

Menu

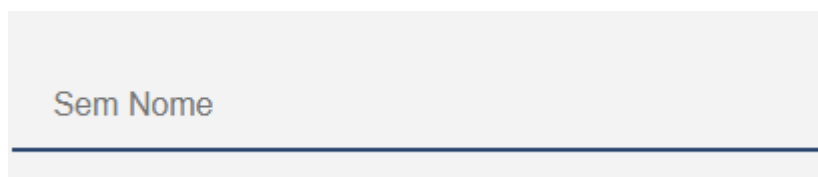
O menu é a aba que fica na parte de cima da janela. Nele temos 5 opções, 4 botões e uma entrada de texto. É o local que controla o que deve ser feito com o código gerado ou a interface de forma geral - como salvar, carregar ou até mesmo abrir o monitor serial.



Sem Nome

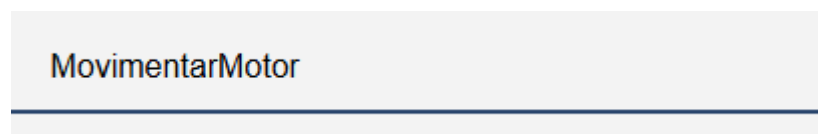
Salvar Executar Carregar Serial

Nome



Sem Nome

O primeiro trecho é onde colocamos o nome que o código criado na área de trabalho deve ter. Para escrevê-lo, apenas clique com o botão esquerdo sobre a caixa de texto e digite - evite caracteres estranhos.



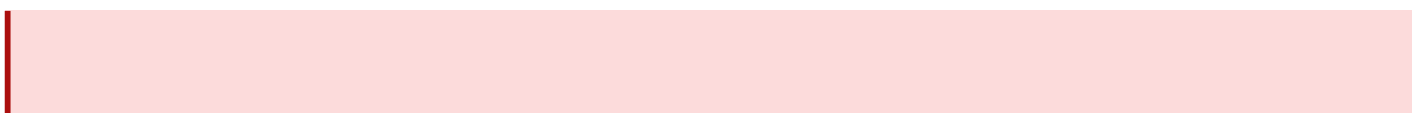
MovimentarMotor

Botão de salvar

O botão de salvar faz o que o nome indica, salva o código em um arquivo (o qual pode ser aberto posteriormente ou compartilhado com outras pessoas).

Botão de executar

Esse botão tem a função de fazer *upload* do código para a placa EasySTEAM.



Esse código deve ter sido SALVO e a caixa de texto onde os nomes são colocados DEVE estar com o nome do código que queremos que seja carregado para a placa.

Botão de carregar

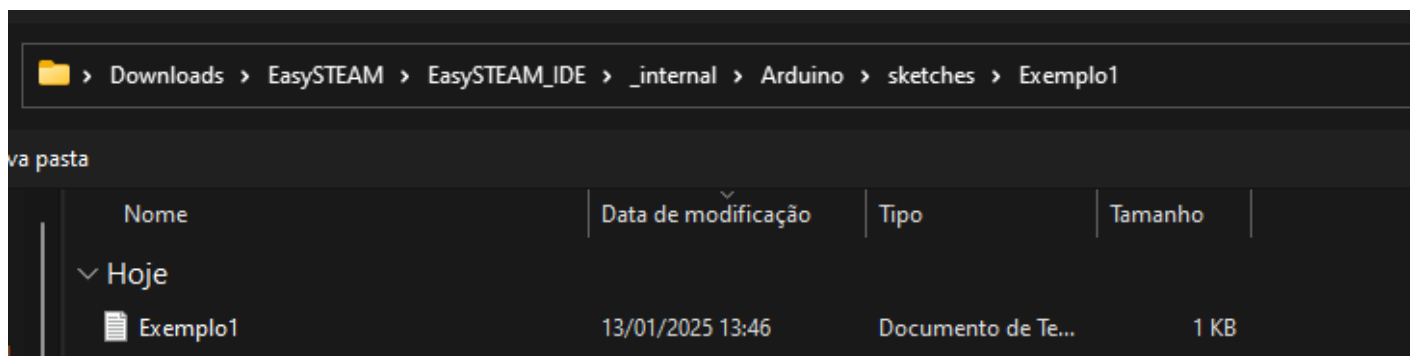
A função deste é abrir um código anteriormente salvo.

Ao clicarmos nele, o explorador de arquivos abre e podemos escolher o arquivo que queremos carregar.

O caminho para chegar ao local de códigos salvos é o seguinte:

- **EasySTEAMEasySTEAM_IDE_internal\Arduino\sketches**
- Dentro da pasta **sketches** existem outras pastas com os **nomes** dos códigos que **salvamos**, ao abri-las, elas terão um arquivo de extensão .txt com o mesmo nome da pasta.
- Ao clicar no arquivo e juntamente em **Abrir**, o código é novamente carregado na área de trabalho.

Exemplo de código que pode ser aberto no programa:



Botão Serial

A função desse botão é abrir um monitor serial - mostrar as mensagens enviadas pela placa EasySTEAM por meio do USB-C conectado a ela. A função dele será melhor explicada nas seções seguintes.

Revisão #1

Criado 14 janeiro 2025 13:57:48 por Enzo Coutinho

Atualizado 15 janeiro 2025 16:17:53 por Enzo Coutinho