

Pon un Escornabot en tu vida

- [Introducción](#)
- [Componentes](#)
- [Guía de montaje](#)
- [Instalar programación](#)
- [Solución de problemas en la carga del programa. Usb driver](#)
- [Modificar programación](#)
- [Material para trabajar en clase](#)
- [Añadir módulo Bluetooth BLE](#)
- [Programación con mBlock](#)
- [Pensamiento computacional](#)
- [Créditos](#)

Introducción

[Escornabot](#) es un proyecto de código abierto que nace en Galicia.

Todo empieza en la asociación de makers [Bricolabs](#), allí coinciden tres personas:

- [Tucho Méndez](#) aporta la **idea** inicial.
- [Xoan Sampaiño](#) diseña las **piezas 3D**.
- [Rafa Couto](#) realiza la **programación para Arduino**.

Deciden crear un **robot libre** para poder trabajar en el aula la **robótica educativa** sin depender de una marca comercial.

Con el tiempo se van sumando otras personas:

- [Xabier Rosas](#) diseña las **nuevas PCB**.
- [Jorge Lobo](#) profesor y maker, aporta diversas **aplicaciones para el aula** a través de su [blog](#).
- [Miguel Gesteiro](#) desarrolla la **aplicación MUWI y Bluetooth BLE** junto a Ismael Serrano.

Entre todos van aportando una documentación que otras personas hemos ido aprovechando para difundir el proyecto.

Para comprender la filosofía del proyecto, imprescindible ver dos vídeos de **Tucho Méndez**:

El primero, en **Arduino day 2015** organizado por [Makers Lugo](#).

<https://www.youtube.com/embed/Czaiu6NDMSw>

El segundo, en el **I Encuentro Coruña Dixital 2016**. Proyectos abiertos de programación y robótica educativa, la experiencia de escornabot.

<https://www.youtube.com/embed/0VigoS2LbkQ>

En este curso haréis algo parecido a esto:

<https://www.youtube.com/embed/v3rhKV1sYB8>

“ Ver [aquí](#) otra versión más cómica ;-)

Componentes

“ Puedes consultar los enlaces a todos los componentes en [esta web](#)

Hay [muchas versiones](#), nos vamos a centrar en la [versión DIY - Brivoi Audacious](#)

En este apartado veremos todos los componentes explicando de manera simple su funcionamiento, eso te permitirá solucionar cualquier problema que vaya surgiendo.

No te asustes, **no entraremos en detalles técnicos.**

Piezas impresas 3D

Sostienen el resto de componentes y **conforman el chasis del robot**, se pueden imprimir en diferentes materiales. El más utilizado suele ser un plástico llamado PLA por ser el más económico y simple de imprimir, con una altura de capa entre 0.2 y 0.3 mm. [AingeruJM](#) nos reporta el consejo de [Rafa Couto](#):

“ Cono relleno 20%, 2 contornos, 3 capas inferiores y superiores debería quedarte bien sin esfuerzo en la mayoría de las impresoras.

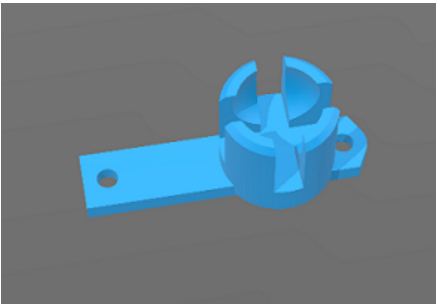
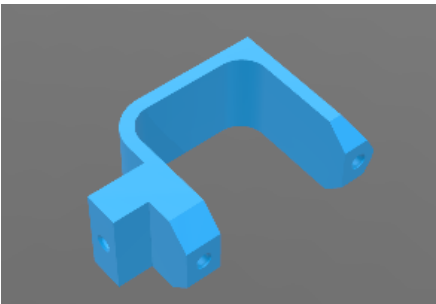
En una de la columna aparece "**nombre del archivo .stl**" es el tipo de **formato que utilizan los programas de las impresoras 3D** para poder leer e imprimir la pieza, si pinchas encima puedes descargar el archivo.

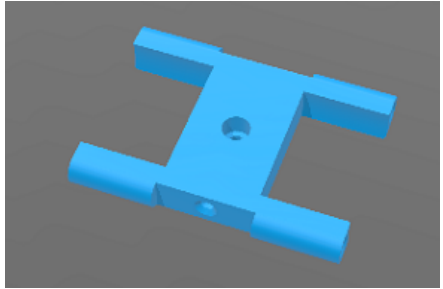


Piezas exclusivas de la versión DIY

Nombre del archivo .stl	Descripción	Imagen
-------------------------	-------------	--------

PCBAddon-KeypadBracket-5Buttons.stl	Sujeción placa botonera	
board-bracket.stl	Sujeción protoboard 170 puntos	

Piezas comunes con otras versiones

Nombre del archivo .stl	Descripción	Imagen
ballcaster-v2.stl	Sujeción bola v2	
battery-bracket.stl	Sujeción batería o portapilas AA	

Nombre del archivo .stl	Descripción	Imagen
MotorBracket.stl	Sujeción motores	
wheel-l.stl	Rueda Izquierda	
wheel-r.stl	Rueda derecha	

Placa Botonera



Incorpora los botones de acción y **es la encargada de transmitir las órdenes de los movimientos** al cerebro (placa Arduino Nano)

A través de los tres pines acodados GND, Sig y 5V (los tres pinchos de la parte superior derecha de la imagen) se conecta a la protoboard (la veremos más abajo)

Si miramos uno a uno sus componentes:

Unidades	Componentes
1	PCB Diseñada por XDeSIG
5	Resistencias cerámicas 10k 1/4W 5%
1	Resistencia cerámica 22k 1/4W 5%
5	Pulsadores 12x12x7.3 con carcasas de colores
3	Pines acodados

Tienes una [guía de soldadura](#), con cada uno de los pasos a seguir para ensamblar los componentes.

Arduino NANO

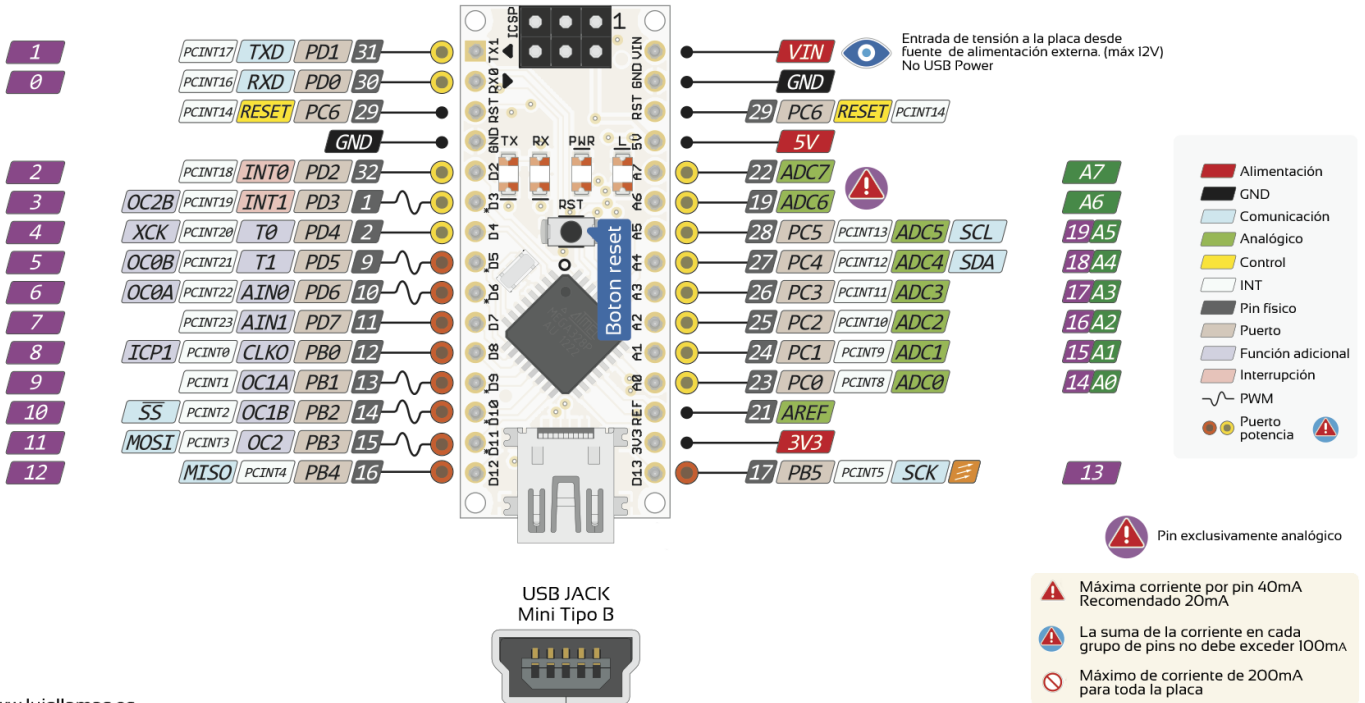
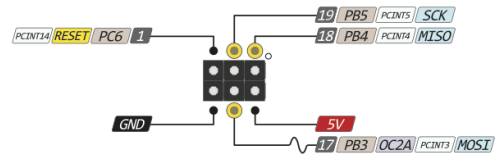
Es el **cerebro del robot** y donde [cargaremos nuestro código](#) a través de una conexión Micro o Mini-USB para conectarlo a nuestro ordenador.

Tiene dos filas de pinchos o patillas soldados en cada lateral y lo pondremos sobre la [protoboard](#).



Cada pincho esta conetado a un PIN que viene marcado con un nombre concreto y tiene una función concreta.. En esta imagen, sacada de la web de [Luis Llamas](#) puedes ver la correspondencia:

NANO PINOUT



www.luisllamas.es

¿Qué necesitas saber?

No hace falta comprender el funcionamiento completo de la placa, con **entender porque vamos a utilizar los pines donde conectaremos Escornabot es suficiente**. Si alguien tiene interés en adquirir conocimiento extra, durante el curso tendrá enlaces a páginas web donde poder conseguirlo.

Placa botonera

Utilizaremos tres cables (también llamados hilos), aunque con dos sería suficiente:

PIN Arduino NANO	¿Por qué?
5V	5V - Alimentar la placa botonera
A4	Sig - Transmitir las ordenes de los botones a la placa Arduino NANO para que luego esta de las ordenes a los motores.

PIN Arduino NANO	¿Por qué?
GND	GND - Aunque no es correcto del todo lo llamaremos tierra o masa que es un término más conocido.

Porta Pilas

PIN Arduino NANO	¿Por qué?
VIN	El portapilas contiene 4 pilas de 1,5 V así que la entrada de corriente será de 6V y este es el único PIN que admite corriente desde 6V a 12V.
GND	Tierra o masa

Drivers ULN2003

PIN Arduino NANO	¿Por qué?
VIN	En esta placa van conectados los motores y necesitaremos conectarlo a este pin para poder coger corriente del Porta Pilas que conectaremos justo encima de los dos cables de corriente de los drivers.
GND	Tierra o masa
D9, D8, D7, D6 (en algunas placas 9, 8, 7, 6)	Conexión del motor izquierdo al Arduino Nano para poder recibir las ordenes de los movimientos y transmitirlas posteriormente al motor.
D5, D4, D3, D2 (en algunas placas 5, 4, 3, 2)	Conexión del motor derecho al Arduino Nano para poder recibir las ordenes de los movimientos y transmitirlas posteriormente al motor.

Buzzer 5V

PIN Arduino NANO	¿Por qué?
D10 (en algunas placas 10)	Para poder recibir las ordenes del Arduino NANO y ejecutar los pitidos según las pulsaciones de los botones.
GND	Tierra o masa

Motores paso a paso 28BY J-48



Es el componente que hace posible el desplazamiento del robot. Se mueven por pequeños pasos para avanzar en un sentido u otro.

“ Si quieres ampliar información, una [entrada de Prometec.net](http://Prometec.net)



Imagen de Prometec.net

El conector blanco va colocado a un [Driver ULN2003](#) del que recibirá tanto la alimentación como las órdenes. Una comprobación simple para ver si el funcionamiento es correcto, girar la rueda y ver si se encienden los LEDs de la parte inferior en los Drivers.

Un problema que puede darnos dolores de cabeza es tener un **cableado de motores incorrecto**. Nos daremos cuenta porque teniendo todo en su sitio y la programación bien, nuestro escornabot invierte algunos movimientos de la botonera. El robot se diseñó y programó para funcionar con los motores conectados de una manera concreta, lo tienes explicado en [esta entrada](#).

Drivers ULN2003

En el **conector blanco** de la placa pondremos **los motores**. **Cada motor debe ir conectado al driver de su lado** o el robot se moverá al contrario de las órdenes que le demos.

Encima del conector blanco tenemos **cuatro pines o pinchos** que son los que **conectaremos a los pines D9-D2** de la placa Arduino NANO.

A la izquierda tenemos **dos pines o pinchos** que son los encargados de recibir la alimentación del portapilas, están **marcados con la serigrafía 5-12V y +/-**



“ Recuerda el cuadro de conexiones:

PIN Arduino NANO	PIN Driver	¿Por qué?
VIN	5-12V (+)	En esta placa van conectados los motores y necesitaremos conectarlo a este pin para poder coger corriente del Porta Pilas que conectaremos justo encima de los dos cables de corriente de los drivers.
GND	5-12V (-)	Tierra o masa
D9, D8, D7, D6 (en algunas placas 9, 8, 7, 6)	IN1, IN2, IN3, IN4	Conexión del motor izquierdo al Arduino Nano para poder recibir las ordenes de los movimientos y transmitirlas posteriormente al motor.
D5, D4, D3, D2 (en algunas placas 5, 4, 3, 2)	IN1, IN2, IN3, IN4	Conexión del motor derecho al Arduino Nano para poder recibir las ordenes de los movimientos y transmitirlas posteriormente al motor.

Protoboard 170 puntos

En esta placa **colocaremos el Arduino NANO** y nos **servirá de enlace con el resto de componentes**.

El funcionamiento es simple, **sirve para ampliar las conexiones a los pines** de la placa Arduino.

Los huecos que quedan encima o debajo de cada pin son una extensión del mismo, con una imagen se entiende mejor.



“ Si quieres ampliar información, una [entrada de rinconingenieril.es](http://entrada.de.rinconingenieril.es)

Buzzer 5V

Es el **altavóz que dota de sonido a Escornabot**, cada vez que pulsemos una tecla emitirá un pitido.

Tiene una **patilla larga o positivo** y una **patilla corta o negativo**. Si las dos patillas tienen la misma longitud en la parte delantera tienen serigrafiado el valor positivo.





Recuerda el cuadro de conexiones:

PIN Arduino NANO	Buzzer 5V	¿Por qué?
D10 (en algunas placas 10)	Patilla larga (+)	Para poder recibir las ordenes del Arduino NANO y ejecutar los pitidos según las pulsaciones de los botones.
GND	Patilla corta (-)	Tierra o masa

Portapilas 4 unidades AA

El portapilas **proporciona la energía para el movimiento** del robot.



Lleva **4 pilas del tipo AA**, hay que fijarse al introducir las pilas para hacerlo en el sentido correcto. Parece algo evidente pero no sería la primera, ni la última vez que una persona las coloca mal y se coge un buen calentón.

Una regla que suelo usar con los peques:

- La **parte plana de la pila**, va siempre **en el lado del muelle**
- La parte de la pila que tiene un saliente, en el otro lado.

“ Recuerda el cuadro de conexiones:

PIN Arduino NANO	Portapilas	¿Por qué?
------------------	------------	-----------



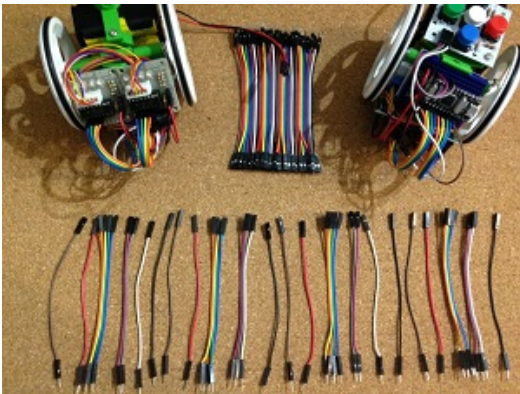
VIN	Cable rojo (+)	El portapilas contiene 4 pilas de 1,5 V así que la entrada de corriente será de 6V y este es el único PIN que admite corriente desde 6V a 12V.
GND	Cable negro (-)	Tierra o masa

La terminación de los cables se puede [crimpar para tener un conector macho](#) en el extremo.

Cables Arduino macho-hembra

Se llaman **cables dupont** pero me gusta llamarlos cables Arduino porque así cualquier persona lo entiende. **Utilizaremos cables macho-hembra**, que son los que tienen el pincho en un lado y el hueco en el otro.

Vienen en tiras de 40 y esta es la forma en la que me gusta separarlos:



- Marrón
- Rojo
- Cuatro colores juntos; azul, verde, amarillo y naranja
- Dos colores juntos; violeta y gris
- Blanco
- Negro
- Marrón
- Rojo
- Cuatro colores juntos; azul, verde, amarillo y naranja
- Tres colores juntos; violeta, gris y blanco
- Negro

Con estos cables realizaremos la conexión entre los diferentes componentes, un par de consejos:



- Si ves que **el cable no entra en la protoboard**, no fuerces. **Gira 90 grados** antes de volver a intentarlo.
- Cuando el **conector se dobla y queda frágil cámbialo por uno nuevo**, es un incordio si se parte dentro de la [protoboard](#).
- Si se parte un conector dentro de la protoboard, con unas pinzas de punta fina puedes retirarlo.

Canica 14 mm

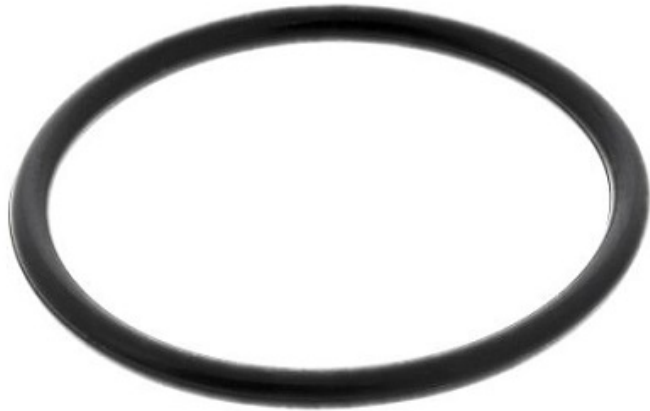
Nos **indica la parte trasera del robot**, hace de rueda loca y aporta estabilidad para los giros.



Si vemos que se sale de la pieza impresa, podemos calentar con mucho cuidado la pieza y moldearla un poco para que la canica quede fija.

Juntas tóricas 63x57x3 mm

Se colocan alrededor de las ruedas a modo de cubiertas como en las ruedas de las bicicletas. **Aportan agarre y estabilidad** para que los **movimientos del robot sean más exactos**.



Tornillería y tuercas

Sirven para ensamblar los componentes a las piezas impresas en 3D.

Tornillería

Se utilizan **16 tornillos de métrica 3 y 10mm** de longitud.

“ Para componentes como la [placa botonera](#) o los [drivers ULN2003](#) utilizo **tornillos de 5mm** (la mitad de cortos) porque facilitan el montaje



También se pueden utilizar tornillos perforantes, el problema de estos es que si desmontas y montas varias veces el mismo robot, dejan de hacer su función. Son más agresivos a la hora de atornillarse en el plástico, si quedan sueltos utiliza uno de los anteriores.



Tuercas

Se utilizan **2 tuercas de métrica 3** para introducir una en cada rueda y así poderlas fijar a los motores.

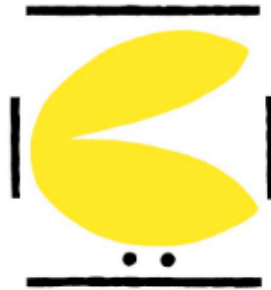


Guía de montaje

Puedes consultar y descargar la [guía de montaje aquí](#)

Guía montaje [Escornabot](#) versión Audacious DIY

Escornabot, un robot Gallego Open Source



Es muy importante dejar claro el origen de este tipo de proyectos y las personas que los crearon.

Tienes disponible una [presentación donde puedes ver toda la historia](#), desde su creación hasta los diferentes proyectos que han ido derivando hoy en día.

[Web oficial - escornabot.com](http://web oficial - escornabot.com)

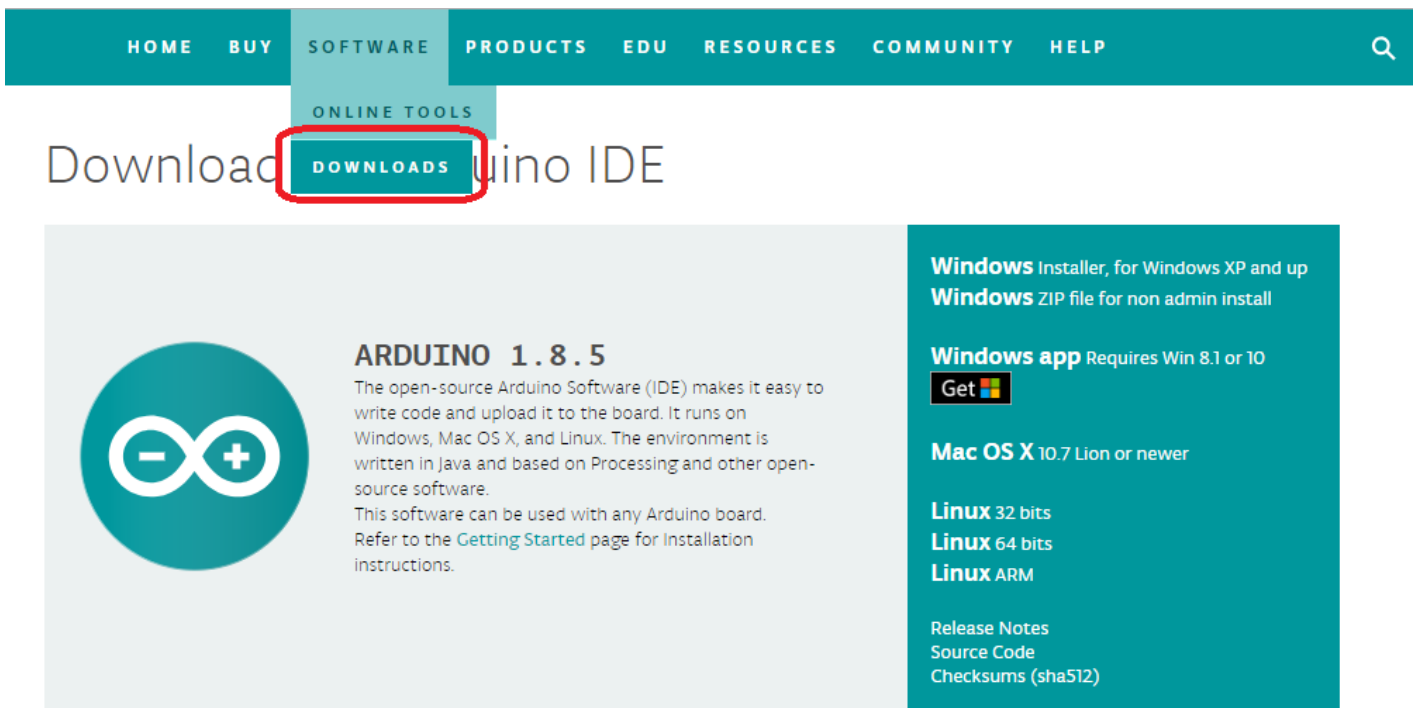
Instalar programación

No te preocupes si es la primera vez que utilizas Arduino, vamos a ver paso a paso como se instala el programa y se carga la programación en nuestra placa [Arduino Nano](#)

Para que sea más agradable, todo el proceso se ha dividido en pequeños hitos:

Descargando IDE Arduino

Primero entramos en la [sección descargas](#) de su web:



HOME BUY SOFTWARE PRODUCTS EDU RESOURCES COMMUNITY HELP

ONLINE TOOLS

Download **DOWNLOADS** Arduino IDE

ARDUINO 1.8.5
The open-source Arduino Software (IDE) makes it easy to write code and upload it to the board. It runs on Windows, Mac OS X, and Linux. The environment is written in Java and based on Processing and other open-source software.
This software can be used with any Arduino board. Refer to the [Getting Started](#) page for installation instructions.

Windows Installer, for Windows XP and up
Windows ZIP file for non admin install

Windows app Requires Win 8.1 or 10
[Get](#)

Mac OS X 10.7 Lion or newer

Linux 32 bits
Linux 64 bits
Linux ARM

[Release Notes](#)
[Source Code](#)
[Checksums \(sha512\)](#)

“ En la parte derecha tienes que elegir la versión para tu sistema operativo, en este caso he utilizado la versión 1.8.5. Es **importante descargar una versión testeada** y no una beta que puede darte problemas a la hora de identificar o subir el código.

Después nos sale la página por si queremos hacer una donación al proyecto Arduino o descargar. En la imagen tienes marcada la opción descargar directamente:

Consider supporting the Arduino Software by contributing to its development. (US tax payers, please note this contribution is not tax deductible). [Learn more on how your contribution will be used.](#)



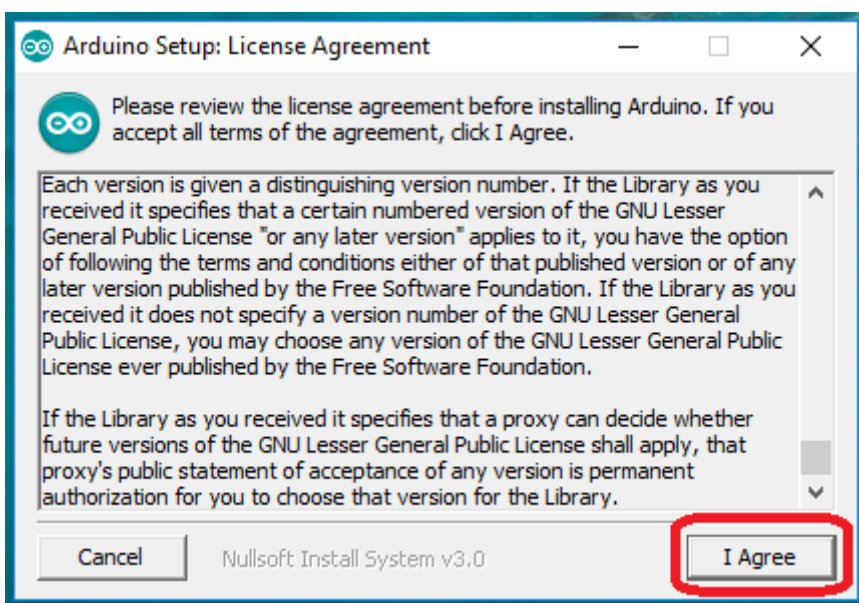
SINCE MARCH 2015, THE ARDUINO IDE HAS BEEN DOWNLOADED **24,338,475** TIMES. (IMPRESSIVE!) NO LONGER JUST FOR ARDUINO AND GENUINO BOARDS, HUNDREDS OF COMPANIES AROUND THE WORLD ARE USING THE IDE TO PROGRAM THEIR DEVICES, INCLUDING COMPATIBLES, CLONES, AND EVEN COUNTERFEITS. HELP ACCELERATE ITS DEVELOPMENT WITH A SMALL CONTRIBUTION! REMEMBER: OPEN SOURCE IS LOVE!

\$3 \$5 \$10 \$25 \$50 OTHER

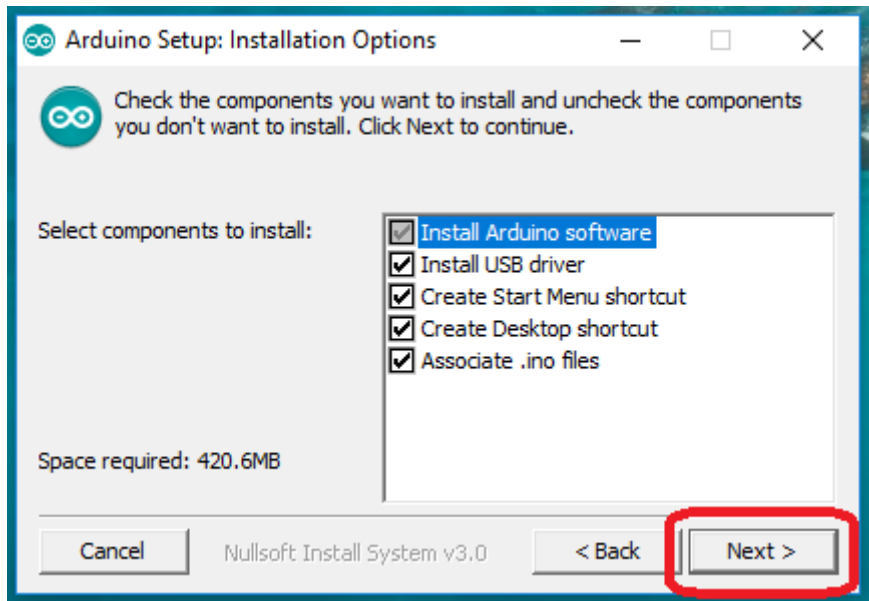
JUST DOWNLOAD CONTRIBUTE & DOWNLOAD

Instalando IDE Arduino

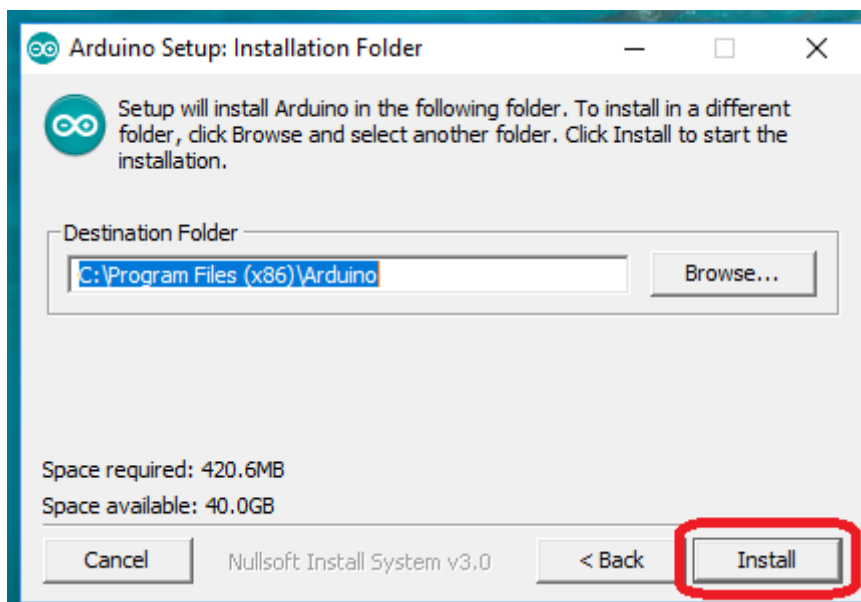
Vamos a la carpeta de descargas en nuestro PC y ejecutamos el programa de instalación. Se nos abre la pantalla de instalación, lo primero aceptar las licencias del programa:



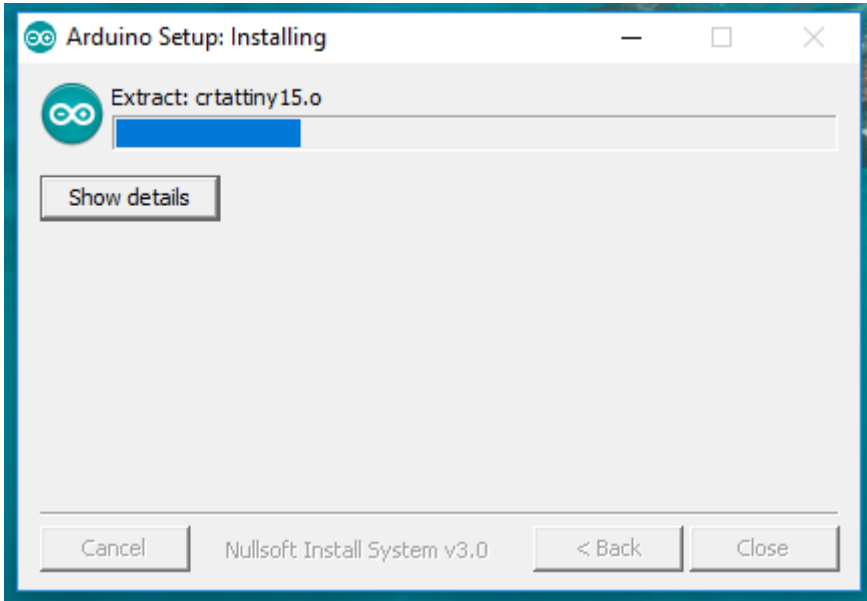
En la siguiente pantalla seleccionamos los componentes que queremos instalar (seleccionar todo):



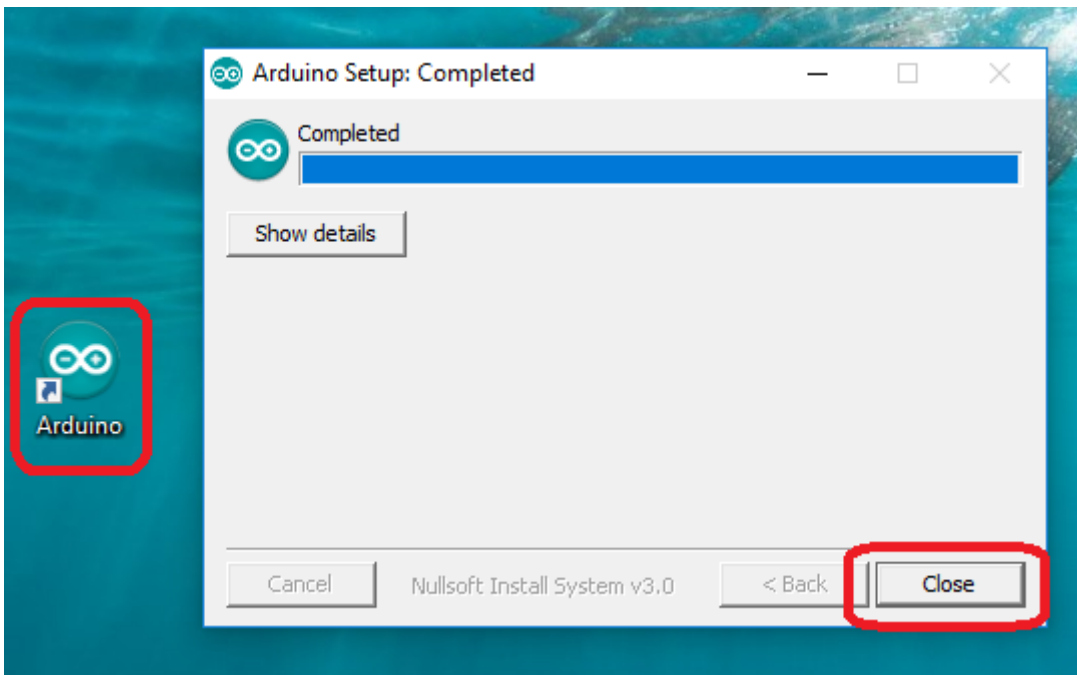
“ Después seleccionamos la carpeta de nuestro ordenador donde queremos realizar la instalación, es **importante apuntar esta dirección porque tarde o temprano necesitaremos entrar** en esta carpeta.



Pulsamos instalar y esperamos:



Una vez completada, cerramos la ventana de instalación y en el escritorio tendremos el acceso directo al programa:



Abriendo IDE Arduino

Ya **tenemos Arduino instalado en nuestro PC**, ahora si pinchamos en el icono creado en el escritorio se abrirá la página principal del programa.



sketch_jun10a Arduino 1.8.5

Archivo Editar Programa Herramientas Ayuda

```
sketch_jun10a
void setup() {
  // put your setup code here, to run once:
}

void loop() {
  // put your main code here, to run repeatedly:
}
```

“ Os dejo un [enlace con varias web](#) donde podeis encontrar manuales y tutoriales sobre Arduino para quienes quieran ampliar sus conocimientos.

En este curso **aprenderemos lo necesario para que nuestro escornabot funcione.**

Descargando la configuración para Escornabot

[Rafa Couto](#) es el creador del código y tiene un [repositorio con todas las versiones](#). Utilizaremos para este ejemplo la versión 1.4.3 pero puedes elegir la que quieras.



Latest release

v1.4.3


3cf1ae2

v1.4.3



rafacouto released this on 15 Dec 2017 · 1 commit to stable since this release

Assets

 [Source code \(zip\)](#) [Source code \(tar.gz\)](#)

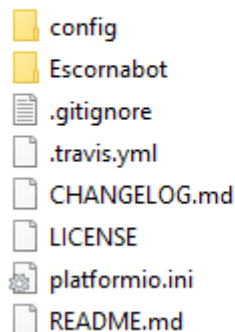
Fixed bugs:

- 3-wires keypad not working correctly (reported by Pedro García Pombo).

Descargamos el archivo **.zip** y lo descomprimos en nuestro PC, tendremos una carpeta con los siguientes archivos:

equipo > Descargas > arduino-1.4.3 >

Nombre



En la **carpeta "Escornabot"** tenemos la configuración que usaremos para cargar en nuestro robot:

“ Recuerda, debes abrir el archivo **"Escornabot.ino"**

de equipo > Descargas > arduino-1.4.3 > Escornabot

Nombre	Fecha de i
Buzzer.h	14/12/201
Configuration.h	31/05/201
Engine.cpp	14/12/201
Engine.h	14/12/201
EngineSteppers.cpp	14/12/201
EngineSteppers.h	14/12/201
Enums.h	14/12/201
Escornabot.h	14/12/201
Escornabot.ino	14/12/201
EventManager.cpp	14/12/201
EventManager.h	14/12/201
KeypadLeds.cpp	14/12/201
KeypadLeds.h	14/12/201
MoveList.cpp	14/12/201
MoveList.h	14/12/201
PersistentMemory.cpp	14/12/201

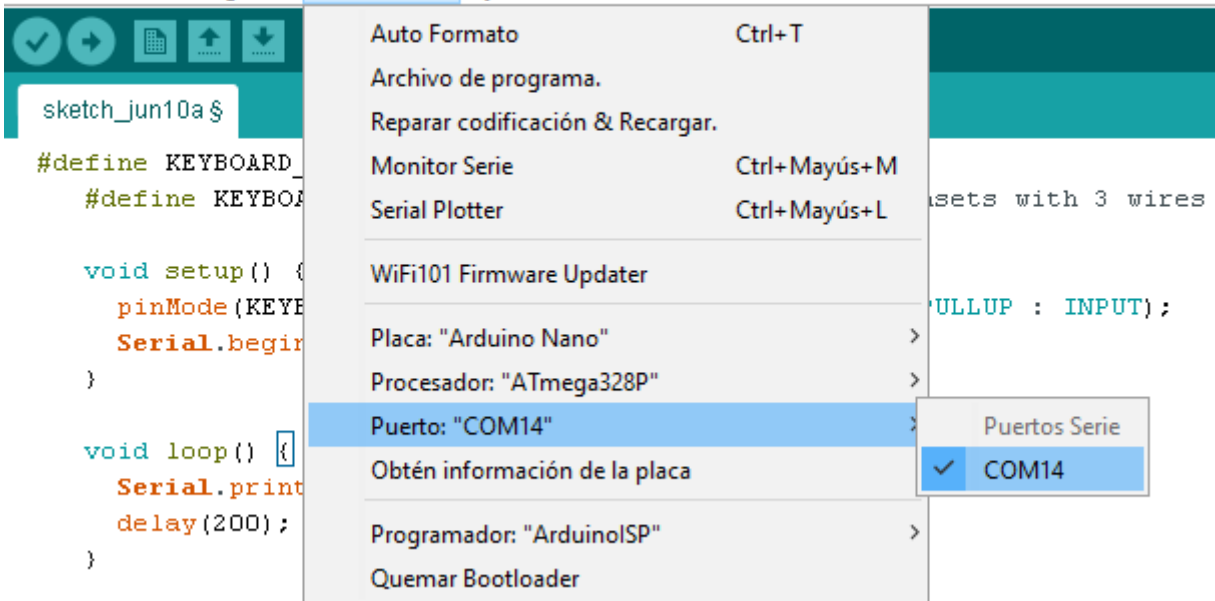
- **Conecta el Arduino Nano** al ordenador mediante un cable USB.
- En la pestaña herramientas **selecciona como placa "Arduino Nano"**.
- En la pestaña herramientas **selecciona como procesador "Atmega328P"**.
- En la pestaña herramientas **selecciona el puerto del PC** al que lo has conectado, en mi caso "COM14". (En puertos según el USB que hayas conectado lo normal es que aparezca COM4, COM5 o COM6) pero podría ser cualquiera COMxx

“ En las últimas versiones del IDE Arduino hay un cambio que afecta a las placas que utilizamos y **debemos seleccionar en procesador; "ATmega328P (Old Bootloader)"**

Toda la información en [esta entrada](#)

sketch_jun10a Arduino 1.8.5

Archivo Editar Programa Herramientas Ayuda



Auto Formato Ctrl+T

Archivo de programa.

Reparar codificación & Recargar.

Monitor Serie Ctrl+Mayús+M

Serial Plotter Ctrl+Mayús+L

WiFi101 Firmware Updater

Placa: "Arduino Nano" >

Procesador: "ATmega328P" >

Puerto: "COM14" >

Obtén información de la placa

Programador: "ArduinoISP" >

Quemar Bootloader

Puertos Serie

✓ COM14

```

sketch_jun10a $
#define KEYBOARD
#define KEYBOA

void setup() {
  pinMode(KEYE
  Serial.begin

}

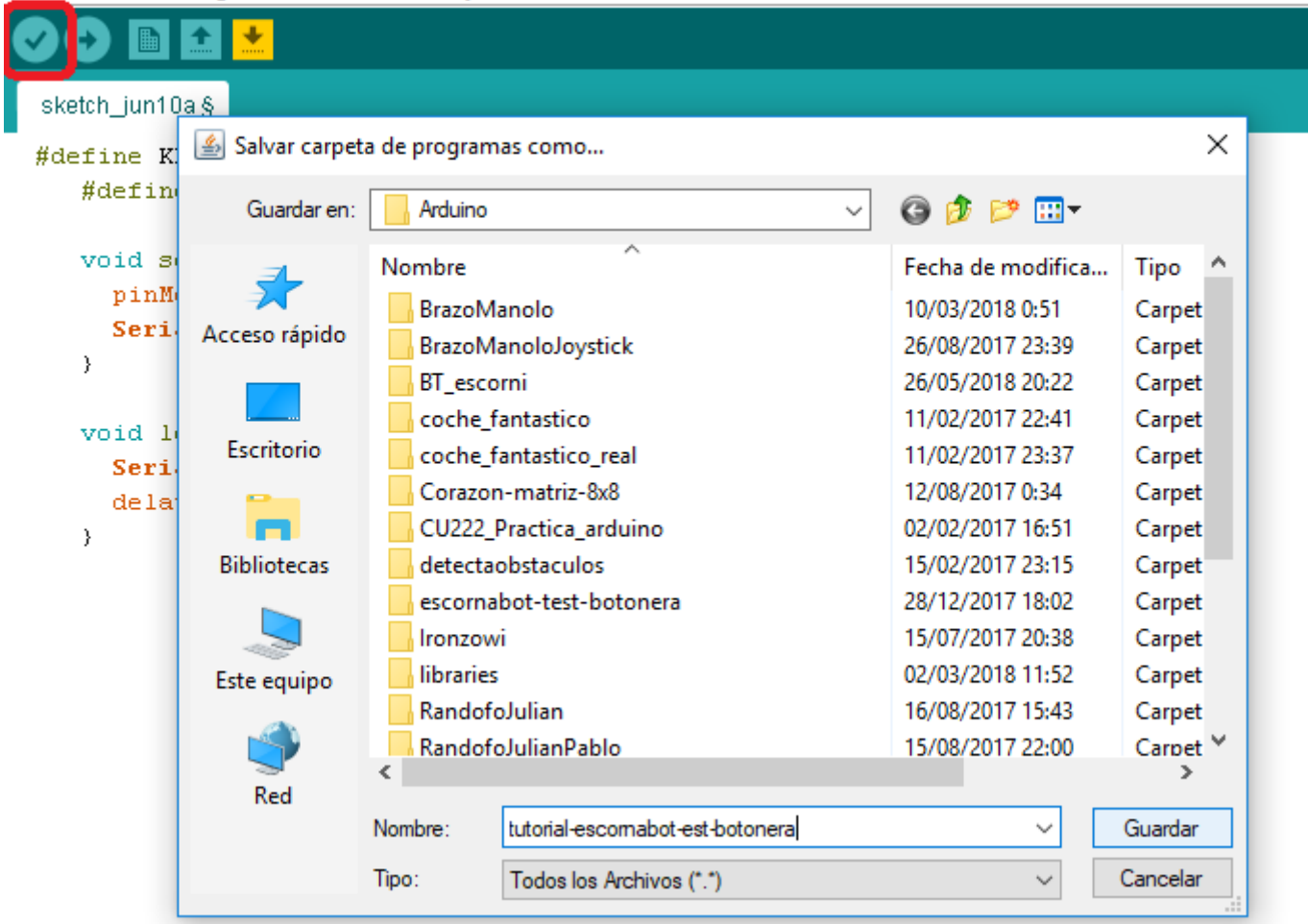
void loop() {
  Serial.print
  delay(200);
}
  
```

Ya tenemos todo listo para cargar el código.

- Primero le **damos al botón de verificar**, lo tienes en la **parte superior izquierda con un símbolo de una "V"**, al pulsar se abrirá una ventana para que guardes el proyecto con el nombre que te apetezca:

sketch_jun10a Arduino 1.8.5

Archivo Editar Programa Herramientas Ayuda



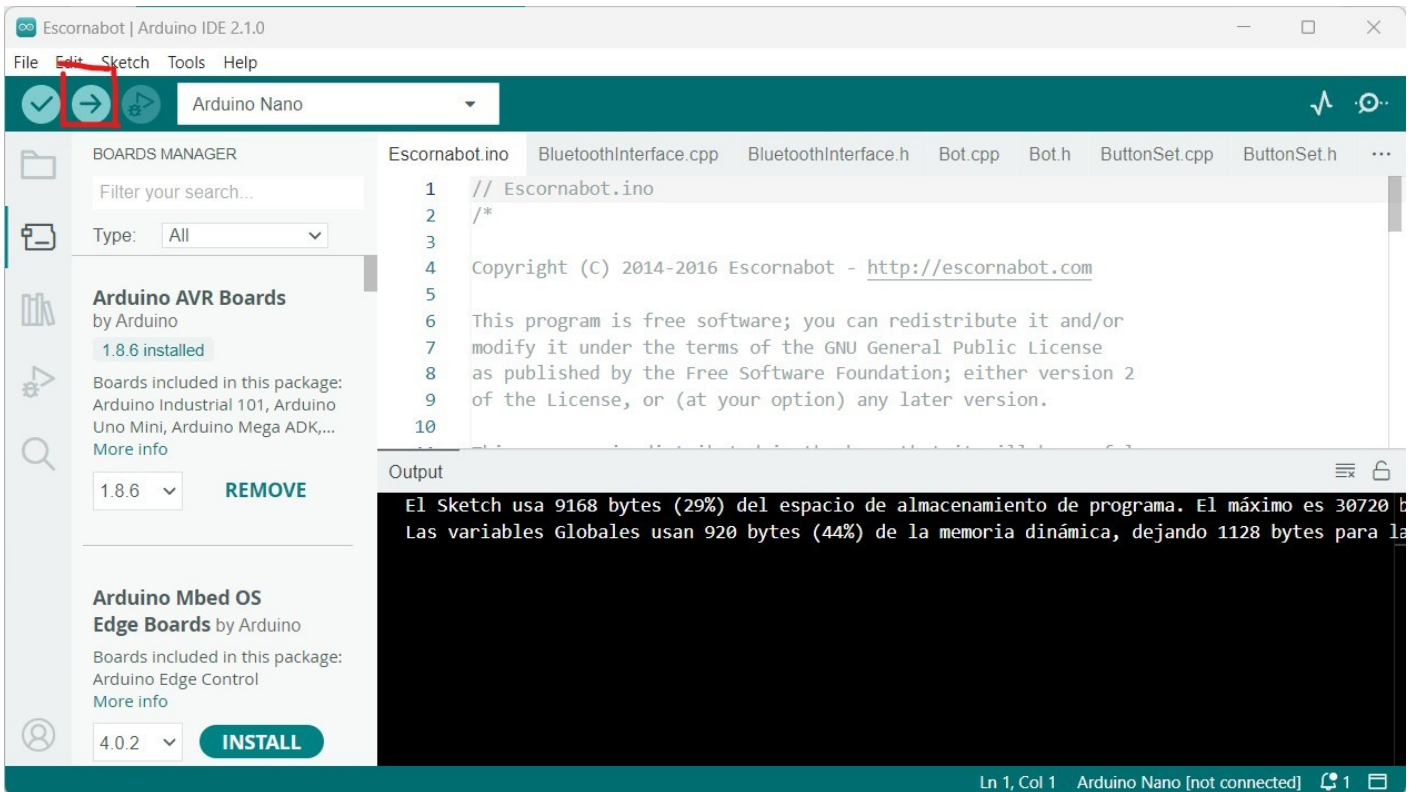
“ En la parte inferior nos tiene que aparecer el mensaje en Azul de compilado.

```

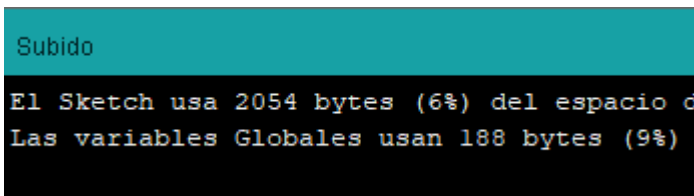
Compilado
Archiving built core (caching) in:
El Sketch usa 2054 bytes (6%) del e
Las variables Globales usan 188 byt

```

- Con este paso hemos confirmado que el código lo tenemos copiado de manera correcta.
- Ahora **vamos a subir el código** a nuestra placa, para eso **pulsaremos en el botón con forma de flecha** que tenemos al lado de verificar:



- Si todo ha ido bien en la parte inferior nos **tiene que aparecer en azul "Subido"** y ningún mensaje de error:

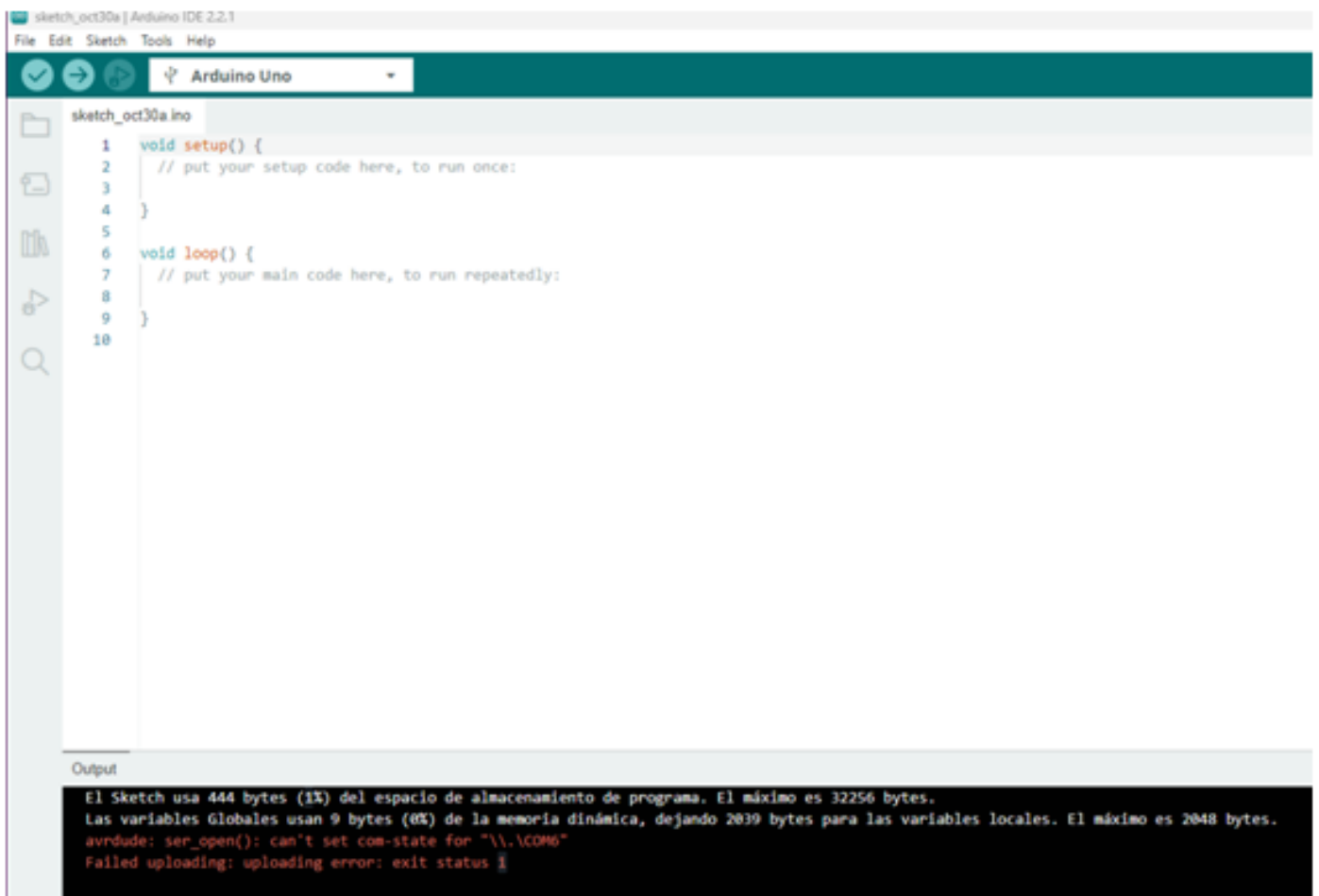


- Ya tenemos el programa cargado, salimos del IDE y vamos a las conexiones USB para desconectar de forma segura el USB. Desconectamos el cable azul y conectamos el cable del portapilas. Ya podemos probar la botonera. Podemos pulsar una secuencia a recorrer con las flechas y se ejecutará cuando pulsamos el botón central.

Solución de problemas en la carga del programa. Usb driver

Este paso sólo es necesario realizarlo si no se consigue cargar el programa de escornabot en arduino nano.

Existe un problema con el driver de arduino nano que puede aparecer según el IDE que tengáis, la versión de Windows, etc. Si no aparece no hay acción alguna que tomar, el problema es si al hacer upload del programa a cargar y se ha seleccionado el puerto correcto aparece el siguiente mensaje de error (las letras rojas sobre fondo negro de la parte de abajo de esta imagen). El puerto COMx es un número que varía según el ordenador y puerto usb que se utilice.



The screenshot shows the Arduino IDE 2.2.1 interface. The top menu bar includes File, Edit, Sketch, Tools, and Help. The toolbar contains icons for check, back, forward, and a dropdown menu currently set to 'Arduino Uno'. The main editor area shows a sketch named 'sketch_oct30a.ino' with the following code:

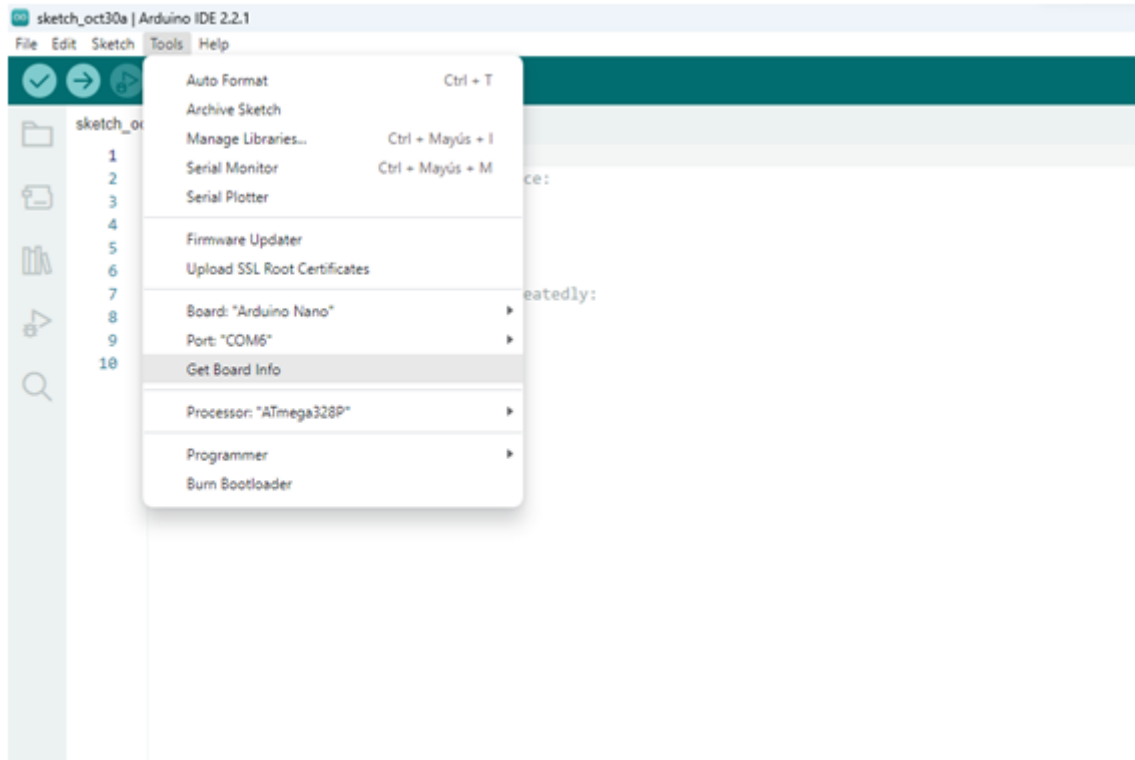
```
1 void setup() {  
2   // put your setup code here, to run once:  
3  
4 }  
5  
6 void loop() {  
7   // put your main code here, to run repeatedly:  
8  
9 }  
10
```

The bottom panel is the 'Output' window, which displays the following error message in red text on a black background:

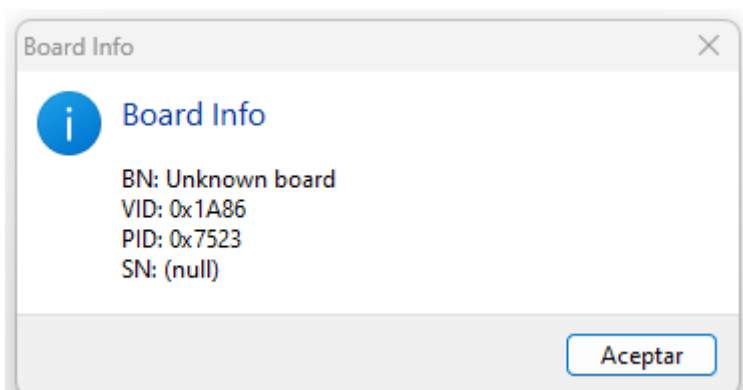
```
El Sketch usa 444 bytes (1%) del espacio de almacenamiento de programa. El máximo es 32256 bytes.  
Las variables Globales usan 9 bytes (0%) de la memoria dinámica, dejando 2039 bytes para las variables locales. El máximo es 2048 bytes.  
avrduide: ser_open(): can't set com-state for "\\.\COM6"  
Failed uploading: uploading error: exit status 1
```



¿Cómo se si he escogido el puerto correcto?? Si he escogido correctamente la placa “arduino nano” y el puerto, escogiendo la opción “get board info” (yo lo tengo en inglés si lo tenéis en castellano es análogo) os debería dar información

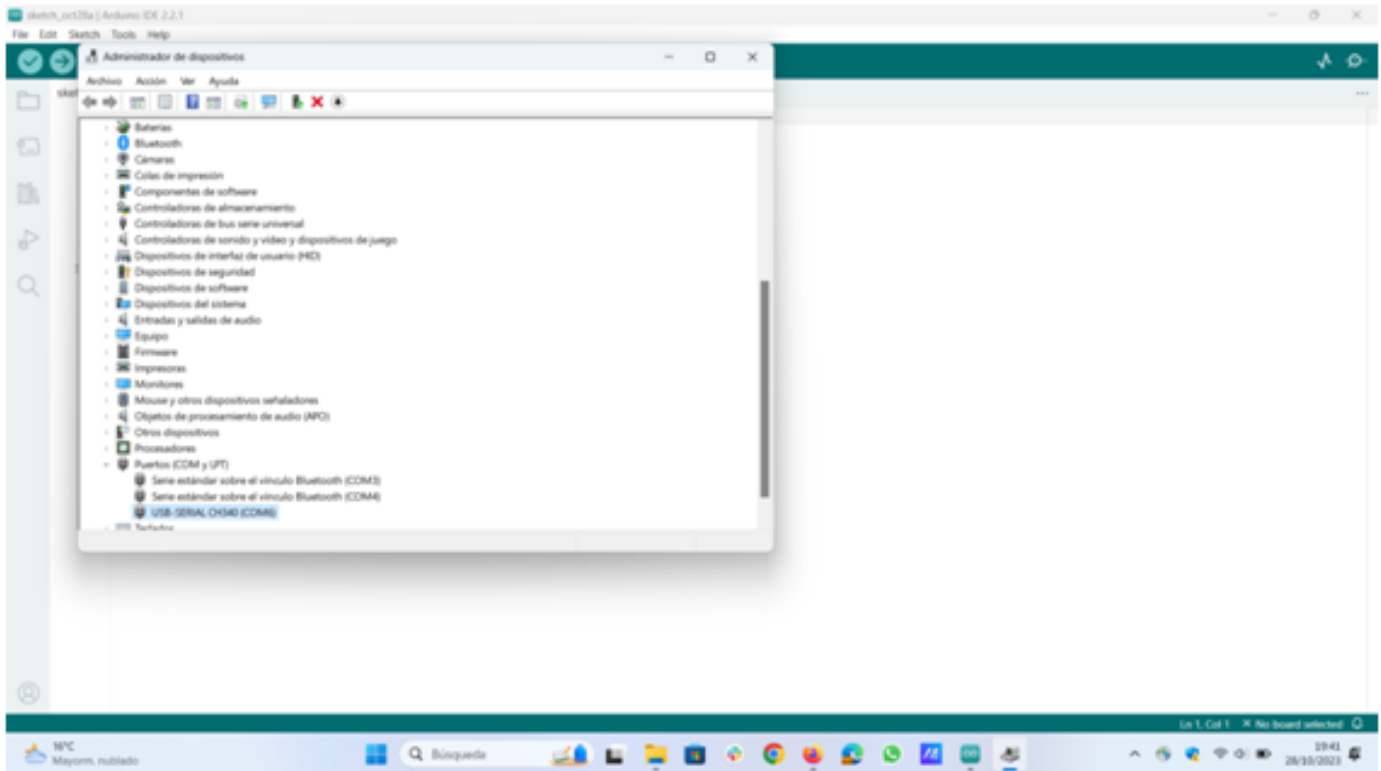


Obtendremos un mensaje parecido a este con datos de la placa:



Esto significa que puede leer información por el puerto, que es correcto, pero si obteníamos error del puerto COM al hacer upload debemos cambiar de driver.

En el menú búsqueda de Windows ir a administrador de dispositivos dentro del panel de control:

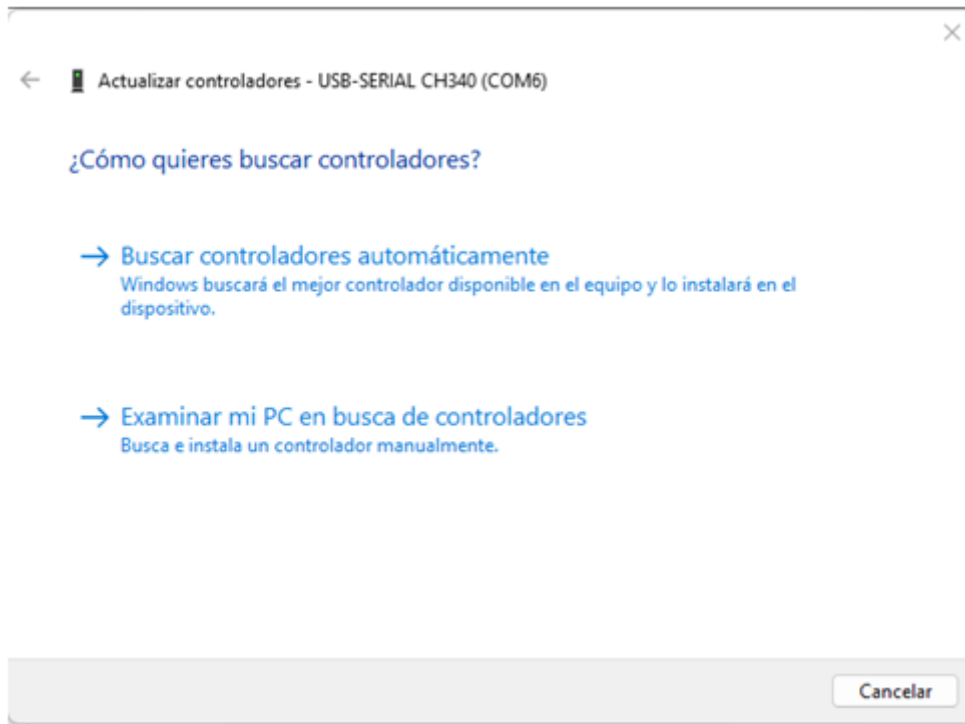


Ir a puertos(COM yLPT), ir al usb-serial 3h340(COMx) y desinstalarlo(botón derecho->desinstalar).

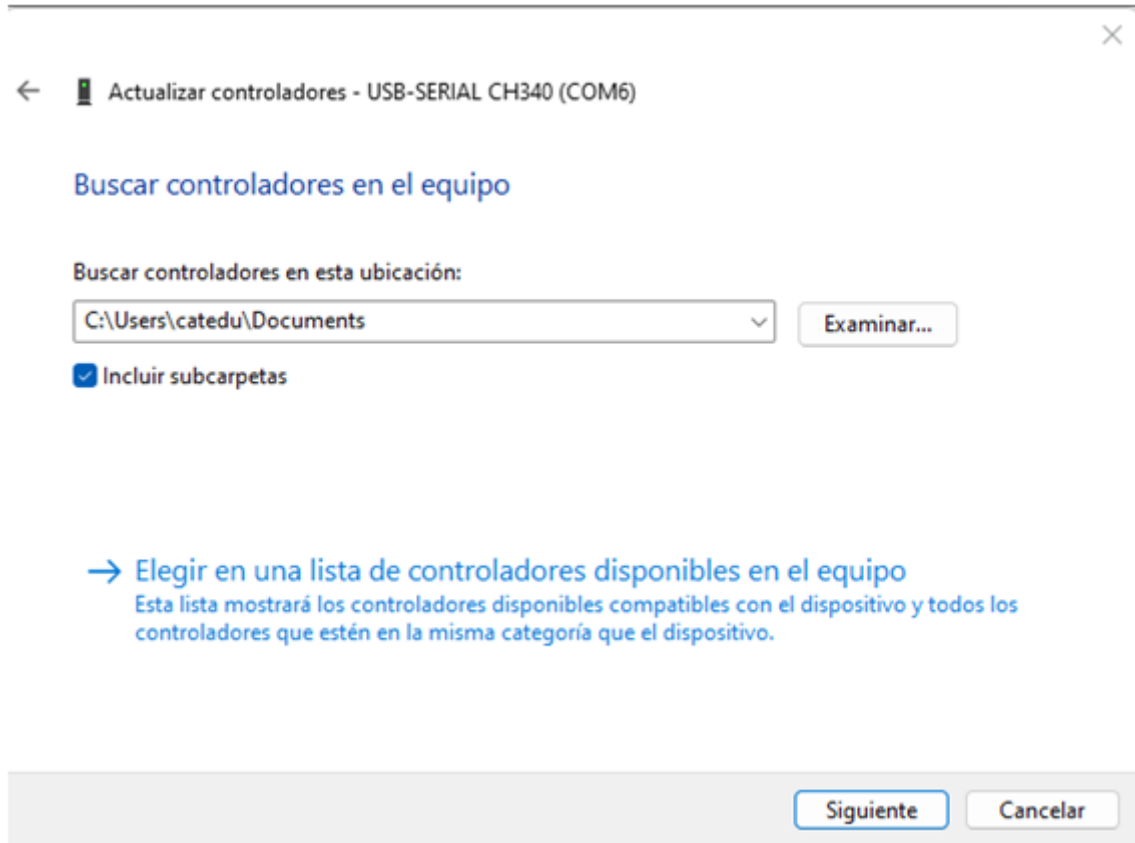
Intalar el archivo descargado de este foro <https://forum.arduino.cc/t/no-consigo-cargar-programa-en-arduino-nano/1119429/5>

En concreto este enlace: <https://cdn.shopify.com/s/files/1/0710/5023/files/CH341SER.EXE?432> , dar doble clic y si hemos desinstalado el anterior driver dejará instalarlo.

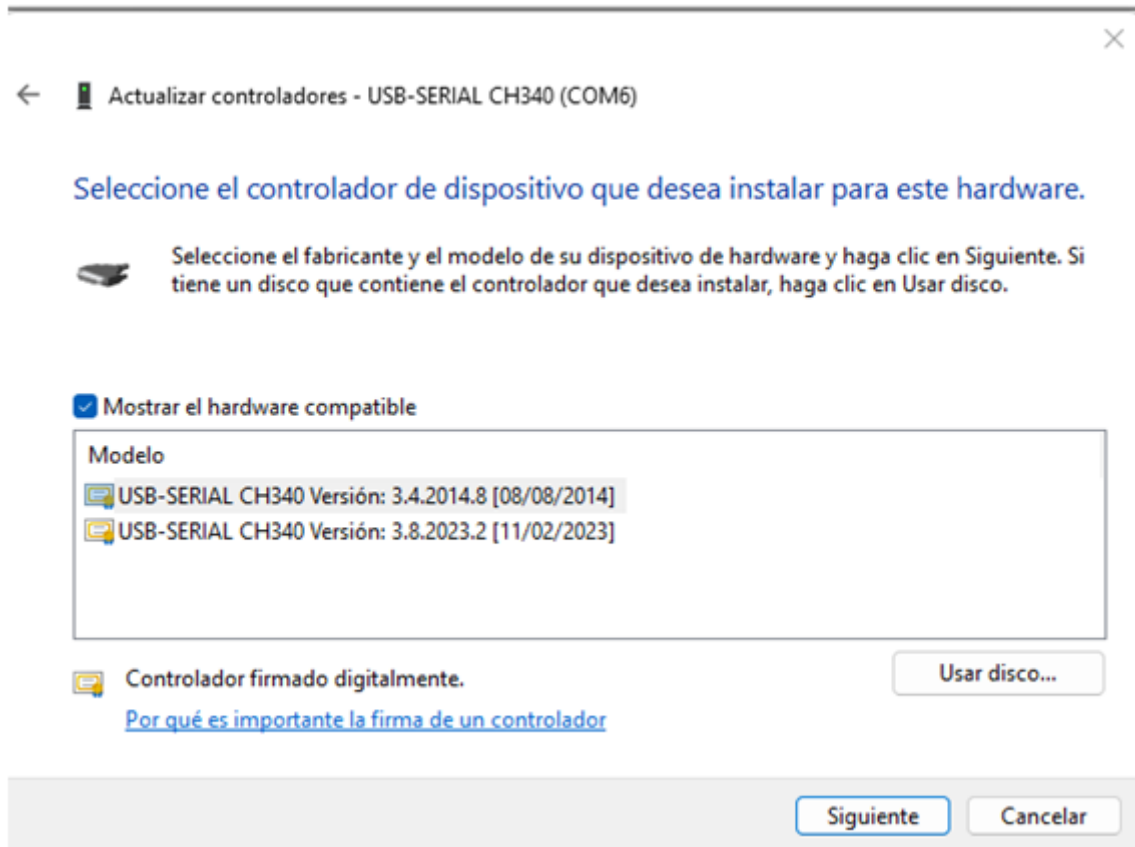
OJO, el maravilloso Windows, cada vez que haya una actualización e incluso a veces al volver a arrancar puede cambiar el driver a la versión nueva (la que no funciona) y tendremos que ir de nuevo al administrador de dispositivos -> usb-serial CH340 -> actualizar controladores. Es conveniente pinchar el escornabot siempre en el mismo usb físico del ordenador para que esto pase lo menos posible



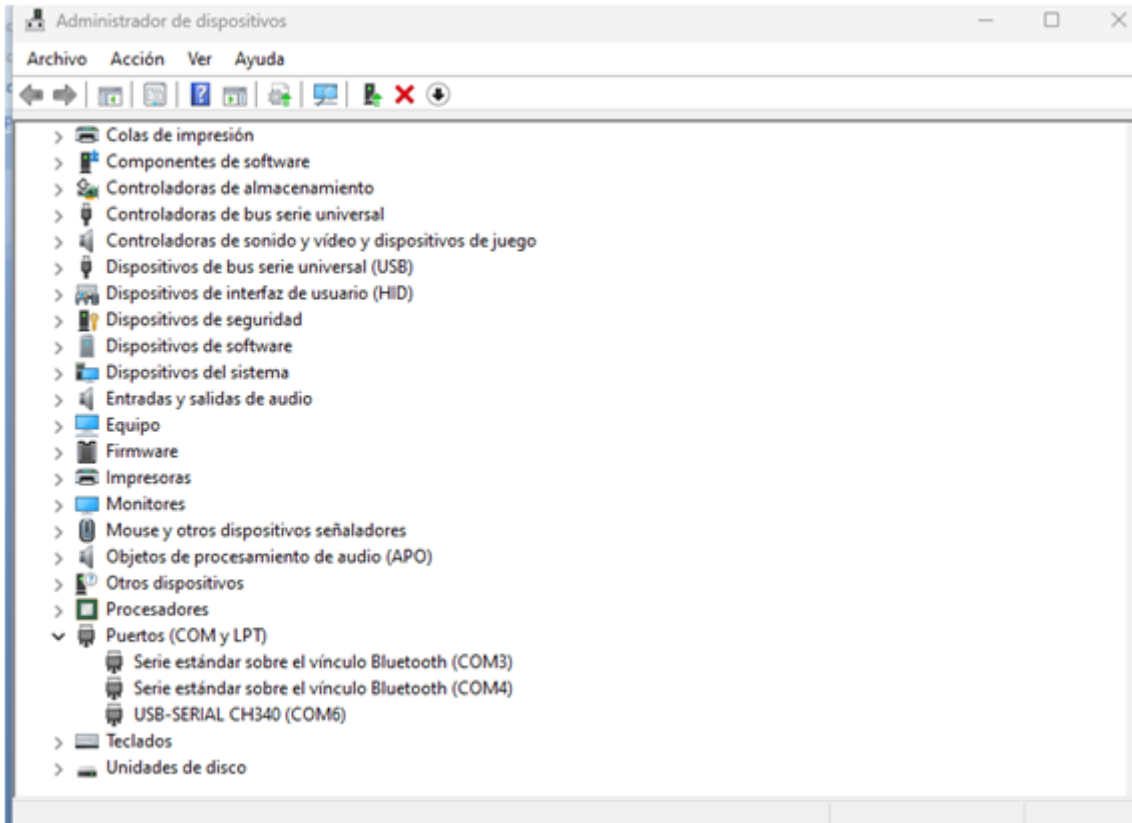
Escogemos examinar mi PC -> elegir una lista de controladores de mi equipo



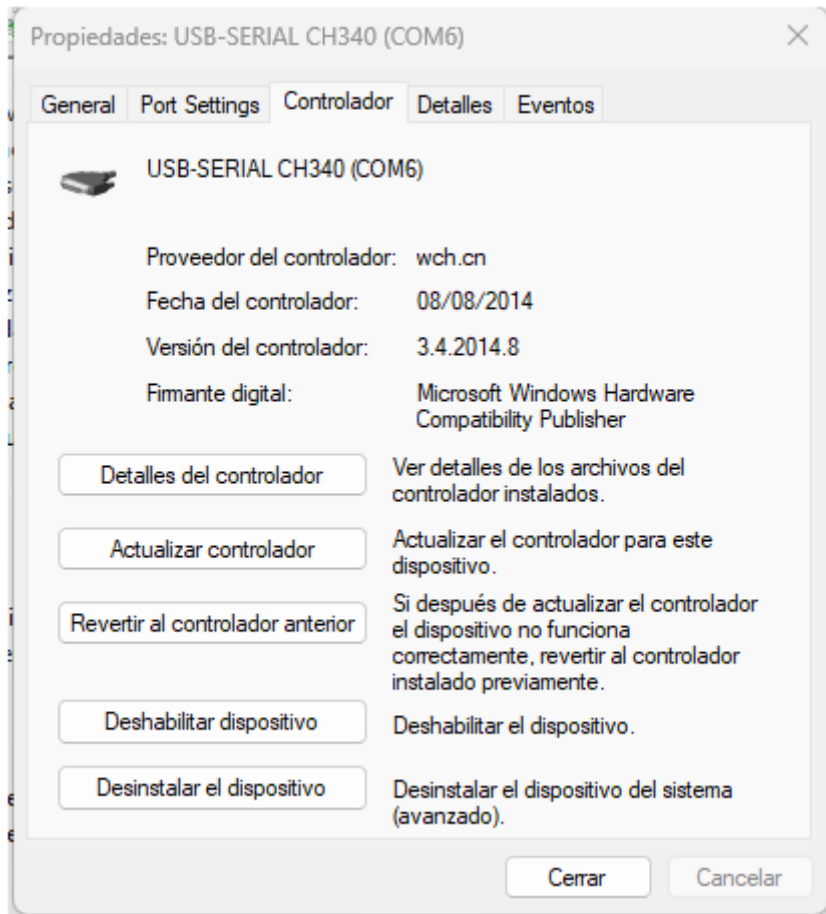
Y de los disponibles el que no falla es el de 2014, lo seleccionamos, damos a siguiente y con esto nuestro problema debería desaparecer



La forma de mirar si está correcto cuando queramos es entrar en el administrador de dispositivos, ir a usb-serial 3h340 de nuevo, botón derecho-> propiedades.



Y obtendremos algo similar a esto en la pestaña controladores



Como se ha dicho antes el puerto COMx puede variar en función de qué puerto se seleccione en vuestro ordenador, conviene pinchar siempre el usb en el mismo puerto para que no cambie la versión del driver.

Modificar programación

Tenemos el **robot montado**, la **programación instalada** y todo **funciona correctamente**.

Las siguientes preguntas que surgen son:

- ¿Cómo hago que vaya más deprisa?
- ¿Cómo modifico la distancia que recorre?
- ¿Cómo modifico los giros?

A pesar de parecer una programación muy compleja, es fácil realizar los cambios en el código y lo vais a ver paso a paso:

- [Modificar Velocidad](#)
- [Modificar Distancia de avance](#)
- [Modificar Grados de giro](#)

Modificar Velocidad

Ya aprendimos en el apartado [cambiar los valores de la botonera](#) como **entrar en la pestaña "Configuration.h"** de la programación.

Abrimos esa pestaña y localizamos la siguiente línea

```
#define STEPPERS_STEPS_PER_SECOND 1000
```

```

////////////////////////////////////
//// Steppers engine setup
////////////////////////////////////

#ifdef ENGINE_TYPE_STEPPERS

// stepper pin setup (digital outputs)
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN1 5
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN2 4
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN3 3
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN4 2
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN1 9
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN2 8
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN3 7
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN4 6

// step calibration
#define STEPPERS_STEPS_PER_SECOND 1000
#define STEPPERS_LINE_STEPS 1738
#define STEPPERS_TURN_STEPS 1024

#endif

```

Esta línea nos define los pasos por segundo que va a realizar el motor cada vez que pulsemos en el botón de ir adelante o atrás. **Si aumentamos el valor, aumentará la velocidad** y si disminuimos el valor, disminuye la velocidad.

El **límite está en torno a los 2300 steps**, dependerá del voltaje de las pilas que el valor sea mayor o menor.

“ **Juego** - Dejar que los peques busquen por ellos mismos el límite del valor de los steps de su robot.

Modificar Velocidad de avance

Este apartado además de servir para trabajar medidas, reglas de tres o distancias. Nos permite modificar el avance para jugar en tableros que ya tengamos de otros robots con casillas de 15 cm.

Con la programación abierta y situados en la pestaña "Configuration.h" localizamos la siguiente línea



```
#define STEPPERS_LINE_STEPS 1738
```

```
////////////////////////////////////
//// Steppers engine setup
////////////////////////////////////
```

```
#ifdef ENGINE_TYPE_STEPPERS
```

```
// stepper pin setup (digital outputs)
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN1 5
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN2 4
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN3 3
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN4 2
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN1 9
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN2 8
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN3 7
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN4 6
```

```
// step calibration
```

```
#define STEPPERS_STEPS_PER_SECOND 1000
```

```
#define STEPPERS_LINE_STEPS 1738
```

```
#define STEPPERS_TURN_STEPS 1024
```

```
#endif
```

El **valor 1738 equivale a un avance de 10cm** cada vez que pulsemos los botones para desplazarnos adelante o atrás.

Realizando una regla de tres simple, podemos ver que **el valor de avance de 1cm será de 174** (se redondea el valor porque los decimales no se van a tener en cuenta)

Sabiendo el avance de un centímetro podemos cambiar el valor para que desplace la distancia que queramos.

“**Juego** - Practicar reglas de tres para que calculen diferentes distancias con marcas en el suelo que deben ir alcanzando.

Modificar Grados de giro

Es el turno de los giros, con la programación abierta y situados en la pestaña "Configuration.h" localizamos la siguiente línea:

```
#define STEPPERS_TURN_STEPS 1024
```

```
////////////////////////////////////
//// Steppers engine setup
////////////////////////////////////
```

```
#ifdef ENGINE_TYPE_STEPPERS
```

```
// stepper pin setup (digital outputs)
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN1 5
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN2 4
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN3 3
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_RIGHT_IN4 2
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN1 9
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN2 8
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN3 7
```

```
#define STEPPERS_MOTOR_LEFT_IN4 6
```

```
// step calibration
```

```
#define STEPPERS_STEPS_PER_SECOND 1000
```

```
#define STEPPERS_LINE_STEPS 1738
```

```
#define STEPPERS_TURN_STEPS 1024
```

```
#endif
```

Esta línea nos dice cada vez que pulsamos los botones derecha o izquierda, cuantos grados girará Escornabot.

El valor **1024 indica giros de 90 grados**.

Al igual que en el apartado anterior, si realizamos una regla de tres simple podemos saber el valor gire de otra manera.

“ Recordar, en caso de tener decimales hay que redondear.

Por ejemplo, si queremos realizar giros de 45 grados, el valor equivalente será de 512.

“ **Juego** - Practicar las horas del reloj variando los ángulos de giro. Pueden jugar por parejas con dos esferas, una para marcar los minutos y otra para marcar los segundos.

Material para trabajar en clase

En este apartado iremos recopilando todas las **actividades y materiales** de utilidad para trabajar en clase.

Es **importante documentar las actividades**, compartir y hacerlas accesible para que cualquier persona, en cualquier parte del mundo tenga la posibilidad de acceder a ellas.

“ Diseños ya hechos

En [thingiverse](#) podéis encontrar muchos diseños para descargar e imprimir directamente.

Tableros y fichas

Estos son algunos ejemplos, el material completo y actualizado lo puedes consultar en la [sección tableros y recursos de mi página web](#).

“ **Estamos realizando un recopilatorio con actividades** a través de [este formulario](#)

Puedes consultar las [aportaciones actuales aquí](#)

Tableros

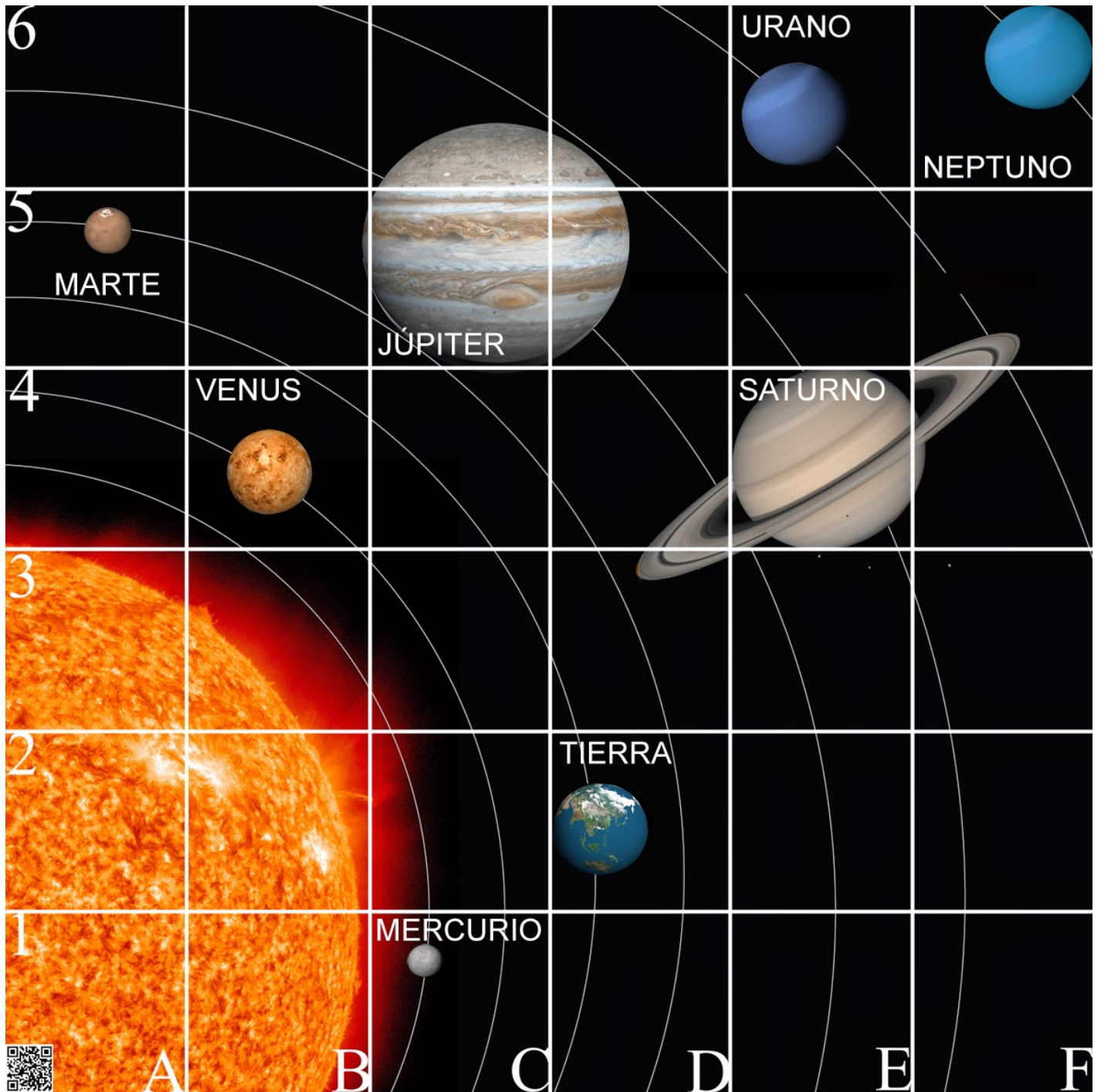
Tableros con actividades

[Recopilatorio con tableros y actividades](#) en el repositorio oficial escornabot realizado por [Jorge Lobo](#)

Tablero del Sistema Solar



Lo tienes explicado por [Jorge Lobo](#) en su blog [El Sistema Solar](#)



Tablero casillas blancas y oficial escornabot

El tablero con casillas blancas es muy interesante si le ponemos bolsas tipo zip cortadas en cada casilla y las utilizamos para meter tarjetas personalizadas.

Tienes en la parte inferior las tarjetas con recorridos, recortadas van eligiendo al azar un recorrido.

Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	Plantilla cuadrados formato .SVG	Plantilla cuadrados formato .PDF
	Tablero folleto formato .SVG	Tablero folleto formato .PDF

Tablero números

Puedes jugar tirando un dado y que busquen la casilla, realizando sumas simples... Edita el tablero para complicarlo.

Otro juego divertido son las carreras. Es para dos personas, cada uno con un escornabot y fuera del tablero. Se lanza un dado, como los números se repiten el objetivo es que alcancen la primera casilla que vean.

Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	Tablero Números formato .SVG	Tablero Números formato .PDF

Tablero condicional

Se debe llegar desde la casilla inferior izquierda con el triángulo verde hasta la casilla inferior derecha cumpliendo las condiciones de las casillas. La casilla con el aspa roja no se puede pisar, del mismo modo que la azul ya que se caería al agua.



Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	Tablero condicional formato .SVG	Tablero condicional formato .PDF

Tablero figuras geométricas



Se pueden recortar las figuras interiores o cambiar de color para que l@s peques primero hagan la composición del tablero, luego juegan combinando colores y formas geométricas. Puedes crear dos dados, uno contiene colores y otro las formas geométricas.

Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	Tablero-Cuadrado-Triangulo-Circulo.svg	Tablero-Cuadrado-Triangulo-Circulo.pdf

Tableros alfabeto

Para trabajar las letras con animalicos :)

Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	tablero-alfabeto-a-i.svg	tablero-alfabeto-a-i.pdf

Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	tablero-alfabeto-j-q.svg	tablero-alfabeto-j-q.pdf
	tablero-alfabeto-r-z.svg	tablero-alfabeto-r-z.pdf

Tablero triangular

Para usar la plantilla triangular debes cambiar la programación para que los grados en los giros se adapten al dibujo, el robot debe ir por las líneas y llegar a los vértices de los triángulos.

Tablero A-3	Archivo SVG	Archivo PDF
	Plantilla triangular formato .SVG	Plantilla triangular formato .PDF

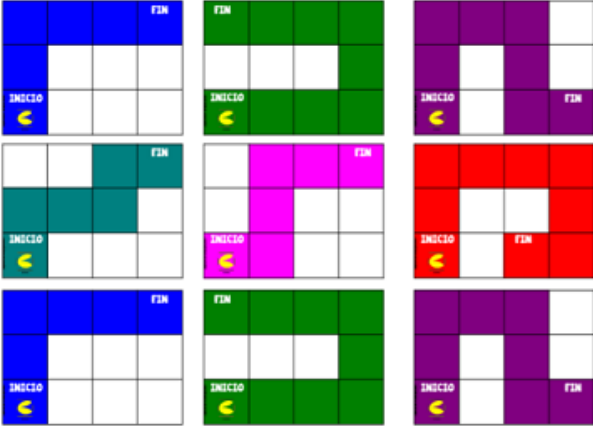
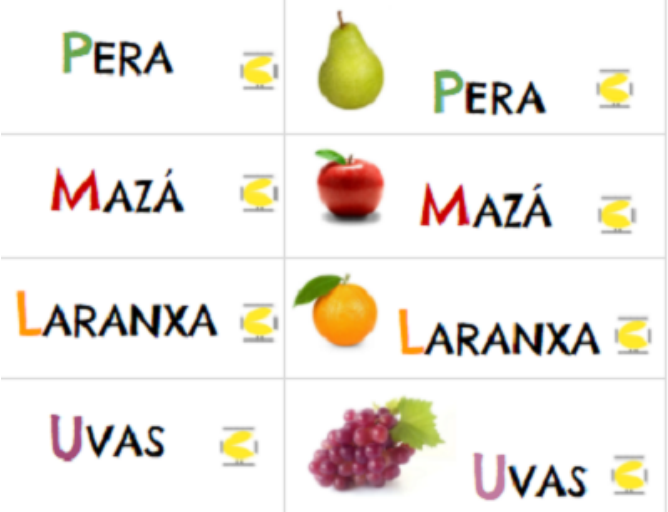

Tablero con papel pintor

Hay que cortar en papel las cuadrículas por donde queremos que se mueva el robot, las pegaremos en papel de pintor y después pintarán un mapa por el que se desplazará Escornabot.



Fichas

Tarjeta	Archivo								
<table border="1"><tr><td data-bbox="108 1032 276 1240">FIN </td><td data-bbox="280 1032 448 1240">FIN </td><td data-bbox="453 1032 620 1240">FIN </td><td data-bbox="625 1032 778 1240">FIN </td></tr></table> <hr/> <table border="1"><tr><td data-bbox="108 1323 276 1532">INICIO </td><td data-bbox="280 1323 448 1532">INICIO </td><td data-bbox="453 1323 620 1532">INICIO </td><td data-bbox="625 1323 778 1532">INICIO </td></tr></table>	FIN 	FIN 	FIN 	FIN 	INICIO 	INICIO 	INICIO 	INICIO 	<p>Tarjetas inicio-fin formato Word</p>
FIN 	FIN 	FIN 	FIN 						
INICIO 	INICIO 	INICIO 	INICIO 						

Tarjeta	Archivo
	<p>Tarjetas recorridos formato .PDF</p>
	<p>Tarjetas frutas formato Word</p>
	<p>Tarjetas ecosistemas formato .PDF</p>

Disfraces

El origen de todo esto viene de [@mininacheshire](#) y del [blog de Lobotic](#)

Material necesario

- Goma eva
- Tijeras o cutter
- Regla
- Pegamento
- Folios
- Pinturas
- Ojos molones
- Cualquier objeto que resulte útil

Manos a la obra

Un A3 de goma eva mide 30cm de ancho y da de sobra para cubrir el robot de lado a lado. Los 42 cm de largo permite cortar 6 tiras de 7 cm en cada plancha. Yo hago los cortes con cúter, pero si van a trabajar los peques con tijeras mucho mejor ☐☐



Disfrazando la versión DIY

Para simplificar usaremos las piezas para fijar el disfraz, en concreto la bola y la placa.



Las propias piezas nos van a servir de plantilla para cortar su silueta. Colocando la tira sobre el robot puedes calcular donde quieres que quede la tira, en mi caso los puse para que se quedara el corte en la parte de la bola:

Cableado

Haremos unos agujeros para pasar los cables de las baterías y los que conectan a la placa.



Buzzer o altavoz

El buzzer o zumbador lo podemos pinchar directamente en la plancha y utilizarlo de nariz. Por la parte trasera se conectan los cables sin problema quedando bastante sujeto.



Ojos

Yo no puedo evitar usar estos ojos pero cada uno debe utilizar su imaginación. Para las cejas he utilizado el mismo cable de arduino haciendo dos agujeros donde anclar los extremos, después puedes darle la forma que quieras.



Boca

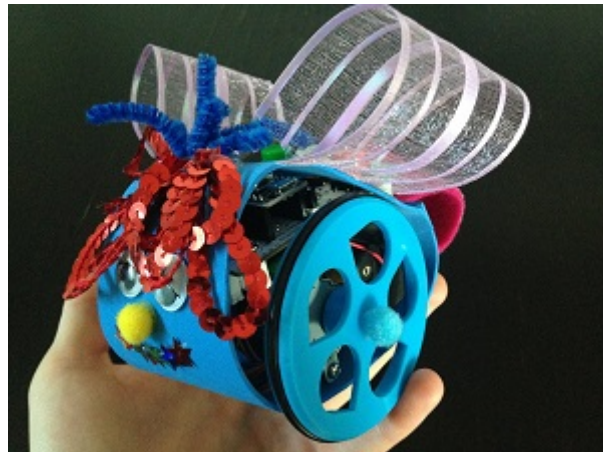
Buscando un poco por Internet tienes un montón de imágenes con bocas para imprimir, recortar y pegar.



Cuerpo



cuerpo, folios pintados o cualquier objeto que puedas





Disfrazando la versión 2.12

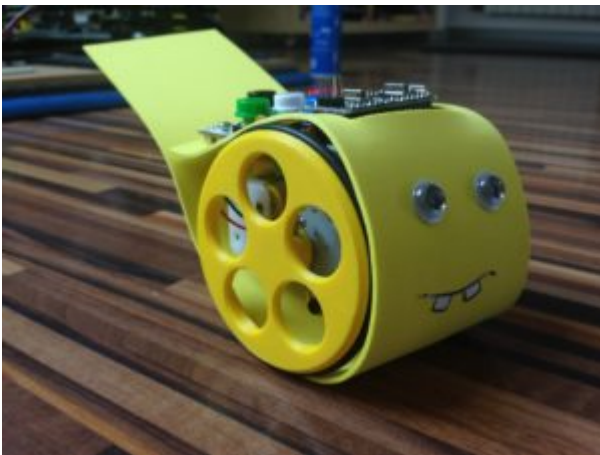
En este caso hay que tener en cuenta que la placa es rectangular y más grandota. Como en la



Al no tener cables necesitas menos trozo de largo para cubrir el robot entero. Yo he utilizado ese sobrante para fabricarle una colita usando un cable como fijación para poder quitar y poner con facilidad.



Ya tienes una base sobre la que trabajar, ahora imaginación al poder.



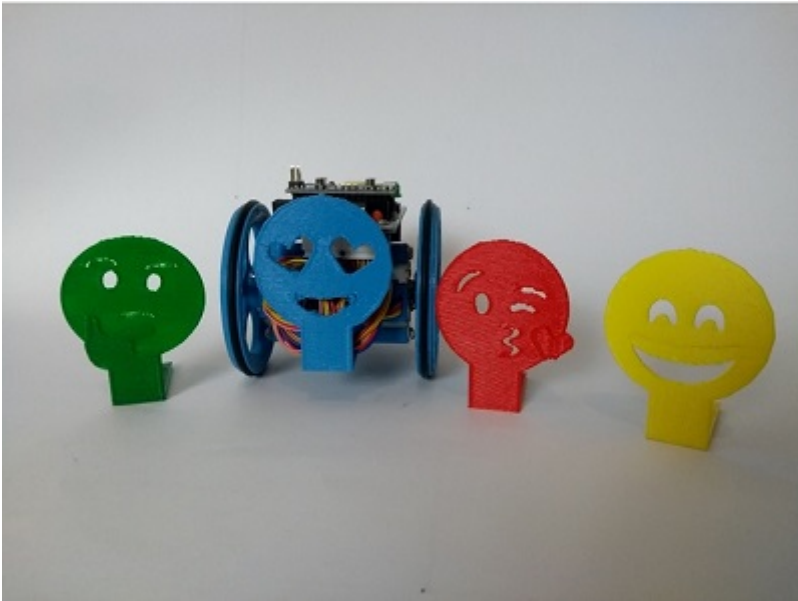
Otros ejemplos

En la wiki oficial tienes muchos ejemplos que te pueden dar ideas, te dejo enlace a [máscaras Escornabot](#)

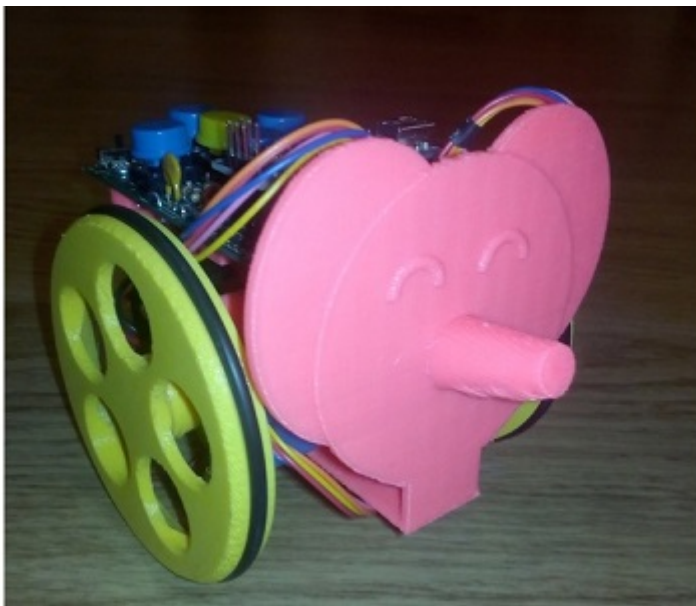
Máscaras Impresión 3D

“ Puedes consultar la **colección completa** de máscaras en la [cuenta Escornabot de Thingiverse](#)

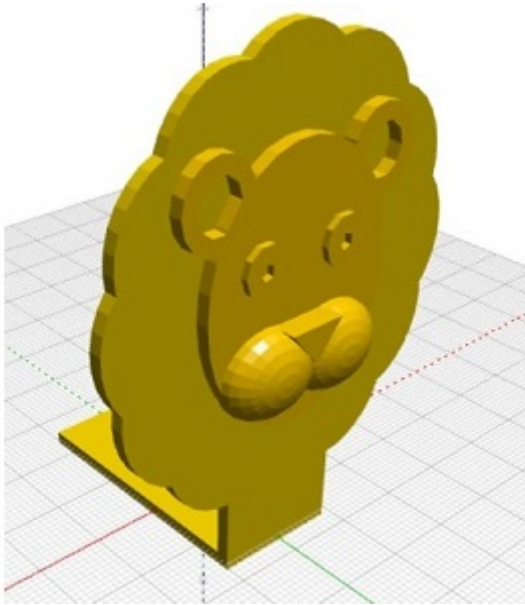
Escornamoji por Programo Ergo Sum



Elefante por Lobotic



león por Lobotic



[Mono](#) por [Lobotic](#)



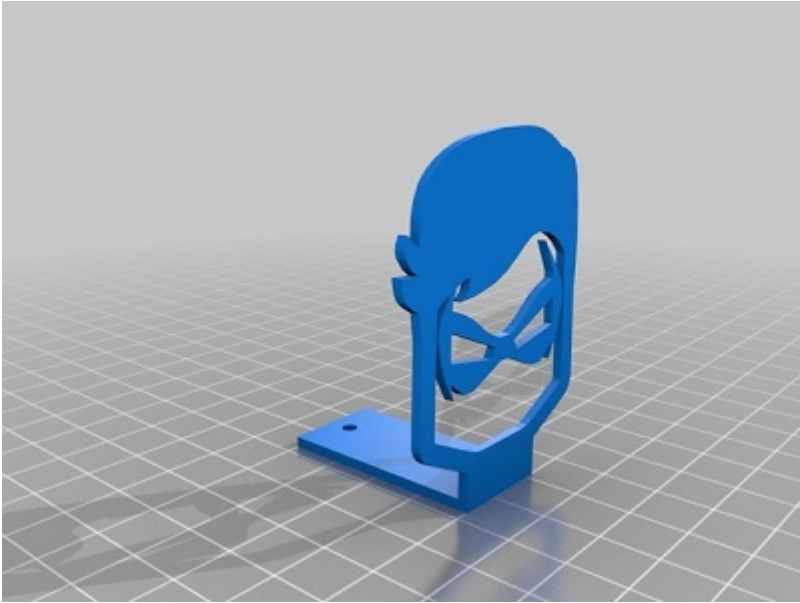
[Spiderman](#) por [Lobotic](#)



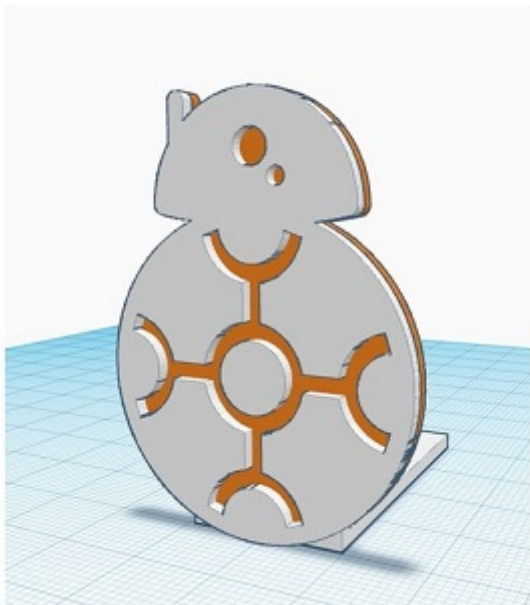
[Batman](#) por [Angel](#)



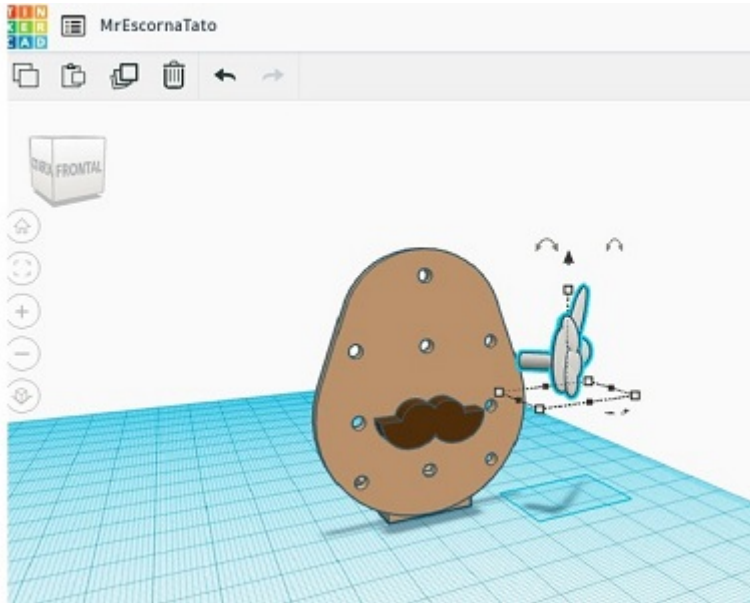
[Robin](#) por [Angel](#)



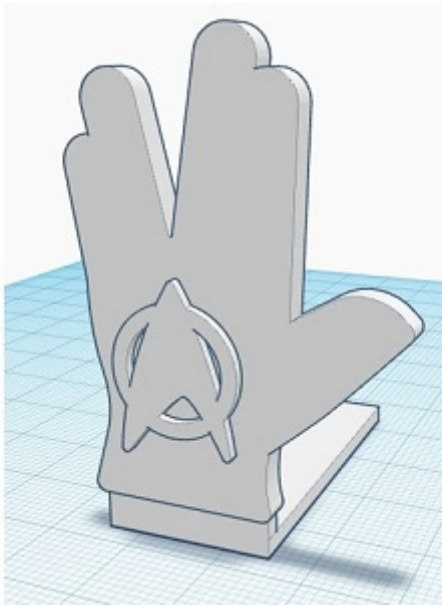
BB-8 por Angel



Mr Escorna Tato por Angel

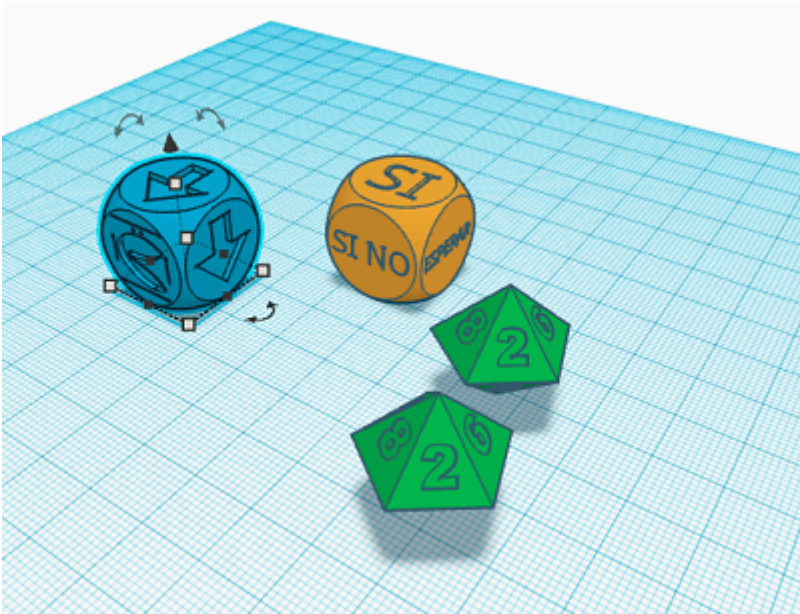


[Treky](#) por [Angel](#)



Dados CoDices

[Angel](#) ha compartido en su [GitHub CoDices](#), son unos dados modelados en 3D que puedes imprimir para trabajar el pensamiento computacional.



Diseño de ruedas

Lo bonito de este tipo de proyectos, es que se puede iniciar en diferentes campos como el diseño 3D.

Un programa gratuito y de fácil aprendizaje muy recomendable para iniciarse en el diseño 3D es [Tinkercad](#). Puedes consultar esta [guía de uso de Of3lia](#)

Si te atreves con algo más complejo, puedes aprender a usar Freecad con Obijuan [Tutoriales Freecad I](#) y [Tutoriales Freecad II](#)

“ De vez en cuando, **realizamos concursos como el [Reto Escorna Rueda](#)**. Para que cualquier persona diseñe su propia rueda y la comparta con la comunidad.

Si tienes una impresora 3D, descarga los archivos para imprimir en esta [colección de ruedas en la cuenta Thingiverse del proyecto](#).



Ruedas

de [María Loureiro](#)

Añadir módulo Bluetooth BLE

“ Guía de referencia, con enlaces al Bluetooth necesario [aquí](#)

Material necesario

- 2 cables macho-macho de 10cm
- 4 cables macho-hembra de 10cm
- 1 **Bluetooth Ble HM-10** o compatible
- APP Escornabot para [Android](#) o [IOS](#)

“ **Importante** - Esta aplicación funciona solamente con módulos BLUETOOTH BLE, si utilizas un Bluetooth normal como HC-05 o HC-06 [lee esta entrada de Lobotic](#)

2 cables macho-macho

Primero necesitaremos los dos cables macho-macho (con pincho en los dos lados) para ampliar los GND disponibles y así poder usar uno para el Bluetooth.

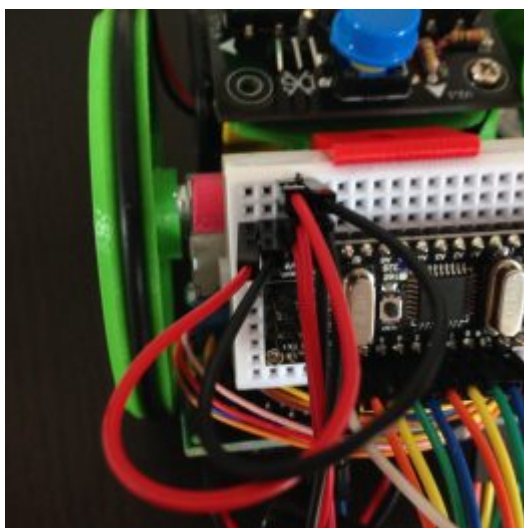
“ Si tienes dudas sobre el funcionamiento de la protoboard [visita de nuevo su apartado en el curso.](#)

Pincharemos el **cable rojo encima del rojo** y el **negro encima del negro** de las [placas de los drivers.](#)



Puede que en el kit el color de los cables sea diferente. No importa, lo que cuenta es colocar cada cable en su posición. El único motivo de intentar utilizar cableado del mismo color es facilitar el montaje del robot.

Después en las dos filas que tenemos libres pincharemos los otros extremos de las puntas, de este modo tendremos dos filas libres en la parte superior:



- Para conectar el cable del portapilas.
- Para conectar el GND del Bluetooth.

4 Cables macho-hembra de 10cm y 1 módulo Bluetooth BLE HM-10 o compatible

Relación de conexiones entre las patillas del Bluetooth y el Arduino Nano:

Bluetooth BLE	Arduino NANO
RX	TX
TX	RX
GND	GND

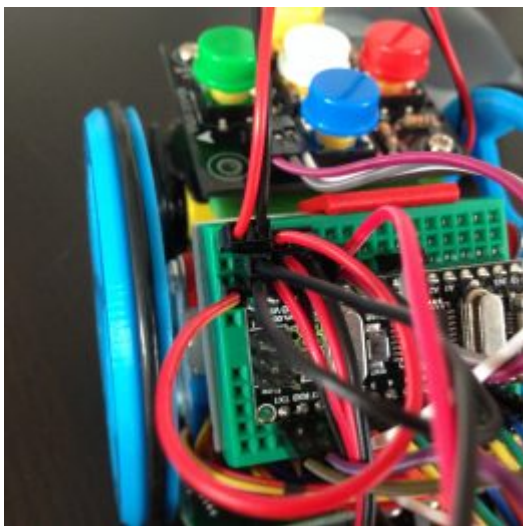


Bluetooth BLE	Arduino NANO
VCC	5V

Utilizaremos los **cables de color negro para GND o negativo** y los **de color rojo para VIN, VCC, 5V o positivo**.

El **cable negro** lo pinchamos en la patilla **GND del Bluetooth** y la otra parte encima del **negro** que hemos ampliado anteriormente.

El **cable rojo** lo pinchamos en la **patilla VCC del Bluetooth** y la otra parte encima del **cable de corriente 5V** del teclado.



Usaremos otros dos cables macho-hembra para conectar las patillas RX, TX del Bluetooth con las del Arduino NANO.

- La patilla **RX del Bluetooth** la conectamos **al TX del Arduino**.
- La patilla **TX del Bluetooth** la conectamos **al RX del Arduino**.

Cambios y verificaciones en la programación

Entramos en la pestaña "**Configuration.h**"

Buscamos la parte del código que muestra la imagen:

Escornabot-DIY-BLE - Configuration.h | Arduino 1.8.5

Archivo Editar Programa Herramientas Ayuda



```

////////////////////////////////////
//// general configuration
////////////////////////////////////

// engine to use
#define ENGINE_TYPE_STEPPERS

// button set to use (analog input, digital input)
#define BUTTONS_ANALOG
// #define BUTTONS_DIGITAL

// milliseconds after a button is considered as pressed
#define BUTTON_MIN_PRESSED 30

```

“ Dejamos la línea `#define BUTTONS_ANALOG` para poder utilizar también el teclado

Revisamos si tenemos activada la opción Bluetooth y los baudios a los que enlazará

En la mayoría de los casos funcionan a 9600 baudios que es el valor por defecto que lleva la programación.

“ Si quieres saber como comprobar los baudios a los que esta programado vuestro módulo [visita esta entrada de Makespace Madrid](#)



Escornabot - Configuration.h | Arduino 1.8.5

Archivo Editar Programa Herramientas Ayuda



```
// point of view set when Vacalourabot is started
#define POV_INITIAL    POV_ESCORNABOT
```

```
// bluetooth serial
#define USE_BLUETOOTH true
#define BLUETOOTH_BAUDS 9600
```

Si en la pestaña "**Configuration.h**" no vemos las líneas que aparecen en la imagen las debemos añadir.

Activar línea Serial

Dentro de la pestaña "Configuration.h", al final buscamos este apartado:

Escornabot - Configuration.h | Arduino 1.8.5

Archivo Editar Programa Herramientas Ayuda



```
////////////////////////////////////,
///// Button set Bluetooth
////////////////////////////////////,
```

```
#ifdef USE_BLUETOOTH
```

```
// Arduino serial port (default: Serial)
```

```
#define BLUETOOTH_SERIAL Serial
```

```
//#define BLUETOOTH_SERIAL Serial1
```

```
//#define BLUETOOTH_SERIAL Serial2
```

```
//#define BLUETOOTH_SERIAL Serial3
```

```
#endif // USE_BLUETOOTH
```



Quitamos las dos barras inclinadas de la línea:

```
“ // #define BLUETOOTH_SERIAL Serial
```

Para saber si queda activada, la línea pasa de color gris a negro y la palabra Serial final se pone en amarillo.

Instalación aplicación Escornabot

Descargamos la aplicación gratuita en nuestro móvil o tablet:

- [APP Escornabot para Android](#)
- [APP Escornabot para iOS](#)

Conectar alimentación y vinculación Bluetooth con APP

Ya tenemos todo preparado, lo siguiente:

- **Conectamos la alimentación del robot**, justo encima de la ampliación que hicimos al inicio. El robot debería dar el pitido del check inicial y el led rojo del Bluetooth comenzar a parpadear.
- Entramos en la aplicación, buscamos el dispositivo Bluetooth y nos conectamos, una vez enlazados **la luz del Bluetooth dejará de parpadear para quedarse fija**.



- Pulsamos en la parte inferior, en el dibujo del círculo con las flechas y pasamos a la pestaña del teclado. Si todo ha ido bien cuando pulsemos cada tecla en nuestro teléfono el robot emitirá un pitido y al pulsar el botón blanco comenzará a caminar.



Ya tenemos nuestro Escornabot con conexión Bluetooth.

Programación con mBlock

Las personas que vayan más avanzadas y necesiten un extra, pueden probar a programar Escornabot con bloques a través de [mBlock](#).

Puedes consultar la [guía completa mBlock para escornabot](#) realizada por [Angel Villanueva](#)

Pensamiento computacional

¿Dónde se encaja este robot? ¿Se puede comparar este robot con otros robots de otros cursos que hacemos desde CATEDU?

Esta [es la hoja de ruta](#), no se tiene que tomar al pie de la letra, pero intenta ayudar al profesorado que tenga una visión global de tanta oferta:

Como se puede ver ESCORNABOT es LA ALTERNATIVA LIBRE a robots tipo Beebot, Colby pero también permite su programación con mBlock y código por lo tanto se puede usar en Infantil programando movimientos con los botones igual que Beebot y Colby o se puede programar utilizando mBlock y código utilizando este robot a niveles superiores, por lo tanto tenemos un robot **muy flexible** para usarlo en las aulas:

Guía orientativa

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQHiZvv1cGHet7eXVy-QcECY4Lj0k0l7ntDi8MevRWHQX-9myA0bfR5IofMeuGZkWD0Hw-Ob-MGoco_/embed?start=trueloop=true&delayms=3000

Tenemos un **grupo Telegram Robótica Educativa en Aragón**,

<https://t.me/roboticaeducativaaragon>





Créditos

Autoría

- Pablo Rubio Martínez

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.

