

Crear programa en STEAMAKERBLOCKS Actividad18 Blynk IoT

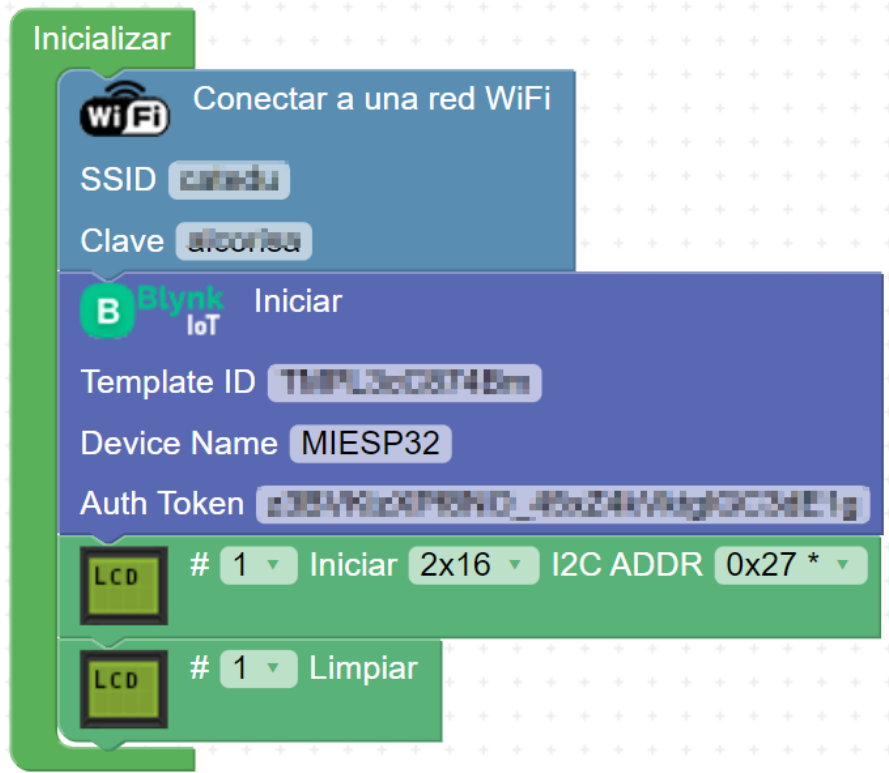
Programa Steamakerblocks: Al inicializar...

Tiene que cargar los siguientes datos de la Wifi y de la conexión con Blynk.io

- El nombre de la red wifi y su contraseña para conectarse
- El **ID de la plantilla** creada
- El nombre del **Device**
- El **token** para dar acceso a esa plantilla y device

Si no te acuerdas de los tres últimos, mira más abajo cómo puedes localizarlos

De paso hemos inicializado el LDC para que nos muestre datos



A programar de Dashboard ->ESP32.

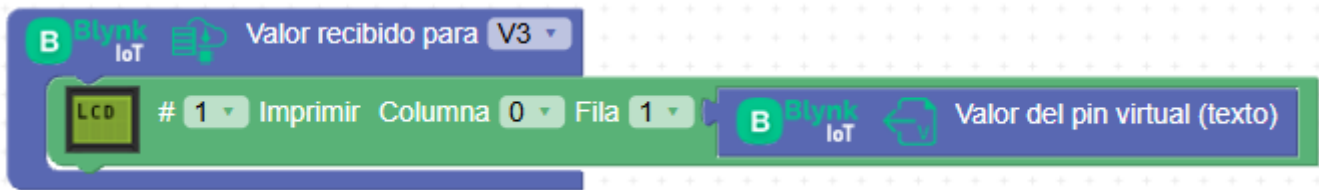
Vamos a hacer que si se pulsa en el dashboard el interruptor asociado al pin virtual V1 que se encienda el led rojo



Luego si se pulsa en el dashboard el pin 2 que suene los simpsons ☐

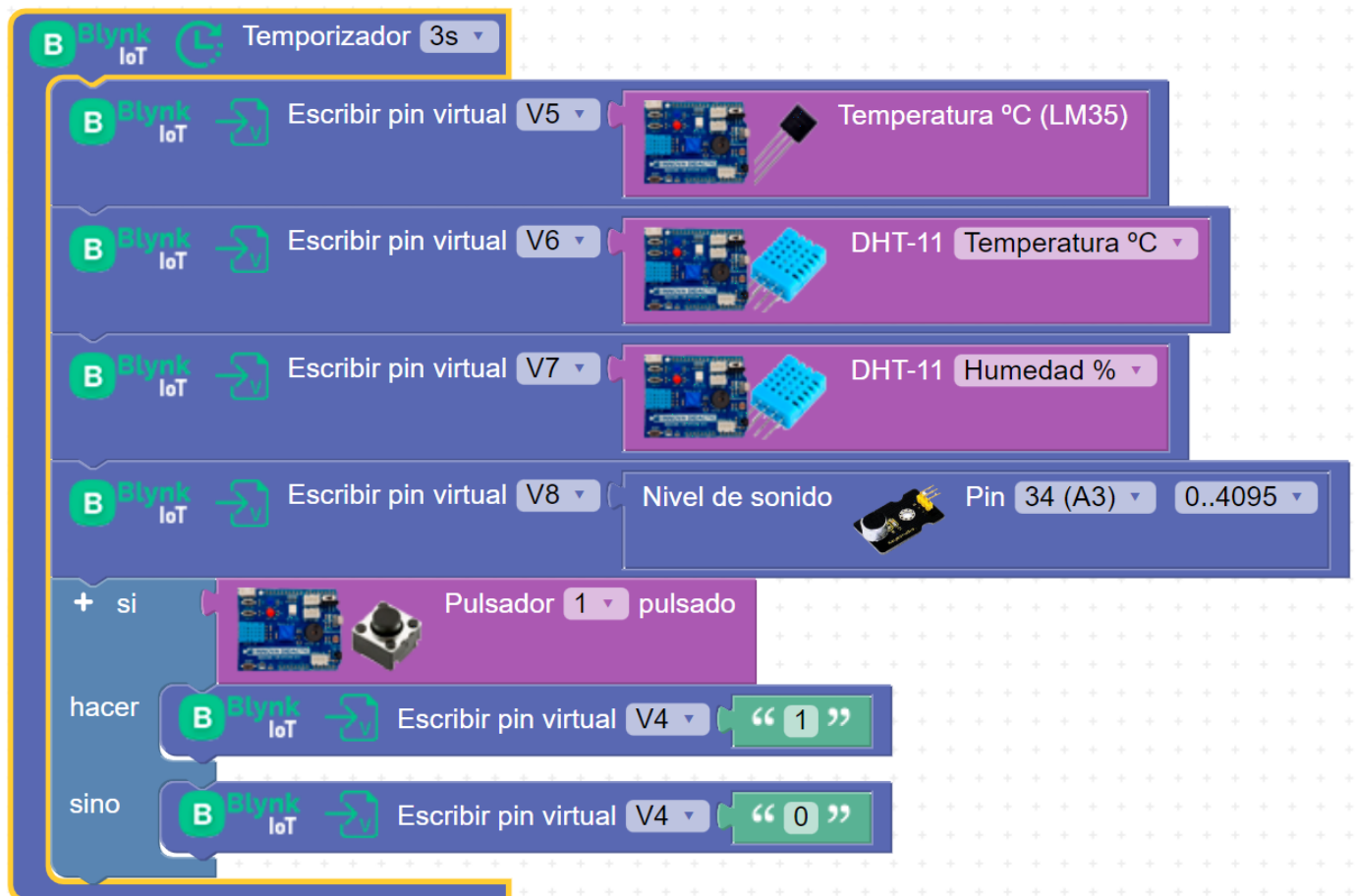


Luego si se introduce texto en V3 que en la pantalla LCD lo diga

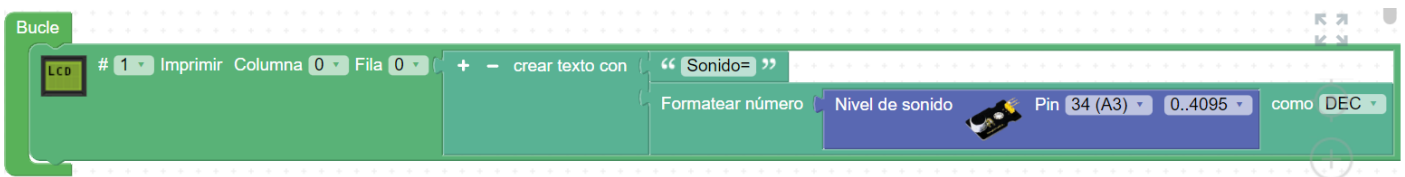


A programar de ESP32 ->Dashboard.

Vamos a crear un programa que vaya recogiendo los valores de ESP32 cada 3 segundos (para no agobiar al servidor Blynk) y los vuelque al Dashboard



- V4 tiene los valores 0 o 1 según el valor del pulsador 1 de la placa TDR SteaMaker por lo tanto enciende el LED del dashboard de Blynk.io si se pulsa.
- V5 capta la temperatura del LM35, da un valor más exacto que es que visualiza el DHT11
- V6 copia la temperatura del DHT11
- V7 tiene los datos de la humedad del DHT11
- V8 registra los datos del nivel de sonido del sensor micrófono incorporado y conectado en el A3
 - Para ver que realmente los valores de V8 no siguen fielmente a los reales, vamos a poner en el bucle esta instrucción para que visualice los valores de sonido registrados:



ESTE ES EL RESULTADO

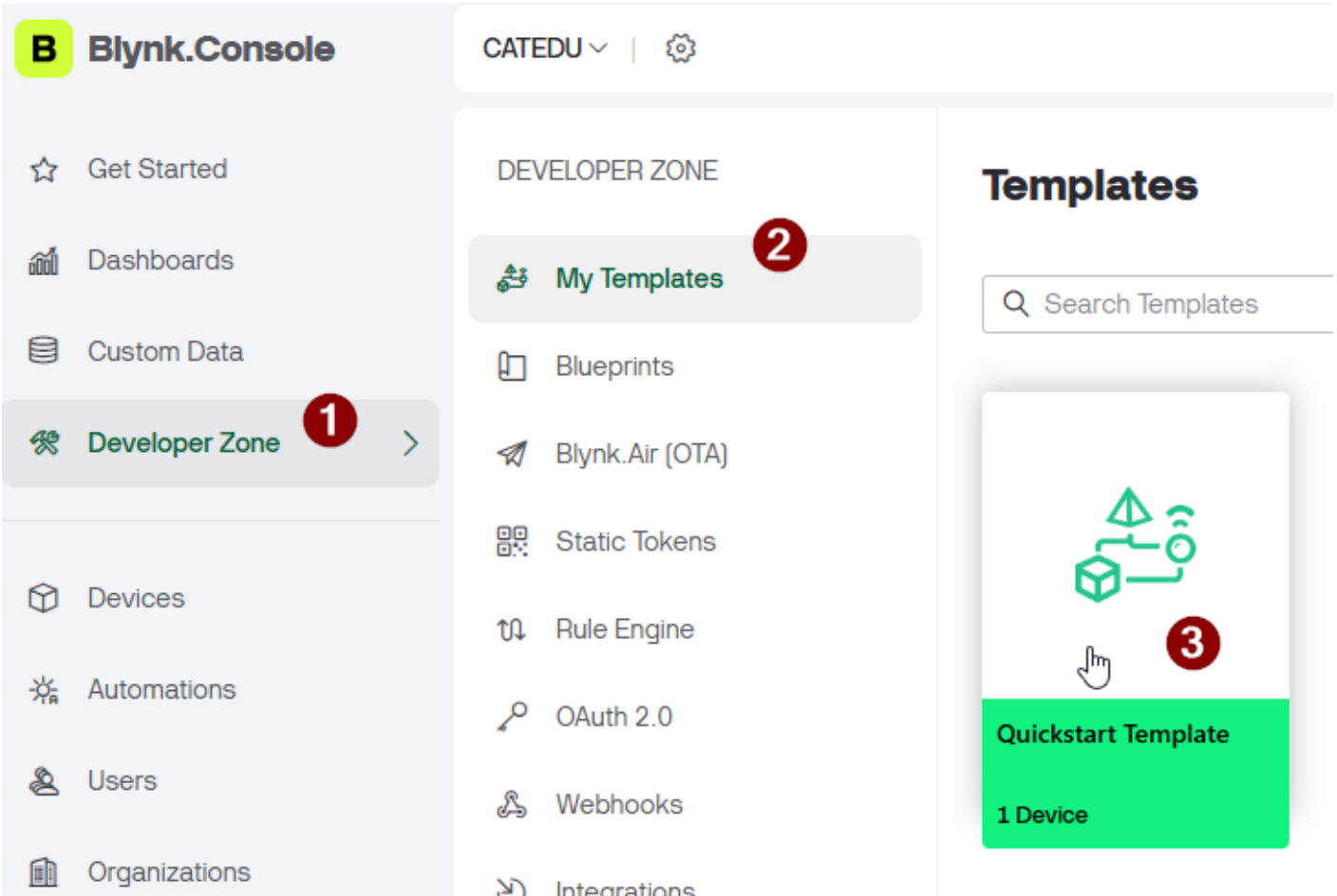
<https://www.youtube.com/embed/nCK1QpBMfLI>

No me acuerdo de estas tres cosas: TOKEN -ID PLANTILLA - NAME PLANTILLA

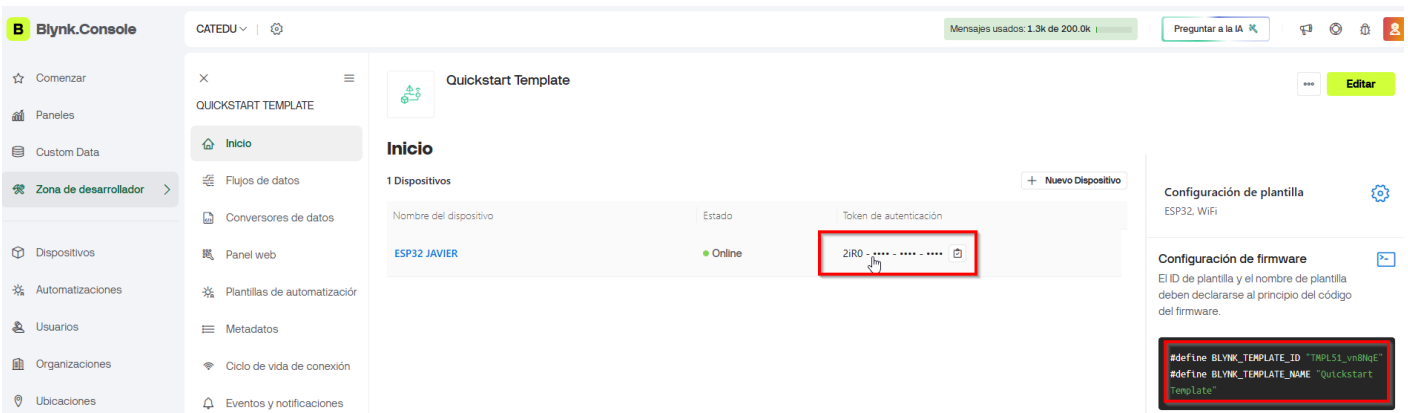
¿Dónde puedo encontrarlo?

Primero Entrás en [Blynk.io](https://blynk.io) y Te logueas **Log in** y luego :

1. Entrás en **Developer Zone/Zona de desarrollador**
2. **My Templates/Mis plantillas**
3. Haz dos clicks en la **plantilla**



- Con dos clics en **Authtoken** ya se queda copiado en el portapapeles para que lo pegues en tu programa **STEAMAKERBLOCKS**
- Más a la derecha hay una ventana Firmware configuration/Configuración de firmware donde puedes encontrar el ID de la plantilla y su nombre: Copiar y pegar el trozo de código, pegarlo en un editor y copiar sólo el **ID** y el **NAME** para pegarlo en tu código **STEAMAKERBLOCKS**





Revision #10

Created 2023-01-20 12:29:52 CET by Javier Quintana

Updated 2026-01-22 15:17:11 CET by Javier Quintana