

# Vorwort

Diese Einführung in die Programmierung eines Arduino-basierenden Systems wie den MAKERbuino soll lediglich Geschmack auf mehr machen. Sie erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Beim Programmieren kommt man nicht wirklich um die englische Sprache herum. Viele Begriffe und vor allem die Befehle sind englisch. Daher wird hier versucht die Zusammenhänge zwischen den englischen Begriffen herzustellen. Es ist wichtig, dass man diese Begriffe versteht, damit man versteht was passiert und wo man eingreifen muss.

Viel Spaß damit

## Die Entwicklungsumgebung

Um Programme für den MAKERbuino oder andere Arduino-basierten Systems schreiben zu können benötigt man ein paar Programme. Zunächst benötigt man einen sogenannten Editor in dem man seinen Quelltext oder in Englisch sourcecode schreiben kann. Ein Editor ist also ein Programm in dem man Texte schreiben kann. Das ist der Ausgangspunkt für jedes Programm, dass man schreiben möchte.

From:  
<http://www.kopayload.de/> - kopayload - Lad Dein Hirn auf!

Permanent link:  
[http://www.kopayload.de/doku.php?id=allgemein:howto:makerbuino\\_programmierung&rev=1515610421](http://www.kopayload.de/doku.php?id=allgemein:howto:makerbuino_programmierung&rev=1515610421)

Last update: 2025/11/19 16:13

