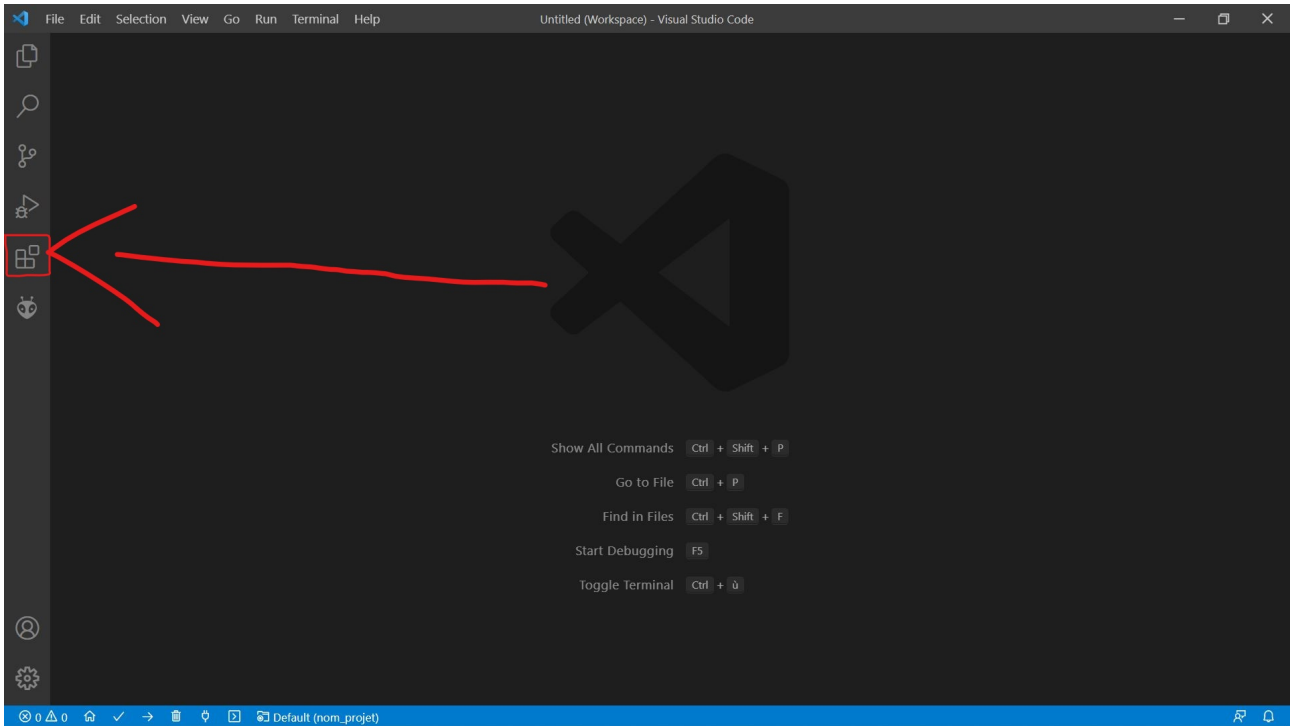


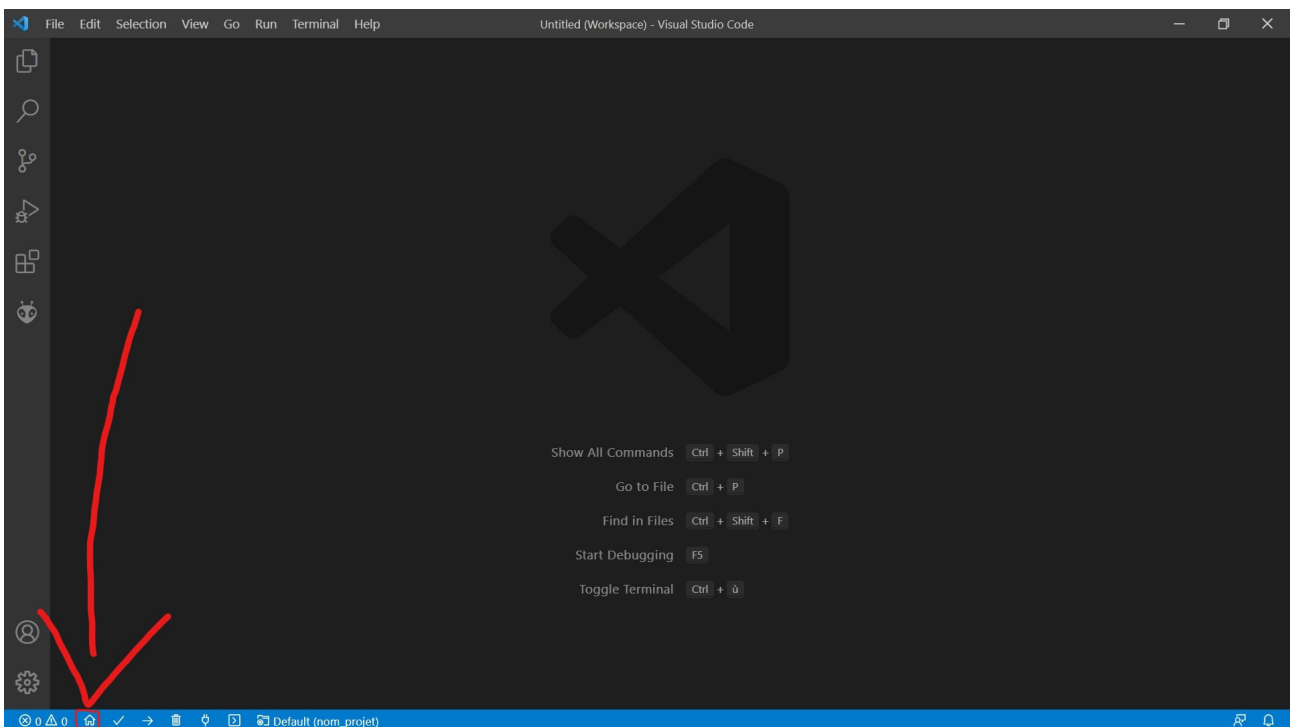
Le but de ce document est de montrer comment nous avons installé notre environnement de développement.

Commencer un projet :

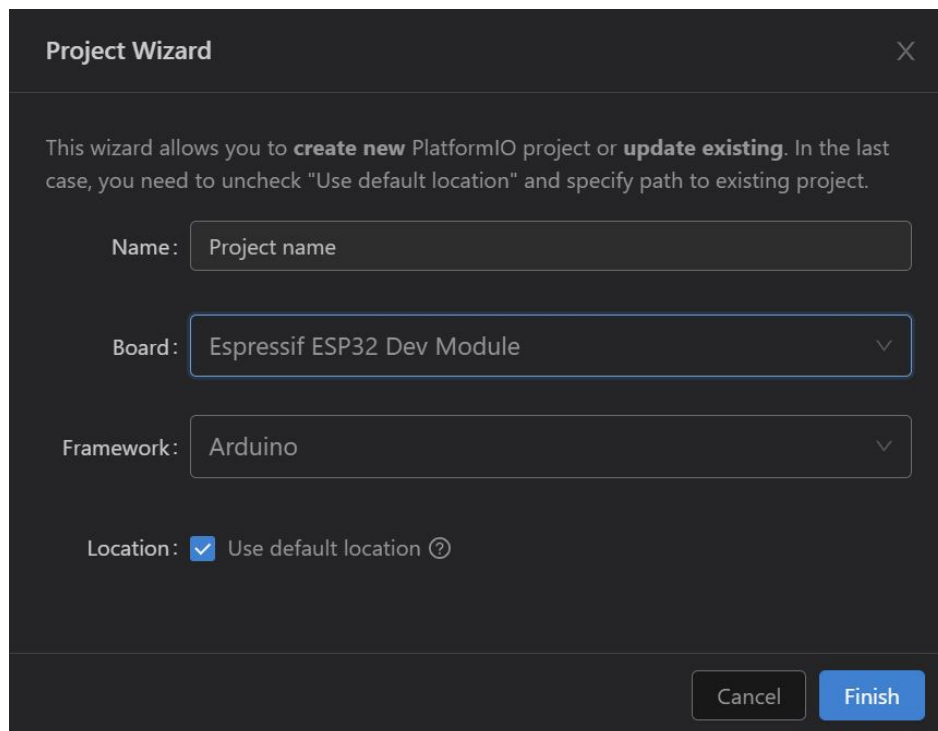
- [Télécharger et installer Visual Code Studio](#)
- Lancer le logiciel ⇒ Extensions (dans l'onglet de gauche ou Ctrl + Shift + x)



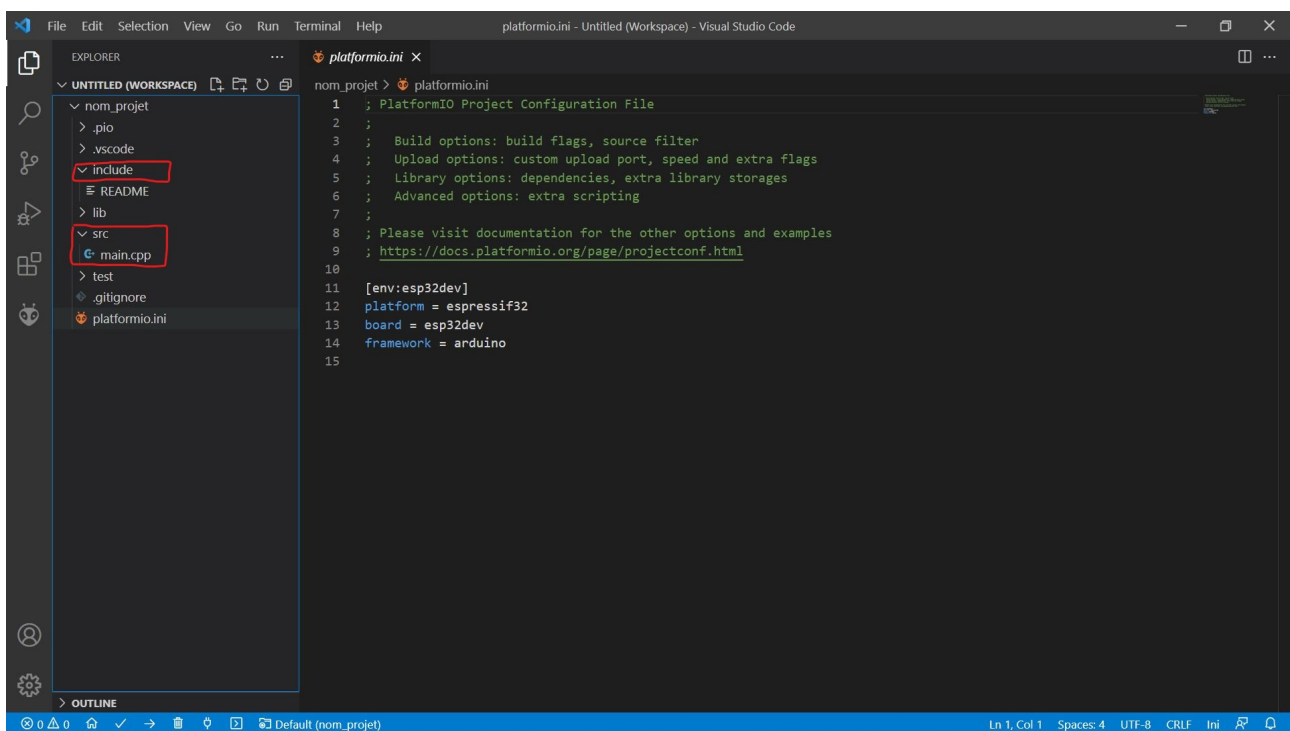
- Dans la barre de recherche taper « PlatformIO IDE » ⇒ Installer
- Aller sur PlatformIO Home



- New Project ⇒
 - Name : nom_projet
 - Board : ESP32 Dev Module
 - Framework : Arduino
 - Location : décocher si vous voulez votre projet dans votre propre chemin
- ⇒ Finish



- Vous devriez avoir ceci



- A gauche dans l'arborescence du projet :
- Dans src : vous avez votre main.cpp (en c++ donc) dans lequel est votre code
- Dans include : vous pouvez créer vos headers et les inclure dans le main.cpp (clic-droit sur « include » ==> new file)

Compilation et téléversement :

Dans la barre du bas

Compilation



Téléversement



Afficher le moniteur série si nécessaire (pour communiquer avec l'ESP32 une fois le programme lancé)

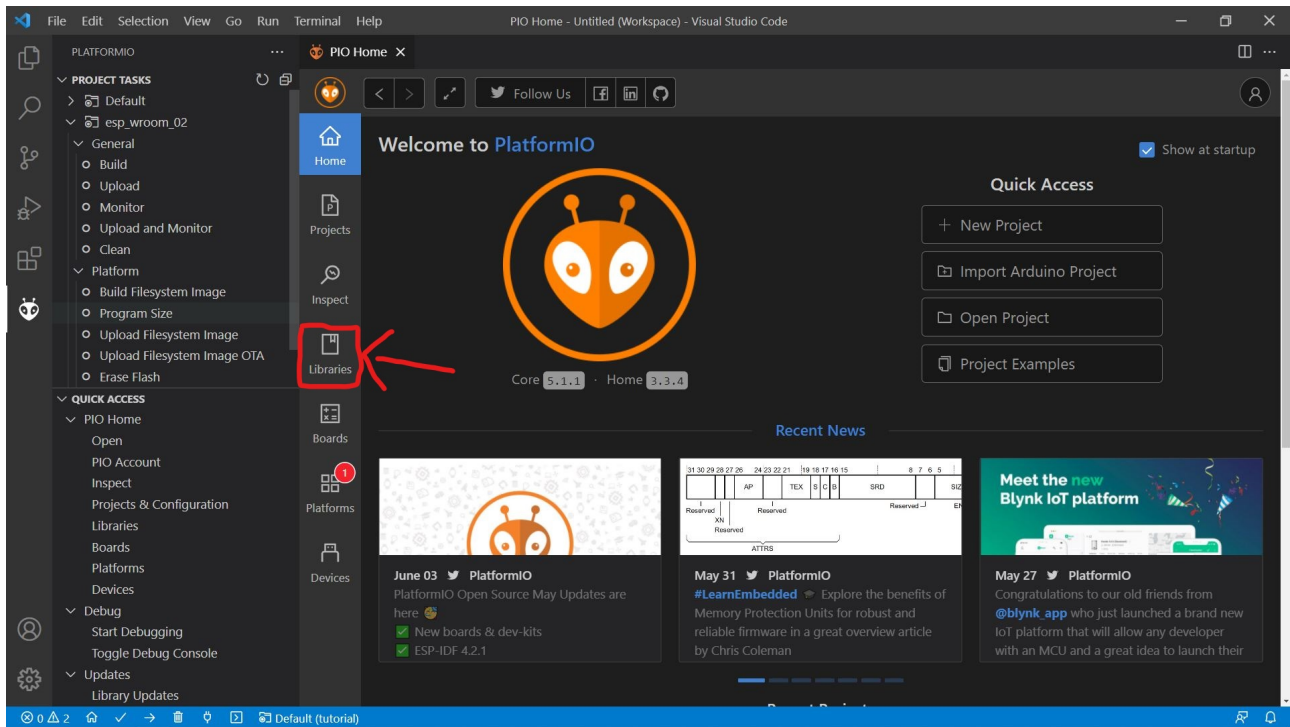


Important : causes d'erreurs

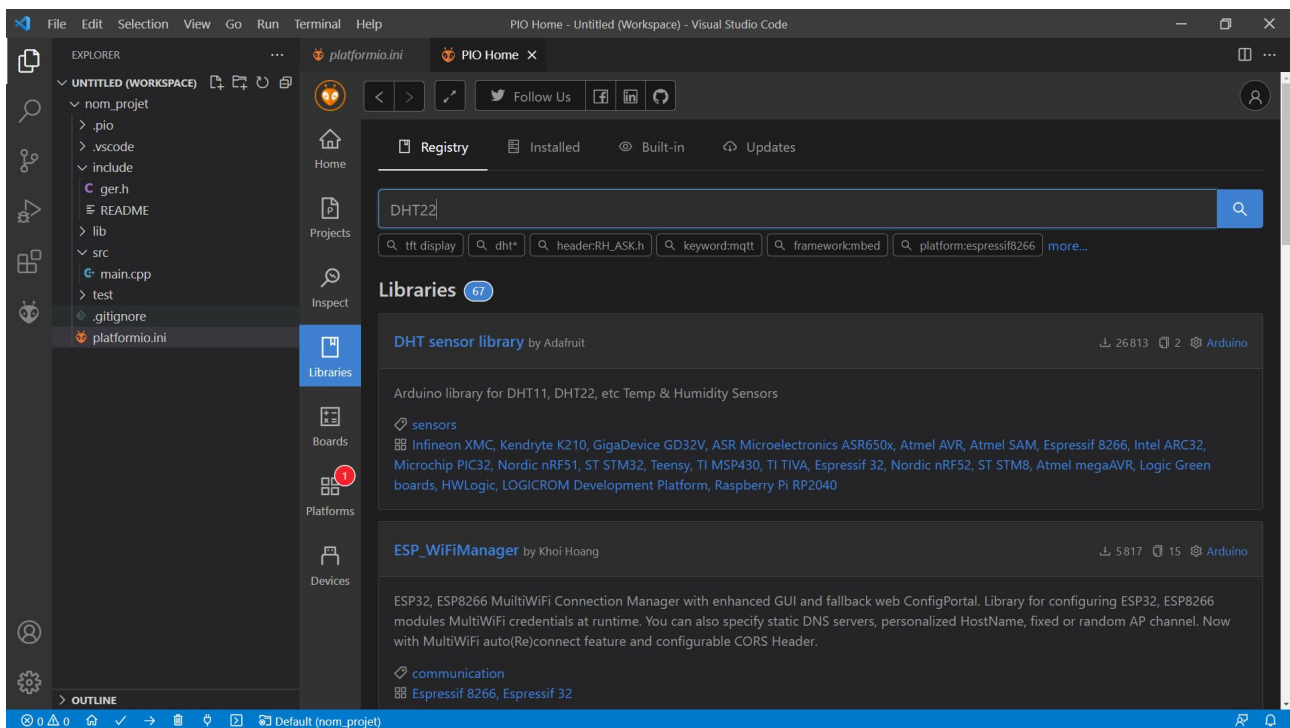
- au téléversement il peut être nécessaire d'appuyer sur le bouton boot de la board de l'ESP32 lorsque « Connecting » apparaît dans la console, sous peine d'erreur.
- s'assurer que l'interrupteur de la board est sur ON

Ajouter une librairie via PlatformIO

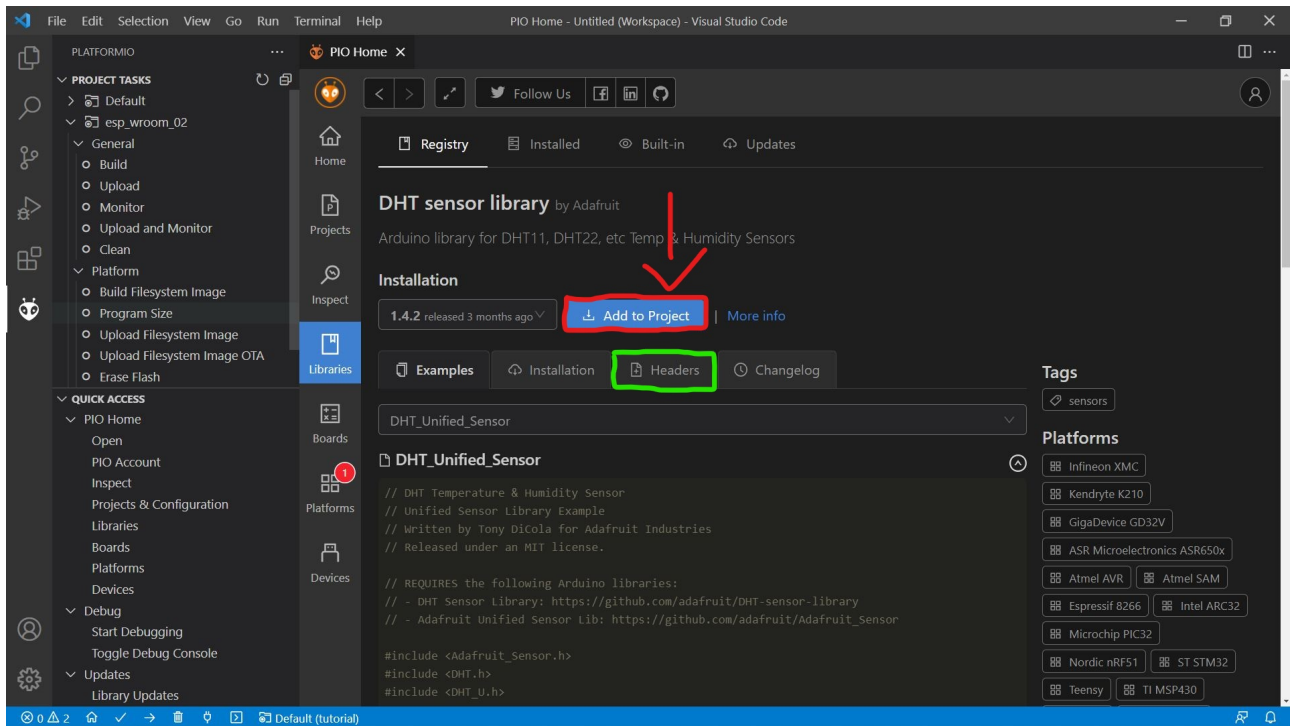
- aller sur PlatformIO Home (voir 1ère image) ⇒ Libraries



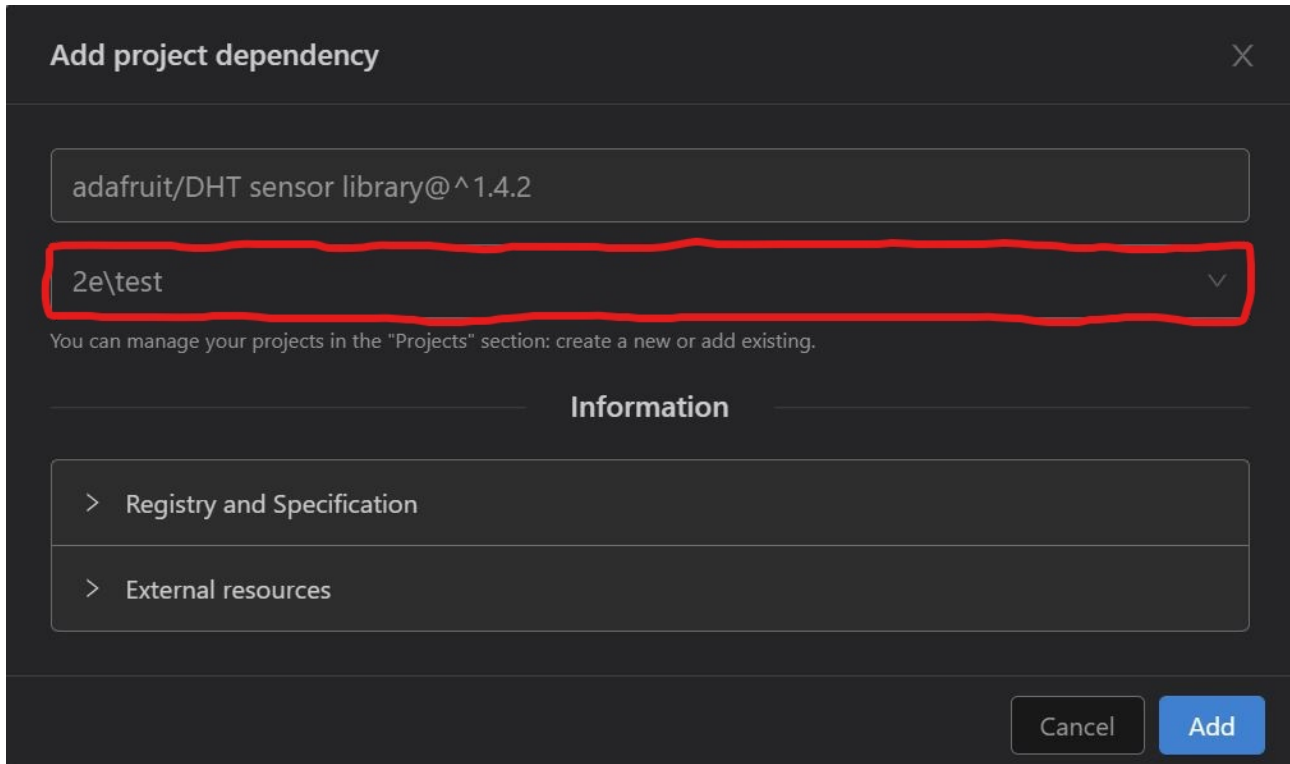
- Rechercher la librairie souhaitée ⇒ cliquer sur celle désirée



- Optionnel : aller dans l'onglet « Headers » pour vérifier que la librairie contient les headers désirés
- Add to project



- Indiquer le projet auquel ajouter la librairie ⇒ Add



- Vérifier l'installation : dans l'arborescence du projet, aller dans .pio\libdeps

