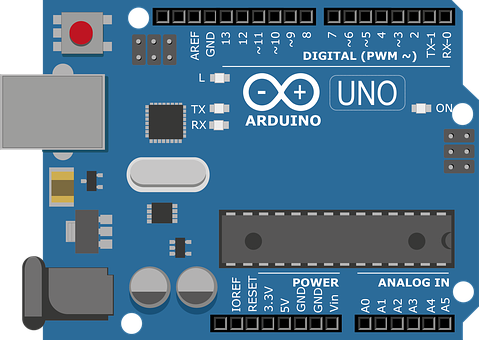
### 1. Einführende Informationen

Der **Arduino** ist eine aus Soft- und Hardware bestehende Plattform. Er ist also sowohl Programmierumgebung am Computer als auch eine programmierbare Platine. Mit ihm lassen sich „Physical-Computing“ -Projekte verhältnismäßig einfach realisieren.

Werfen wir zunächst einen Blick auf die Hardware: Es handelt sich hier um ein Microcontroller-Board. Das ist eine Leiterplatte (Board) mit viel Elektronik rund um den eigentlichen Mikrocontroller. Inzwischen gibt es eine Reihe von Arduino-Geräten, die je nach Einsatz verschieden ausgestattet und verschieden groß sind. Und so sieht das wohl bekannteste Arduino „UNO“-Board aus – was kannst du alles entdecken?

### 2. Aufgabe

Betrachte den Arduino UNO genau und beschrifte die folgende Abbildung:



### 3. Notwendiges Material

* Arduino Uno – Board

### 4. Tipps

Achte bei der Betrachtung des Microcontrollers darauf, ob du bestimmte Anschlüsse oder Bauteile wiedererkennst. Außerdem sind Beschriftungen auf der Platine, die dir bei der Aufgabe weiterhelfen.