## Vorbereitung eines **Sketchs** im Arduino **IDE** Beispiel: 1 Taster zur Auslösung eines Fills

2.) Einbindung einer benötigten Bibliothek.zip (andere Herkunft, nicht Arduino)

Da **Arduino IDE** einem *Open Source Projekt* entspringt, haben auch andere, fremde Software Entwickler die Möglichkeit, den Quellcode einzusehen und auch für eigene, weiterführende Applikationen oder eben Bibliotheken zu nutzen. Dabei entstehen dann Bibliotheken, die man nicht auf der Liste der verfügbaren Arduino Bibliotheken (zB. der **MIDI Library**) findet, erst recht nicht im **Arduino IDE** Programm selbst.

Solche Bibliotheken findet man an anderen Stellen im Internet als "**Name.zip**" Dateien. So gibt es beispielsweise eine Library namens **Switch-1.2.1** des Autors *Albert van Dalen*. Eingebunden in einen **Arduino IDE Sketch** sorgt diese Library u.a. dafür, dass beim Betätigen eines Tasters nur ein einmaliges, sicheres Signal erkannt wird, bzw. ein nachfolgendes **Prellen des Tasters ignoriert** wird. Das spart uns die Anschaffung *superteurer* Taster, die für unseren Zweck den finanziellen Rahmen auch sprengen würden.

Wie bindet man so eine Datei in Arduino IDE ein?

Dazu muss die Datei im Internet gefunden werden und per Download an eine ganz bestimmte Stelle in unserem PC gespeichert werden:

Hierhin muss die Datei gespeichert werden:



Und genau in diesen Ordner "libraries" müssen wir nun die Datei **Switch-1.2.1** speichern, allerdings **auf keinen Fall entpacken** !!! Die Suche zu dieser Datei habe ich Euch schon abgenommen. Klickt den Button an und ladet die Datei **Switch-1.2.1** Downloadseite

Aktuallisieren wir nun den Ordner "**libraries**", finden wir hier die gerade geladene Datei wieder, zusammen mit der zuvor geladenen "MIDI\_Library-5.0.2.zip"!

Und nochmal: diese Dateien nicht entpacken !



Das tut Arduino IDE bei Aufruf dieser Bibliothek(en) selbstständig !