

# Přidat knihovny

## I . Instalovat knihovny Arduino

Jakmile se seznámíte se softwarem Arduino a jeho integrovanými funkcemi, možná budete chtít použít další knihovny k rozšíření funkcionality Arduino.

## II . Co je knihovna?

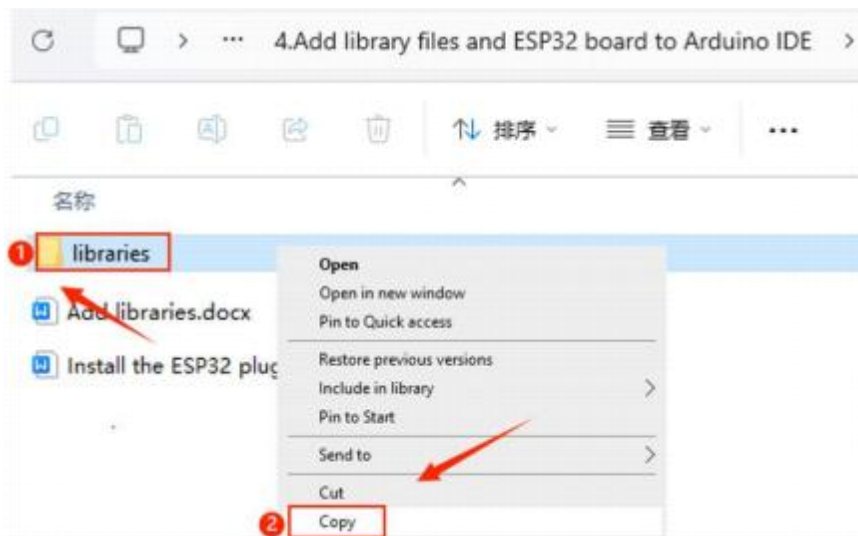
Například integrovaná knihovna LiquidCrystal vám umožňuje snadno komunikovat s LCD displeji. Na internetu je také k dispozici několik stovek dalších knihoven ke stažení. V referenčních materiálech jsou uvedeny integrované knihovny a některé z těchto dalších knihoven. Chcete-li použít další knihovny, je třeba je nainstalovat.

## III. Jak nainstalovat knihovny

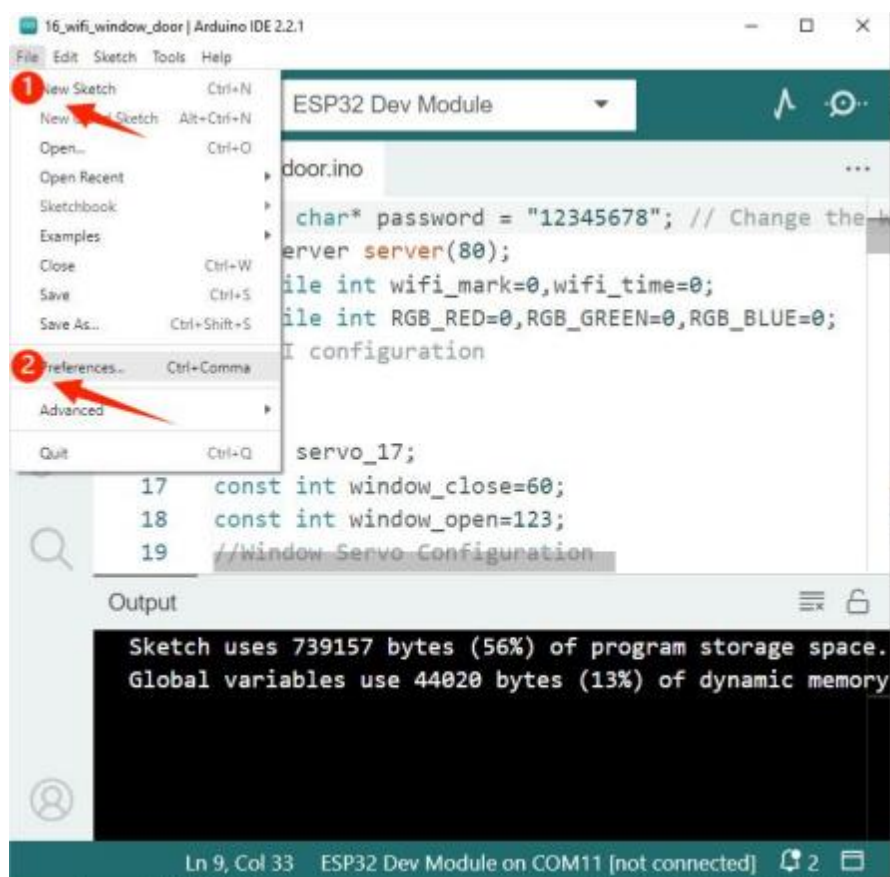
### 1. Nejjednodušší způsob, jak přidat knihovny potřebné pro kurz

Všechny knihovny, které budete v tomto kurzu potřebovat, jsme umístili do složky knihoven. Stačí zkopírovat složku knihoven do instalačního adresáře Arduino a postupovat následovně:

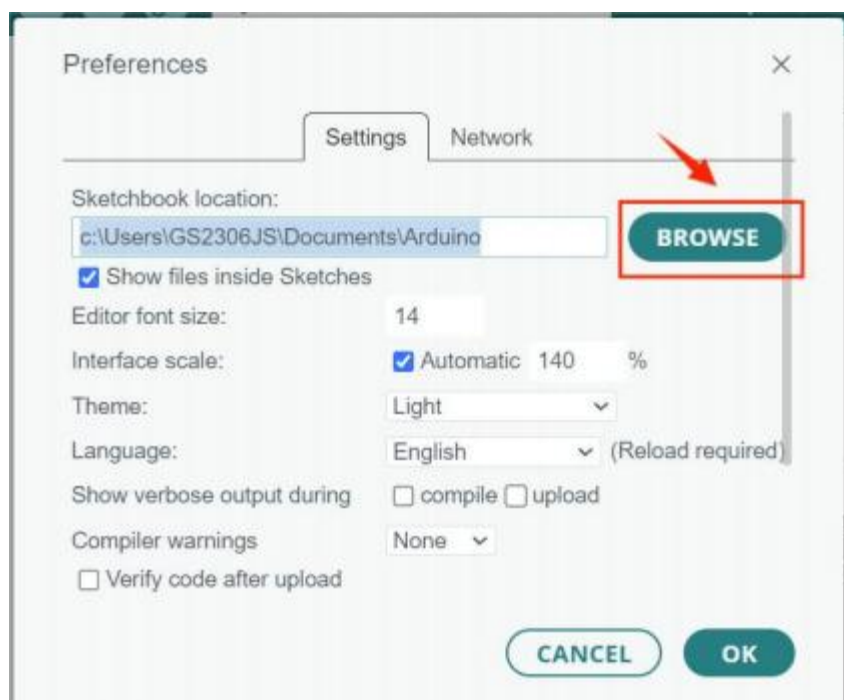
Zkopírujte složku 'libraries'.



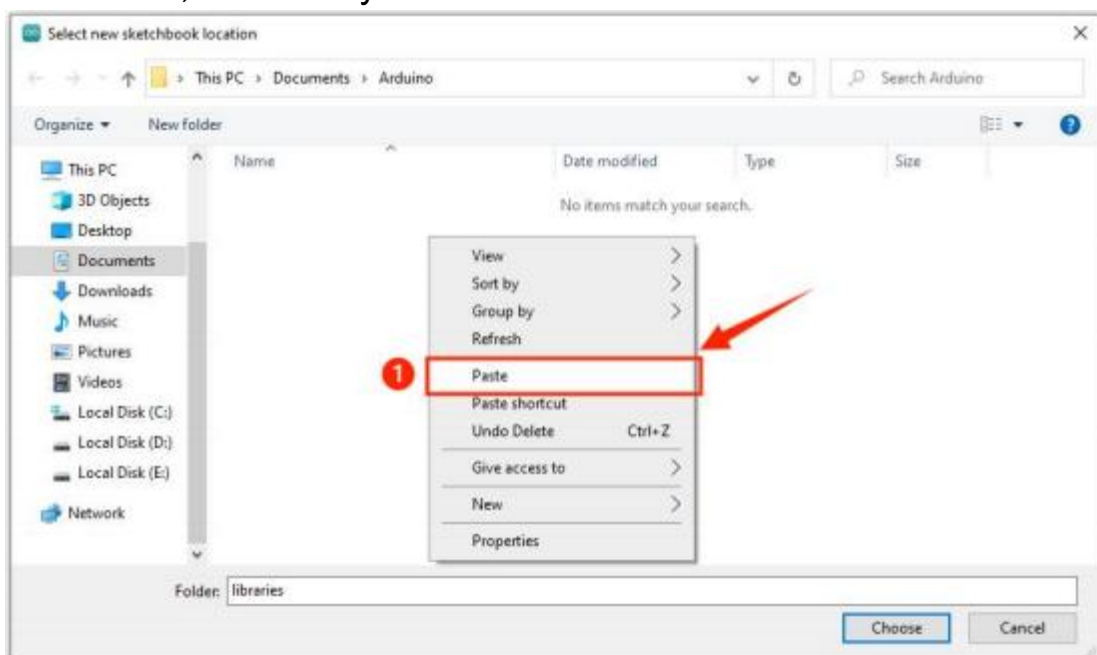
Otevřete Arduino IDE a v nabídce 'Soubor' najděte 'Preference'.



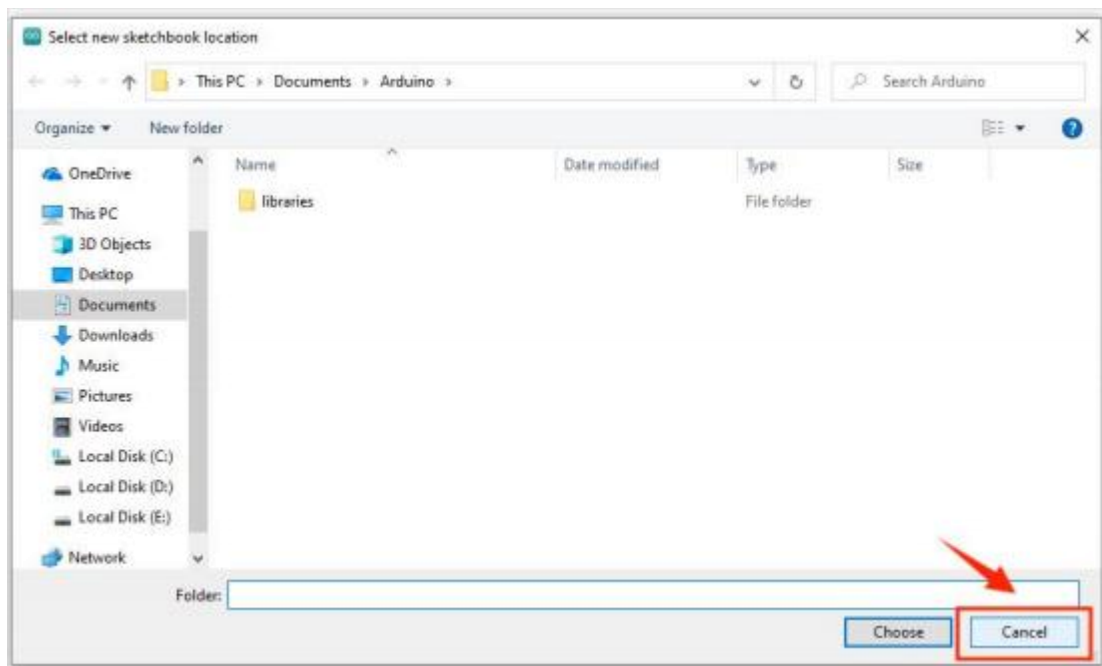
Nalezněte umístění Sketchbook a poté klikněte na 'BROWSE'.  
Poznámka: Neměňte cestu, kde je uložena poloha Sketchbook.



Jděte na dané místo a vložte tam složku 'libraries', jak je znázorněno na obrázku, a knihovny budou na svém místě.



Až budete hotovi, klikněte na 'Zrušit'.



Na závěr klikněte na 'OK'. Pokud byla knihovna úspěšně přidána, váš program se bude kompilovat nebo nahrávat bez problémů.

