2.4 Baile

Vamos a realizar un sencillo programa para romper el hielo, vamos a imitar los movimientos de la Sojourner



Crédito de imagen: Proyecto Mars Pathfinder

Unos movimientos delante, atrás, derecha, izquierda y paro utilizando la librería anterior:

https://www.youtube.com/embed/WAycuDaKB0Q

Solución

- Ponemos el fichero MOVIMIENTOS.py que hemos visto en la misma carpeta que vamos a crear este programa.
- En este programa importamos la librería de MOVIMIENTOS.py.
- Vamos llamando a las distintas funciones de movimientos, fijamos la velocidad al 50%, insertando entre ellas un tiempo de retraso de la librería time de 1 segundo.

¿Te atreves? Sino, mira la solución:

Copyright 2026

```python
import RPi.GPIO as GPIO
import time

import MOVIMIENTOS

MOVIMIENTOS.FORDWARD(50)
time.sleep(1)
MOVIMIENTOS.BACKWARD(50)
time.sleep(1)
MOVIMIENTOS.LEFT(50)
time.sleep(1)
MOVIMIENTOS.RIGHT(50)
time.sleep(1)
MOVIMIENTOS.STOP()
```

Fichero 2-6-Baile.py

Revision #2
Created 2022-03-21 11:57:14 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-03-22 12:04:19 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026