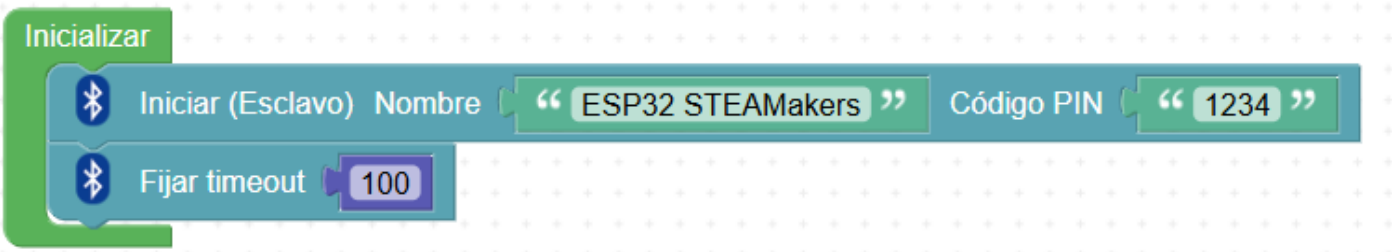
Actividad 15 APP->ESP32APP Serial Bluetooth Terminal

Preliminar

A diferencia del Arduino que necesita un módulo exterior el HC06, el **ESP32 tiene el Bluetooth integrado**

Para inicializar el Bluetooth, STEAMAKERBLOCKS tiene instrucciones específicas, lo primero es definir un nombre a la señal Bluetooth para que los otros dispositivos (tu móvil) lo encuentre, por ejemplo en la figura ESP32 STEAMakers



El bloque **Fijar timeout** significa que fijamos el tiempo en la transmisión de datos por bluetooth. Por defecto está fijado en 1000 ms pero podemos reducirlo a 100 ms como en la figura para que funcione más fluido.

Enunciado

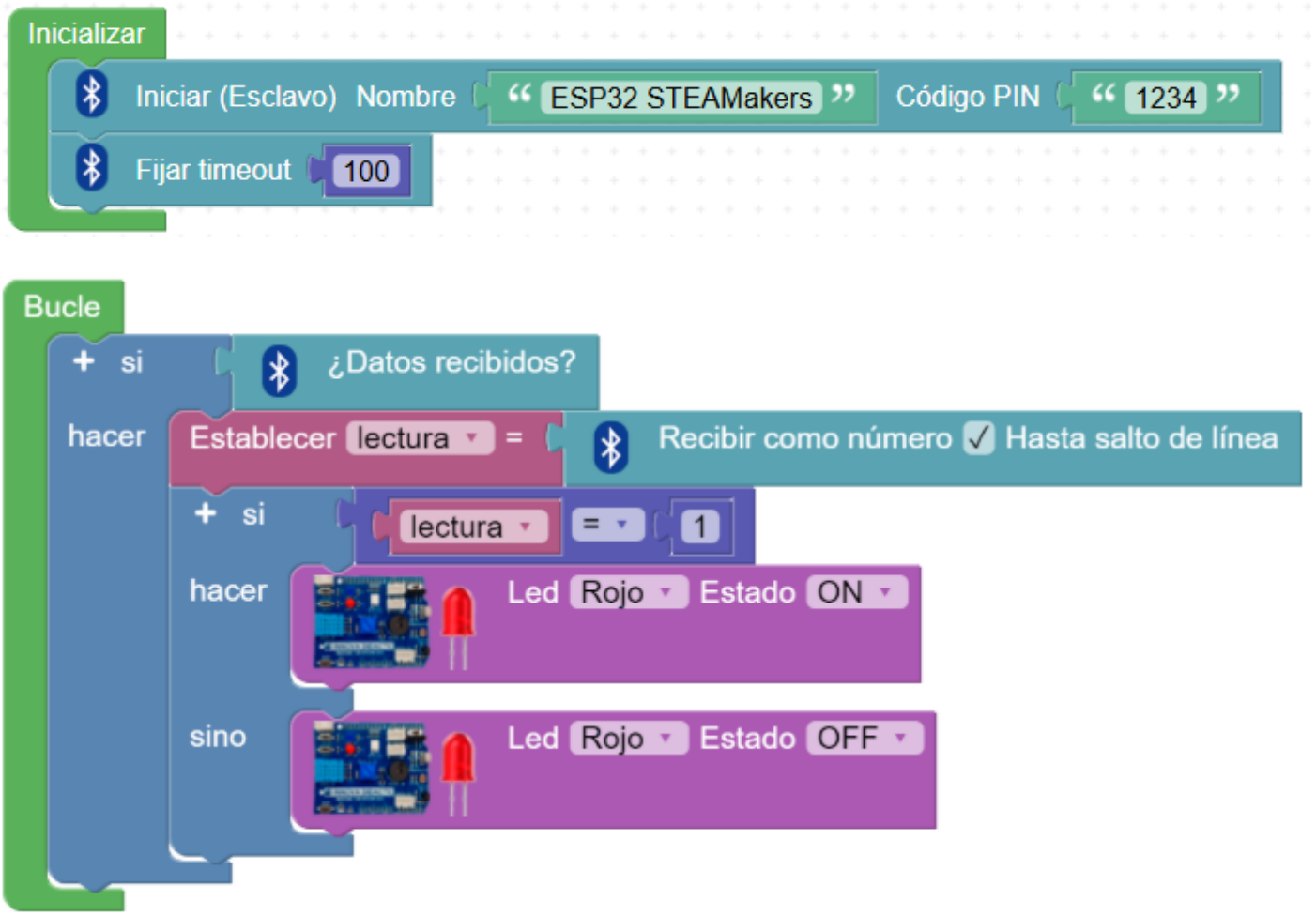
Si recibe un código, que encienda un led. Por ejemplo:

- si recibe un 1 que se encienda el led rojo.
- si recibe otro código, apaga el led rojo

Este enunciado parecido a este programa en Arduino con Bluetooth

Programa

El programa es sencillo: http://www.arduinoblocks.com/web/project/1013787

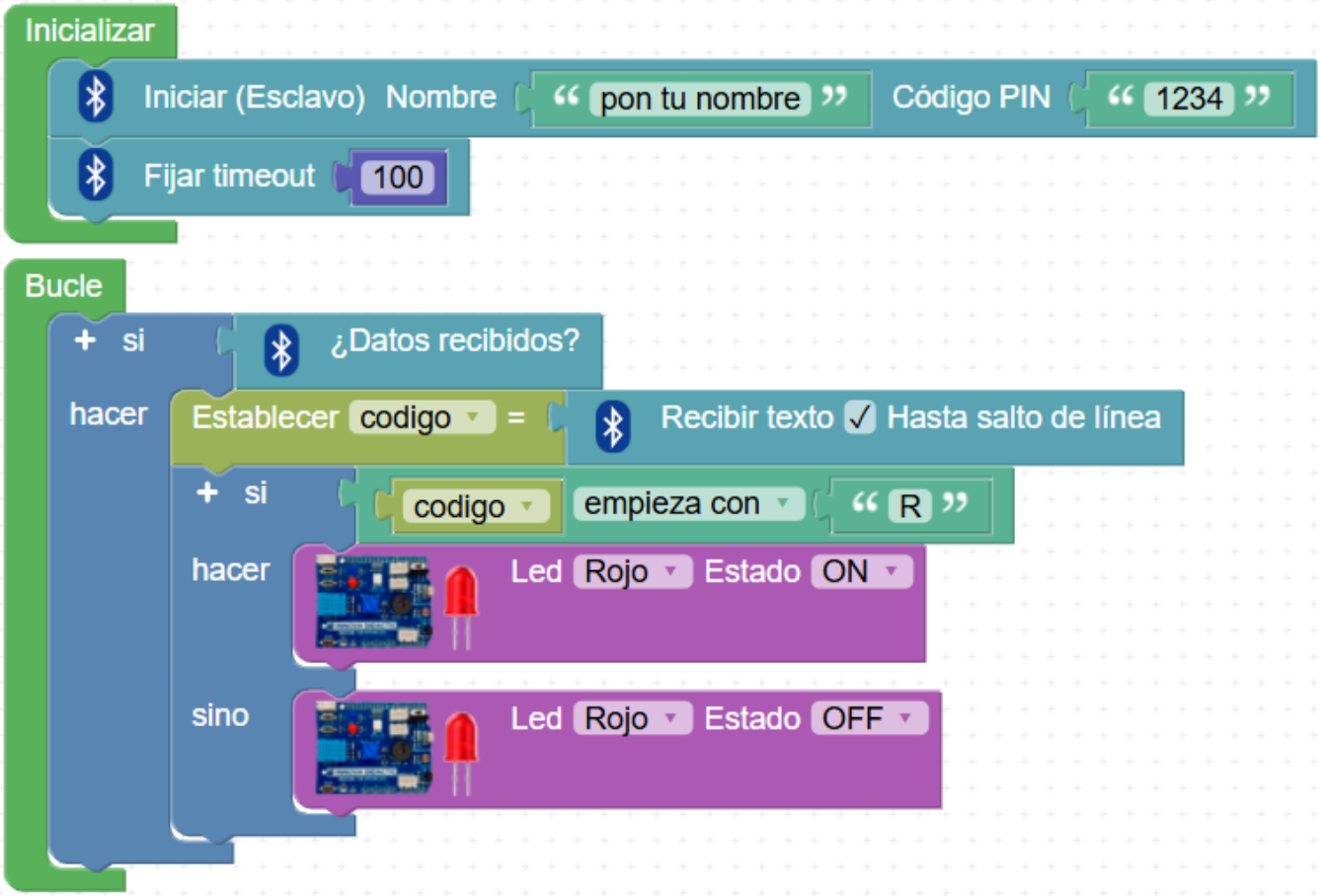


https://www.youtube.com/embed/GaB3B9wSA8s

Opción con texto

Podemos poner en vez de una variable numérica un texto, pero el Bluetooth añade un carácter al final que no siempre se lee bien por o que recomendamos usar en la condicional "empieza con" en vez de "="

Copyright 2026



con la palabra ROJO se enciende pero también con cualquiera que empiece con R

Revision #23
Created 2023-01-17 13:57:53 CET by Juanjo Mejías
Updated 2026-01-19 17:37:50 CET by Juanjo Mejías

Copyright 2026