

# Upload de código

---

A placa EasySTEAM precisar ser conectada ao computador para conseguir receber o código desenvolvido, isso é feito por meio de um cabo USB-C. Então, caso o código anteriormente mostrado fosse passado, as seguintes etapas seriam seguidas.

1. Conectar o controlador no computador;
  - a. Por meio de um USB-C;
2. Fazer o código inicial;
3. Escolher um nome;
4. Clicar em Salvar;
  - a. Quando esse botão for clicado os arquivos do código serão criados;
  - b. Juntamente com a compilação do arquivo - necessária para efetuar o *upload*.
  - c. Mensagens indicando o processo aparecerão na área monitor serial.

```
Compiling... wait a time
Sketch uses 829449 bytes (26%) of program storage space. Maximum is 3145728 bytes.
Global variables use 70240 bytes (21%) of dynamic memory, maximum is 262144 bytes.

Used library
EasySTEAM
ESP32Encoder
ArduinoJson
ServoESP32
SparkFun 9DoF IMU Breakout - ICM 20948 - Arduino Library
Wire
SPI
WiFi
```

5. Clicar em Executar;
  - a. Uma das certificações de que funcionou é a mensagem de carregamento percentual;

```
Writing at 0x00000000... (100 %)
Wrote 3072 bytes (144 compressed) at 0x00
Hash of data verified.
Compressed 8192 bytes to 47...
Writing at 0x0000e000... (100 %)
Wrote 8192 bytes (47 compressed) at 0x000
Hash of data verified.
Compressed 836032 bytes to 528405...
Writing at 0x00010000... (3 %)
Writing at 0x0001bac7... (6 %)
Writing at 0x0002564f... (9 %)
Writing at 0x00037659... (12 %)
Writing at 0x0003cc69... (15 %)
Writing at 0x00042a0d... (18 %)
Writing at 0x00047f5f... (21 %)
Writing at 0x0004dfec... (24 %)
Writing at 0x000539e1... (27 %)
Writing at 0x000594e2... (30 %)
Writing at 0x0005ea00... (33 %)
Writing at 0x00063cfc... (36 %)
```

Apesar de ser um exemplo, experimente realizar esse processo para verificar se está tudo em ordem.

Revisão #2

Criado 14 janeiro 2025 14:18:03 por Enzo Coutinho

Atualizado 16 janeiro 2025 10:36:29 por Enzo Coutinho