

MONTAJE 1 SEMÁFORO con mBlock

mBlock es un programa especializado en el manejo de los robots de Makeblock ([ver cursos de mBot en Aularagon](#)), estos robots al principio estaban basados en Arduino por lo tanto este programa permitía programar Arduino. Actualmente permiten muchas arquitecturas de placas.



Se puede descargar gratuitamente en <https://www.mblock.cc/en/download/>, actualmente esta la versión 5, aunque verás que algunos vídeos de este curso enseñan la versión 3 pero las capturas se realizan en la versión actual

OJO EXISTE LA VERSIÓN ONLINE la URL CORRECTA ES <https://ide.mblock.cc/>
NO UTILICES <https://ide.makeblock.com/> pues no permite el logueo en Europa

DOS FORMAS DE PROGRAMAR EN MBLOCK :

OPCIÓN Programación en vivo

mBlock (y los otros EchidnaShield, S4A, Snap4Arduino... también) **permite la programación en vivo** Es decir, que el programa reside en el ordenador, y en la placa hay instalado un Firmware para ir escuchando y ejecutando lo que manda el ordenador.

- **VENTAJAS**

- Te permite interactuar el Arduino y el ordenador, por ejemplo podemos hacer que cuando el detector de humedad detecte agua, que salga por pantalla un fondo acuático, o que pulsando una tecla del teclado se encienda un LED en la placa...

- **DESVENTAJAS**

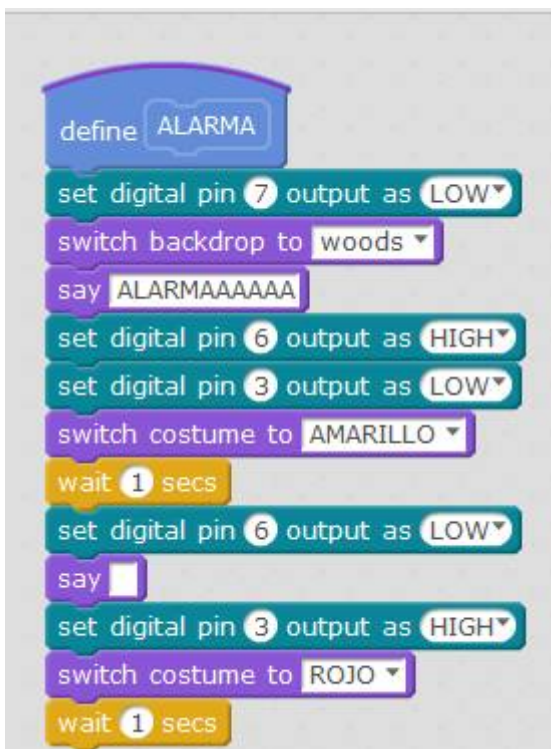
- **hay que cargar dentro del Arduino el Firmware exclusivo de mBlock** para que Arduino haga caso a mBlock
- Hay que tener **nuestro ordenador como intermediario, se come los recursos** y puede que nuestro programa en la placa vaya lento
- Por supuesto necesita tener ordenador conectado al Arduino, o sea, trabaja como un esclavo del ordenador.

OPCIÓN Programación cargar a la placa

Todos los programas editores de Arduino (tanto los que programan con código como el Arduino IDE) como los editores de programas gráficos en bloque (mBlock, Snap4Arduino, Arduinoblocks, ...) permiten cargar el programa en la placa. Las ventajas y desventajas son las opuestas de trabajar en vivo.

MÉTODOS PARA INTERACTUAR CON LOS OBJETOS

En 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

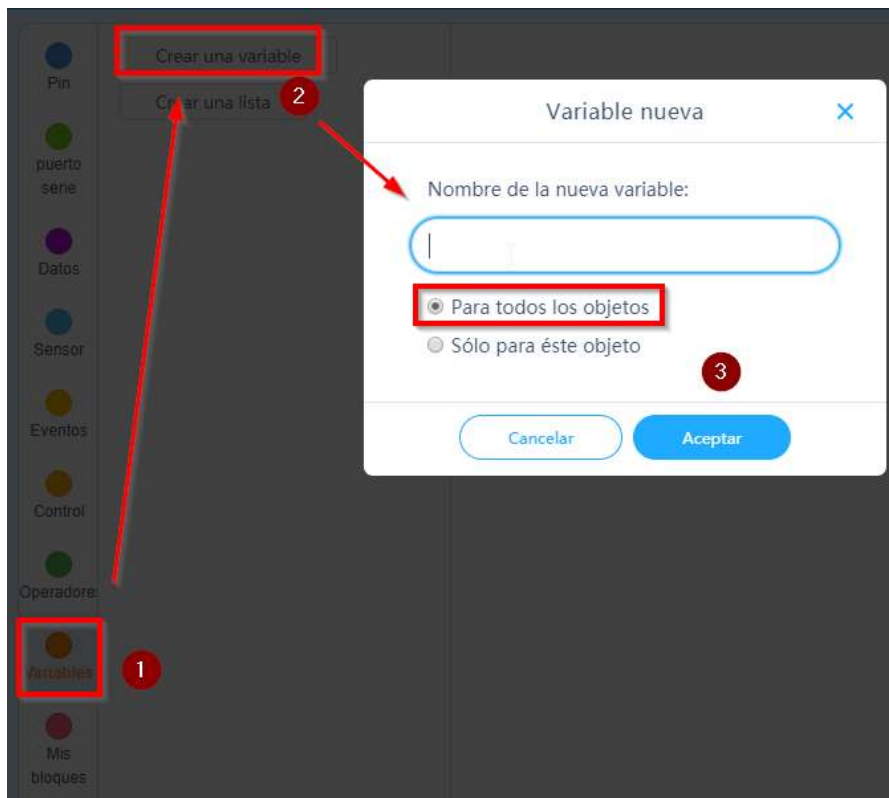
- órdenes del fondo switch backdrop to ...

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:

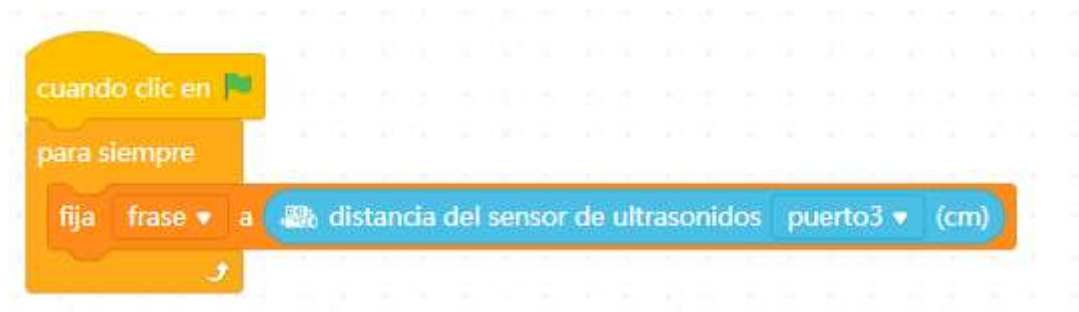
frase

- ☒ Para todos los objetos
- ☐ Sólo para éste objeto

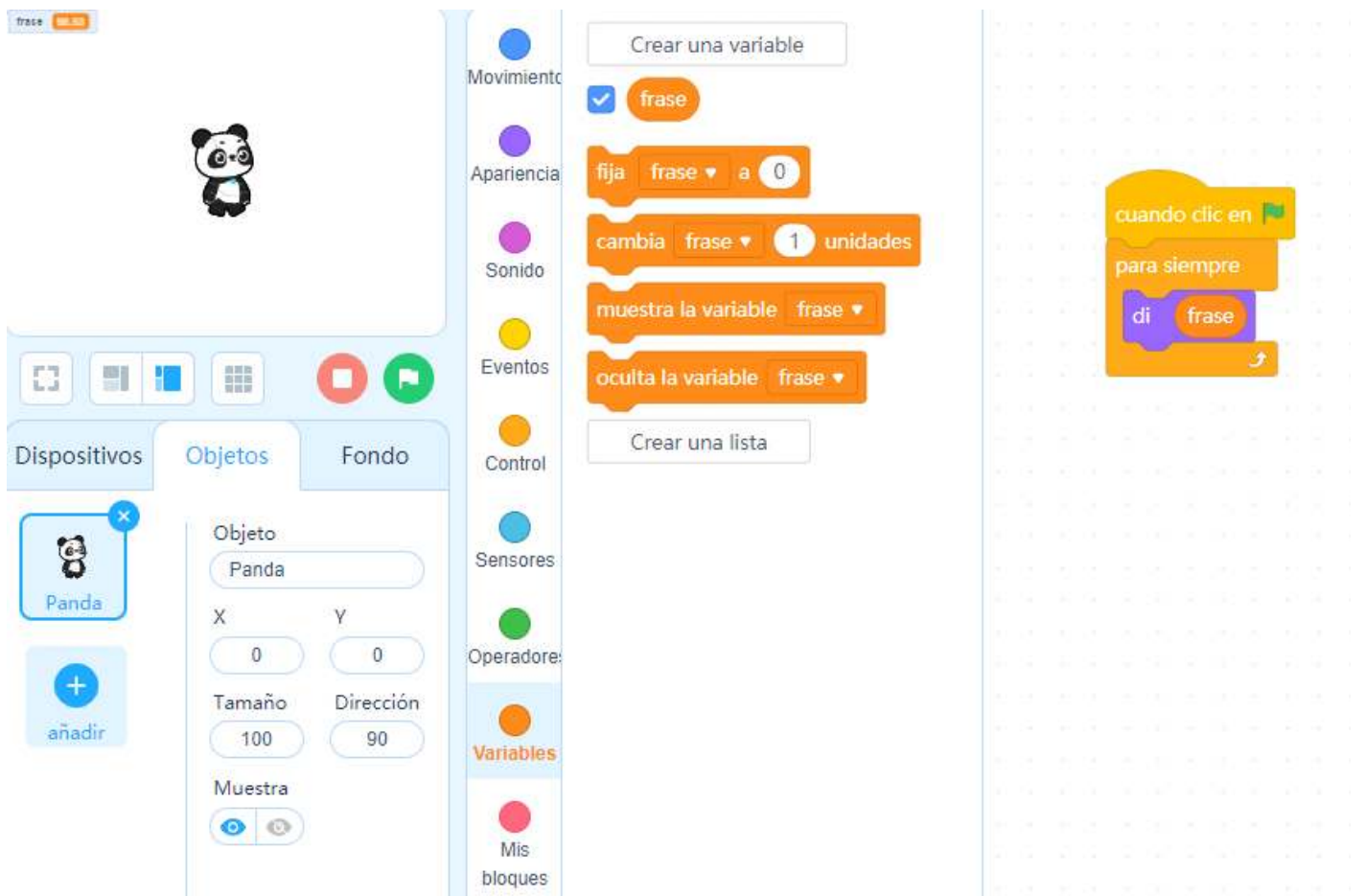
Cancelar

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

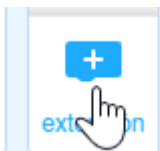
Cualquier objeto tiene a su disposición enviar mensajes a los otros

Este método se utiliza con la opción EN VIVO



MÉTODO EXTENSIÓN BROADCAST = TRANSMITIR MENSAJES

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



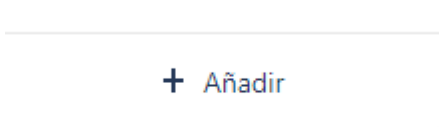
Buscar la extensión "Broadcast" e instalarla



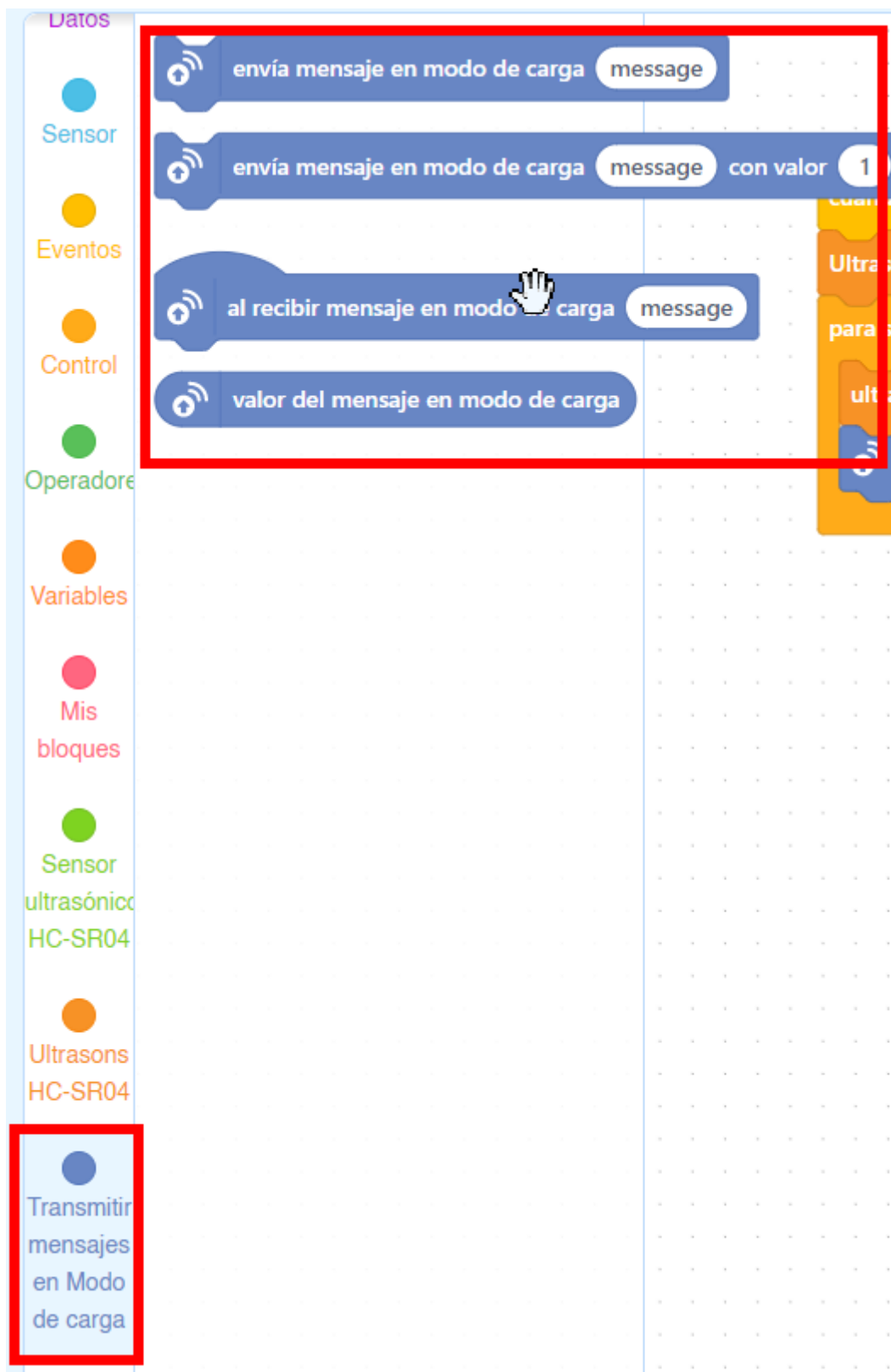
Se instala primero descargándola con el + aquí



Y luego añadir una vez descargada



Entonces aparecen unas nuevas instrucciones



Este método se utiliza con la opción **EN 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

LA CONFIGURACIÓN DE MBLOCK

Es importante seguir el orden de los pasos:

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRLqEoJCT355xMCeCXsd0Wc7JcJRk9JkwLCyzEPb_h1S2IbYKK7OdUf33yWRIXq216Zgh9Da7-glOq1/embed?start=falseloop=falsedelayms=3000

MONTAJE 1 SEMÁFORO Y ECHIDNA USANDO DEVICE ARDUINO

En este caso ponemos de Device un objeto ARDUINO- UNO

Dispositivos



Arduino ...



Añadir

Ponemos este programa con la Echidna y en mBlock hemos cambiado el disfraz del oso panda por tres círculos con tres disfraces, y el programa del objeto semáforo es



El programa en el **objeto Arduino** es el siguiente



Todo el proyecto esta en <https://planet.mblock.cc/project/3228189>

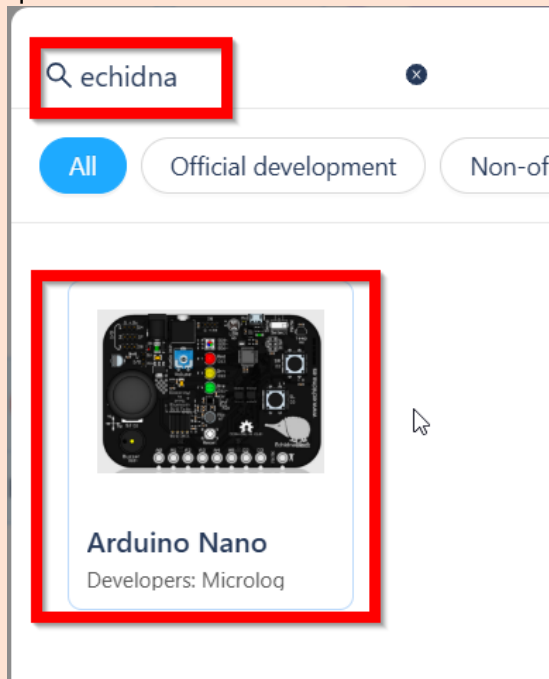
Y este es el resultado: [Video](#)

Nota, esta realizado con mBlock3.0 que no era necesario enviar mensajes entre objetos y el arduino

<https://www.youtube.com/embed/84Hm0tx5bMo>

P: TENGO EL ECHIDNA BLACK y e en Devices veo que existe ¿Puedo añadirlo y así utilizar instrucciones propias de Echidna?

R: Buena idea, pero nosotros lo hemos probado y **no nos funciona en modo vivo** por lo que NO lo recomendamos.



Revision #13

Created 31 March 2022 08:48:40 by Equipo CATEDU

Updated 29 November 2024 08:12:53 by Javier Quintana