

## 4.- ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA

La estructura básica del lenguaje de programación de Arduino es bastante simple y se compone de al menos dos partes. Estas dos partes necesarias, o funciones, encierran bloques que contienen declaraciones, estamentos o instrucciones.

```
void setup()  
{  
estamentos;  
}  
void loop()  
{  
estamentos;  
}
```

En donde `setup()` es la parte encargada de recoger la configuración y `loop()` es la que contienen el programa que se ejecutará cíclicamente (de ahí el término `loop` -bucle-). Ambas funciones son necesarias para que el programa trabaje.

La función de configuración debe contener la declaración de las variables. Es la primera función a ejecutar en el programa, se ejecuta sólo una vez, y se utiliza para configurar o inicializar `pinMode` (modo de trabajo de las E/S), configuración de la comunicación en serie y otras.

La función bucle (`loop`) siguiente contiene el código que se ejecutará continuamente (lectura de entradas, activación de salidas, etc) Esta función es el núcleo de todos los programas de Arduino y la que realiza la mayor parte del trabajo..

```
/*  
Blink  
Turns on an LED on for one second,  
then off for one second, repeatedly.  
  
This example code is in the public domain.  
*/  
  
void setup() {  
  // initialize the digital pin as an output.  
  // Pin 13 has an LED connected on most Arduino boards:  

```