

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:

```
1 import RPi.GPIO as GPIO
2 import time
3
4 import MOVIMIENTOS
5
6 MOVIMIENTOS.FORDWARD(50)
7 time.sleep(1)
8 MOVIMIENTOS.BACKWARD(50)
9 time.sleep(1)
10 MOVIMIENTOS.LEFT(50)
11 time.sleep(1)
12 MOVIMIENTOS.RIGHT(50)
13 time.sleep(1)
14 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