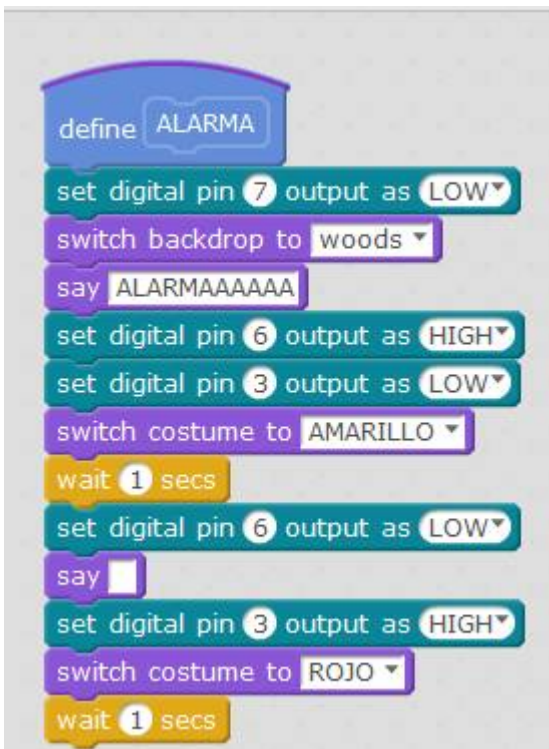


# Métodos para interactuar los objetos y el robot (dispositivo)

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:

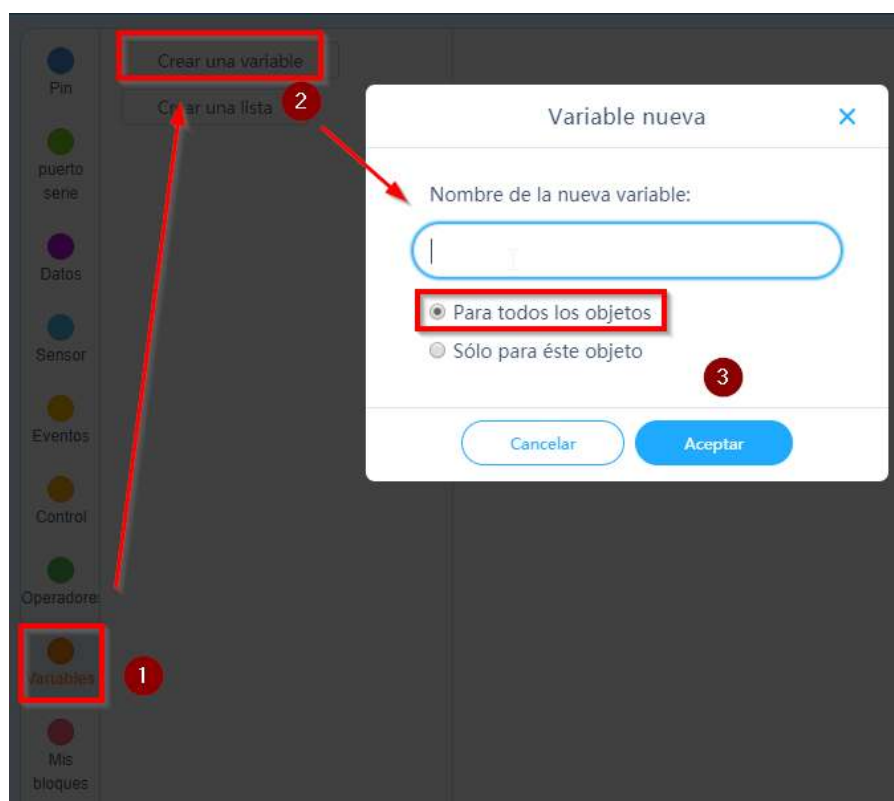
- órdenes específicas de la placa arduino (set digital...)
- órdenes específicas del objeto que exista en mBlock (por defecto el oso panda) say ....  
switch costume to ....
- órdenes del fondo switch backdrop to ...

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:

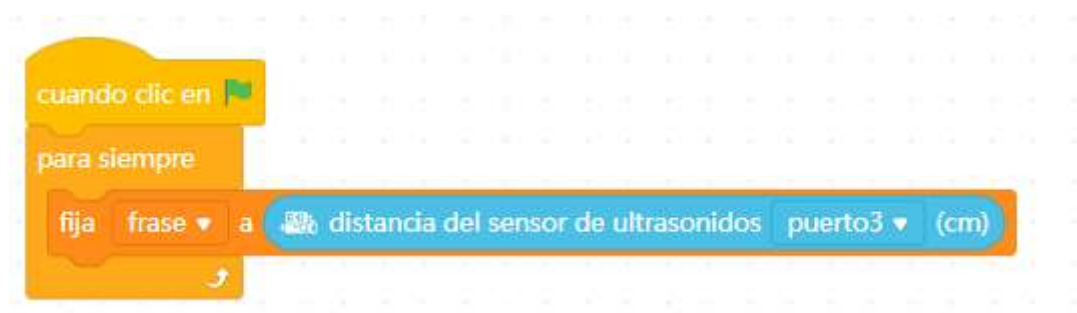
frase|

☒ Para todos los objetos☐ Sólo para éste objeto

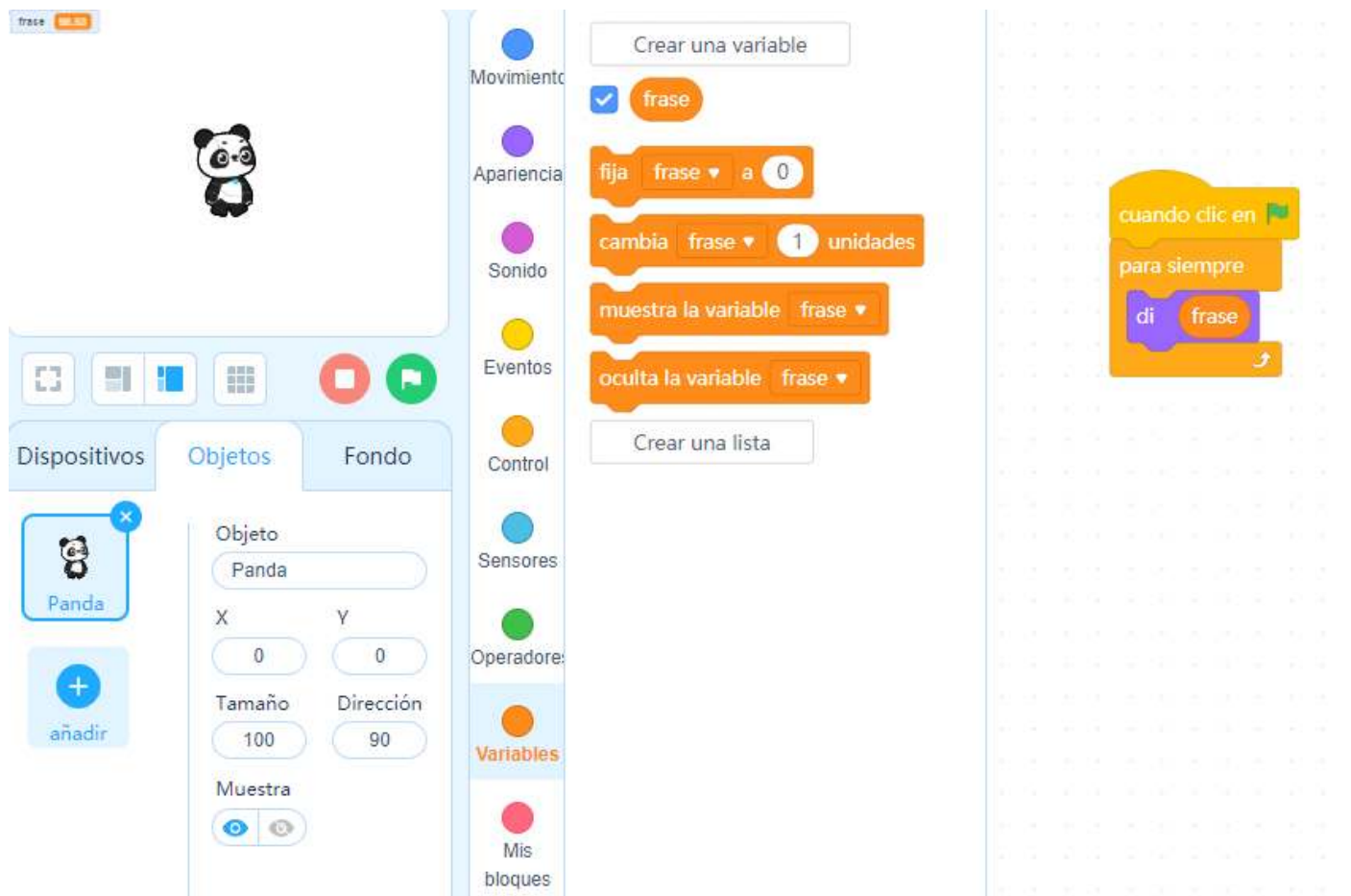
Cancelar

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

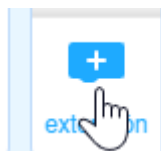
**Este método se utiliza con la opción EN VIVO**



# 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



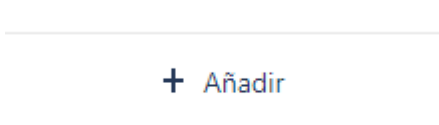
Buscar la extensión "Broadcast" e instalarla



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 #4

Created 26 March 2025 13:38:24 by Javier Quintana

Updated 26 March 2025 13:47:47 by Javier Quintana