

4 BLYNK LEGACY

- Conseguir la App BLYNK LEGACY
- Crear cuentas
- Entrando en el Blynk Legacy: El panel de control
- En la APP
- Poner el TOKEN en ARDUINOBLOCKS
- Encender LED
- Encender gradualmente LED
- Medir la luz del LDR
- Medir Temperatura y Humedad con el DHT22
- Medir el campo magnético
- A por los motores
- A divertirnos con un Joystick
- Proyecto final

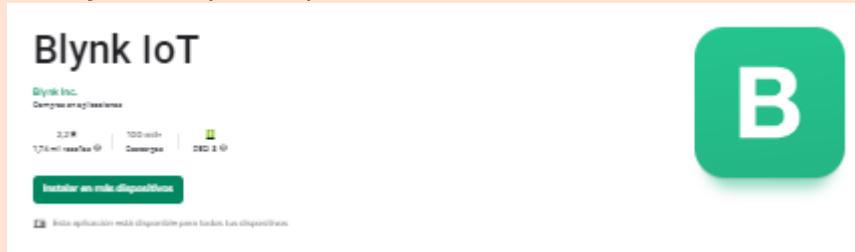
Conseguir la App BLYNK LEGACY

La APP de **BLYNK LEGACY** no la encontramos en el buscador de Google Play de forma tradicional, pues está sin mantenimiento, tenemos varias opciones para descargar la APP.

OJO no confundir Blynk (legacy) que es el que vamos a trabajar



con Blynk IoT que **sí** que lo encuentras en el buscador de Google Play



OPCIÓN A Desde Google Play

En este enlace aún tiene la APP antigua, pero es de propiedad de Blynk Inc luego **no es de extrañar que desaparezca.**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=cc.blynk>



Blynk (legacy)

Blynk Inc.

In-app purchases

Uninstall

Open

What's new •

Last updated 3 May 2022



Fixed issues with gps widget, home screen widgets on Android 11 and later

Rate this app

Tell others what you think



[Write a review](#)

Developer contact



Join the beta

Try new features before they're officially released and give your feedback to the developer. Certain data on your use of the app will be collected and shared with the developer to help improve the app.



[Join](#)

[Learn more](#)



OPCION B Fuera de Google Play

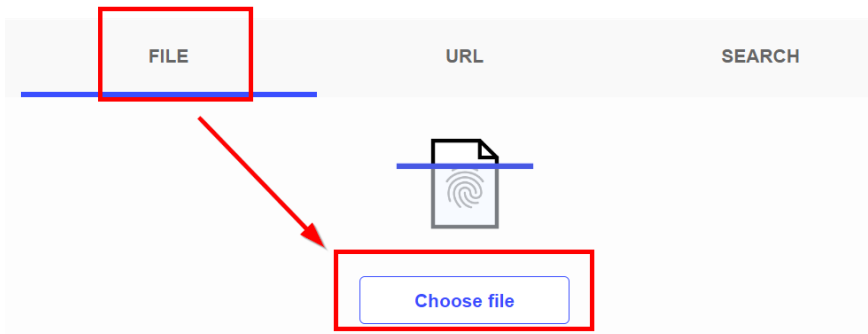
OPCIÓN B: ANTES DE LA INSTALACIÓN

No nos tenemos que fiar de descargar APK de repositorios fuera de Google Play, luego una vez descargado, pasamos el fichero por una página de Antivirus, por ejemplo

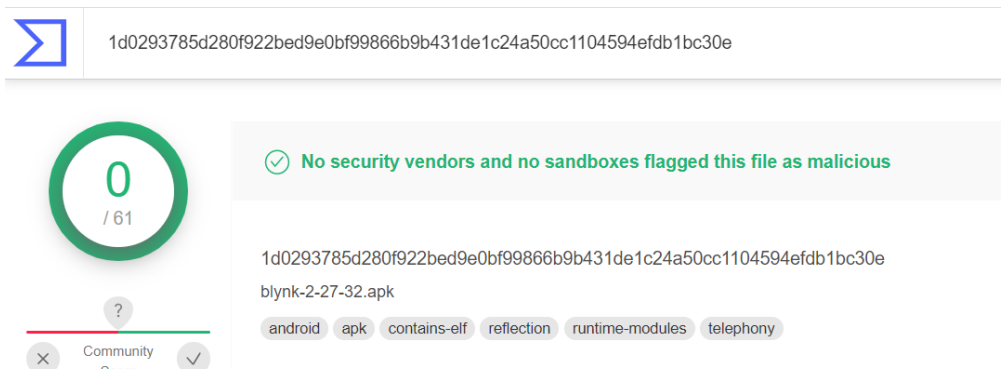
<https://www.virustotal.com/gui/home/upload>



Analyze suspicious files, domains, IPs and URLs to detect malware and other breaches, automatically share them with the security community



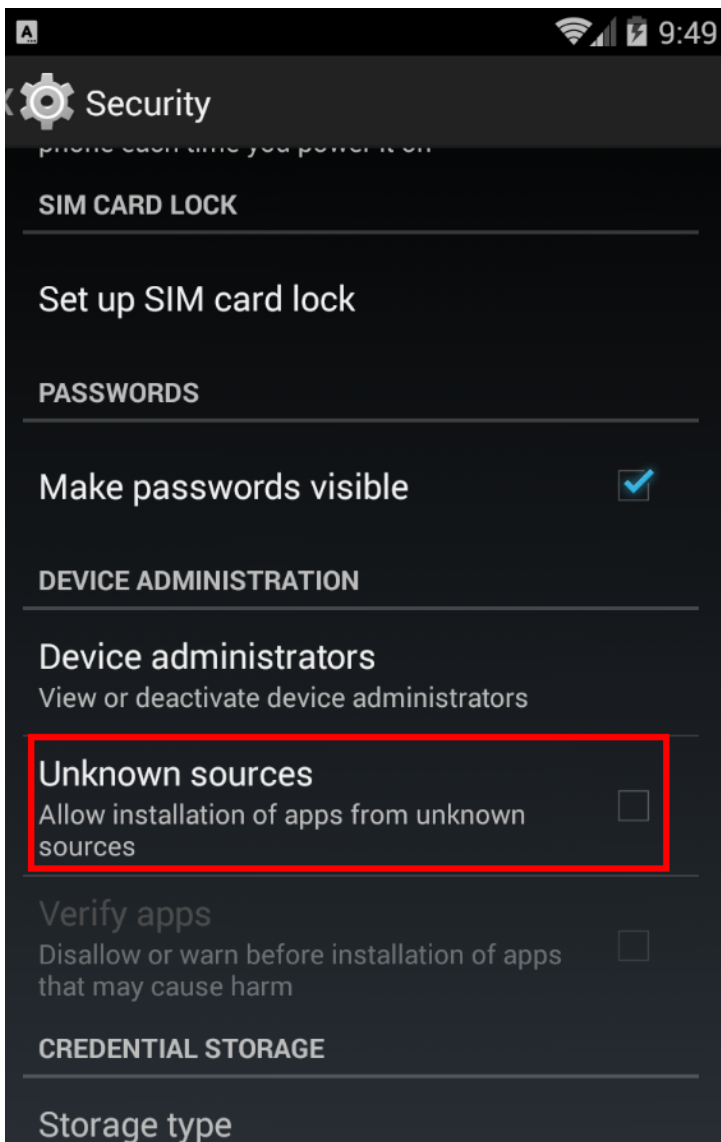
No nos tiene que dar ningún virus



Para instalarlo en tu móvil:

Primero, tenemos que llevar el fichero .apk a tu dispositivo, recomendamos usar email, por ejemplo enviándote a ti mismo un correo electrónico y lo consultas desde el móvil.

Segundo, tenemos que instalarlo y para ello hay que decirle que confiamos con apps instaladas fuera del repositorio oficial (Google Play), como depende las pantallas del modelo de tu móvil, puedes encontrar cualquier tutorial en internet cómo se hace pero prácticamente es llegar a la misma pantalla en seguridad/privacidad- permitir apps de orígenes desconocidos.



Tercero instalarlo

Cuarto, deshacer el segundo paso

OPCIÓN B DESCARGA

Puedes buscar en un navegador esta APP, encontraras varios sitios para descargarla, por ejemplo aquí:

- <https://blynk.uptodown.com/android/descargar>
- <https://blynk.en.uptodown.com/android/download/3921223>
- Github: <https://github.com/BlynkMobile>
- [Desde este repositorio nuestro](#)



Blynk Client

BlynkMobile

Follow

Since Blynk.io decided to shut down the Blynk app and local server, we decided to clone the mobile app and develop it with the community. Help us keep the legacy

👤 3 followers · 2 following

🔗 <https://www.reddit.com/r/blynkmobileapp/>

🐦 @MobileBlynk

Block or Report

Crear cuentas

Antes se creaban cuentas en Blynk usando el correo electrónico: Cada usuario en la APP de Blynk podía crearse una cuenta, enviando un email. El servidor local Blynk puede enviar correos electrónicos si tiene configurado un fichero que se llama mail.properties y se envía el correo con las credenciales. No obstante esta opción de crear cuenta **ha desaparecido** de la APP (En CATEDU ya *barruntábamos* esto, que Blynk Inc al quitar crear nuevos usuarios es que pensaba quitar este servicio Blynk legacy).

No obstante, la creación de usuarios mediante emails era un problema pues menores de 16 años no pueden tener emails ni redes sociales, ni whatsapps (¿oigo risas?).

En el curso vas a utilizar los servidores de CATEDU luego tendrás asignado 12 cuentas de alumnos + un profesor

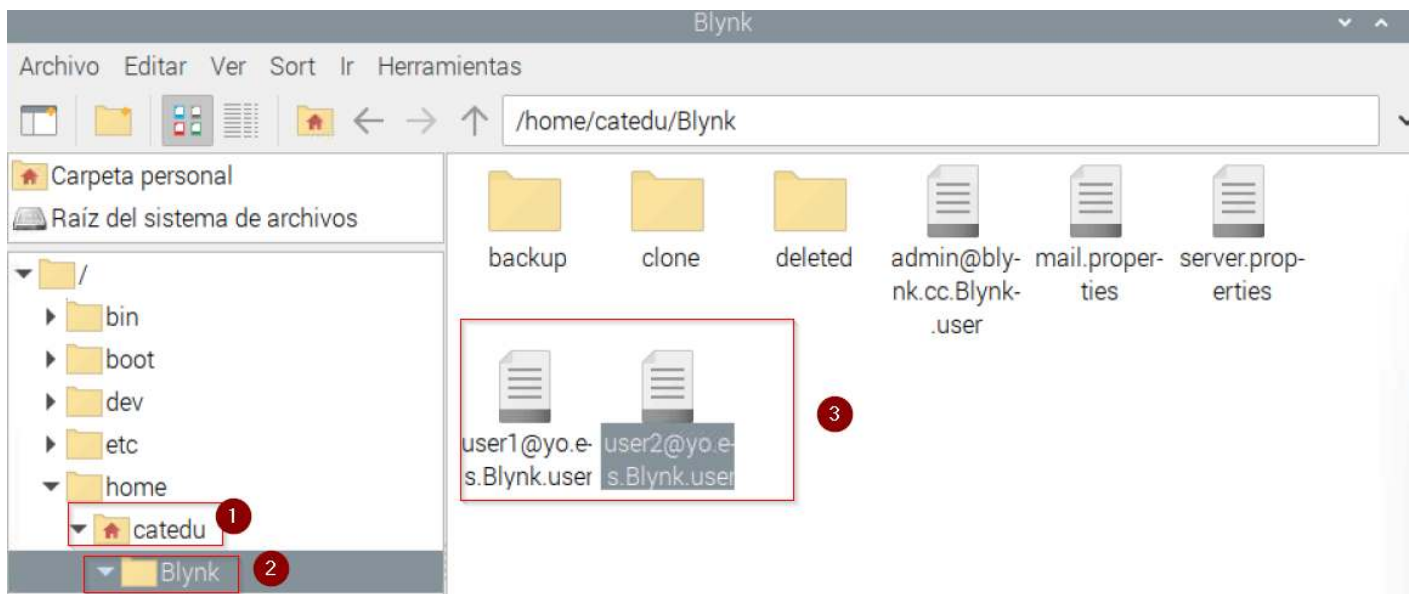
Recibirás un email con los nombres de usuario y las contraseñas

¿Y fuera del curso?

En este caso necesitarás tener un servidor Blynk legacy local que tal y como lo explicamos en los siguiente capítulos, montado en una Raspberry.

Entramos en la **carpeta de Blynk en nuestra Raspberry**, ya sea por VNC, o con una pantalla, teclado y ratón o por SSH y lo que hay que hacer es crear unos ficheros texto que se llamen **emailusuario.Blynk.user** los emails de los usuarios pueden ser inventados, por ejemplo en la figura puedes ver que en la raspberry hay dos usuarios user1@yo.es user2@yo.es luego los ficheros textos son **user1@yo.es.Blynk.user** y el otro es **user2@yo.es.Blynk.user**.

Entrando por VNC o pantalla, teclado y ratón:



Entrando por SSH

```
login as: catedu
catedu@192.168.245.80's password:
Linux raspberrypi 5.15.61-v7+ #1579 SMP Fri Aug 26 11:10:59 BST 2022 armv7l

The programs included with the Debian GNU/Linux system are free software;
the exact distribution terms for each program are described in the
individual files in /usr/share/doc/*/copyright.

Debian GNU/Linux comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, to the extent
permitted by applicable law.
Last login: Tue Sep 13 15:14:43 2022
catedu@raspberrypi:~$ cd Blynk
catedu@raspberrypi:~/Blynk$ ls
admin@blynk.cc.Blynk.user  clone  mail.properties  user1@yo.es.Blynk.user
backup                    deleted  server.properties  user2@yo.es.Blynk.user
catedu@raspberrypi:~/Blynk$ sudo nano user1@yo.es.Blynk.user
GNU nano 5.4
{"name":"user1@yo.es","email":"user1@yo.es","appName":"Blynk","region":"local","ip
```

El contenido por ejemplo del fichero **user2@yo.es.Blynk.user** es:

```
{ "name": "user2@yo.es", "email": "user2@yo.es", "appName": "Blynk", "region": "local", "ip": "ip_local_raspberry", "pass": "uffzlHwvej
aeZZz2PzqmKuB22OACUDRLWvKEI7RCDQI=", "lastModifiedTs": 1663010486621,
"lastLoggedIP": "192.168.1.73", "lastLoggedAt": 1635057921978, "profile": {}, "isFacebookUser": false, "isSuperAdmin": false, "energy": 99600, "id": "user2@yo.es-
Blynk" }
```

Luego lo único que tienes que hacer para crear nuevos usuarios es **crear ficheros texto que se llamen userx@yo.es.Blynk.user y con contenido igual que el anterior pero cambiando el**

numero 2 por x (si quieres respetar userx@yo.es pero puedes inventarte cualquier email ficticio)

¿Por qué puede ser que el contenido de un fichero pueda tener más información o menos que otros?

Porque en esos ficheros txt tiene la información de los proyectos creados por el usuario

¿Entonces si el fichero user1@yo.es.Blynk.user tiene toda la información del usuario y todas sus proyectos... si ese usuario quiere llevarse sus proyectos a otro servidor Blynk sólo tiene que copiar y pegar es fichero texto?

Respuesta : SI , así de sencillo, ese fichero texto (por lo tanto libre de virus) tiene toda la información.

¿En la APP no se almacena ningún proyecto?

Ninguno, todos los proyectos están almacenados en esos ficheros txt
si no hay conexión con el servidor, en la APP no aparece NADA

Vale, ya sé crear los nombres de usuarios ¿Y las contraseñas?

En teoría están encriptadas en el fichero texto, como puedes ver, sale

uffzIHwvejaeZZz2PzqmKuB22OACUDRLWvKEI7RCDQI= eso significa *alcorisa*

Pero tranquilo, luego veremos en el panel de control cómo se pueden poner las contraseñas sin encriptar

+información aquí

Entrando en el Blynk Legacy: El panel de control

Como entro en el panel de control

- **En el curso de CATEDU**
 - Habrás recibido un email con la URL para entrar en la administración web del Blynk Legacy, con usuario y contraseña
- **Fuera del curso de CATEDU usando tu servidor local**
 - Desde cualquier ordenador conectado en la misma red local que la raspberry, ejecutas en un navegador la siguiente dirección:
 - Si la IP de la Raspberry es 192.168.1.112 entonces entramos en:
 - <https://192.168.1.112:9443/admin>

Vale, ya estoy ¿y ahora qué?

Seguramente te saldrá la siguiente advertencia por el certificado SSL, dale a **Configuración avanzada** y luego a **Acceder a (la IP del servidor Blynk Legacy) sitio no seguro**



La conexión no es privada

Es posible que los atacantes estén intentando robar tu información de **192.168.43.111** (por ejemplo, contraseñas, mensajes o tarjetas de crédito). [Más información](#)

NET::ERR_CERT_AUTHORITY_INVALID



Para disfrutar del máximo nivel de seguridad en Chrome, [activa la protección mejorada](#).

Ocultar configuración avanzada

1

Volver para estar a salvo

Este servidor no ha podido probar que su dominio es **192.168.43.111**, el sistema operativo de tu ordenador no confía en su certificado de seguridad. Este problema puede deberse a una configuración incorrecta o a que un atacante haya interceptado la conexión.

[Acceder a 192.168.43.111 \(sitio no seguro\)](#)


2


Luego entramos con el usuario y contraseña que nos han proporcionado


Cambiando las contraseñas de los alumnos


Y podemos ver los usuarios creados con los ficheros textos mencionados anteriormente

Blynk Administration

Users

Stats

Hardware Info

Config

Users list

☐

Email

☐

user1@yo.es

☐

user2@yo.es

☐

admin@blynk.cc

Entrando en un usuario PODEMOS GENERARLE UNA CONTRASEÑA, por supuesto la pones normal, sin encriptar

También puedes borrar el usuario si no nos interesa este usuario.

Blynk Administration

Users

Stats

Hardware Info

Config

Edit user "user1@yo.es"

List

Delete

Email

user1@yo.es

Name

user1@yo.es

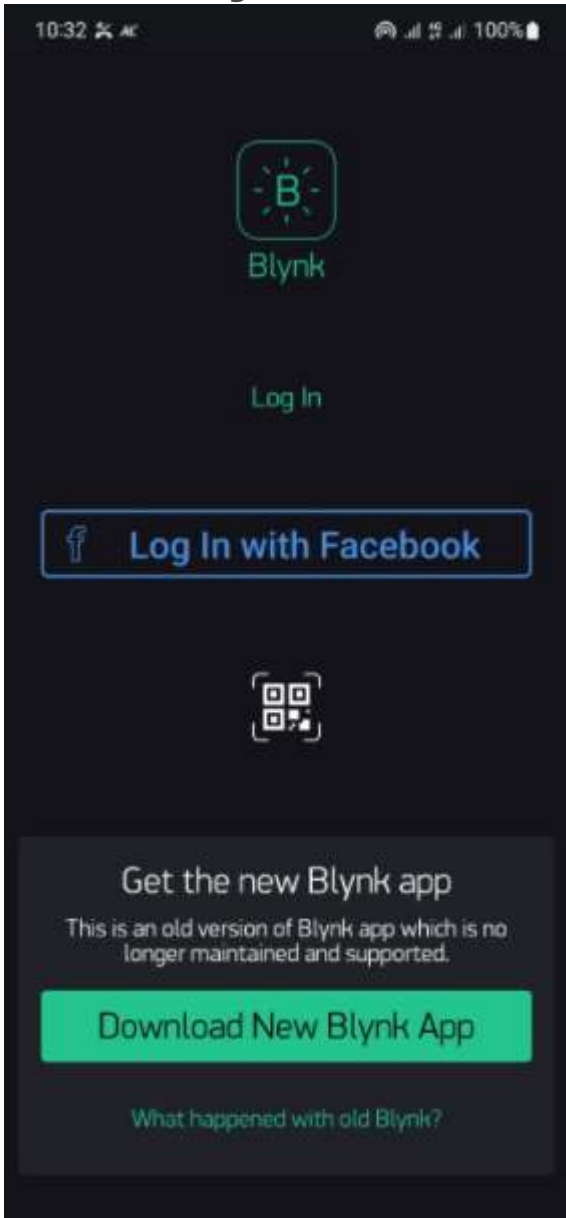
Pass

.....

En la APP

Conectar con el nuevo usuario

Entramos en la APP de Blynk que hemos visto anteriormente como descargarla e instalara y entramos en **Log In**

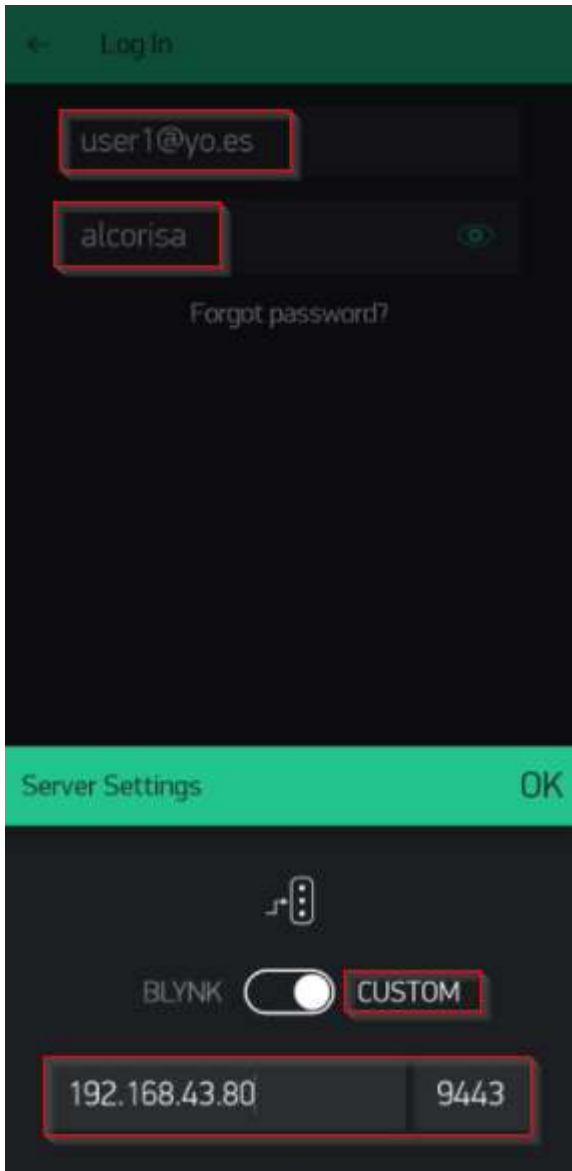


Y ponemos el nombre de usuario que hemos creado anteriormente, y la contraseña, la que hayamos definido en el panel de control

IMPORTANTE: Entra en **CUSTOM** y pon **LA DIRECCIÓN IP DEL SERVIDOR BLYNK LEGACY**

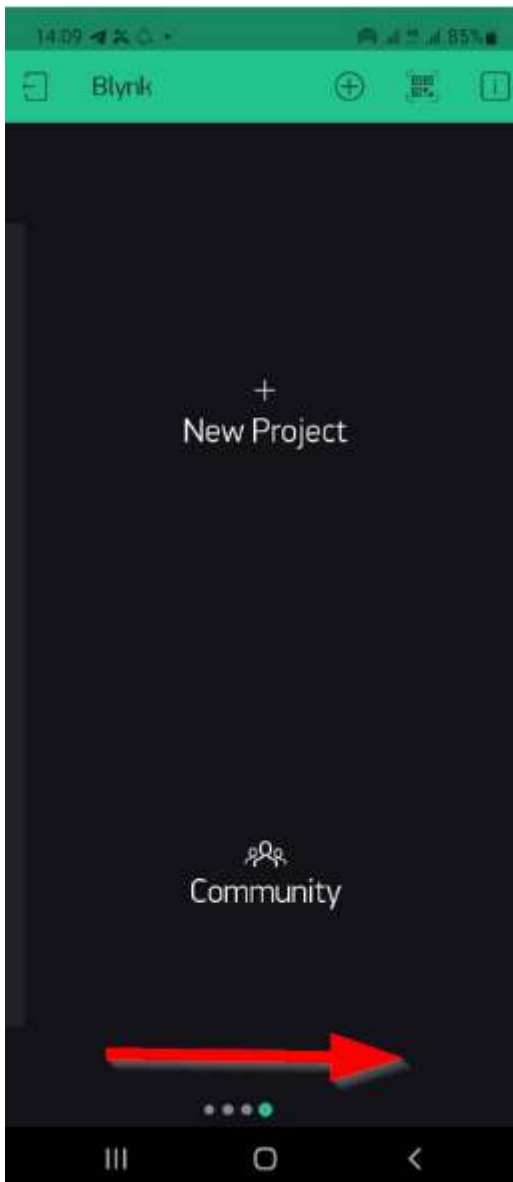
- Si es dentro del curso de CATEDU habrás recibido un email de las IPs y de los puertos que hay que poner en esta APP de Blynk Legacy

- Si es fuera del curso, la IP DE LA RASPBERRY, O SEA DEL SERVIDOR LOCAL BLYNK y puerto 9443

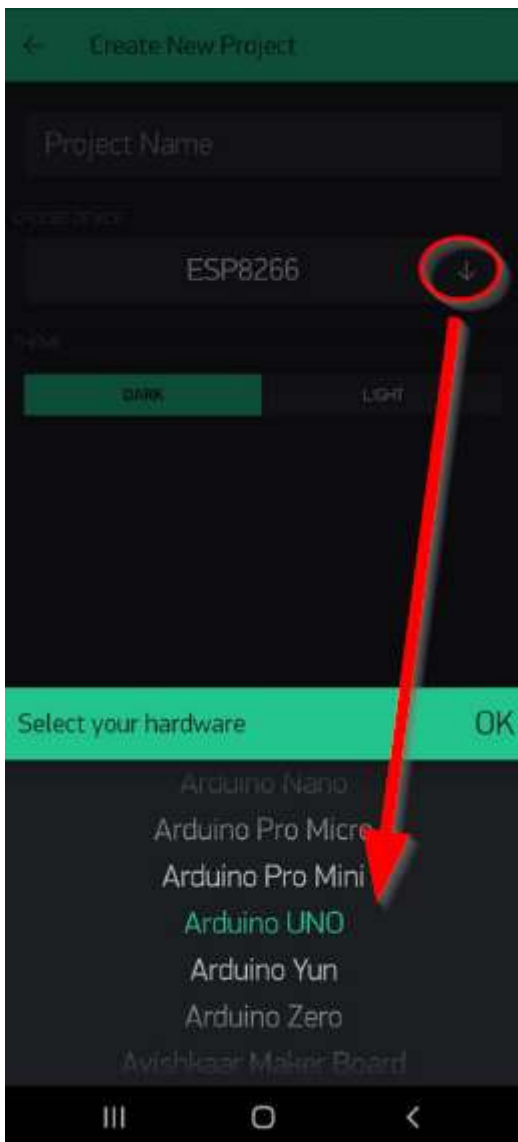


Crear un nuevo proyecto

Podemos ver los proyectos que hay ya almacenados, vamos a crear un nuevo proyecto:

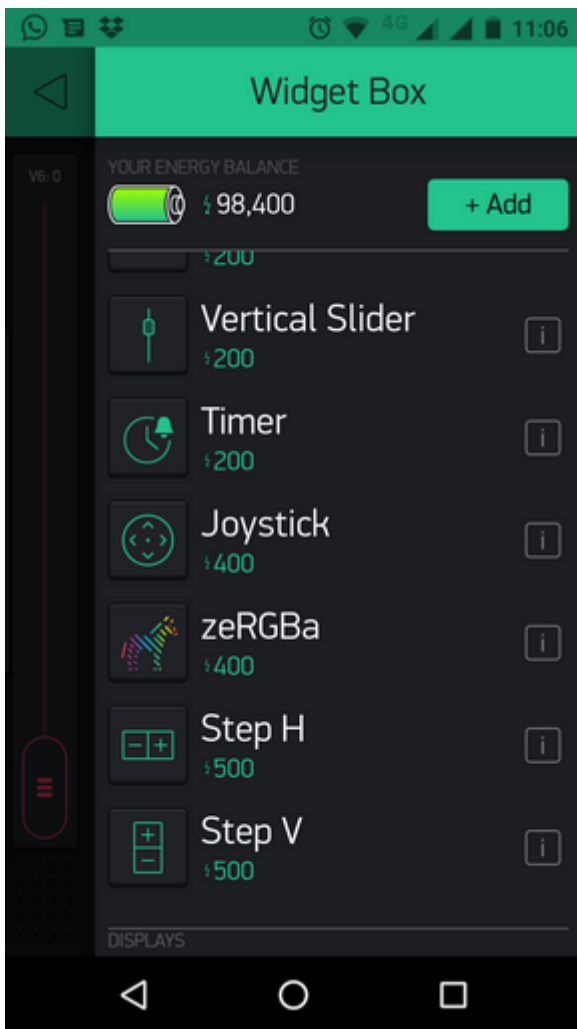


Nos preguntará por el **DEVICE**:



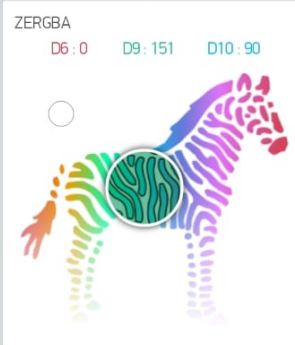
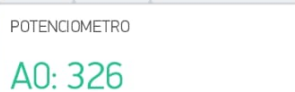
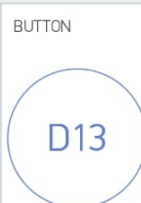
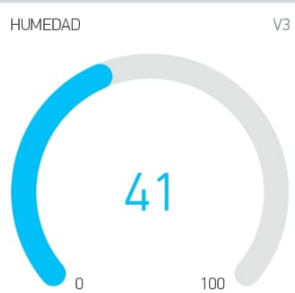
- En **Arduinoblocks en el Aula**, la placa es el TDR STEAM colocado en un Arduino con el ESP01 conectado, luego **DEVICE Arduino Uno CONNECTION TYPE Wifi**
- En **Rover con Arduino**, la placa es un NodeMCU v2, luego **DEVICE NodeMCU CONNECTION TYPE Wifi**
- En **ESP32 en el Aula**, la placa es un ESP32 con el Imagina TDR STEAM, luego **DEVICE ESP32 DevBoard CONNECTION TYPE Wifi**

Empieza un nuevo proyecto, tienes un montón de energía y widgets para hacerlo:



Crea un nuevo proyecto, y así se crea en el servidor Blynk local un **TOKEN** que ahora veremos qué es

Aquí tienes la captura de un proyecto o dashboard creado para el kit Imagina TDR Steam

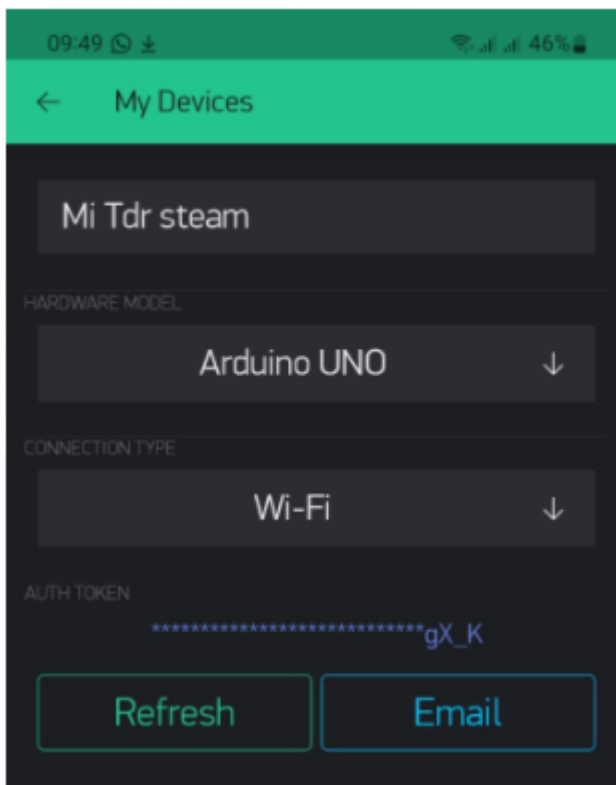


Poner el TOKEN en ARDUINOBLOCKS

¿Cómo conseguir el TOKEN?

OPCION A: QUE LO HAGA EL ALUMNO En la APP


Es la opción más sencilla, entrar en Devices **pulsar en el Token y se copiará en el portapapeles** del móvil, luego ir a cualquier aplicación para poder enviarla al PC (email, whatsapp...) y pegarla en Arduinoblocks en la instrucción que luego veremos.





OPCION B: QUE LO HAGA EL PROFESOR En el panel de control


Entramos en el panel de control del servidor Blynk y podemos ver en los usuarios creados los tokens

Blynk Administration

Users

Stats

Hardware Info

Config

Users list

☐

Email

☐

user1@yo.es

☐

user2@yo.es

☐

admin@blynk.cc

Entrando en un usuario PODEMOS VER SUS PROYECTOS Y LOS TOKENS

Devices

Id

Name

BoardType

Token

LastLoggedInIP

Connect

Remove

 Add new devices

RECUERDA: UN PROYECTO UN TOKEN

Entramos en ArduinoBlocks y vamos al bloque de comunicaciones IoT - Blynk legacy

ATENCIÓN: ARDUINOBLOCKS CONNECTOR tiene que estar actualizado, al menos v5 (octubre 2022)

Tenemos que poner los datos de la **IP servidor BLYNK LOCAL**, y el **TOKEN** del proyecto

- **DENTRO DEL CURSO CATEDU** Habrás recibido un email con las IPs y los puertos a poner en Arduinoblocks
- **SI ES EN TU SERVIDOR BLYNK LOCAL** Hay que poner la IP de la Raspberry o tu servidor local y **EL PUERTO 8080**

En el caso de que es un proyecto con **ARDUINO** o **TDR-STEAM- ARDUINO** con **ESP01** sale :



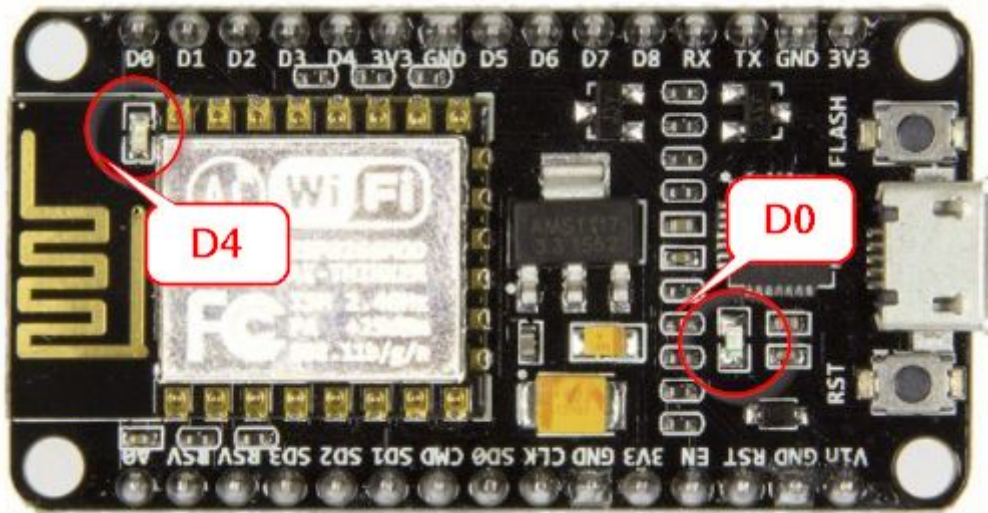
En el caso de sea un proyecto con **NodeMCU o ESP32** como en el curso del Rover con Arduino o IoT en el aula sale :



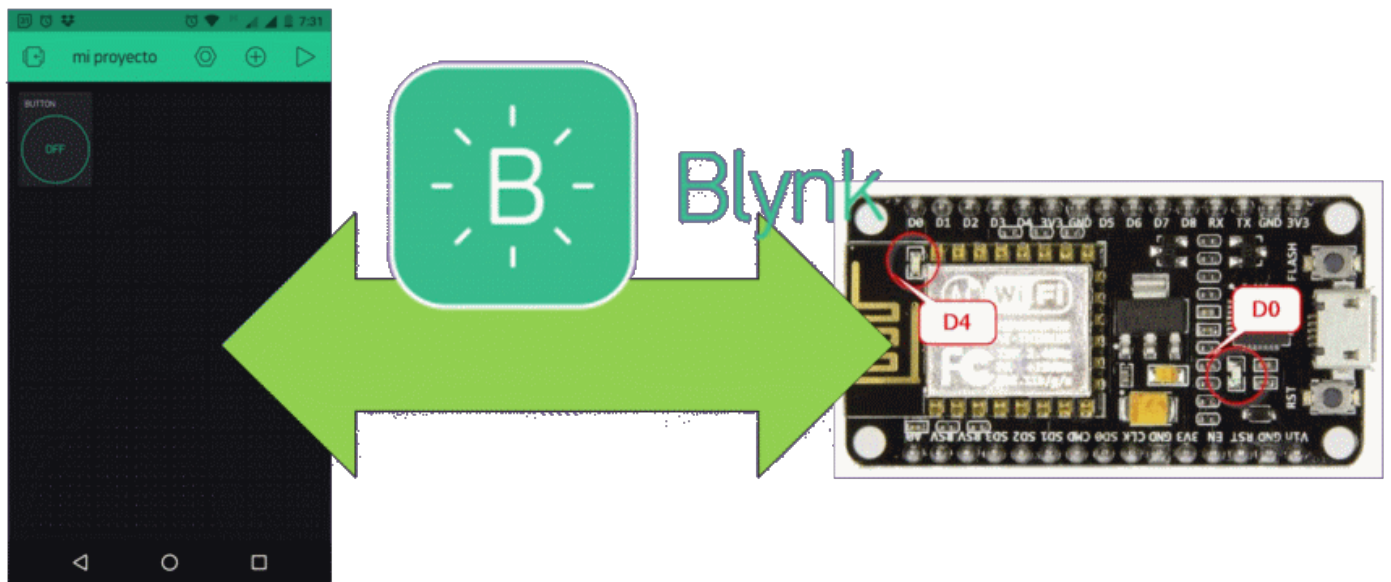
Encender LED

Vamos a empezar a hacer algo....

Si antes hicimos un intermitente por D4, ahora vamos a encender el LED en D0:

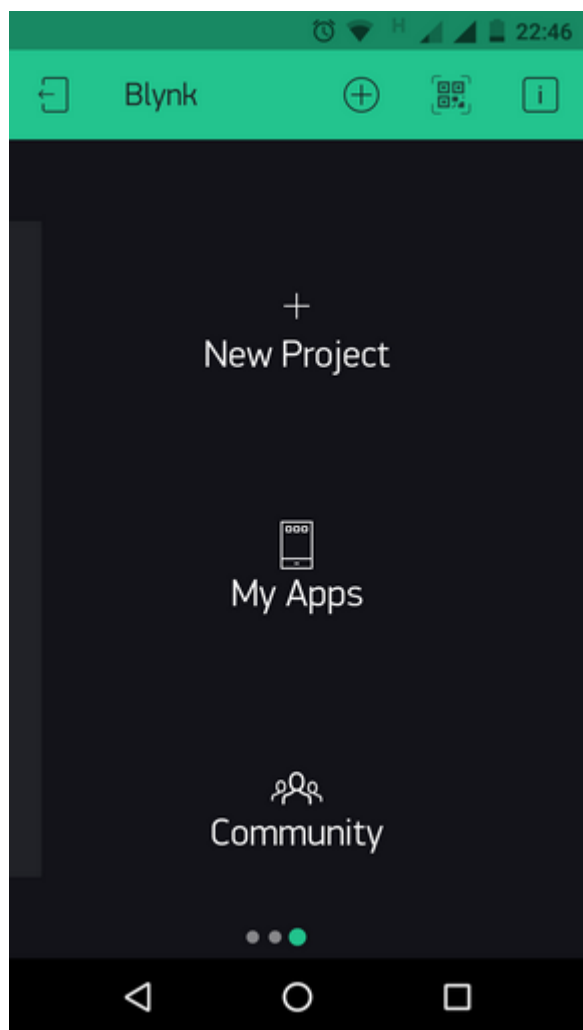


Y el servidor BLYNK hará de puente entre nuestra App y el NodeMCU :



Primer programa con Blynk: Encender D0 :
1 Conseguir el Token

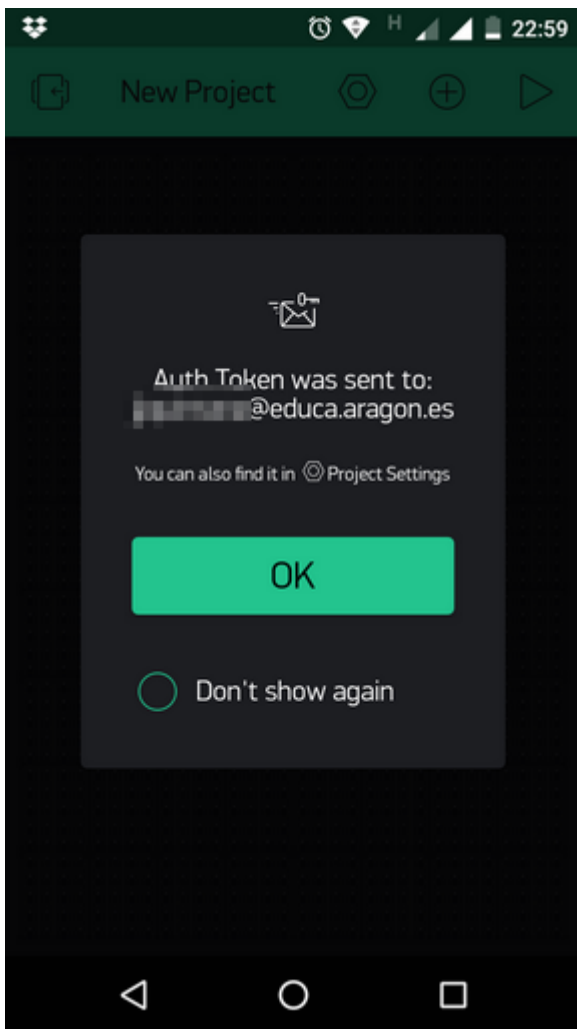
Empezamos en la APP Blynk creamos un nuevo proyecto:



En la siguiente pantalla pregunta por el dispositivo, le decimos ESP8266 y le ponemos un nombre:

The screenshot shows a mobile application interface with a dark theme. At the top, there is a green header bar with a back arrow and the text "Create New Project". Below this, there is a text input field labeled "Project Name". Underneath the input field, there are three sections: "CHOOSE DEVICE" with a dropdown menu showing "ESP8266", "CONNECTION TYPE" with a dropdown menu showing "Wi-Fi", and "THEME" with two buttons: "DARK" (which is highlighted in green) and "LIGHT". At the bottom of the form, there is a large green button labeled "Create". The entire interface is set against a dark background. The status bar at the very top shows various icons and the time "22:54".

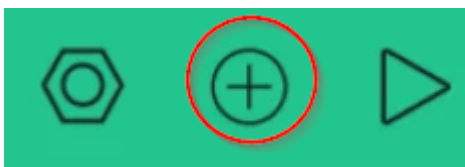
Y nos dice que el **Token** nos lo ha enviado por correo electrónico **MENTIRA**, el token lo vemos tal y como hemos visto anteriormente.



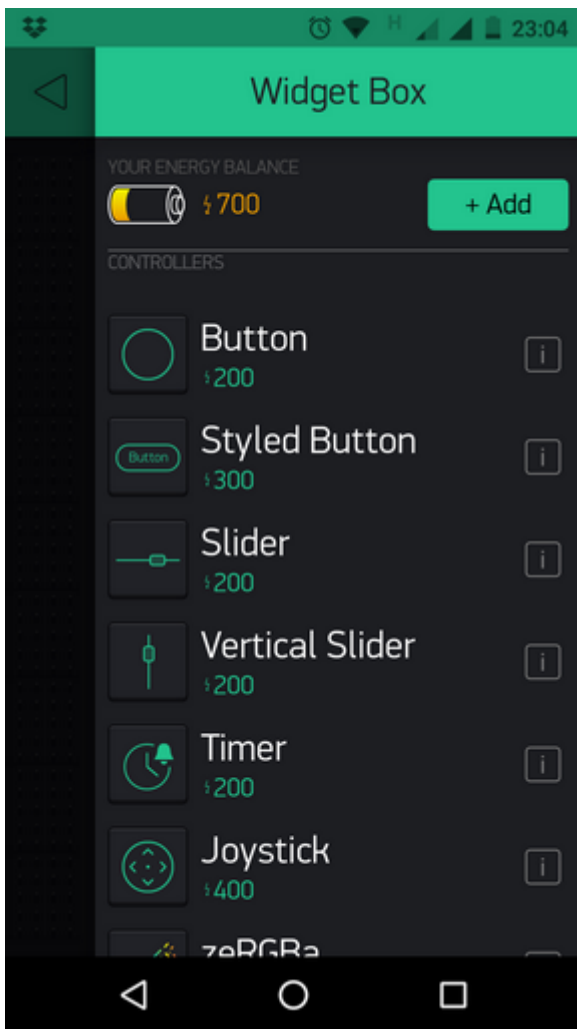
Recuerda : **Un proyecto en BLYNK = Un Token**

Primer programa con Blynk: Encender D0 : 2 Poner los controles

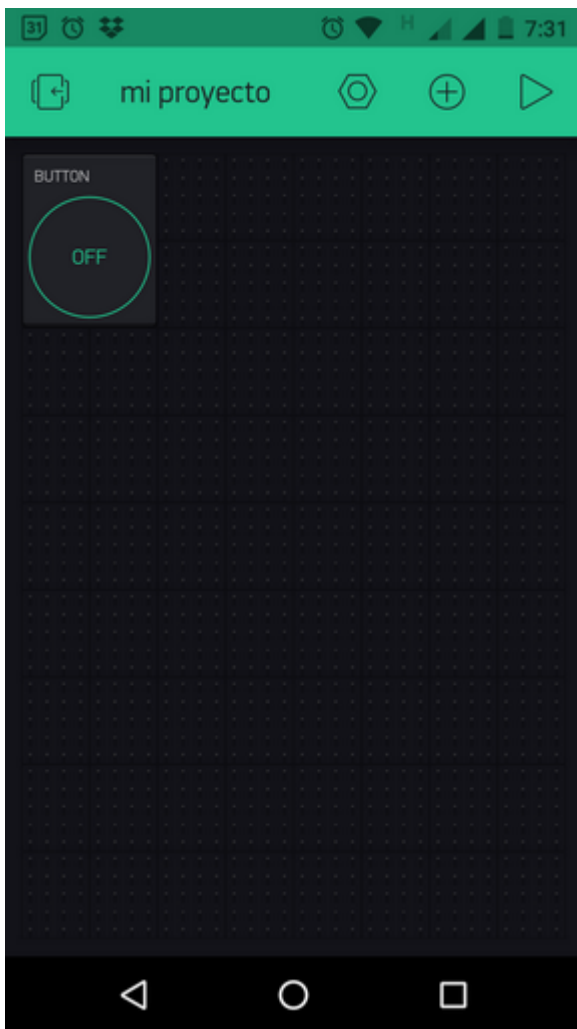
Una vez dentro del proyecto de la App aparece todo un panel si nada, añadimos controles apretando al + que hay en la parte superior



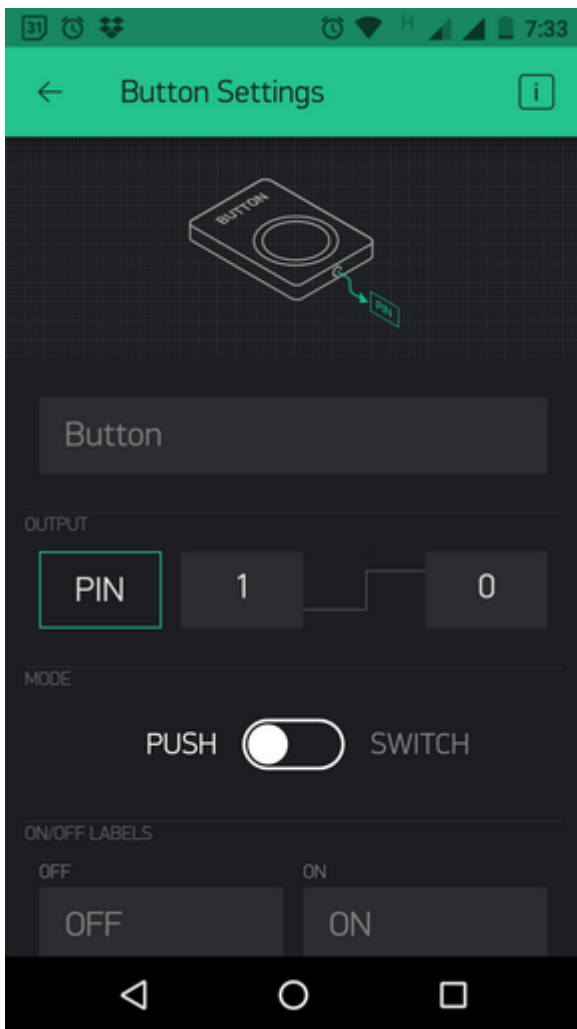
Seleccionamos el botón



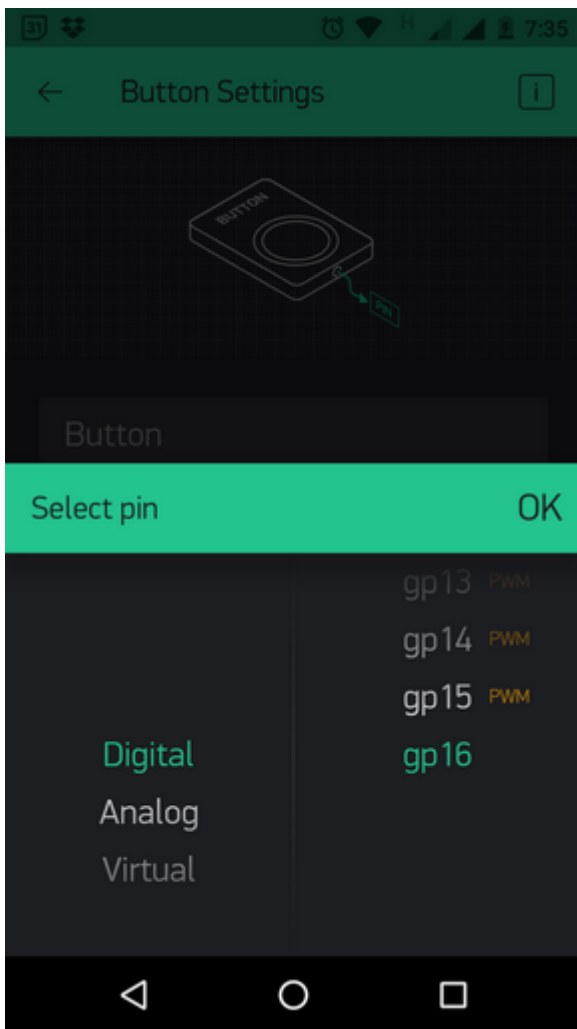
Nos aparece el botón



Pulsamos sobre él para entrar en sus propiedades y cambiamos que vaya de 1 a 0 pues recuerda que este pin va al revés RECUERDA QUE EL NODEMCU TRABAJA CON **LOGICA INVERSA**



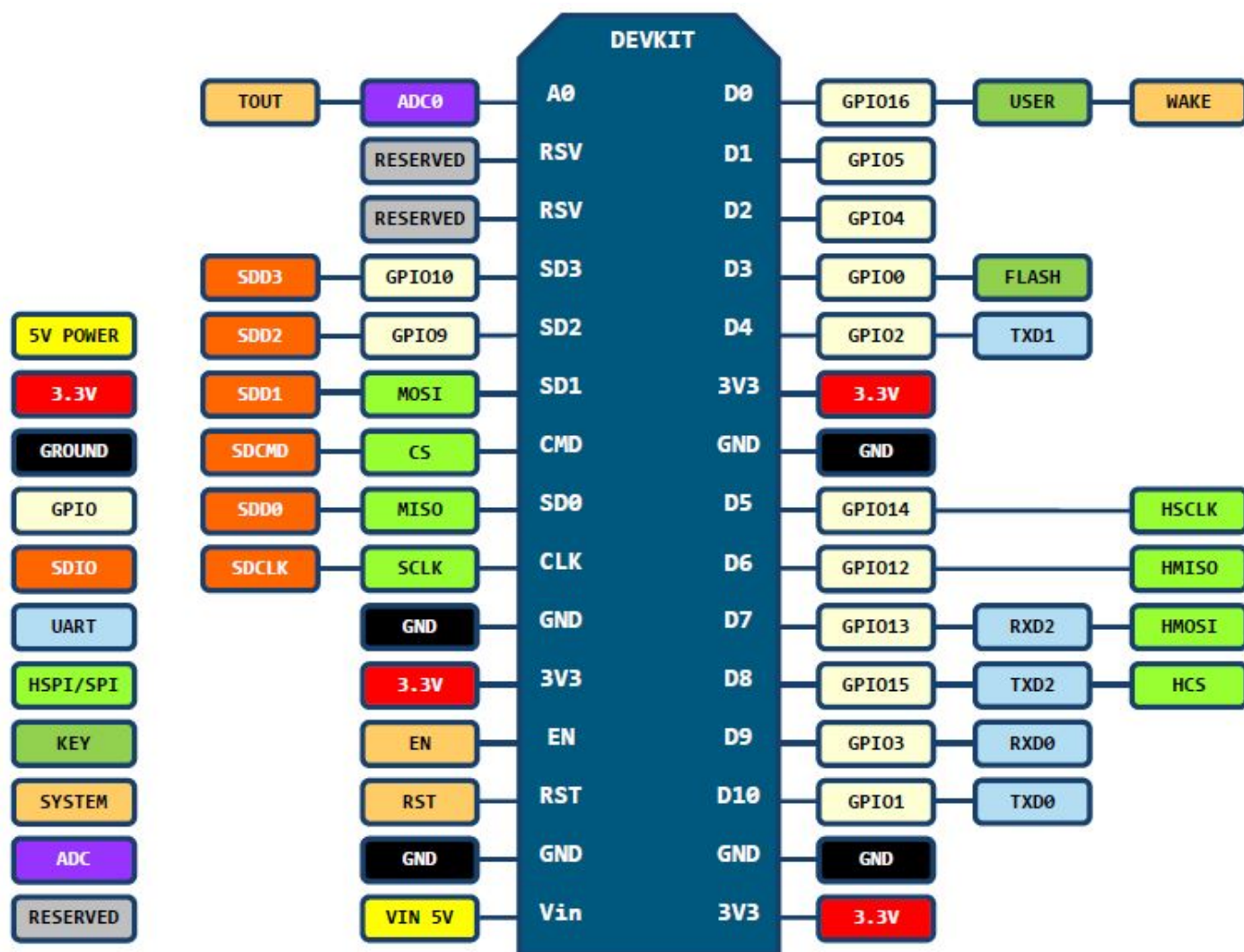
Pulsamos en PIN y le decimos que sea el **GP16**



¿Pero no era el D0? ¿Qué es eso del GP16?

La nomenclatura de los pines cambia, el D0 es el GP16, viene de GPIO General Port Input Output. El D4 es el GP2

¿Por qué los fabricantes nos lían? ☹️



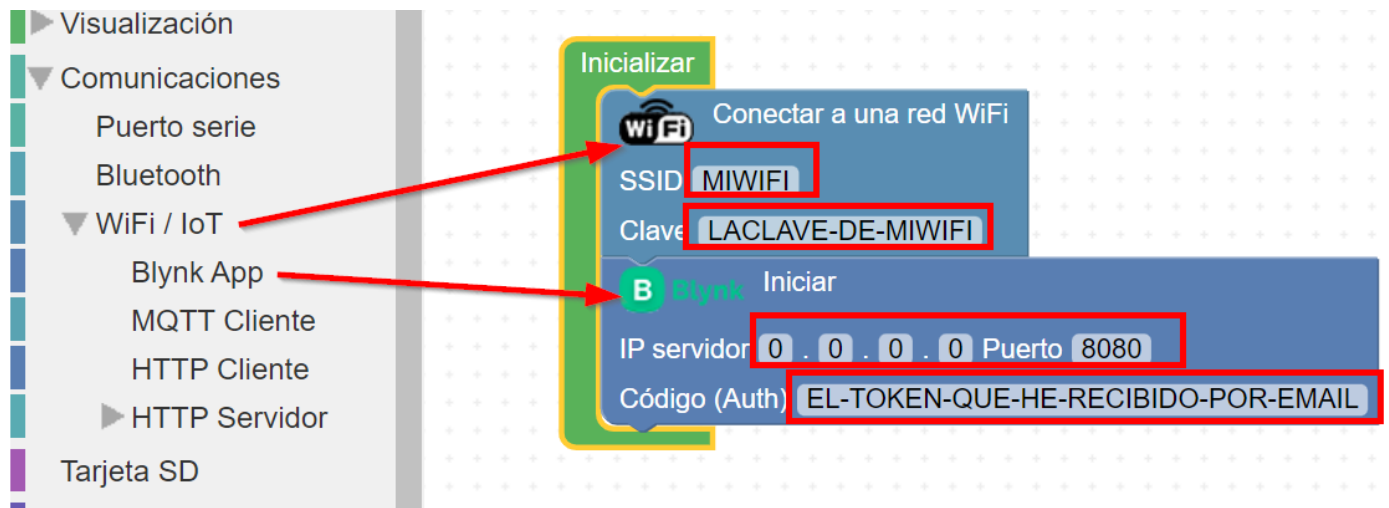
Primer programa con Blynk: Encender D0 : 3 ARDUINOBLOCKS

Ahora le tenemos que decir a nuestro NodeMCU la configuración de la Wifi, y el Token que hemos recibido, ¿cómo? muy fácil, con ARDUINOBLOCKS

Abrimos un proyecto y ponemos esta instrucción :

EL TOKEN ES EL QUE HEMOS CONSEGUIDO

Novedad: las capturas a veces cambian, ahora el nombre de la wifi y la clave está en el mismo bloque de Blynk Iniciar



Donde :

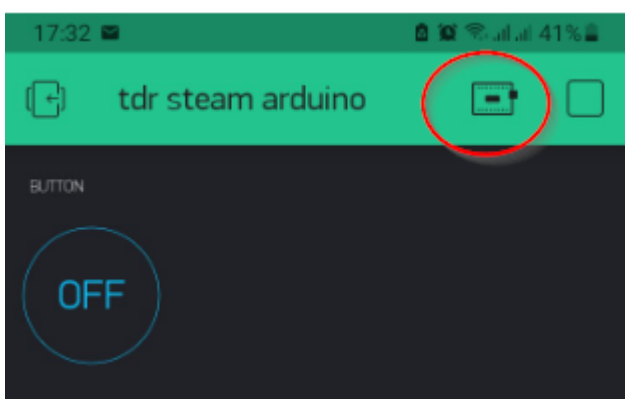
- **WIFI SSID** el nombre de la Wifi donde queremos que se conecte nuestro rover
- **WIFI CLAVE** la contraseña de la WIFI
- **IP Servidor** PONEMOS LA IP del servidor Blynk Legacy.
 - En el curso CATEDU habrás recibido un email con las IPs y el puerto
 - Fuera del curso, tendrás que poner la IP local de tu servidor y el puerto 8080
- **Código Auth** es el TOKEN que has conseguido

¿Nada más?

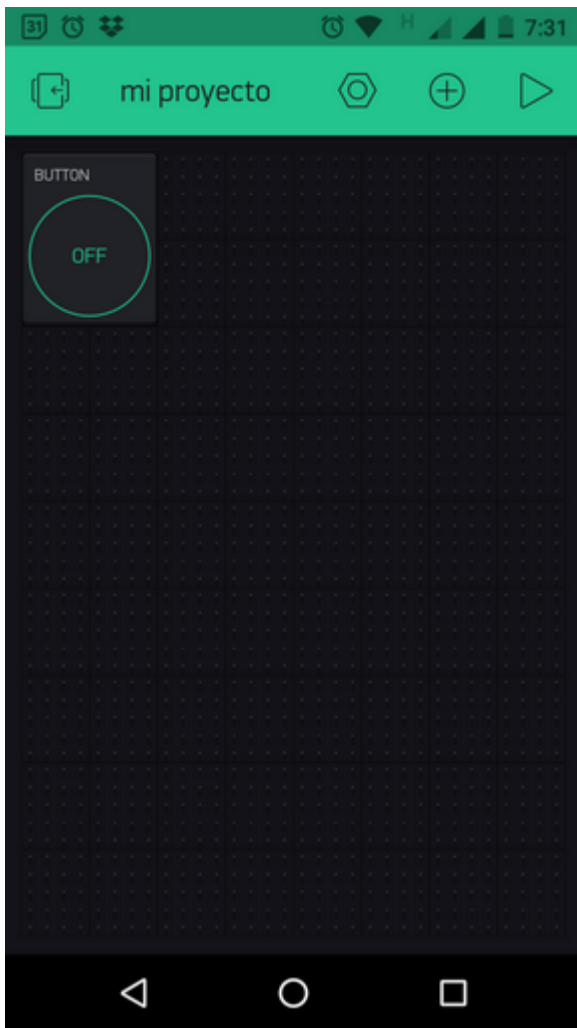
Nada más !! así de sencillo. Le damos a **subir** (teniendo el programa Arduinoblocks conector minimizado, eso lo podemos ver enseguida pues detecta en que COM está conectado, en la figura sale COM5)



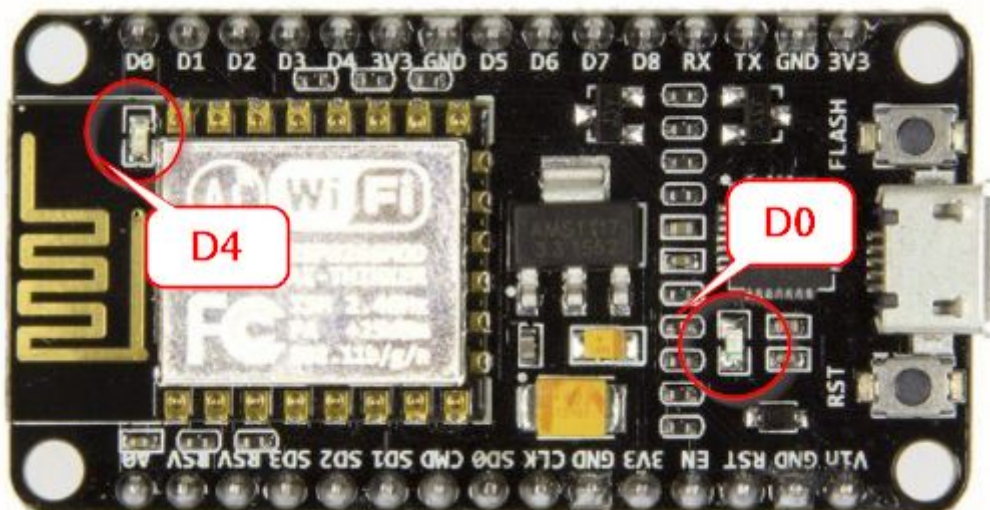
Vamos a la APP de BLYNK, Pulsamos al botón de **play** ► de arriba arriba y vemos el estado NO TIENE QUE APARECER UN PUNTO ROJO si aparece es que nuestra placa no está conectada



Luego al botón:



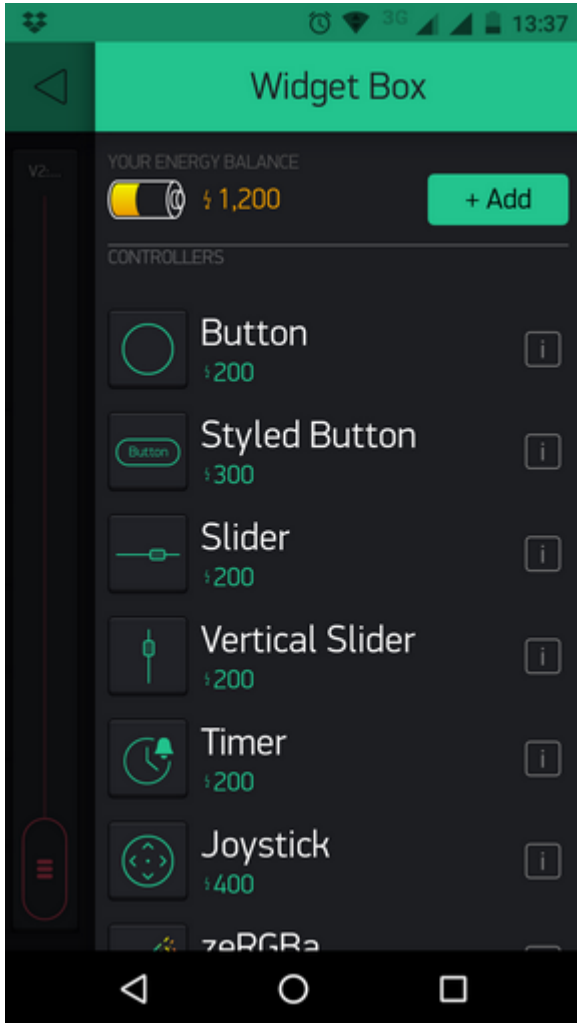
Y podemos ver cómo se enciende y apaga el led D0



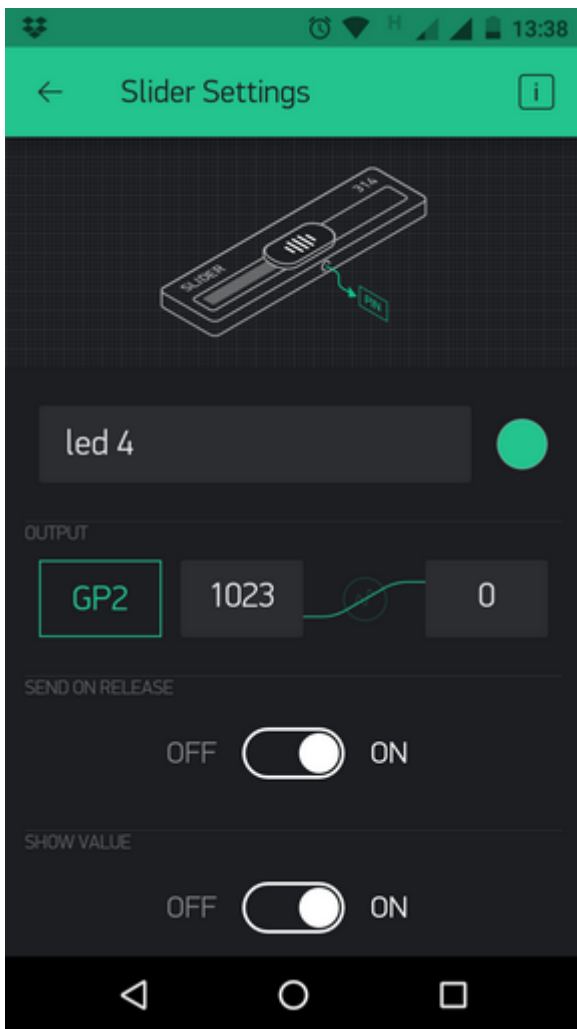
Recuerda : Un proyecto en BLYNK = Un Token

Encender gradualmente LED

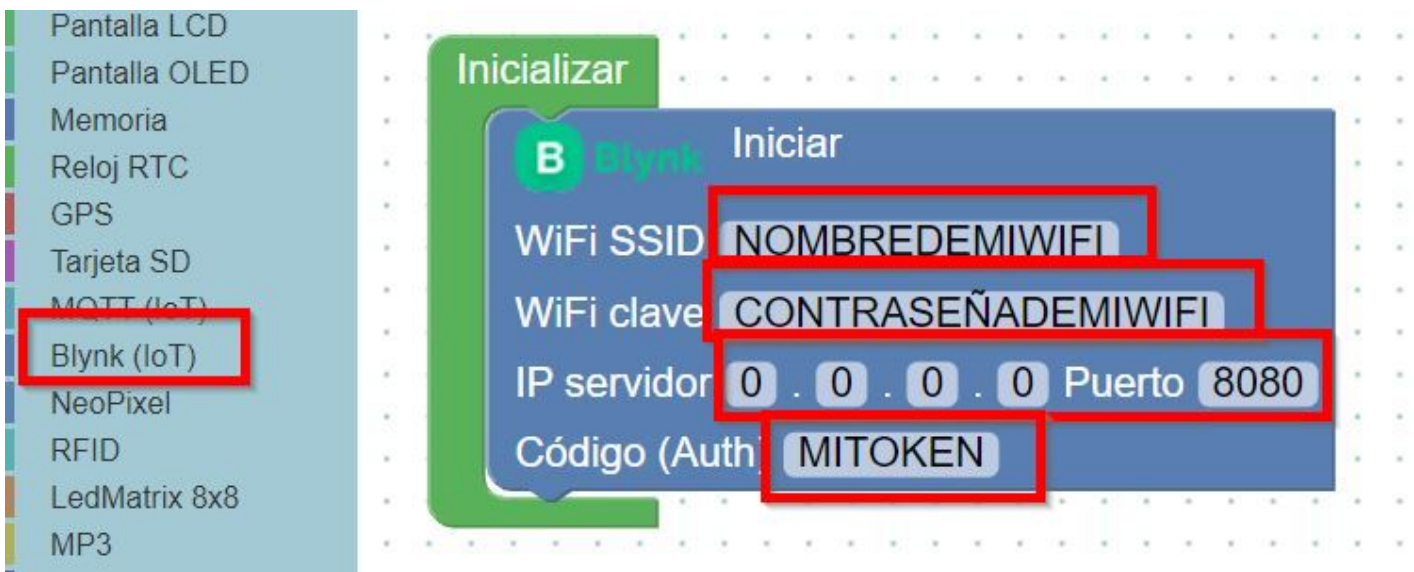
Para ello vamos a incorporar un Slider



Y de propiedades que vaya al GP2 y que vaya al revés de 1023 a 0

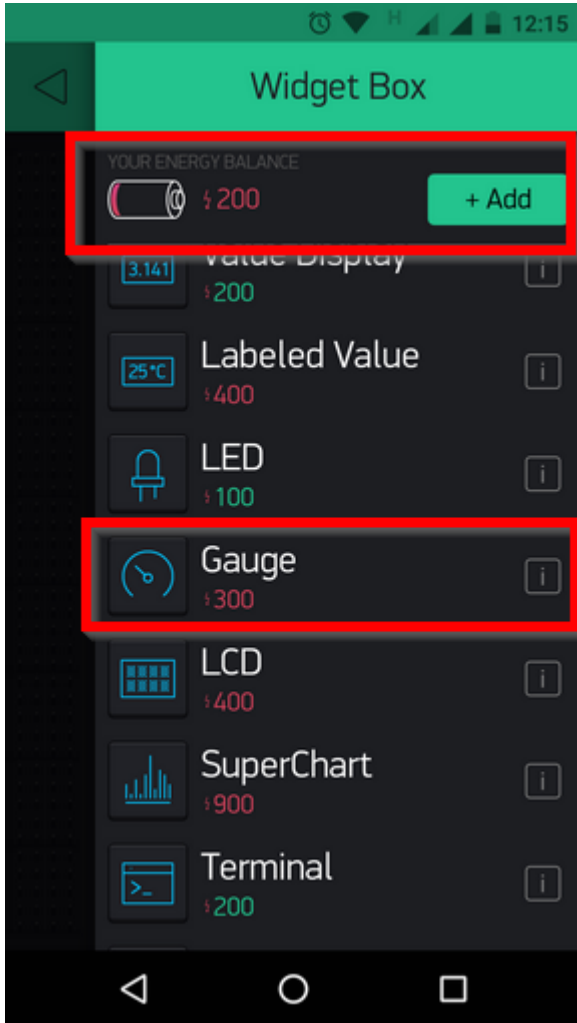


El programa en ARDUINOBLOCKS es el mismo !!! no hace falta tocar nada de lo visto anteriormente !!! O sea el nombre de la wifi, su contraseña, la IP del servidor Blynk Legaci, y el token, que es el mismo pues estamos en el mismo proyecto o dashboard.

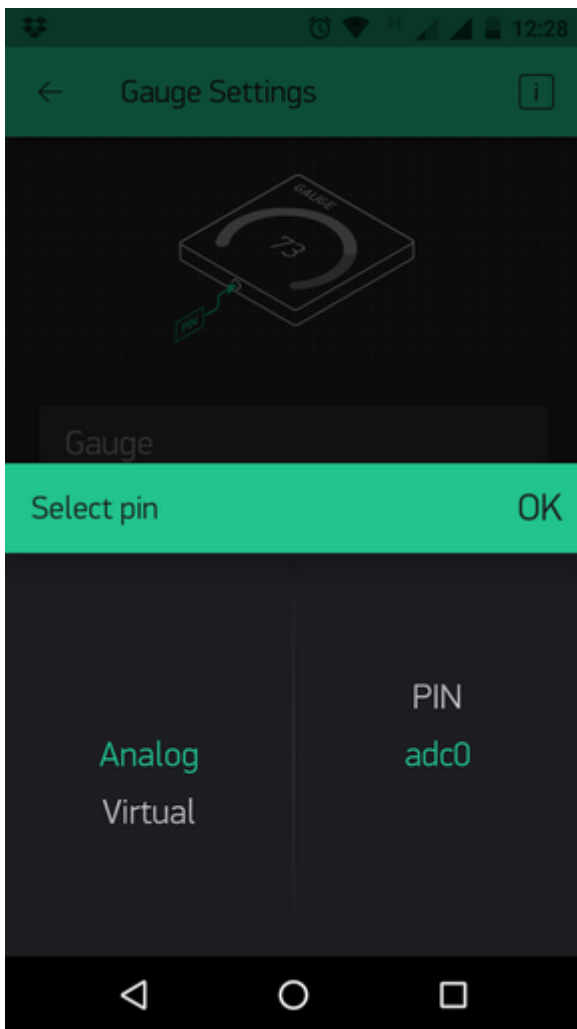


Medir la luz del LDR

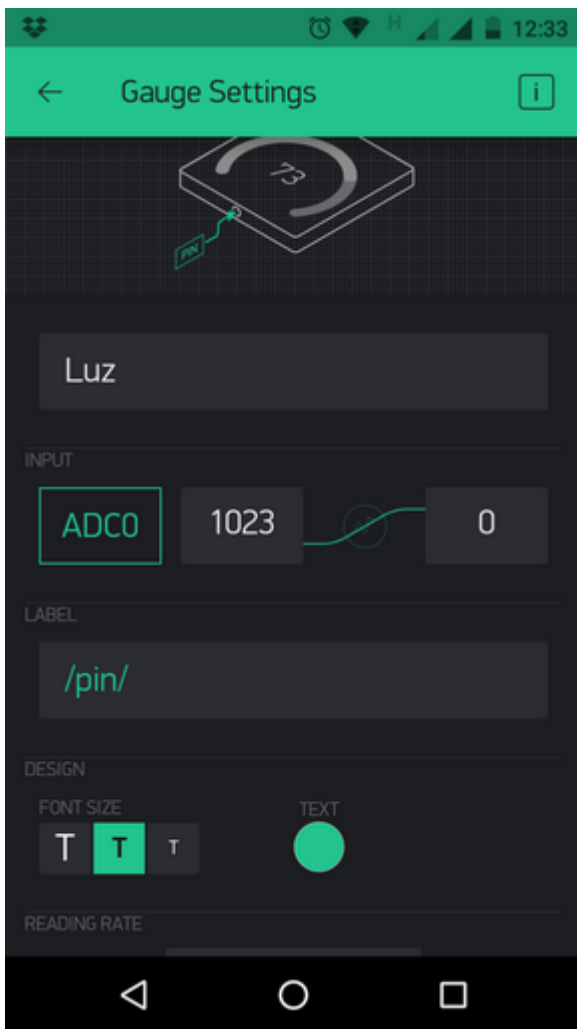
Ahora añadimos otro control **Gauge**



Elegimos de PIN el analógico (sólo hay uno). Recuerda que el LDR está conectado al pin analógico.



Y como va al revés, vamos a poner el medidor al revés: de 1023 a 0



https://www.youtube.com/embed/n6m_8mGBwXY

¿Y en Arduinoblocks?

Es el mismo !!!! no hay que tocar nada !!!

Medir Temperatura y Humedad con el DHT22

Este caso es distinto, pues

- En el **Rover marciano con Arduino** el DHT22 está conectado al pin D5 digital del NodeMCU
- En el **Arduinobloks en el aula**, el DHT11 de la placa Imagina TDR Steam está conectado al pin D4 digital del Arduino
- En el **IoT en el Aula** el DHT11 de la placa Imagina TDR Steam está conectado al pin D4 digital del ESP32

Pero los dos miden dos variables **Temperatura Y Humedad**

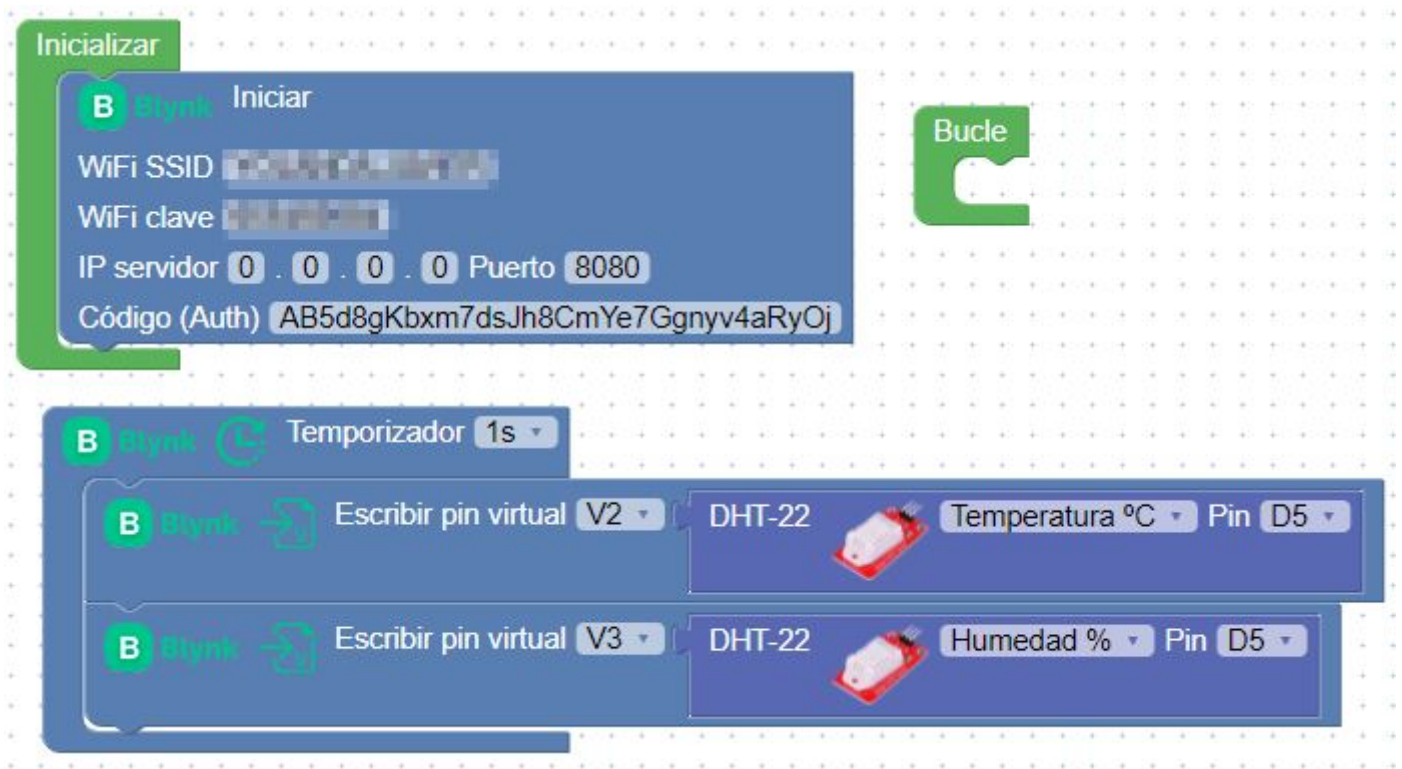
□□□ ¿Cómo hacemos para medir dos variables en un sensor que está conectado a un sólo PIN? □□□

Solución PINES VIRTUALES: si, has leído bien, vamos a utilizar **pines virtuales**.

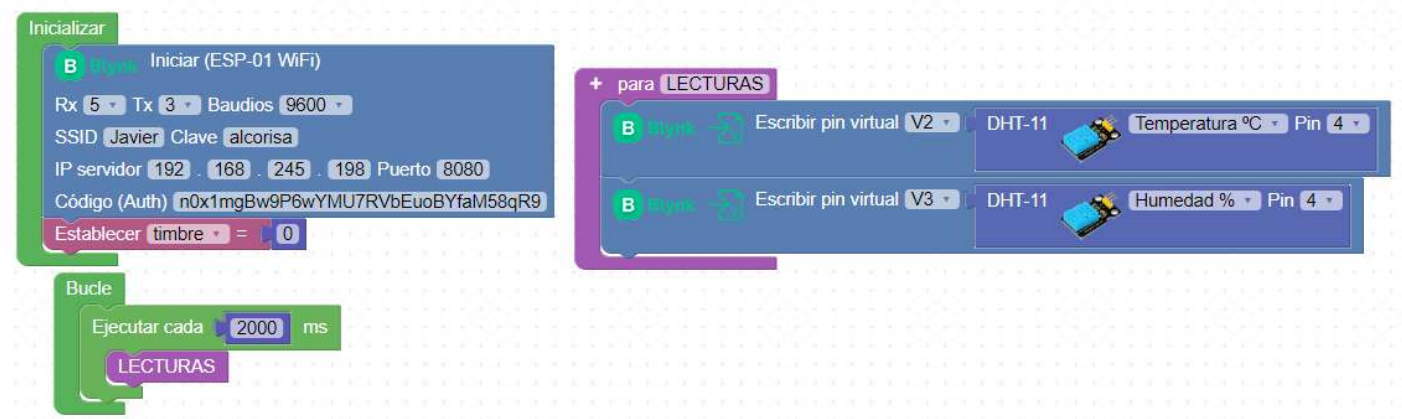
En ARDUINOBLOCKS

Vamos a ARDUINOBLOCKS y establecemos dos pines virtuales, uno para la temperatura y otro para la humedad, arbitrariamente he puesto V2 y V3 pero puede ser cualquiera.

- Para el kit de **ROVER MARCIANO CON ARDUINO** poner pin **D5**
 - Si el sensor es AZUL entonces DHT11 si el sensor es BLANCO entonces DHT22



- Para el kit que tenga la placa **TDR STEAM IMAGINA** es decir los cursos **ARDUINO BLOCKS EN EL AULA** y **ESP32 EN EL AULA** poner pin **D4**
 - Si el sensor es AZUL entonces DHT11 si el sensor es BLANCO entonces DHT22



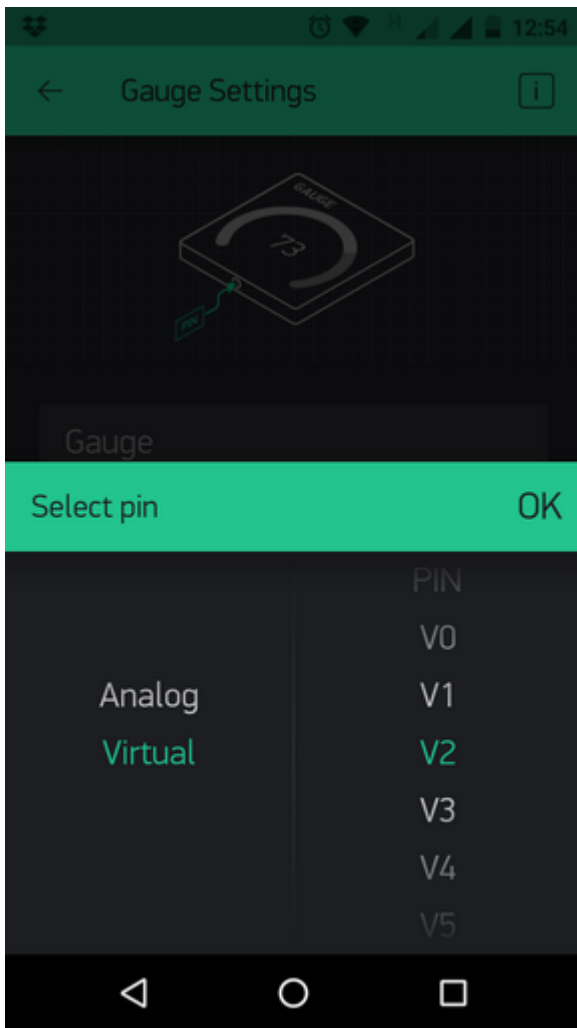
Fíjate que hay dos maneras de programar estos eventos:

- en el primero, utilizamos un bucle propio de Blynk que simplemente cada segundo lee el sensor y los almacenan los pines virtuales V2 y V3
- en el segundo no se ha utilizado ese bucle propio de Blynk sino simplemente dentro de Bucle hemos puesto otro bucle que se ejecuta cada 2 segundos, y dentro una funciona que se llama LECTURAS. dentro de lecturas esta la lectura de los pines virtuales V2 y V3

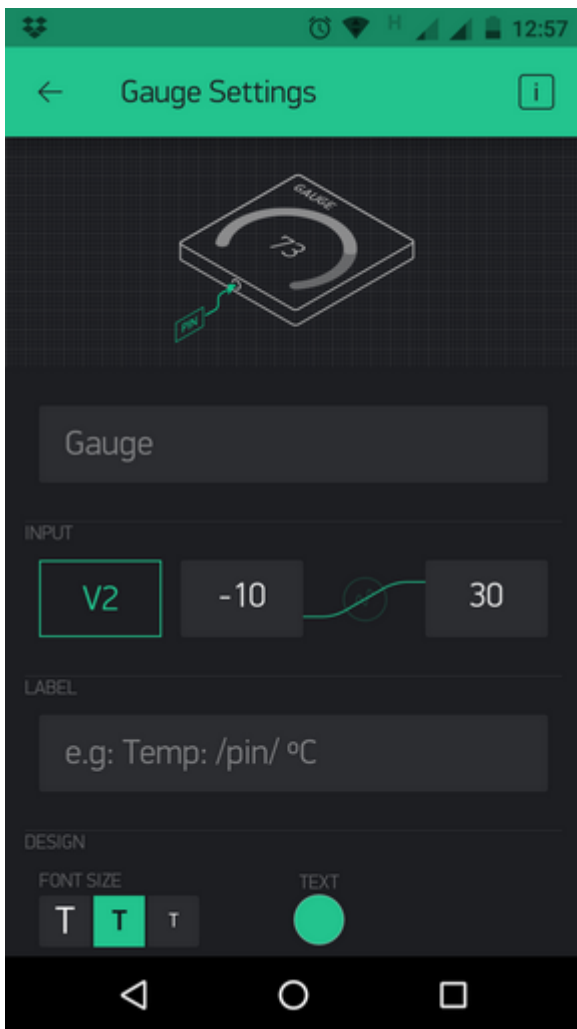
Da igual. Nosotros tenemos preferencia por el segundo método, nos parece más elegante y más controlable.

En la APP de Blynk

Y en Blynk incorporamos un Gauge que sea al PIN VIRTUAL V2.



Modificamos también los límites, pues por defecto sale 0 a 1023 y se vería muy bajo la temperatura, ponemos -10 a 30. Si es para el Rover marciano de Arduino, allí se puede llegar a -50°C y si es para el TDR Steam será en Aragón, el récord lo tiene Fuentes Claras con -30°C.



Para la humedad hacemos lo mismo:

- Pin virtual V3
- Límites 0% a 100%

Resultado :

HUMEDAD

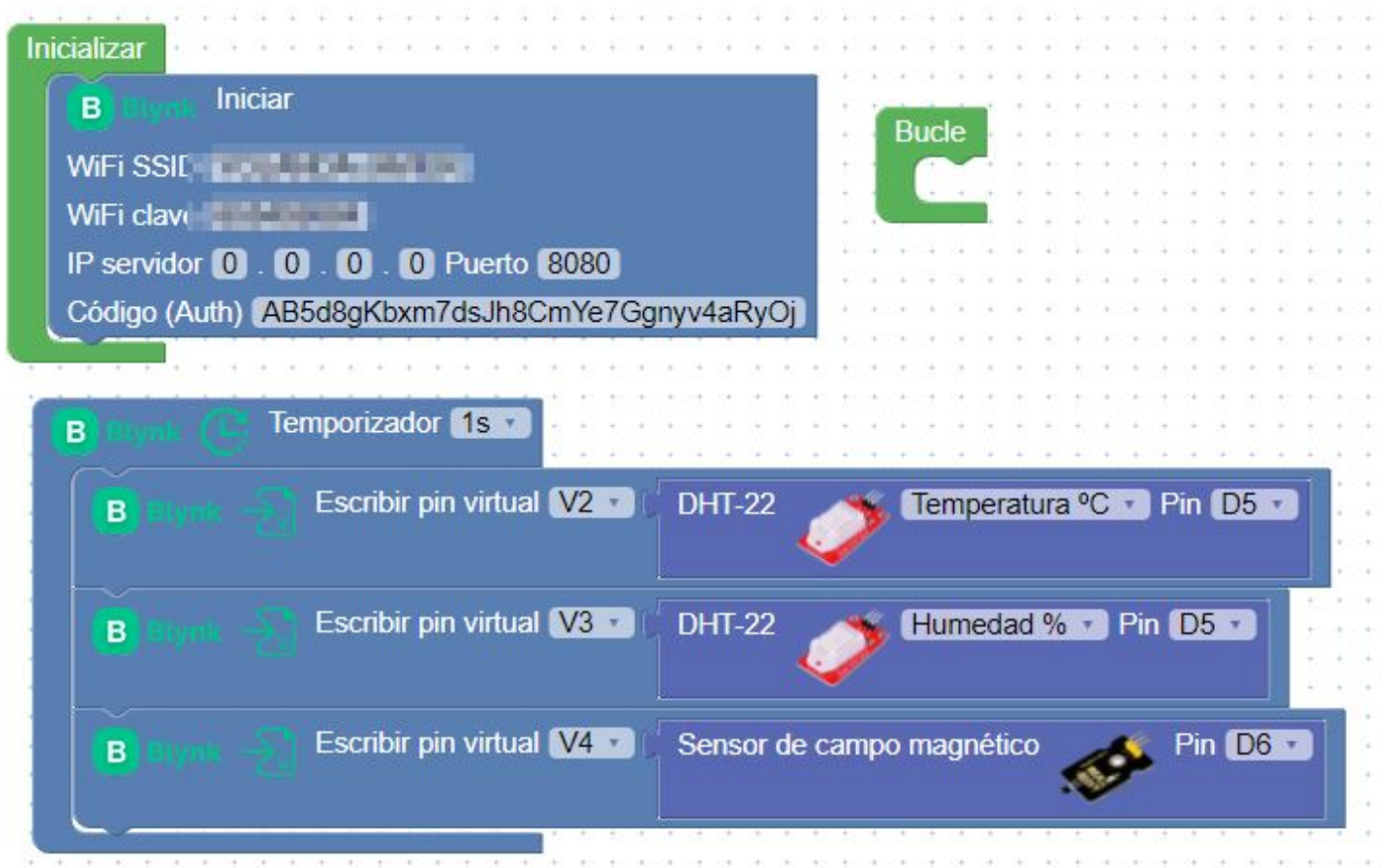


TEMPERATURA



Medir el campo magnético

El programa en ARDUINOBLOCKS es: (no cambiamos el bloque iniciar con el nombre de la wifi, su contraseña, la IP del servidor Blynk Legacy y el Token pues estamos añadiendo Gadgets al mismo proyecto o dashboard :

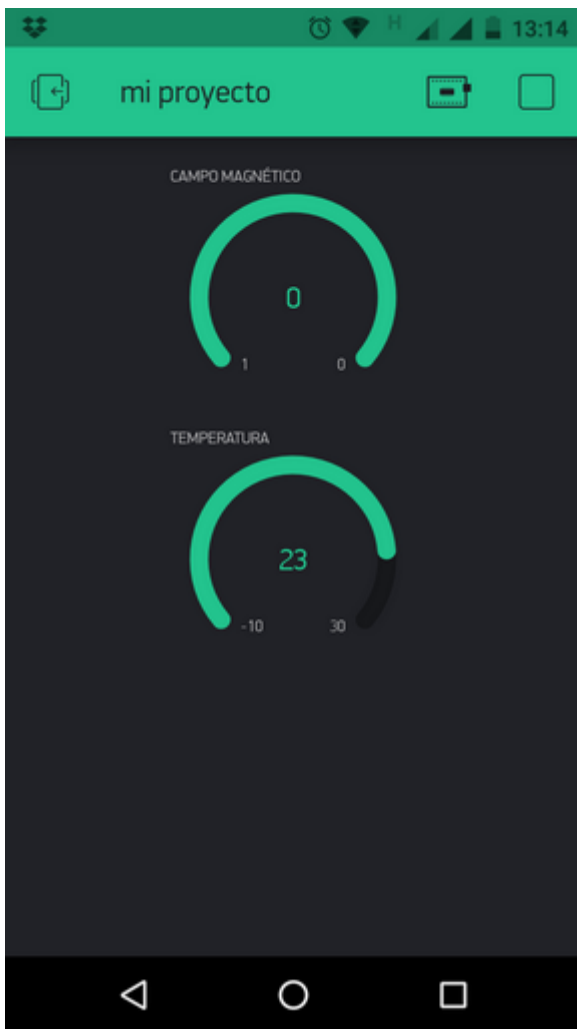


Y el programa en Blynk



Ten en cuenta que va al revés, cuando hay un imán, se pone a 0 **NODE MCU TRABAJA CON LÓGICA INVERSA**

El resultado es (acercando un imán):

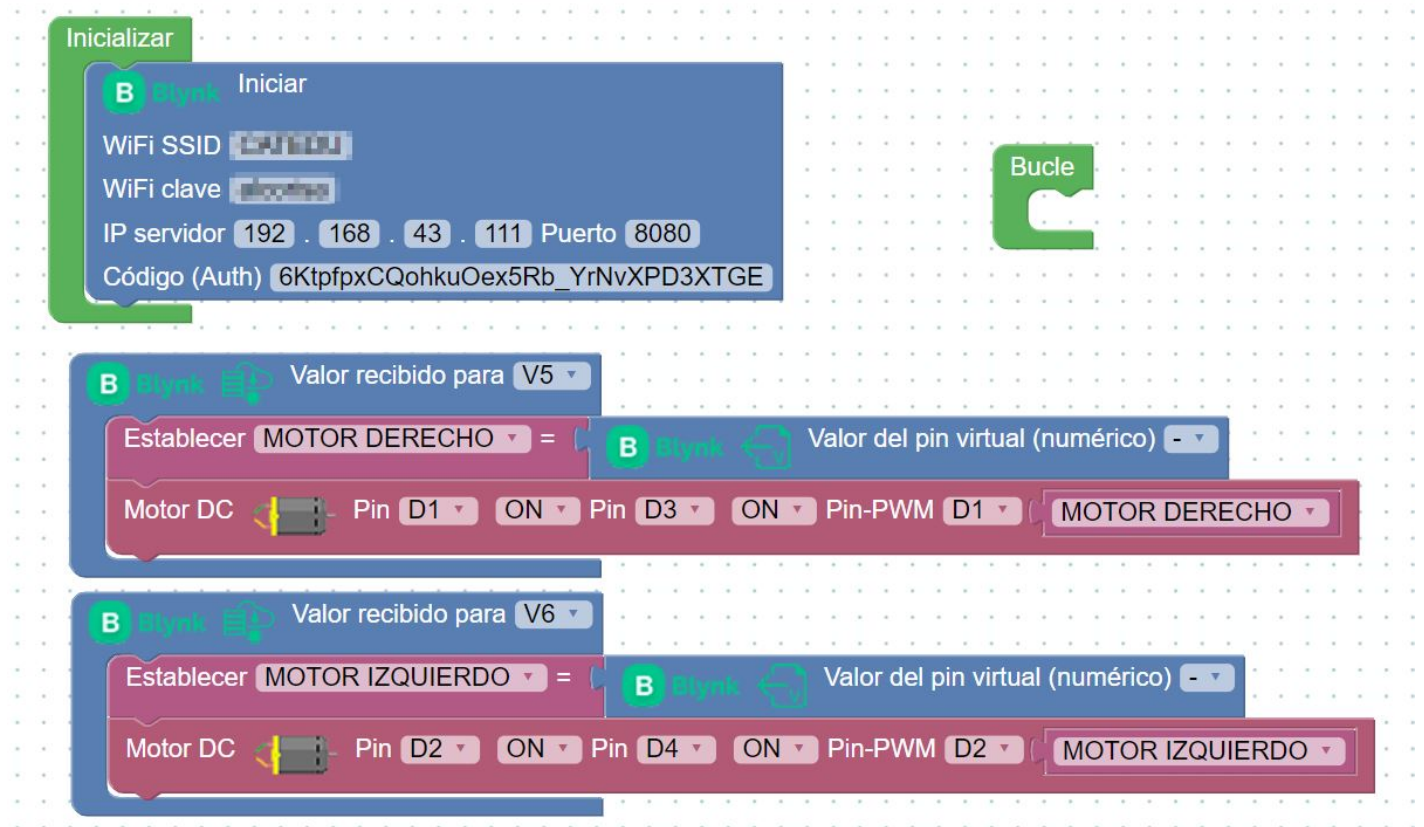


Reto:

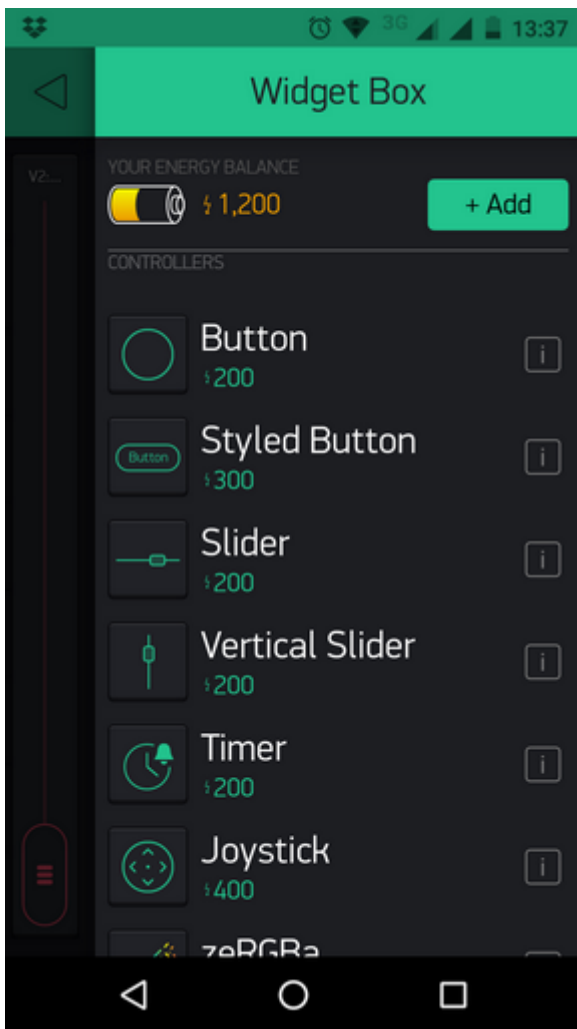
- Escribir un programa que encienda el pin D4 cuando se acerque un imán

A por los motores

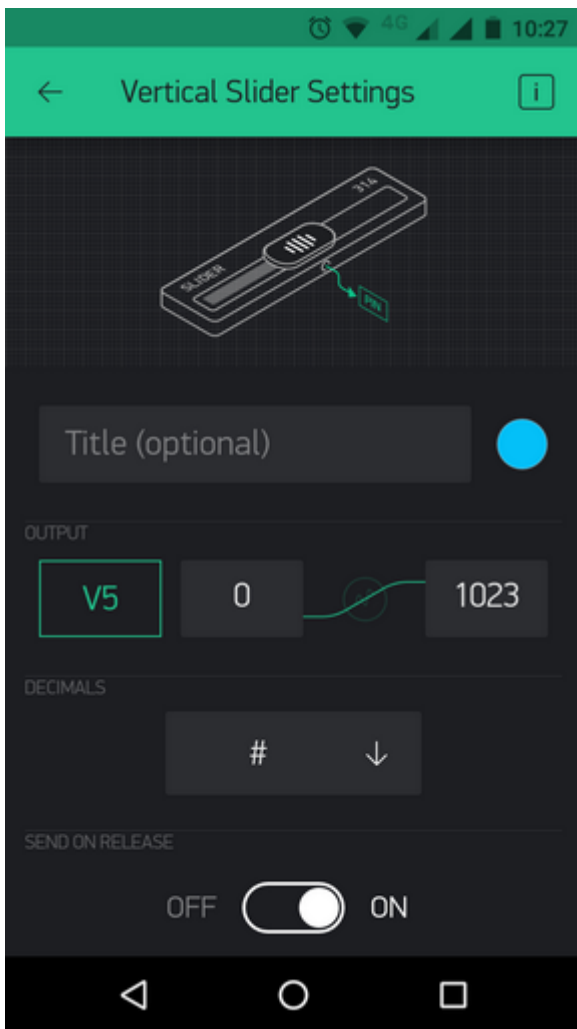
Cambiamos nuestro programa de ARDUINOBLOCKS utilizando unos pines virtuales para controlar los motores, arbitrariamente le hemos puesto V1 y V2 de tal manera que cuando se reciba un valor de estos pines virtuales, fijan la potencia de los motores:



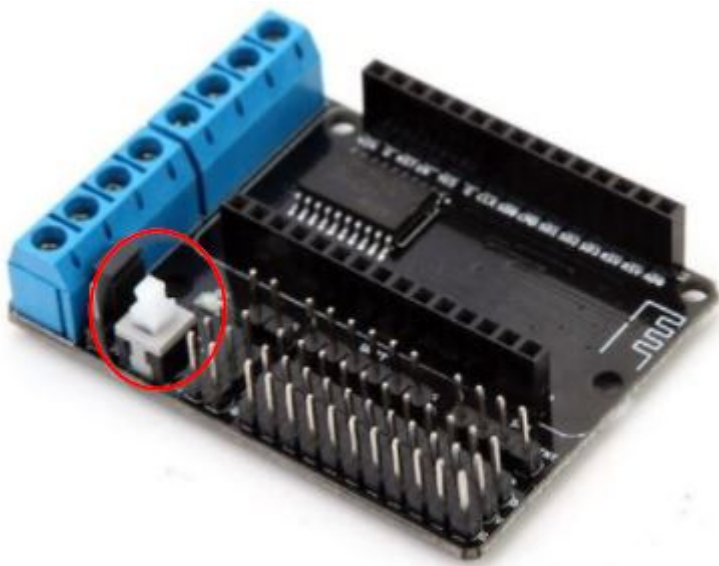
Ponemos dos sliders verticales



Y configuramos uno para V5 y otro para V6:



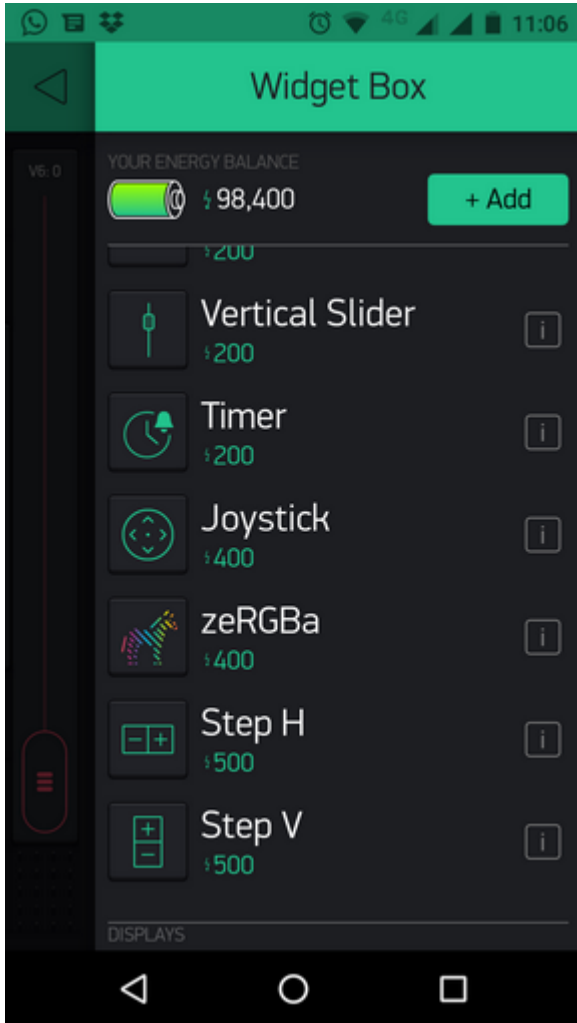
No te olvides de pulsar el botón de la Shield para que le de energía a los Motores



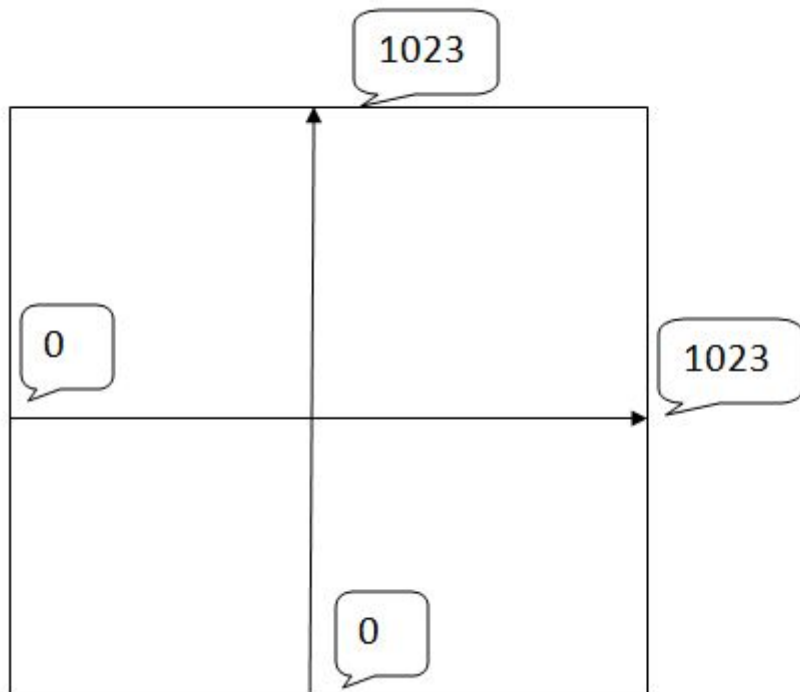
<https://www.youtube.com/embed/fhz5tYRrmAk>

A divertirnos con un Joystick

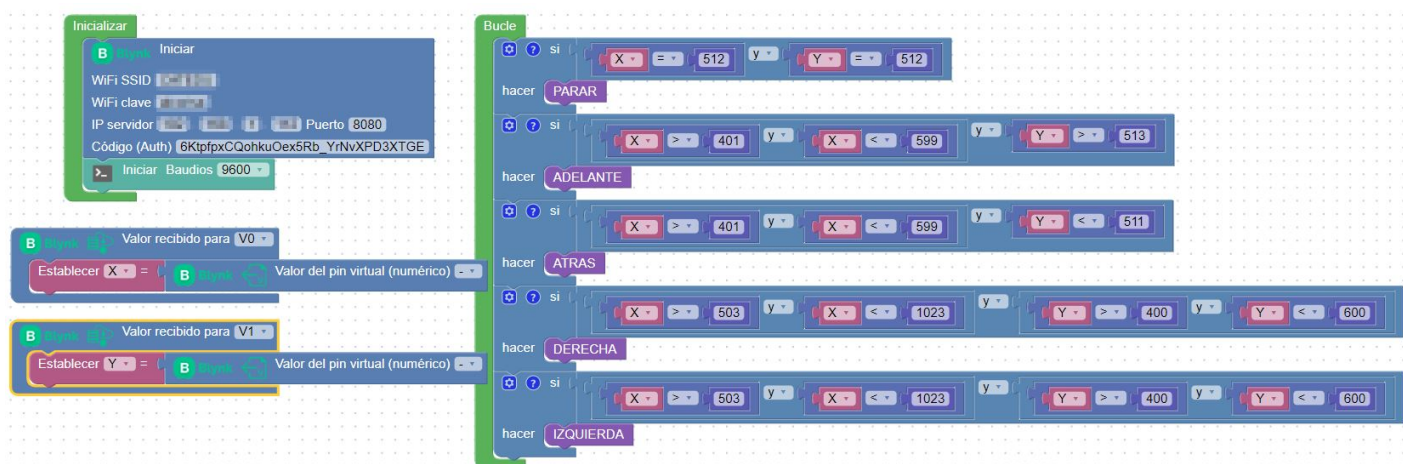
Este elemento es muy gamificador y nos posibilitará ir hacia atrás



Hay que tener en cuenta que los valores del Joystick son los siguientes :



Luego la programación en Arduinoblocks es la siguiente :



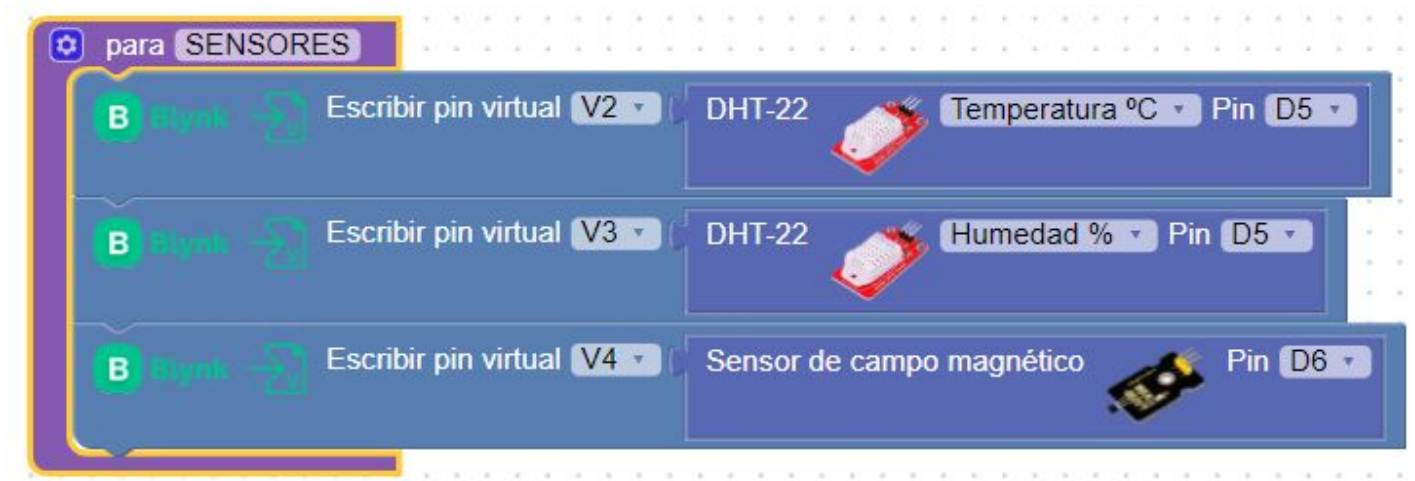
Proyecto final

Vamos a juntarlo todo :

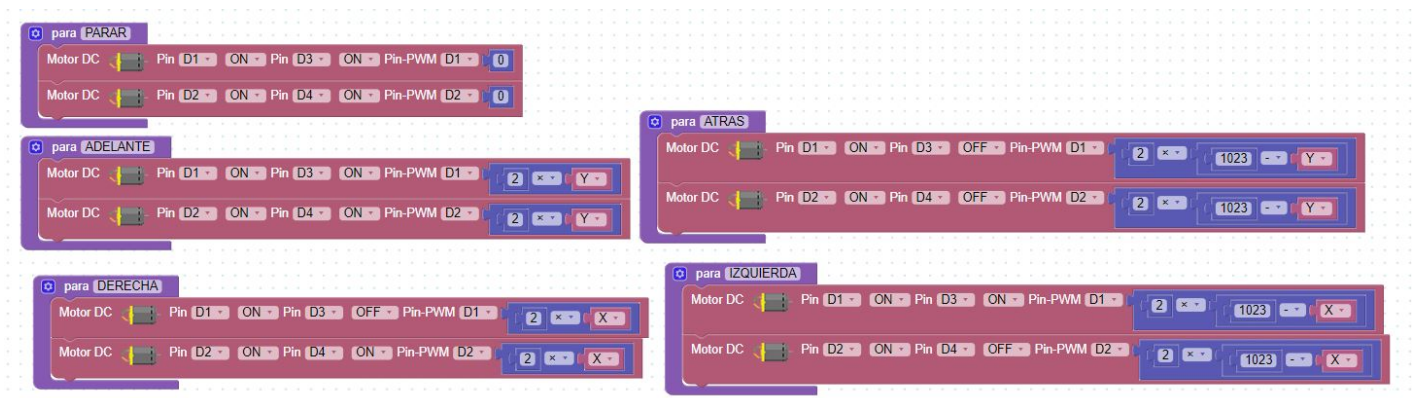
<https://www.youtube.com/embed/g1jwdec86aA>

En Arduinoblocks

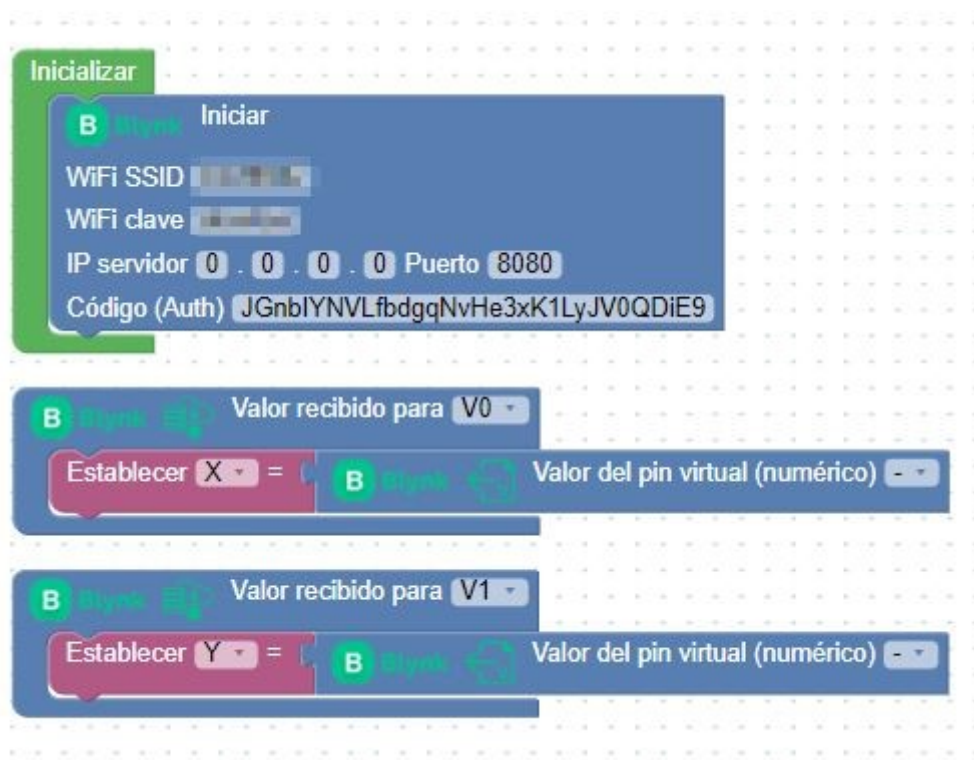
Creamos una función **SENSORES** que lee los tres sensores digitales en tres pines virtuales



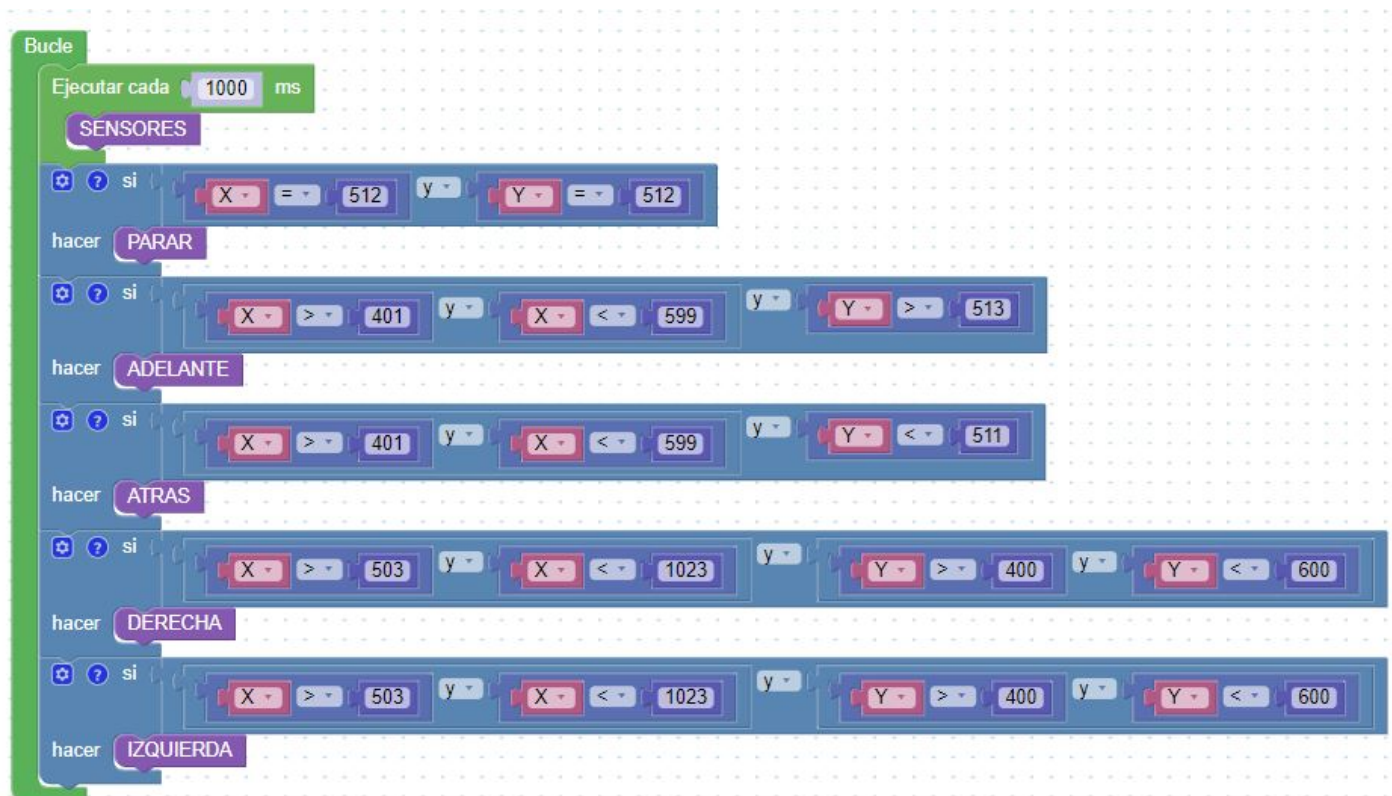
Unas funciones **adelante**, **atrás**, **derecha** e **izquierda** (he multiplicado el valor de la potencia por dos para que sea más sensible el Joystick)



Configuramos Blynk Legacy para que nos lea nuestra Wifi, nuestro Token la IP de nuestro servidor Blynk Legacy y si se recibe los valores V0 y V1 del Joystick que vayan a las variables X e Y



Y finalmente el programa principal



El proyecto es público y lo tienes en este enlace (hay que estar logueado en Arduinoblocks)

<http://www.arduinoblocks.com/web/project/486534>

La APP Blynk

Ponemos los siguiente controles

1. El Joystick con los pines virtuales V0 y V1
2. El Gauge de Temperatura a V2
3. El Gauge de Humedad a V3
4. El Gauge de efecto Hall a V4
5. El Gauge de Luz al analógico
6. Un botón al D4

El panel está completo :

