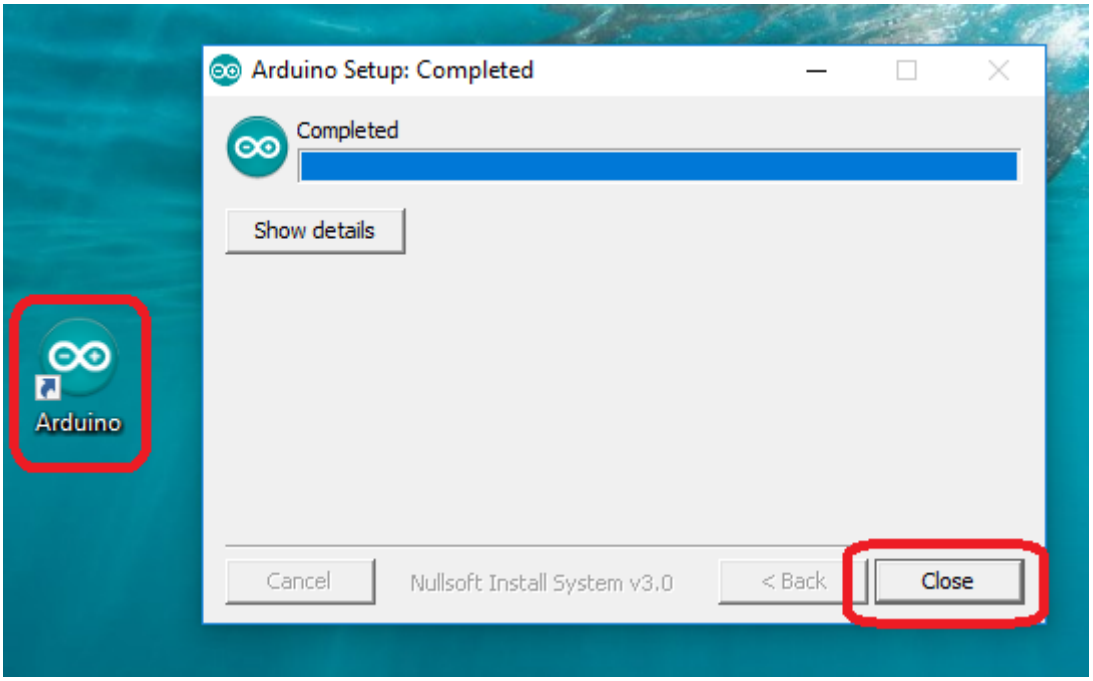


Pulsamos instalar y esperamos:

Copyright 2026



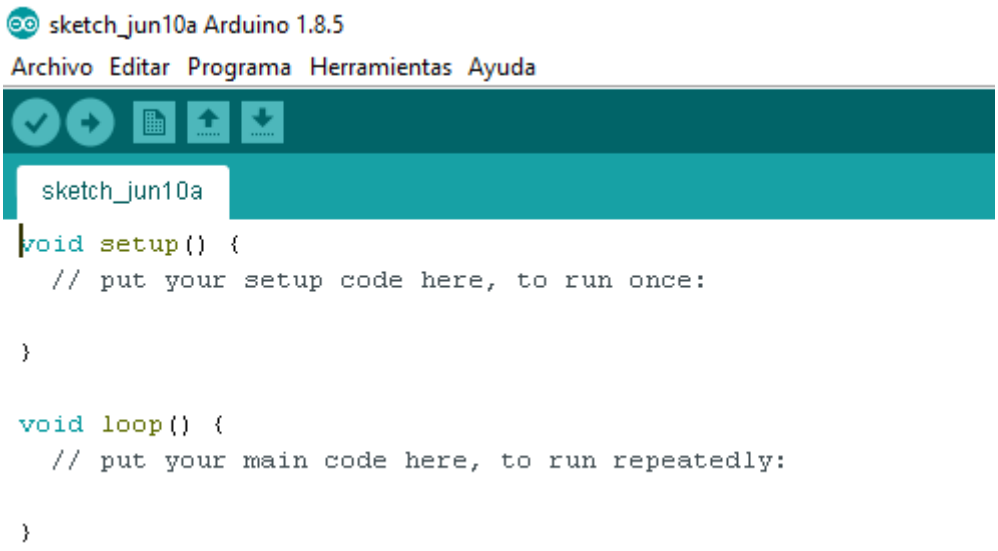
Una vez completada, cerramos la ventana de instalación y en el escritorio tendremos el acceso directo al programa:



Abriendo IDE Arduino

Ya **tenemos Arduino instalado en nuestro PC**, ahora si pinchamos en el icono creado en el escritorio se abrirá la página principal del programa.

Copyright 2026



> Os dejo un enlace con varias web donde podeis encontrar manuales y tutoriales sobre Arduino para quienes quieran ampliar sus conocimientos.

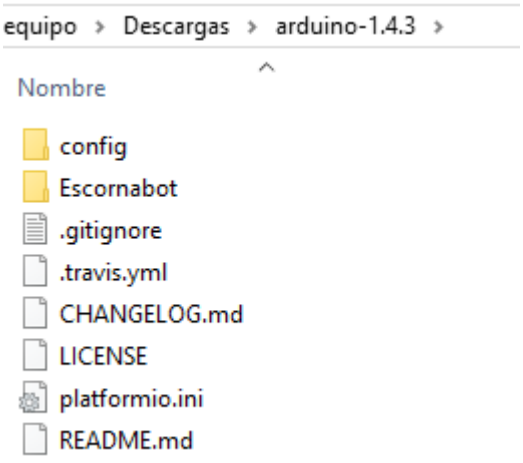
En este curso **aprenderemos lo necesario para que nuestro escornabot funcione**.

Descargando la configuración para Escornabot

Rafa Couto es el creador del código y tiene un repositorio con todas las versiones. Utilizaremos para este ejemplo la versión 1.4.3 pero puedes elegir la que quieras.

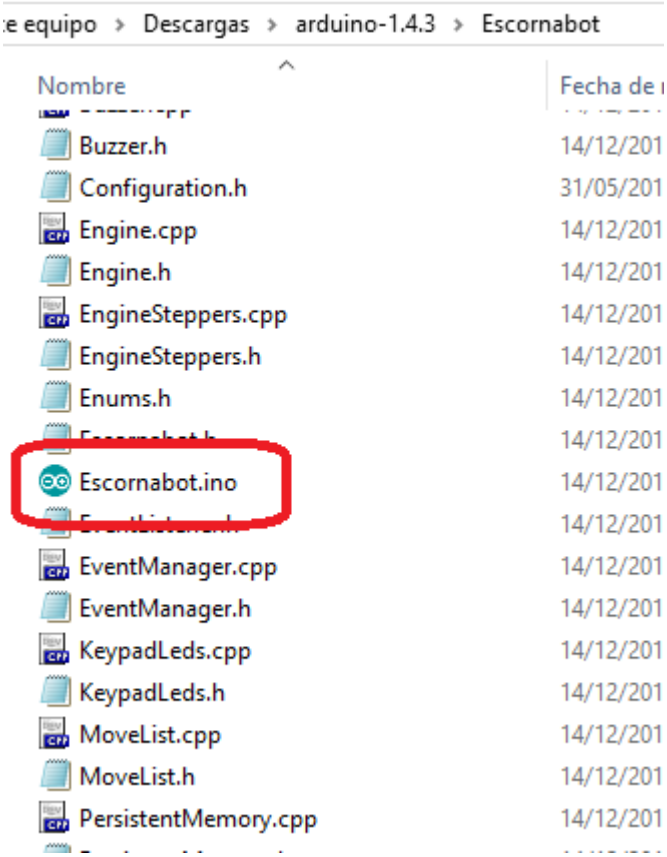


Descargamos el archivo .zip y lo descomprimimos en nuestro PC, tendremos una carpeta con los siguientes archivos:



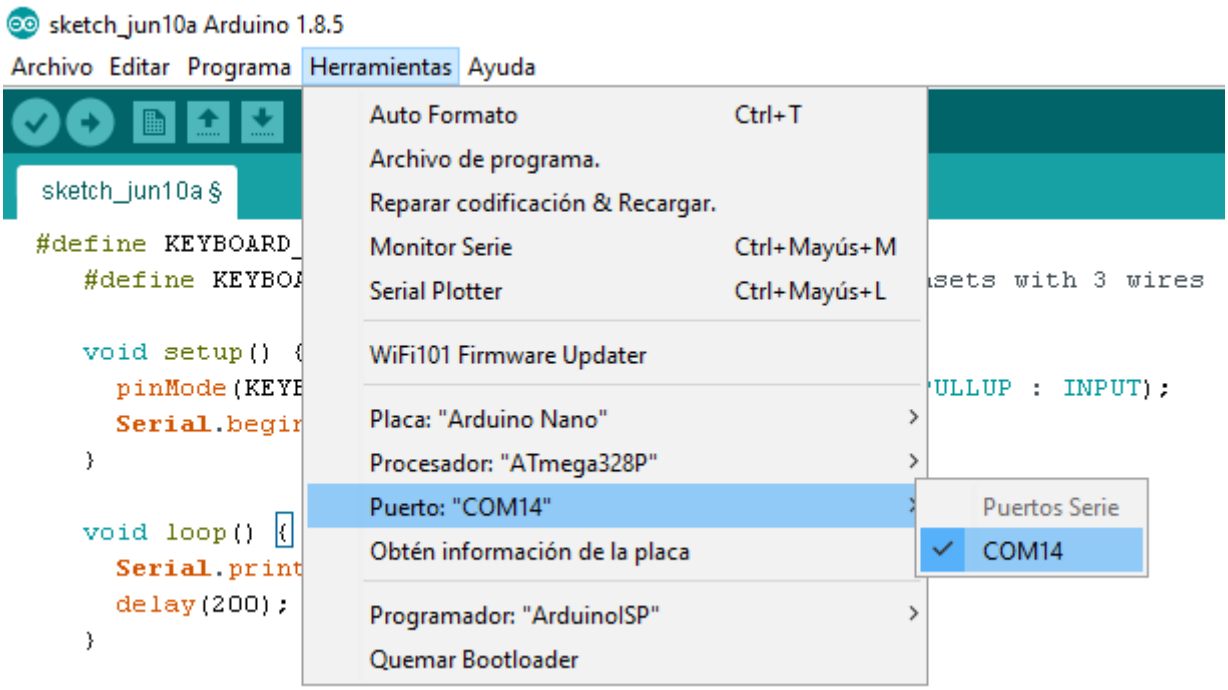
En la **carpeta "Escornabot"** tenemos la configuración que usaremos para cargar en nuestro robot:

> Recuerda, debes abrir el archivo **"Escornabot.ino"**



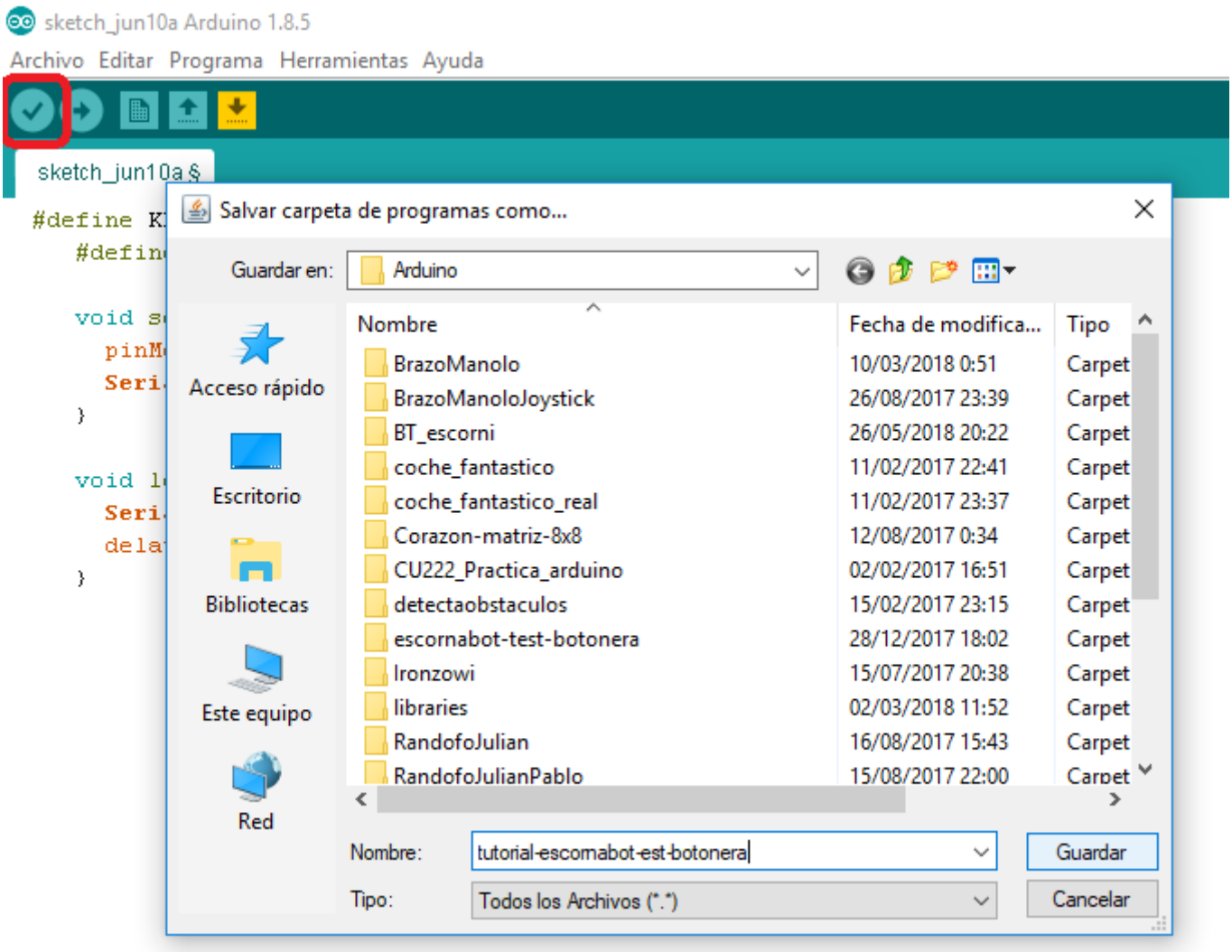
- **Conecta el Arduino Nano** al ordenador mediante un cable USB.
- En la pestaña herramientas **selecciona como placa "Arduino Nano"**.
- En la pestaña herramientas **selecciona como procesador "Atmega328P"**.
- En la pestaña herramientas **selecciona el puerto del PC** al que lo has conectado, en mi caso "COM14". (En puertos según el USB que hayas conectado lo normal es que aparezca COM4, COM5 o COM6) pero podría ser cualquiera COMxx

> **En las últimas versiones del IDE Arduino** hay un cambio que afecta a las placas que utilizamos y **debemos seleccionar en procesador; "ATmega328P (Old Bootloader)"**
>
> Toda la información en esta entrada

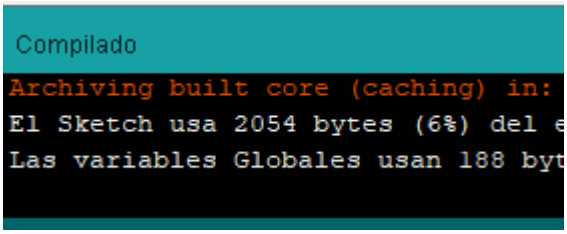


Ya tenemos todo listo para cargar el código.

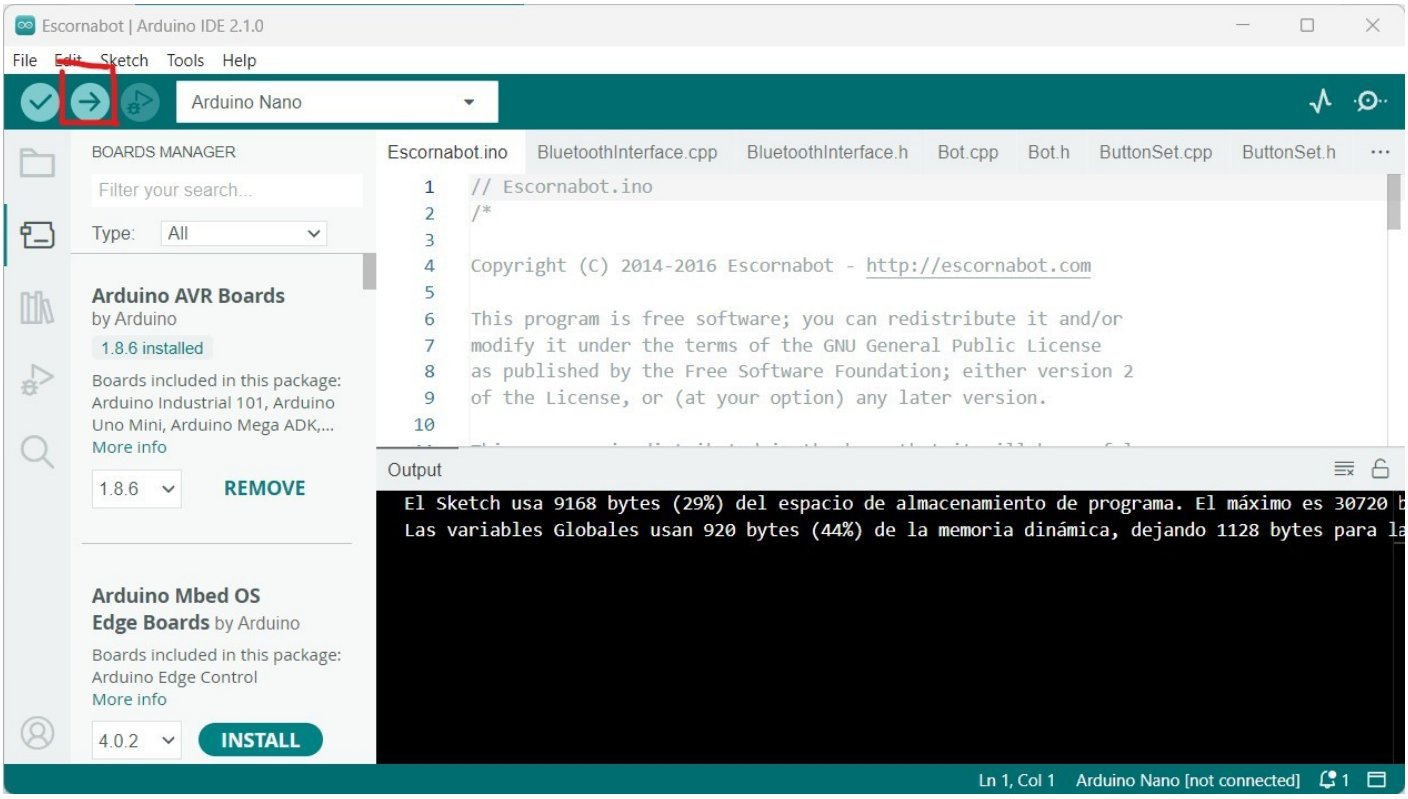
- Primero le **damos al botón de verificar**, lo tienes en la **parte superior izquierda con un símbolo de una "V"**, al pulsar se abrirá una ventana para que guardes el proyecto con el nombre que te apetezca:



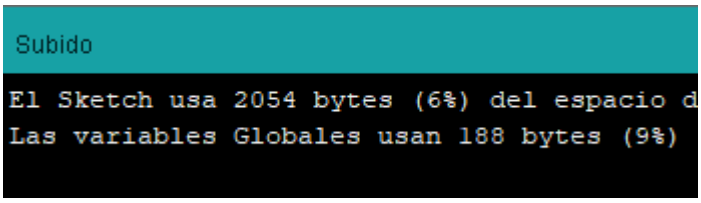
> En la parte inferior nos tiene que aparecer el mensaje en Azul de compilado.



- Con este paso hemos confirmado que el código lo tenemos copiado de manera correcta.
- Ahora **vamos a subir el código** a nuestra placa, para eso **pulsaremos en el botón con forma de flecha** que tenemos al lado de verificar:



- Si todo ha ido bien en la parte inferior nos **tiene que aparecer en azul "Subido"** y ningún mensaje de error:



- Ya tenemos el programa cargado, salimos del IDE y vamos a las conexiones USB para desconectar de forma segura el USB. Desconectamos el cable azul y conectamos el cable del portapilas. Ya podemos probar la botonera. Podemos pulsar una secuencia a recorrer con las flechas y se ejecutará cuando pulsamos el botón central.

Revision #12
Created 2023-06-20 18:01:28 CEST by Equipo CATEDU
Updated 2023-11-21 11:39:13 CET by Rubén Ortega

Copyright 2026