

Mãos na Massa: Configurando o NodeMCU

Para fazer toda a configuração necessária para utilizar o NodeMCU, faremos uso do *Gerenciador de Placas* da IDE do Arduino. Esta foi uma feature que foi incluída na versão **1.6.4** da Arduino IDE, então se você possui uma versão anterior da IDE, vá [neste link \(https://www.arduino.cc/en/Main/Software\)](https://www.arduino.cc/en/Main/Software) e faça o download da versão mais recente.

Para descobrir a versão da sua Arduino IDE, basta ir no Menu *Ajuda* e em seguida em *Sobre Arduino*.

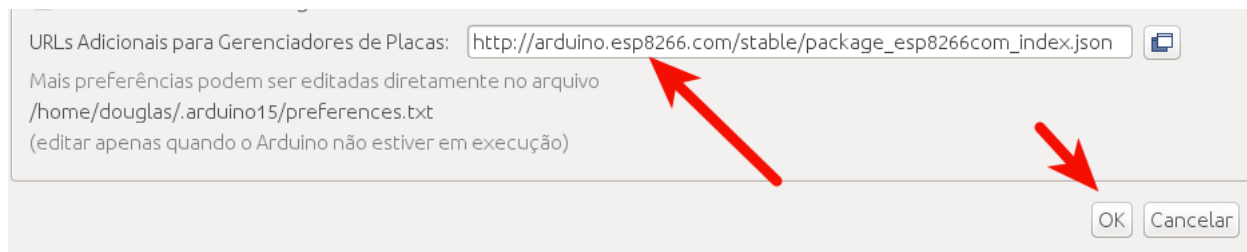
Instalando novas bibliotecas na Arduino IDE

Como a plaquinha NodeMCU é baseada no módulo ESP8266, precisamos instalar as bibliotecas deste módulo na nossa Arduino IDE para que ele funcione corretamente. Para instalar bibliotecas adicionais em sua Arduino IDE, vá na em *Arquivo* -> *_Preferências* e você verá um campo escrito **URLs Adicionais para Gerenciar placas**:

Neste campo preencha com o seguinte valor:

```
http://arduino.esp8266.com/stable/package_esp8266com_index.json
```

E finalize dando OK na janela:



Agora o próximo passo é ir no menu *Ferramentas* -> *Placa* -> *Gerenciador de Placas*:

E nesta janela fazer a busca por **esp8266**:

Clique no botão instalar e o download das bibliotecas será feito.

Testando a placa

Agora com as novas bibliotecas instaladas, podemos testar nossa plaquinha NodeMCU. Vá no menu *Ferramentas* -> *Placas* e selecione a plaquinha **NodeMCU 1.0 (ESP-12E Module)**:

Agora que a plaquinha está selecionada, você deve ir no menu *Arquivo* -> *Exemplos* -> *ESP8266* -> *Blink*:

Um código de será carregado na sua janela. Este código é um código básico aonde faremos o led nativo do NodeMCU piscar.

Clique no botão de upload, e aguarde ele terminar. É possível que ele demore um pouco mesmo, isto é normal pois esta plaquinha possui um hardware inferior ao Arduino.

Após carregado , sua plaquinha deve começar a piscar como abaixo: