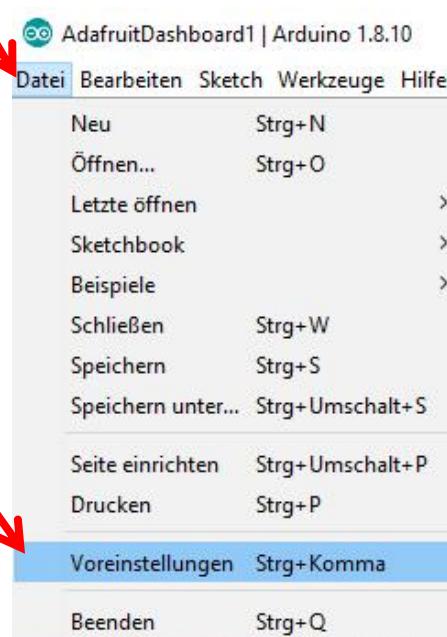
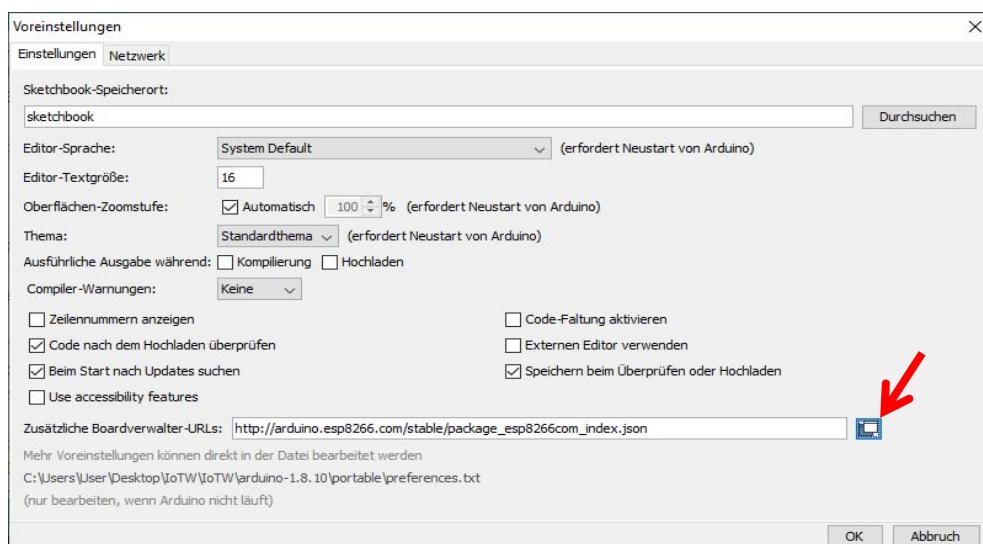


# Das Digispark-Board für die Arduino- und Octopus-Ardublock - Entwicklungsumgebung verfügbar machen



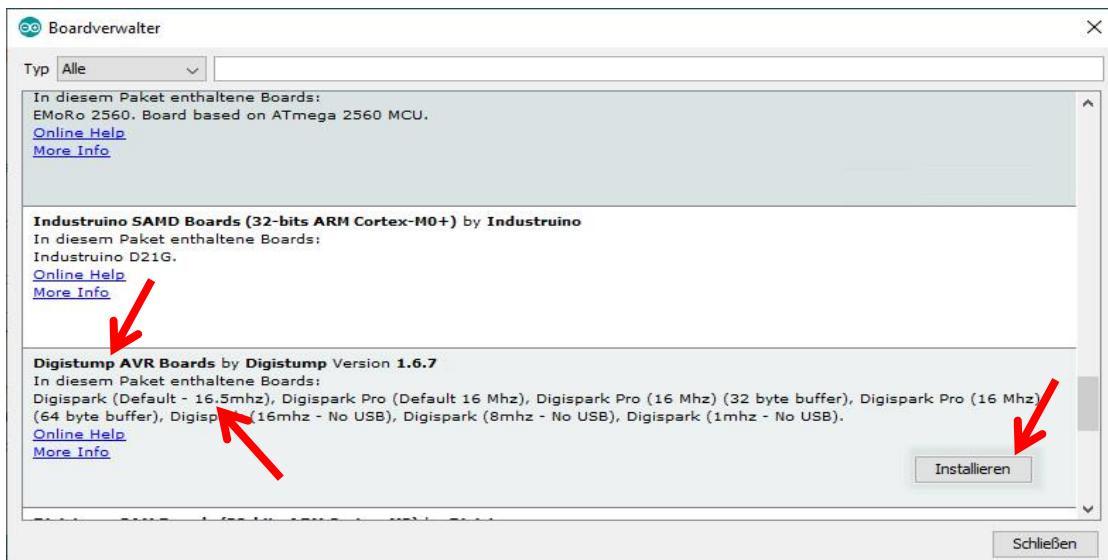
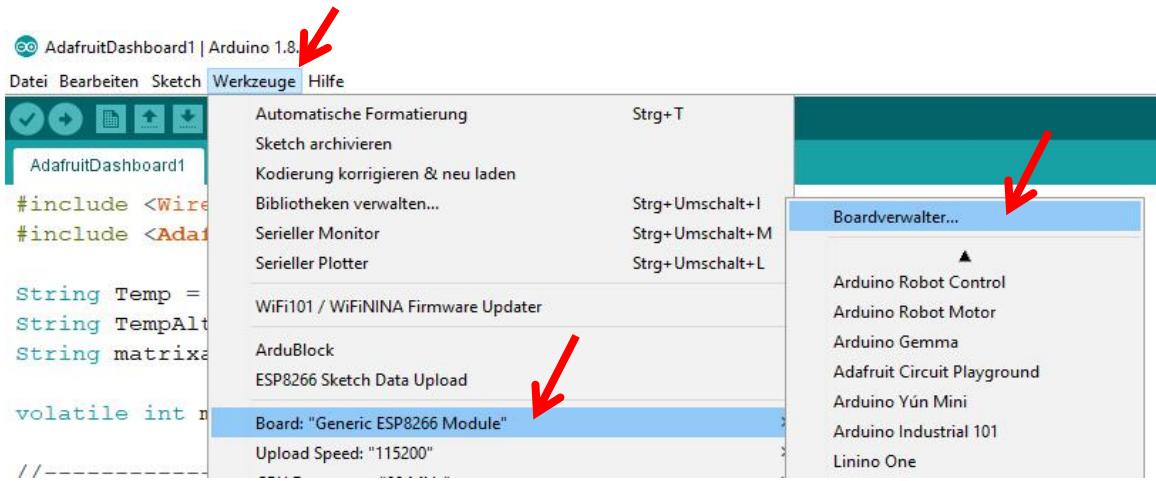
Um das kleine Digispark-Board mit den angelötetem Neopixel –WS2812-LED-Streifen programmieren zu können, muss man in der Octopus-Programmierumgebung als Board den „Digispark - Default 16.5 MHz“ wählen. Da dieser noch nicht in die Arduino-Entwicklungsumgebung integriert ist, müssen folgende Schritte unternommen werden: Man klickt „Datei => Voreinstellungen“. In dem dann aufpoppenden Dialog klickt man auf das Symbol für „Zusätzliche Boardverwalter-URLs“. Dann öffnet sich ein Fenster, in das als neue Zeile [http://digistump.com/package\\_digistump\\_index.json](http://digistump.com/package_digistump_index.json) eingetragen werden muss. Anschließend muss das mit einem Klick auf „OK“ bestätigt werden. Und auch die Voreinstellungen müssen noch mit „OK“ bestätigt werden. **Für das folgende Vorgehen muss der Rechner online sein, damit er auf die notwendigen Dateien zugreifen kann.**



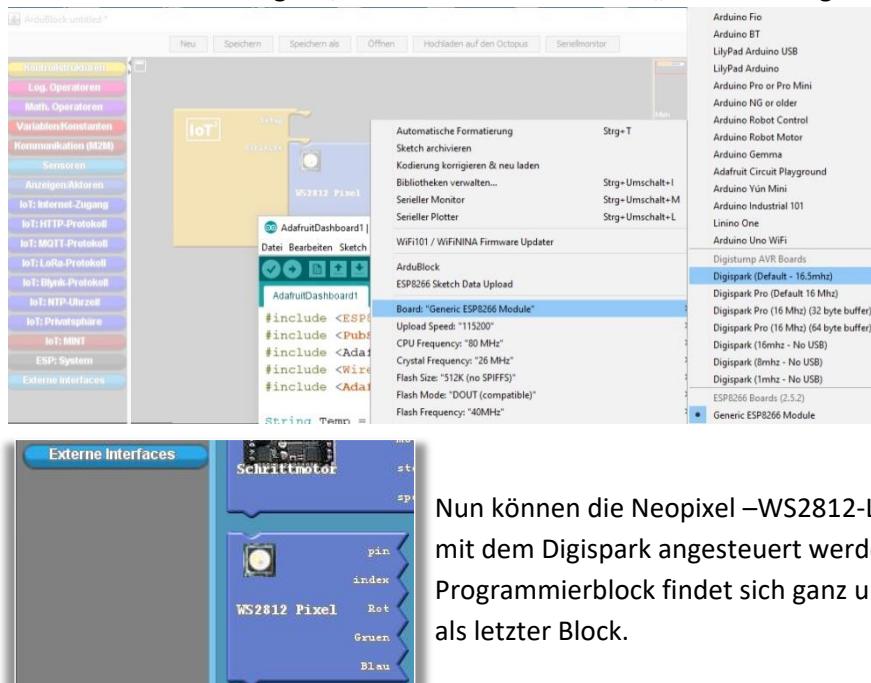
Anschließend muss über das Werkzeuge-Menü und die Board-Einstellung der „Boardverwalter“ geöffnet werden. Dort müsste jetzt durch Scrollen das folgende Feld zu finden sein:



Dort muss dann auf „Installieren“ geklickt werden –siehe nächste Seite!



Wenn alles soweit erledigt ist, müsste nun als Board der „16.5-MHZ-Digistump“ wählbar sein.



Nun können die Neopixel –WS2812-LEDs im Octopus-Ardublock auch mit dem Digispark angesteuert werden. Der entsprechende grafische Programmierblock findet sich ganz unten unter „Externe Interfaces“ als letzter Block.

Für das Hochladen des fertig zusammengestellte Programm muss man in ArduBlock auf „Hochladen auf Octopus“ klicken - obwohl gar kein Octopus angeschlossen ist. Auch der Digispark darf nicht angeschlossen sein, wenn „Hochgeladen“ gestartet wird. Man muss stattdessen nach dem „Senden“ auf das untere, schwarz hinterlegte Fenster der grünen Arduino-Entwicklungsumgebung achten und erst dann das Board in eine USB-Buchse schieben, wenn man dazu aufgefordert wird:

