

## **Přidejte knihovny**

### **I . Nainstalujte knihovny Arduino**

Jakmile se seznámíte se softwarem Arduino a vestavěnými funkcemi, možná budete chtít rozšířit funkčnost Arduina o další knihovny.

### **II .Co jsou knihovny?**

Například vestavěná knihovna LiquidCrystal vám umožní snadno mluvit se znakovými LCD displeji. Na internetu jsou ke stažení stovky dalších knihoven. Vestavěné knihovny a některé z těchto dalších knihoven jsou uvedeny v části Zdroje a chcete-li další knihovny používat, musíte je nainstalovat.

### **III.Jak nainstalovat knihovny**

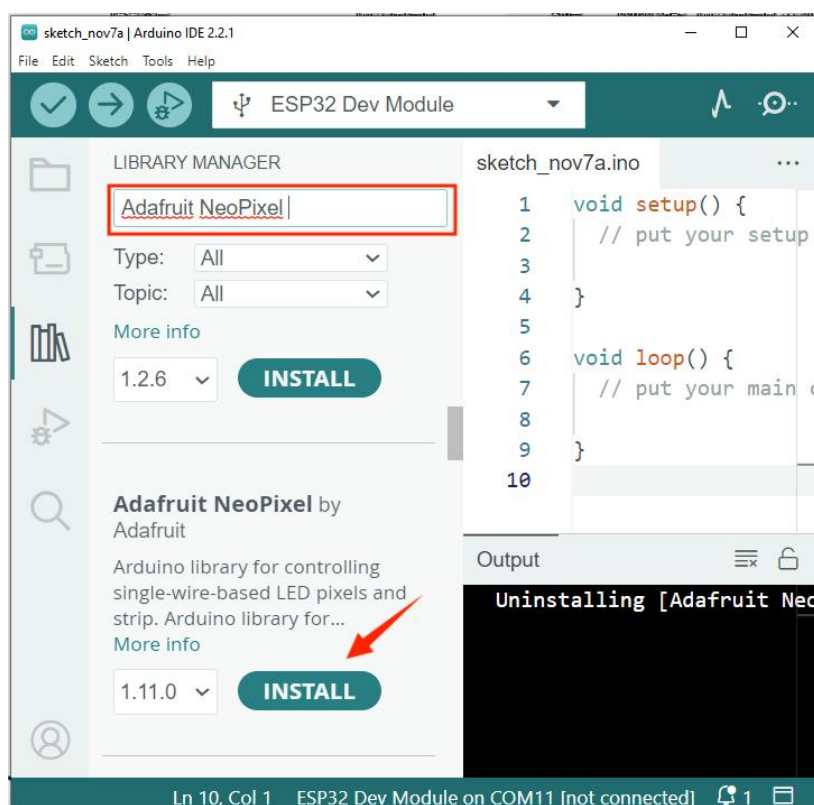
#### **1. Použijte správce knihovny**

Chcete-li nainstalovat novou knihovnu do Arduino IDE, můžete použít manažerské knihovny.

Otevřete Arduino IDE a klikněte na „Nástroje>Spravovat knihovny “ .



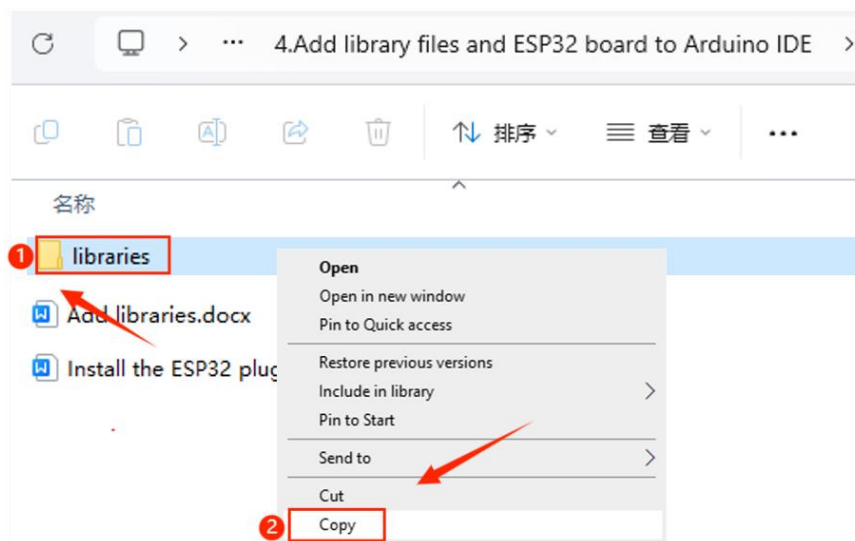
Najděte požadovanou knihovnu ve vyhledávacím poli a klikněte na Instalovat. Pokud například potřebujete knihovnu Adafruit NeoPixel, můžete ji vyhledat ve vyhledávací liště, najít ji a kliknout na Instalovat.



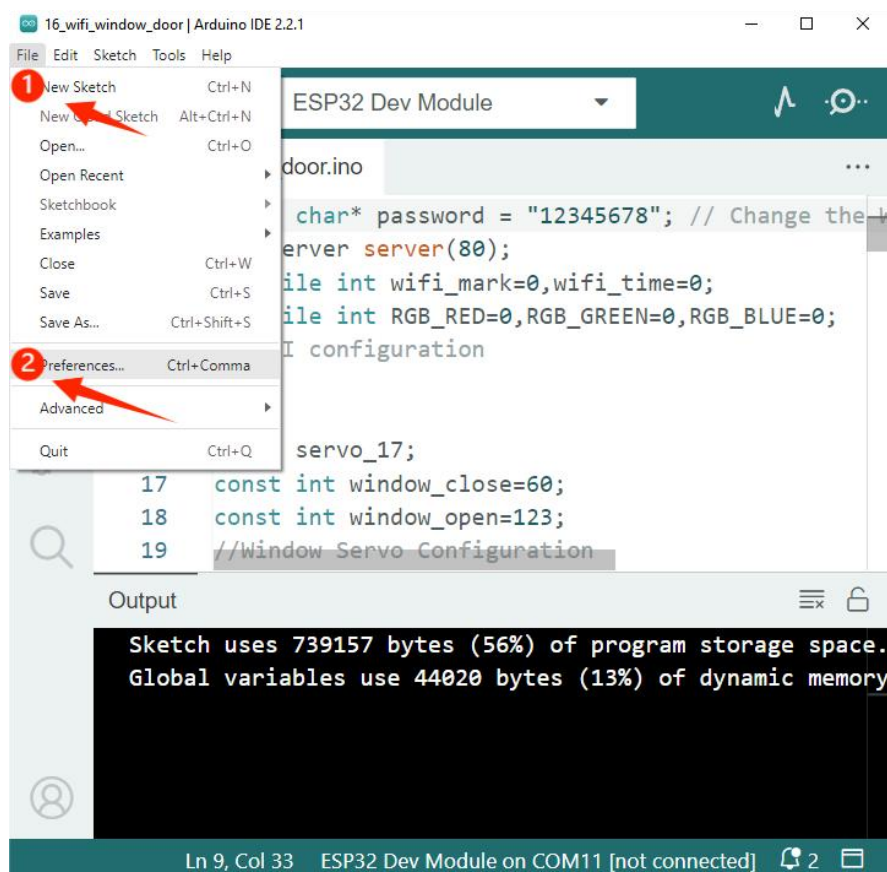
## 2. Nejjednodušší způsob přidání knihovny

Všechny knihovny, které můžete v tomto kurzu potřebovat, jsme poskytli ve složce libraries. Stačí zkopírovat složku knihoven do instalační cesty Arduina, provedte následující:

Zkopírujte složku "libraries".

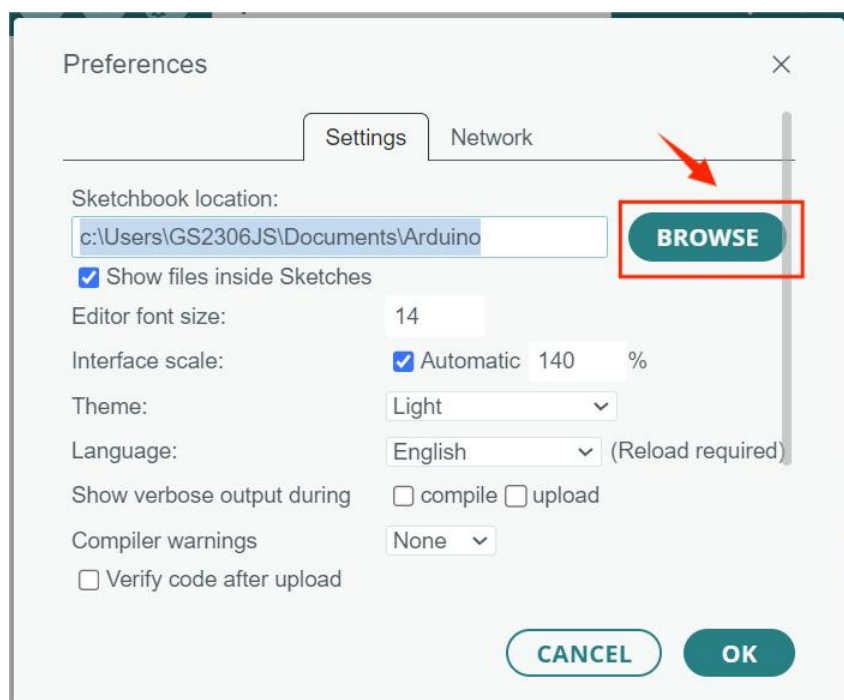


Otevřete Arduino IDE a najděte Předvolby v souboru .

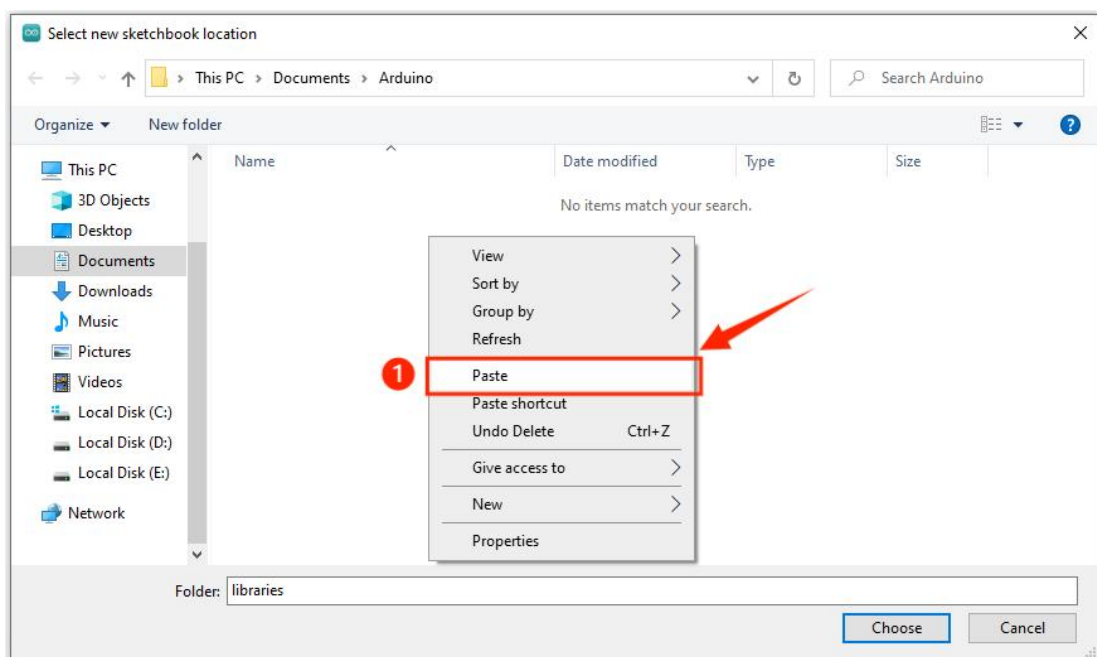


Najděte umístění Sketchbooku a klikněte " PROCHÁZET " .

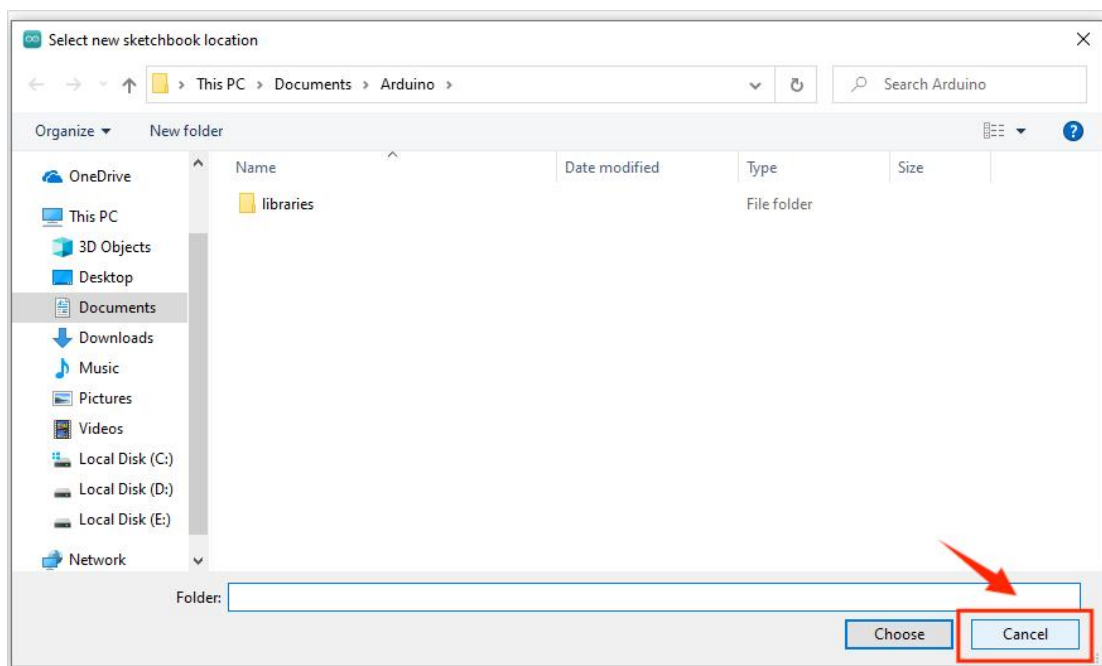
**Poznámka: Neměňte cestu, kde je uloženo umístění Sketchbook.**



Přejděte do umístění a vložte tam „knihovny“, jak je znázorněno na obrázku, a knihovny jsou na svém místě.



Až budete hotovi, klikněte na „Zrušit“.



Nakonec klikněte na „OK“. Pokud je knihovna plně přidána, váš program se zkompileje nebo nahraje hladce.

