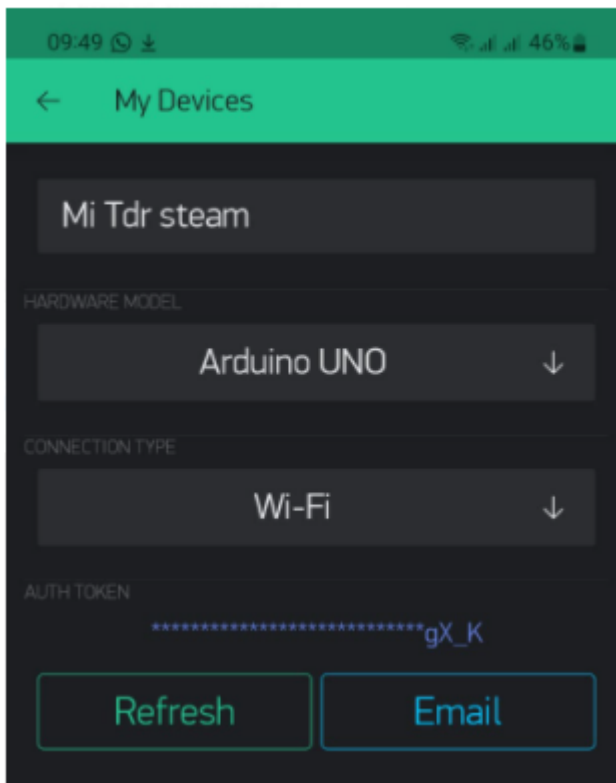


Blynk Legacy: Poner el TOKEN en Steamakerblocks

¿Cómo conseguir el TOKEN?

OPCION A: QUE LO HAGA EL ALUMNO En la APP

Es la opción más sencilla, entrar en Devices **pulsar en el Token y se copiará en el portapapeles** del móvil, luego ir a cualquier aplicación para poder enviarla al PC (email, whatsapp...) y pegarla en Arduinoblocks en la instrucción que luego veremos.



OPCION B: QUE LO HAGA EL PROFESOR En el panel de control

Entramos en el panel de control del servidor Blynk y podemos ver en los usuarios creados los tokens

Blynk Administration

- Users**
- Stats >
- Hardware Info >
- Config

Users list

☐	Email
☐	user1@yo.es
☐	user2@yo.es
☐	admin@blynk.cc

Entrando en un usuario PODEMOS VER SUS PROYECTOS Y LOS TOKENS

+ Add new widgets

Devices

Id **Remove**

Name

BoardTy **x** ▾

Token JGnbIYNVLfbdgqNvHe3xK1LyJV0QDiE9

LastLoggedInIP 192.168.1.131

Connect **x** ▾

+ Add new devices

RECUERDA: UN PROYECTO UN TOKEN

¿Qué se hace con ese TOKEN? Se pone en ARDUINOBLOCKS:



Entramos en ArduinoBlocks y vamos al bloque de comunicaciones IoT - Blynk legacy

ATENCIÓN: ARDUINOBLOCKS CONNECTOR tiene que estar actualizado, al menos v5 (octubre 2022)

Tenemos que poner los datos de la **IP servidor BLYNK LOCAL**, y el **TOKEN** del proyecto

- **DENTRO DEL CURSO CATEDU** Habrás recibido un email con las IPs y los puertos a poner en Arduinobloks
- **SI ES EN TU SERVIDOR BLYNK LOCAL** Hay que poner la IP de la Raspberry o tu servidor local y **EL PUERTO 8080**

En el caso de que es un proyecto con **ARDUINO** o **TDR-STEAM- ARDUINO** con **ESP01** sale :



En el caso de sea un proyecto con **NodeMCU o ESP32** como en el curso del Rover con Arduino o IoT en el aula sale :





Revision #2

Created 2023-01-12 14:16:47 CET by Javier Quintana

Updated 2026-01-20 18:37:13 CET by Javier Quintana