

2 A programar!!

- [2.1 Giro-mensaje](#)
- [2.2 Malabares](#)
- [2.3 Cuadrado](#)
- [2.4 ¿Ganaré la lotería?](#)
- [2.5 Actividades de otros](#)
- [2.6 Conclusiones](#)

2.1 Giro-mensaje

Objetivo

Un programa sencillo que si giro el Sphero Mini diga un mensaje

Programa

Cogeremos el evento GiroMax y le añadimos el audio con un mensaje

El programa lo puedes encontrar en este enlace

<https://edu.sphero.com/remixes/5451216>



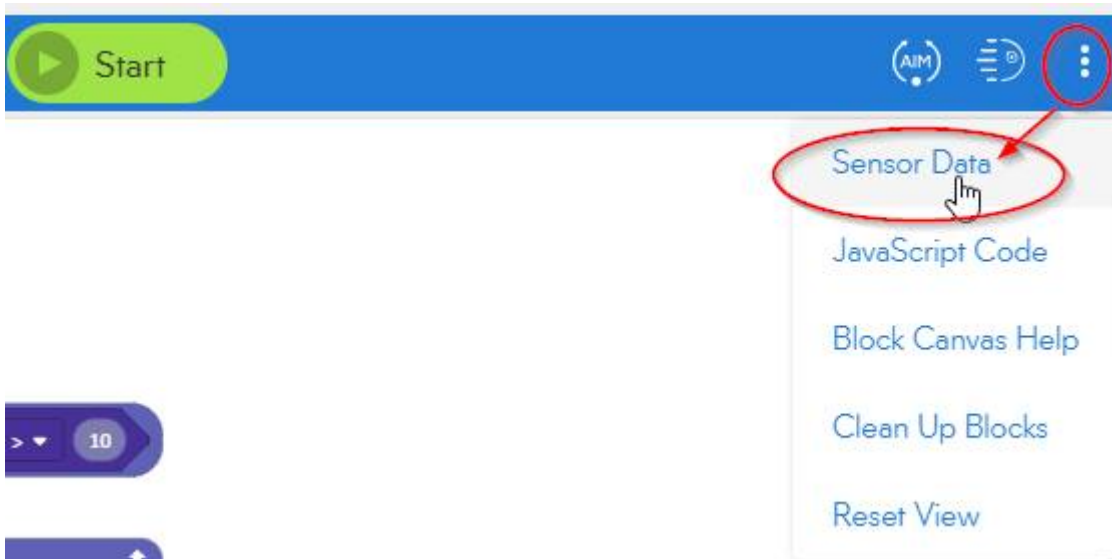
Resultado

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

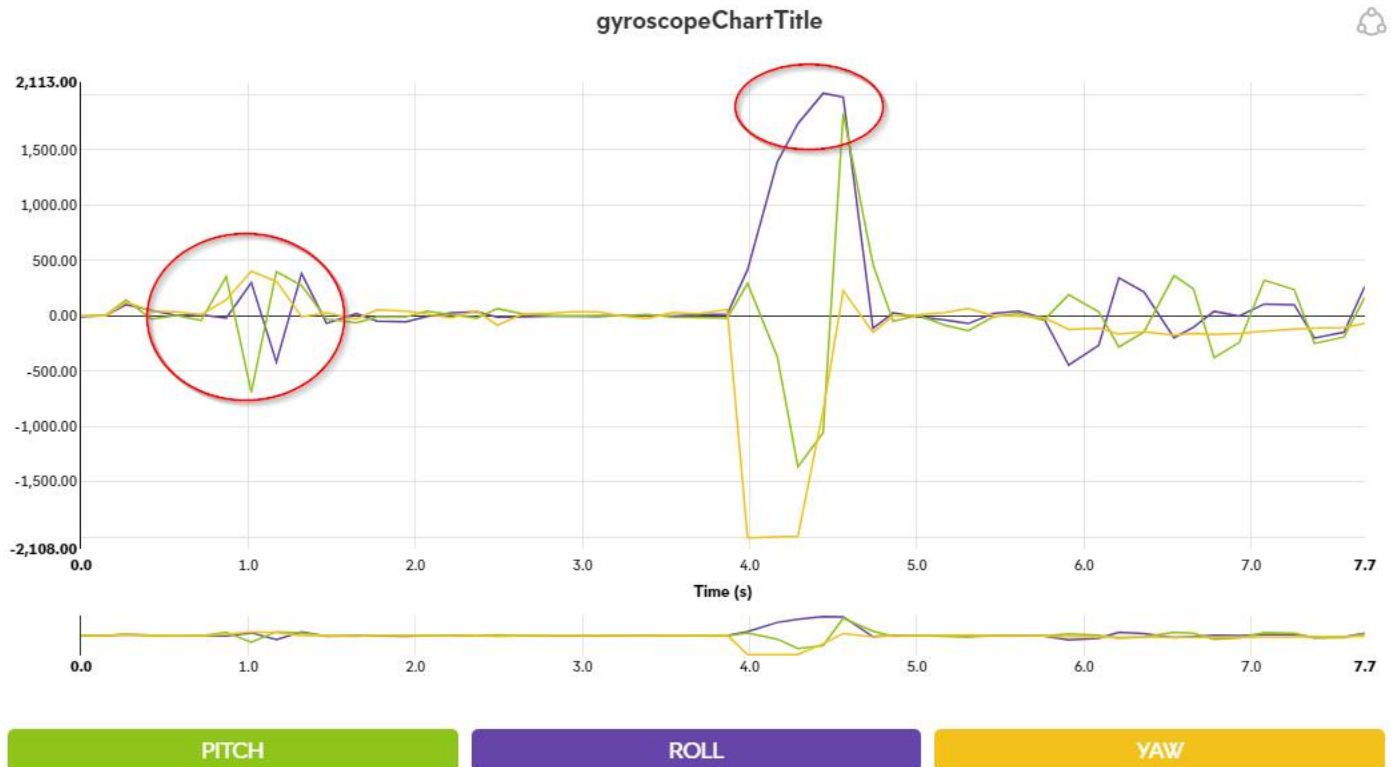
¿ Problemas ?

Puede ser que tu Sphero-mini no llegue al giro máximo, o no quieres que haya que ser tan bruto para que salte el mensaje

En Sensor Data puedes ver qué cantidad de giro ha hecho

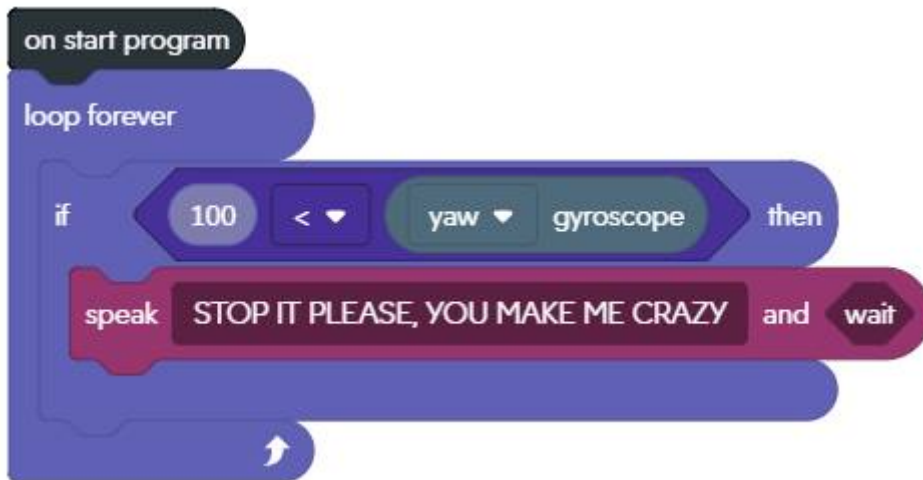


si queremos que salte ya en el primer caso, sin necesidad de llegar al máximo:





Simplemente bajamos la sensibilidad con otro tipo de programa, sin utilizar el evento giro máximo. En la ilustración el programa modificado para una sensibilidad de 100:



Elegimos la rotación horizontal pues es la que se va a utilizar:

pitch 

roll 

✓ yaw 

... pero ¿da igual el sentido de rotación? R: No, el sentido de rotación de las agujas del reloj da lugar a valores negativos.

2.2 Malabares

Objetivo

Un programa que al lanzar el mini emita un sonido y al aterrizar otro efecto de sonido-luminoso

Programa

Cogeremos los eventos de "caída libre" y "aterrizaje" haremos unos efectos distintos en cada caso. Son eventos que responden al sensor de aceleración en el eje vertical (en caída libre tendrá un valor nulo después de pasar por un máximo y en aterrizaje será un valor máximo después de pasar por un valor nulo) El programa lo puedes encontrar en este enlace

<https://edu.sphero.com/remixes/5451292>



Resultado

<https://www.youtube.com/embed/Wo6s6GsECEs>

¿Por qué a veces no se sincroniza el movimiento con el sonido?

Si nos fijamos, dependiendo de nuestro equipo (ordenador o móvil) hay un retraso en la comunicación Bluetooth, que hace que el efecto no está sincronizado con el evento.

2.3 Cuadrado

Objetivo

Un programa que mueva a Sphero Mini en un cuadrado 10cm x 10 cm y visualizaremos el resultado en el registro de sensores del mismo programa.

Programa

Este programa el truco está en hacer un bucle que mueva el robot hasta que la posición de la ordenada sea 10 cm, orientamos el sphero-mini y a por el siguiente lado. Total 4 bucles.

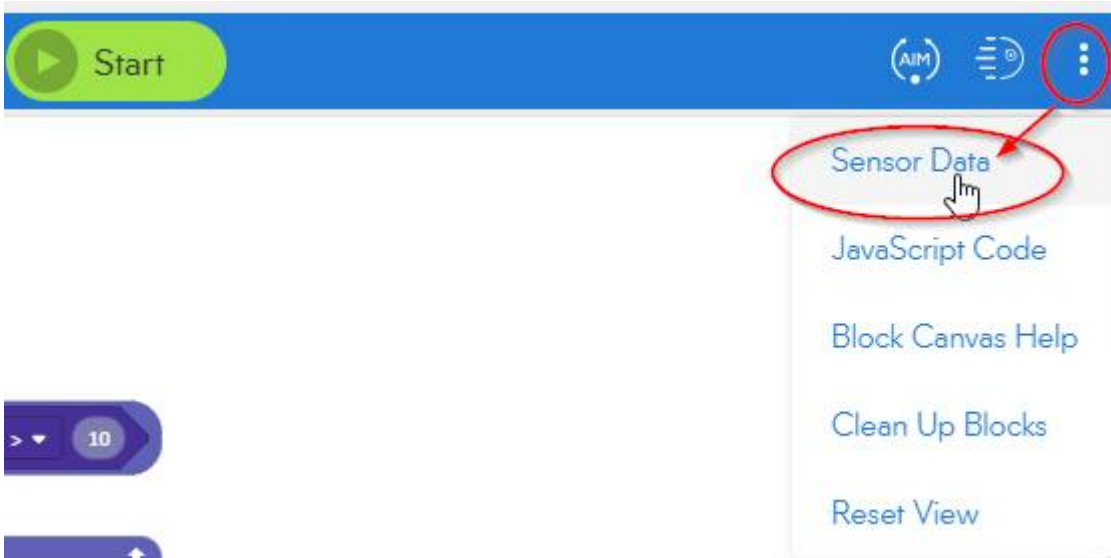
El programa lo puedes encontrar en este enlace

<https://edu.sphero.com/remixes/5450219>

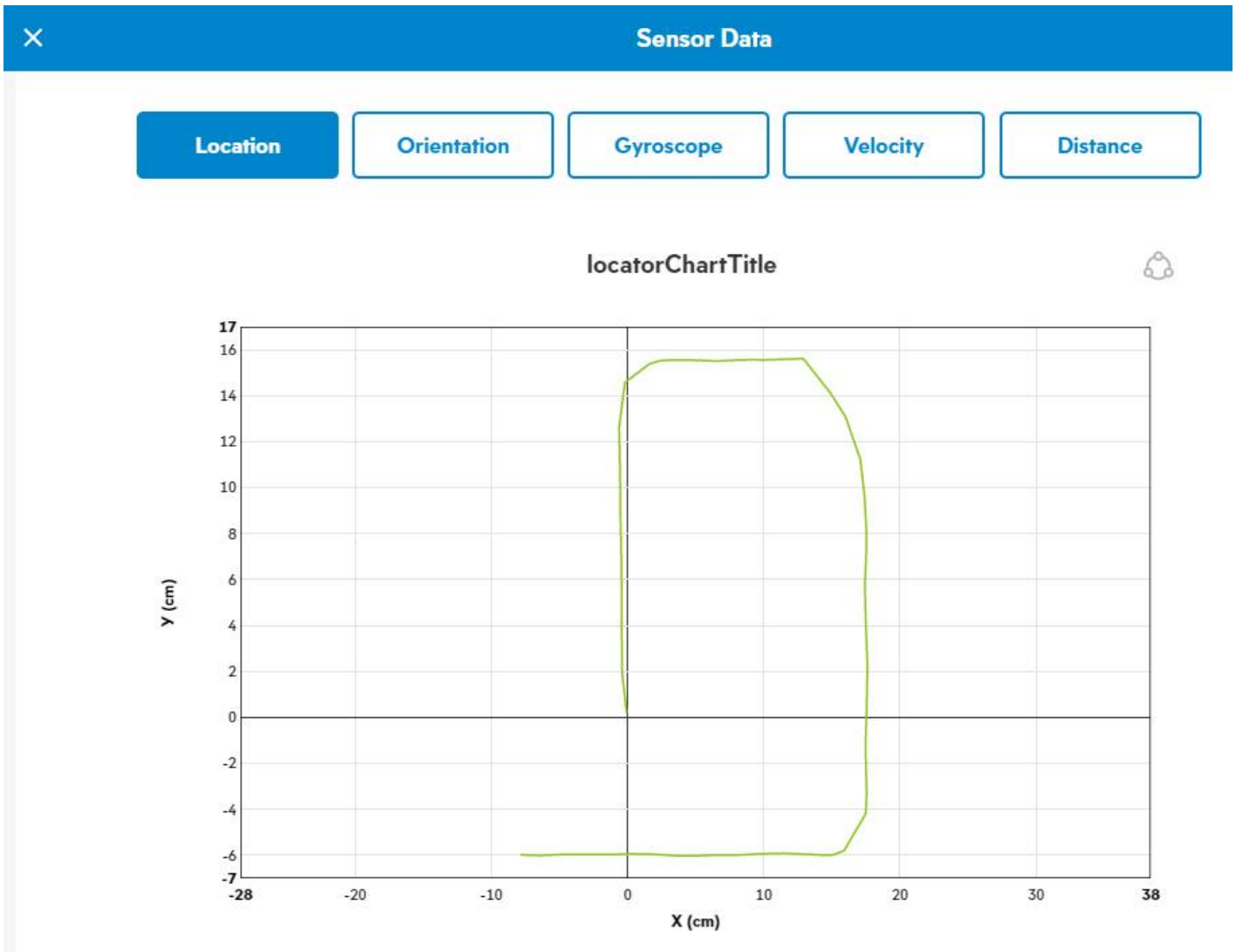


Sensor data

Una vez ejecutado, podemos ir al registro de los sensores:



y la verdad es que del diseño 10cm x 10cm, ha salido un cuadrado un poco vamos que el error es casi del 70%



Pero **los sensores SI que miden bien**, lo puedes ver en el vídeo:

Resultado

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

¿Por qué es tan impreciso?

Ya te dimos una pista en [Giro-mensaje](#): La comunicación entre la aplicación y el robot, cuando la aplicación manda el mensaje de que gire y haga el otro lado, ese retardo él ya ha recorrido 7cm.

2.4 ¿Ganaré la lotería?

Objetivo

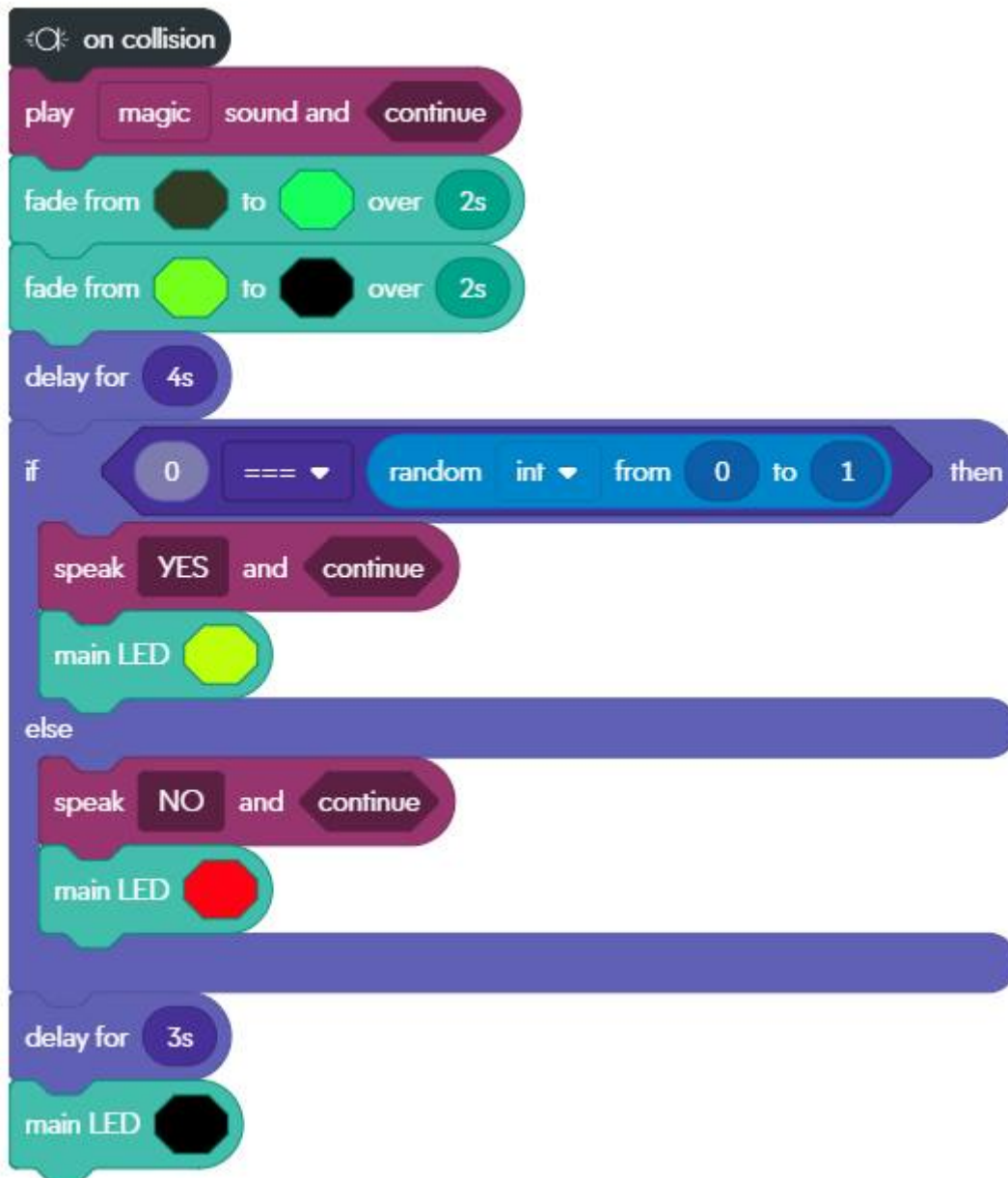
Un programa sencillo de adivinanza

Programa

Cogeremos el evento y con el evento colisión le añadimos efectos y audio. Genearemos una variable aleatoria que nos dirá si ganaremos o no la lotería.

El programa lo puedes encontrar en este enlace

<https://edu.sphero.com/remixes/5435323>



```
on collision
  play magic sound and continue
  fade from black to green over 2s
  fade from green to black over 2s
  delay for 4s
  if 0 == random int from 0 to 1 then
    speak YES and continue
    main LED green
  else
    speak NO and continue
    main LED red
  delay for 3s
  main LED black
```

The image shows a Scratch script for a collision event. The script starts with an 'on collision' block. It then plays a 'magic' sound and continues. Next, it fades from black to green over 2 seconds, and then fades from green to black over 2 seconds. After a 4-second delay, it checks if a random integer from 0 to 1 is equal to 0. If true, it speaks 'YES' and continues, and sets the main LED to green. If false, it speaks 'NO' and continues, and sets the main LED to red. Finally, it delays for 3 seconds and sets the main LED to black.

Resultado

<https://www.youtube.com/embed/QiQP80wh7N4>

2.5 Actividades de otros

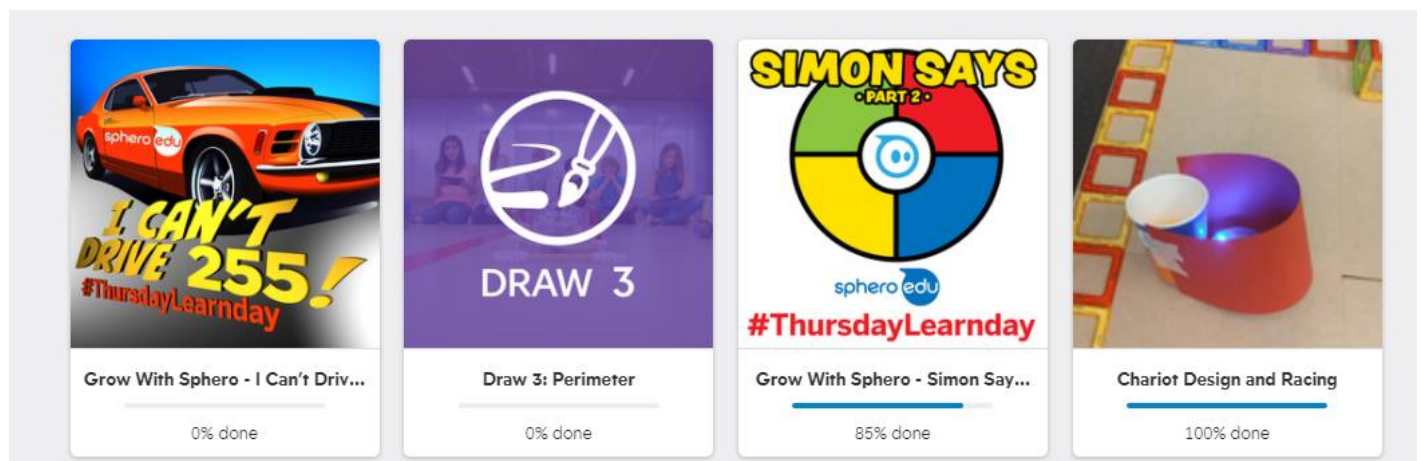
Desde el programa, lo primero que nos encontramos son actividades públicas creadas por terceros. Ante tanta variedad, lo mejor es filtrar los contenidos:



Filtramos por SHERO MINI



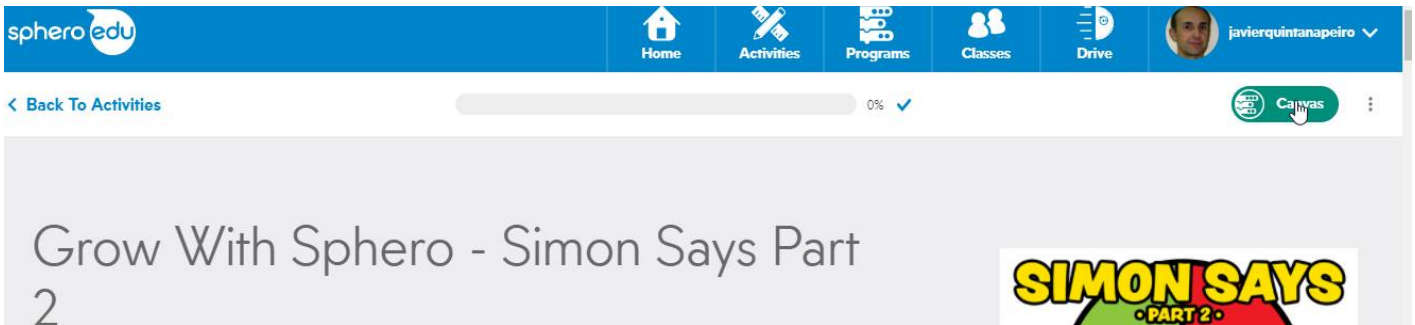
Entramos en la que nos interese:



Empezamos la actividad



Entramos en el **canvas**



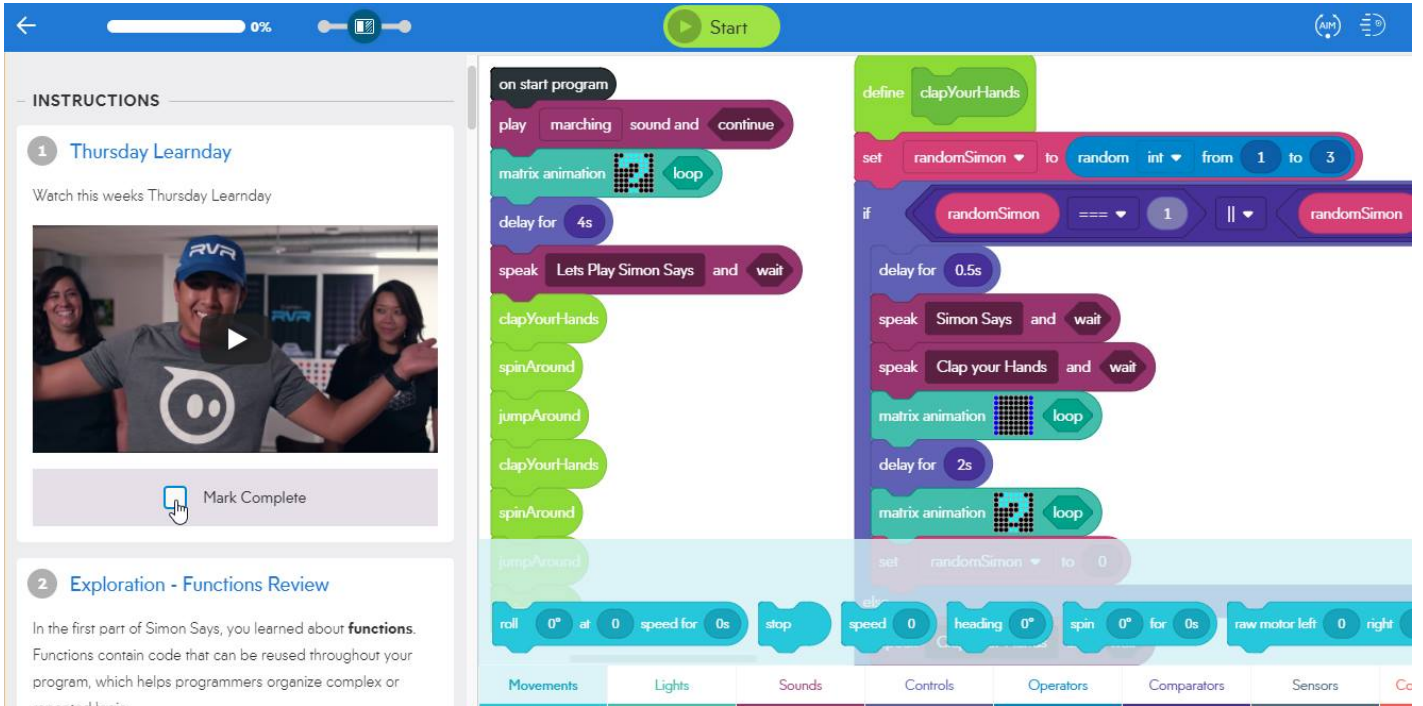
Y se abre una ventana flexible donde programar en la parte derecha y ver los pasos tutorizados a la izquierda.

Barra de desplazamiento principal

Existe un scroll en la barra azul de arriba con 3 posiciones: * maximizar izquierda * las dos ventanas * maximizar la derecha

En la siguiente ilustración el scroll está en medio, y en la ventana de creación ya nos da una propuesta de programa. (muchas veces nos encontramos que no hay propuesta, que tienes que hacer tú el programa).

También nos podemos encontrar fallos, como en este caso el programa no está preparado para **Sphero mini**, pues la instrucción *matrix animation* es para la versión no mini, hay que quitarla.



The screenshot shows a programming interface with a left sidebar for instructions and a main workspace for code blocks. The instructions sidebar contains two sections: '1 Thursday Learnday' with a video player and a 'Mark Complete' button, and '2 Exploration - Functions Review' with text about functions. The code editor features a 'Start' button at the top. The main workspace contains a script area with blocks: 'on start program', 'play marching sound and continue', 'matrix animation loop', 'delay for 4s', 'speak Lets Play Simon Says and wait', 'clapYourHands', 'spinAround', 'jumpAround', 'clapYourHands', and 'spinAround'. A function definition area contains a 'define clapYourHands' block followed by 'set randomSimon to random int from 1 to 3', an 'if randomSimon == 1 randomSimon' conditional, 'delay for 0.5s', 'speak Simon Says and wait', 'speak Clap your Hands and wait', 'matrix animation loop', 'delay for 2s', and 'matrix animation loop'. A bottom toolbar includes 'roll 0° at 0 speed for 0s stop', 'speed 0 heading 0° spin 0° for 0s', and 'raw motor left 0 right'. A category palette at the bottom lists 'Movements', 'Lights', 'Sounds', 'Controls', 'Operators', 'Comparators', 'Sensors', and 'Cc'.

2.6 Conclusiones

Una vez visto por encima este robot, queremos comentar las principales ventajas/inconvenientes que vemos en este robot. Son opiniones nuestras que valoramos desde CATEDU y son totalmente criticables y perfectamente puedes no estar acuerdo o [ponerte en contacto con nosotros](#) si ves que tendríamos que cambiar algo:

BATERÍA: PUNTO CRÍTICO DE ESTE ROBOT

Que se haga por [software el apagado](#) es un gran inconveniente, pues si no se hace (y sospechamos que por comodidad no se hará) PERJUDICA A LA VIDA ÚTIL DE LA BATERÍA ¿qué les costaba poner un micro-interruptor? y además no es fácil su sustitución.

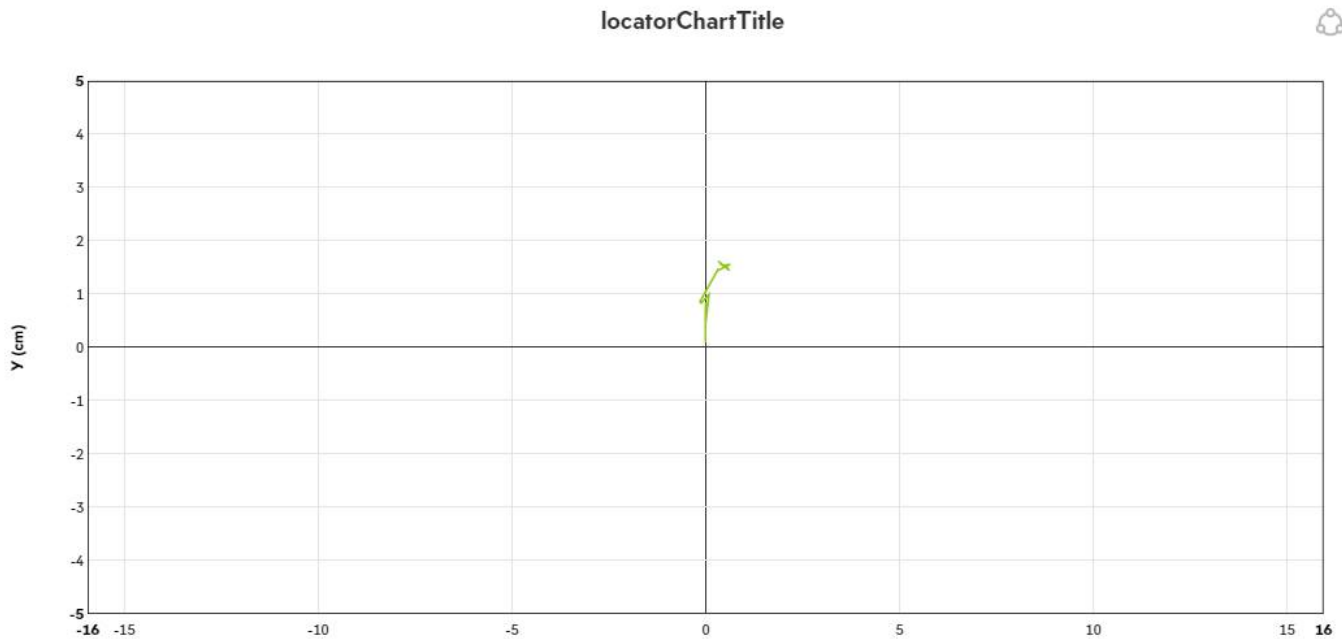
SENSOR DATA NO VALE PARA EXPERIMENTOS DE CINEMÁTICA.

El registro de posición, velocidad y giro es tentador para hacer experimentos de dinámica-cinemática STEAM con el robot pero ... EL SENSOR DE POSICIÓN Y VELOCIDAD SE REALIZA POR EL MOTOR PASO A PASO INTERNO DEL ROBOT ¿qué quiere decir esto? pues que mide la distancia y velocidad cuando **hacemos mover el robot por software** pues es casi imposible que el robot *ruede internamente* por impulso externo.

Prueba el siguiente ejemplo: lanzar Sphero por una superficie. Vemos que el sensor detecta sólo que lo hemos movido menos de 2 cm. ¿Por qué? porque **no ha rodado internamente** excepto al final en el breve frenado:

<https://www.youtube.com/embed/3d1ckVvrsIc>

Este es el resultado:



FALTA PROGRAMACIÓN BIDIRECCIONAL EN EVENTOS: APP SPHERO EDU ? ROBOT SPHERO MINI

El robot se comunica con la app (con algo de retraso por el Bluetooth) envía los datos de los sensores... luego hay comunicación entre Sphero-mini y la APP pero **sólo en un sentido Eventos robot Sphero-Mini → Aplicación** ¿Por qué no existe el otro sentido Sphero-mini ← Eventos en el dispositivo de la Aplicación?

Por ejemplo en [Sphero Play](#) hay juegos que utilizan el móvil como joystick, pero en [Sphero Edu](#) no podemos programar enviar órdenes **según eventos en el dispositivo donde está SpheroEdu** a Sphero-mini, por ejemplo usar las teclas del teclado como joystick.

ACTIVIDADES DE OTROS

La gran diversidad de [actividades que se publican](#) produce un efecto de *infoxicación* y encontramos muchas actividades con poco interés STEM. No obstante si ves algo interesante, puedes ayudarnos y publicarlo [en el muro](#).

Lo que sí que nos gusta

- Ocupa poco
- Buen diseño
- Es muy resistente a golpes.