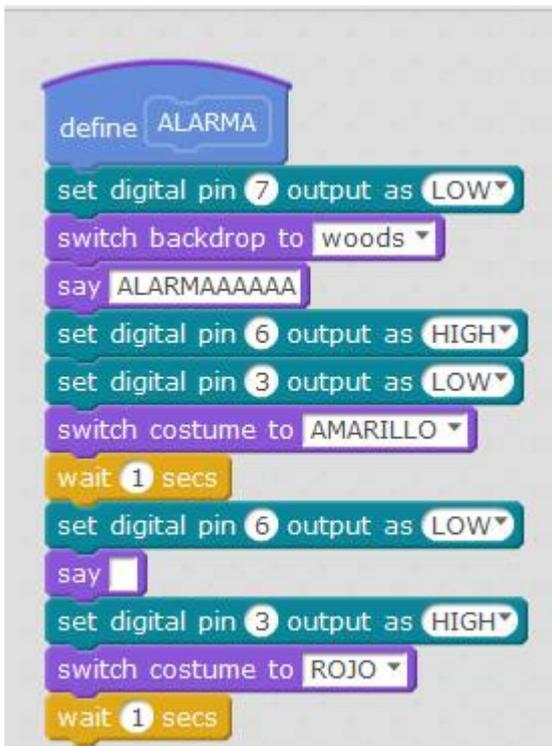


Métodos para interactuar los objetos y el robot (dispositivo)

Si queremos que nuestro robot se pueda comunicar con el objeto o objetos que tenga mBlock, antes con mBlock 3.0 la comunicación era inmediata, fíjate en este script de una alarma:



Mezcla en el mismo script:

- órdenes específicas de la placa arduino (set digital...)
- órdenes específicas del objeto que exista en mBlock (por defecto el oso panda) say
switch costume to
- órdenes del fondo switch backdrop to ...

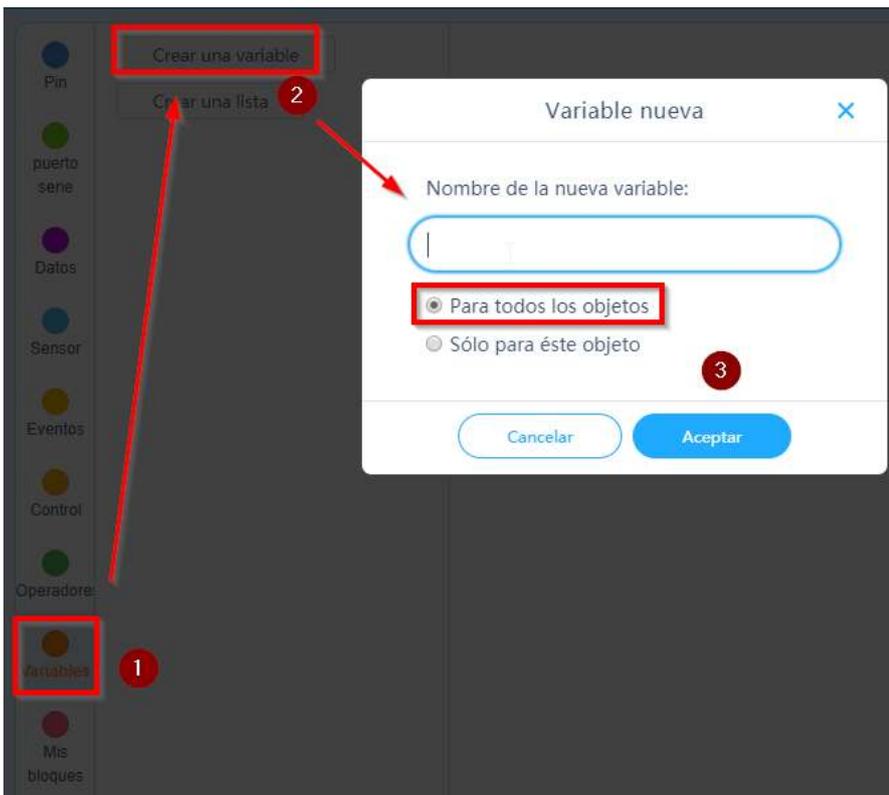
Con mBlock 5.0 **YA NO SE PUEDE**, pero tenemos unos trucos



MÉTODO UTILIZAR VARIABLES GLOBALES

Se pueden crear variables, en cualquier objeto, y las lee cualquier objeto,

Este método se utiliza con la opción EN VIVO



De esta manera si creamos una variable **frase** para todos los objetos:

Variable nueva



Nombre de la nueva variable:

frase|

- Para todos los objetos
- Sólo para éste objeto

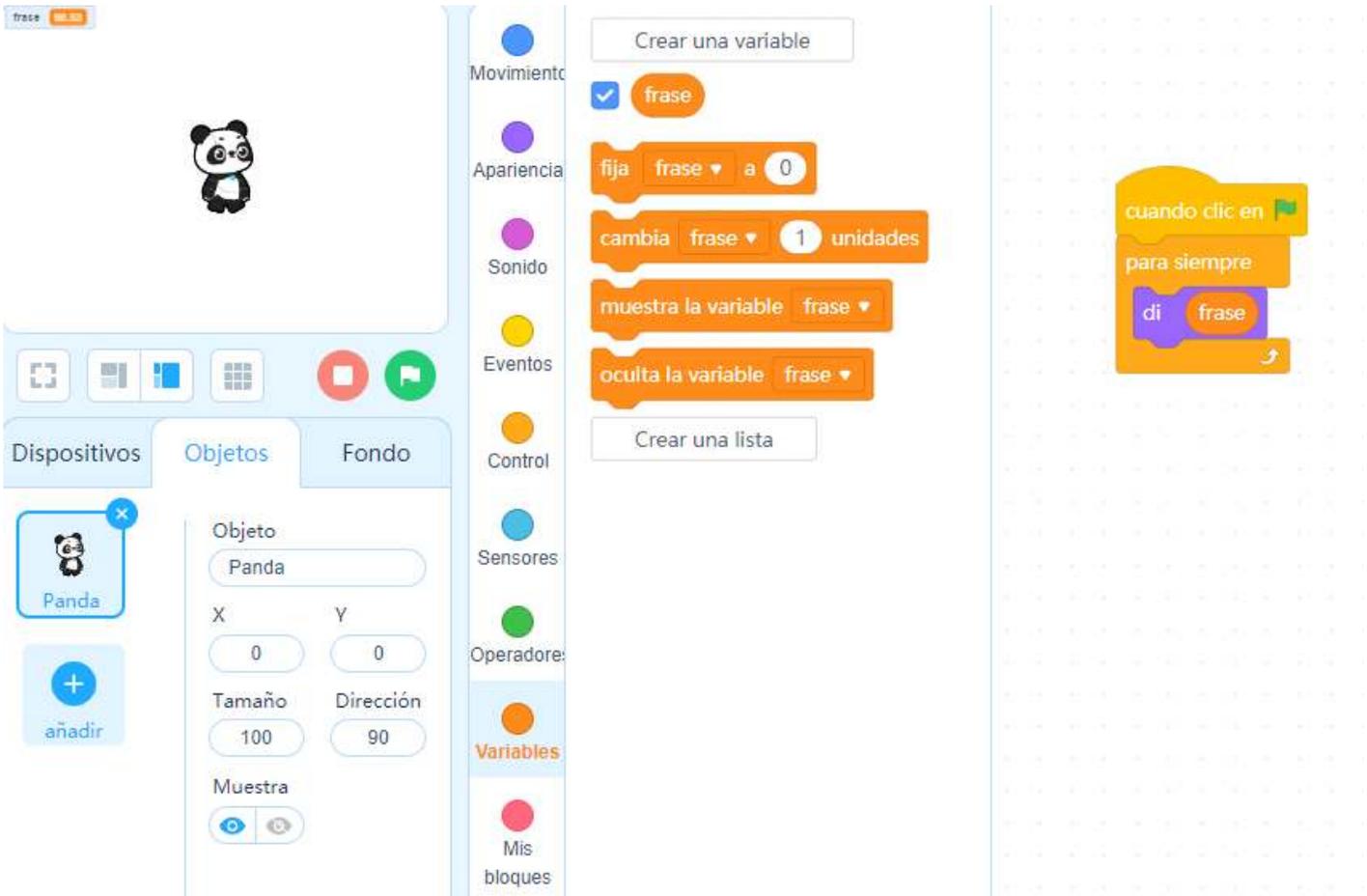
Cancelar

Aceptar

Podemos usarla en el robot



y el programa del objeto que queramos, en este caso el oso panda lo puede visualizar



MÉTODO UTILIZAR MENSAJES

Cualquier objeto tiene a su disposición enviar mensajes a los otros

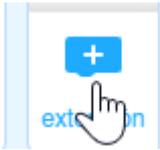
Este método se utiliza con la opción EN VIVO



MÉTODO EXTENSIÓN BROADCAST = TRANSMITIR MENSAJES

Este método se utiliza con la opción EN CARGA

Es parecido al anterior, hay que ir al + que hay abajo para instalar extensiones



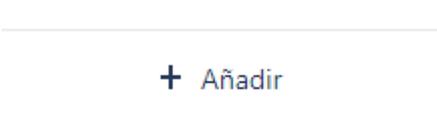
Buscar la extensión "Broadcast" e instalarla



Se instala primero descargándola con el + aquí



Y luego añadir una vez descargada



Entonces aparecen unas nuevas instrucciones



Datos

Sensor

Eventos

Control

Operadores

Variables

Mis bloques

Sensor ultrasónico HC-SR04

Ultrasonos HC-SR04

Transmitir mensajes en Modo de carga

envía mensaje en modo de carga message

envía mensaje en modo de carga message con valor 1

al recibir mensaje en modo de carga message

valor del mensaje en modo de carga

y se instalan unas instrucciones extras parecidas a las anteriores pero más potentes

- En el mismo mensaje podemos transmitir valores asociados

- Funciona **EN MODO CARGA**
 - Esto es muy útil pues hay instrucciones que sólo se pueden utilizar en modo CARGA, de esta manera podemos pasar valores de la placa electrónica a los objetos del ordenador (oso panda o lo que sea) simplemente teniendo conectado la placa con el ordenador.

El resto de objetos trabajan en modo vivo, es decir, si cambias un bloque, automáticamente se ven los efectos

A lo otros objetos **TAMBIÉN** hay que instalar la extensión BROADCAST

DESVENTAJA no se pueden transmitir mensajes de objetos a la placa. Sólo de la placa a los objetos

Revision #1

Created 26 March 2025 13:41:01 by Javier Quintana

Updated 26 March 2025 13:41:23 by Javier Quintana