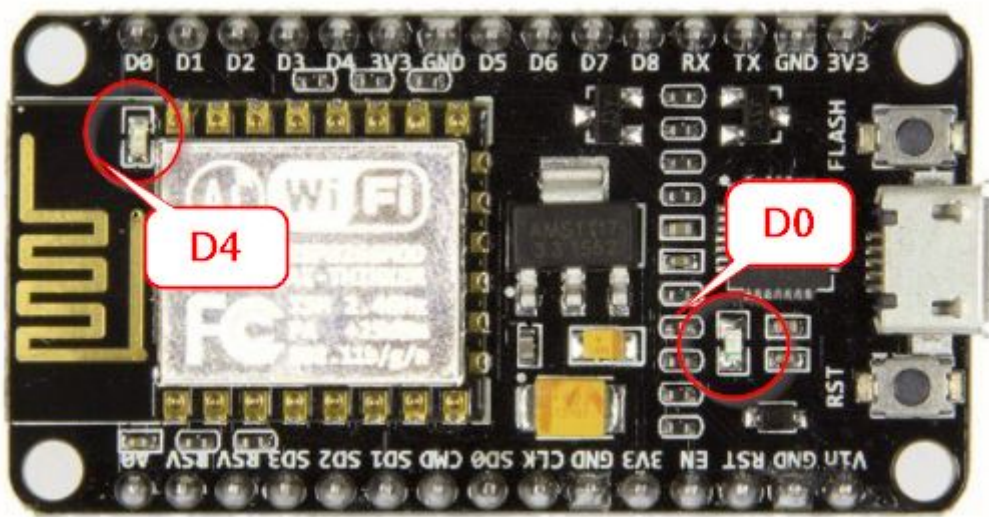


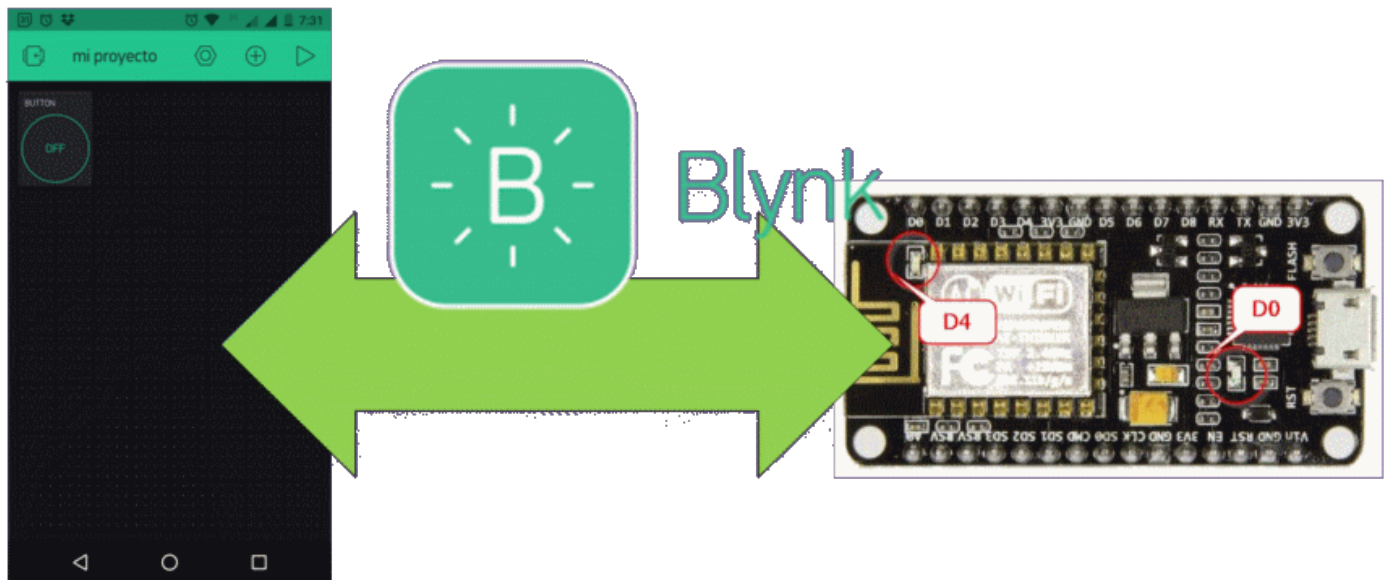
# Encender LED

Vamos a empezar a hacer algo....

Si antes [hicimos un intermitente por D4](#), ahora vamos a encender el LED en D0:

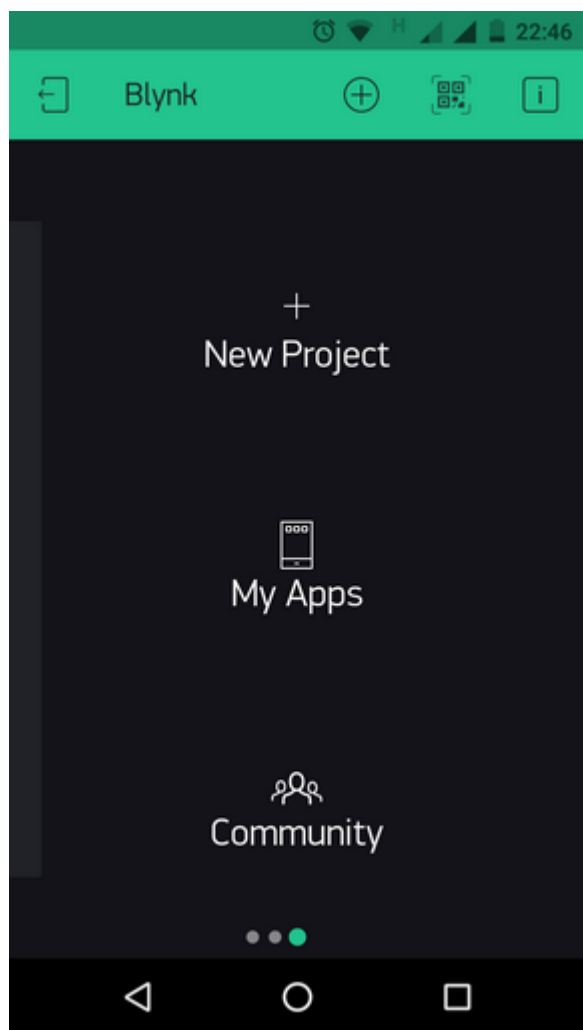


Y el servidor BLYNK hará de puente entre nuestra App y el NodeMCU :



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

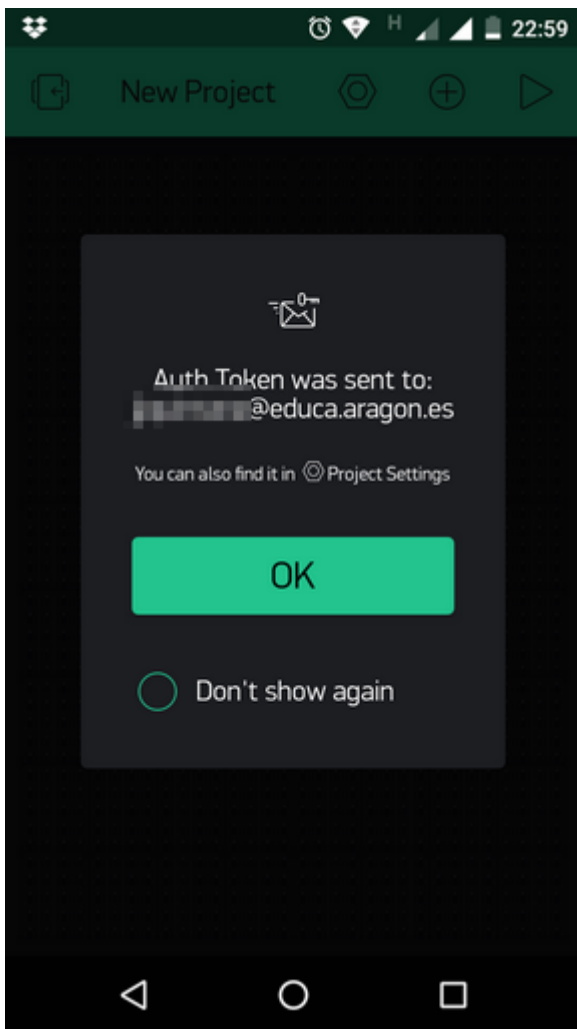
Empezamos en la APP Blynk creamos un nuevo proyecto:



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".

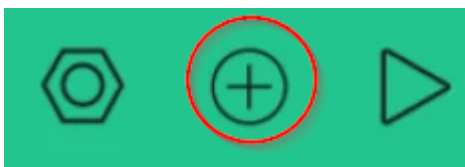
Y nos dice que el **Token** nos lo ha enviado por correo electrónico **MENTIRA**, el token lo vemos tal y como hemos visto anteriormente.



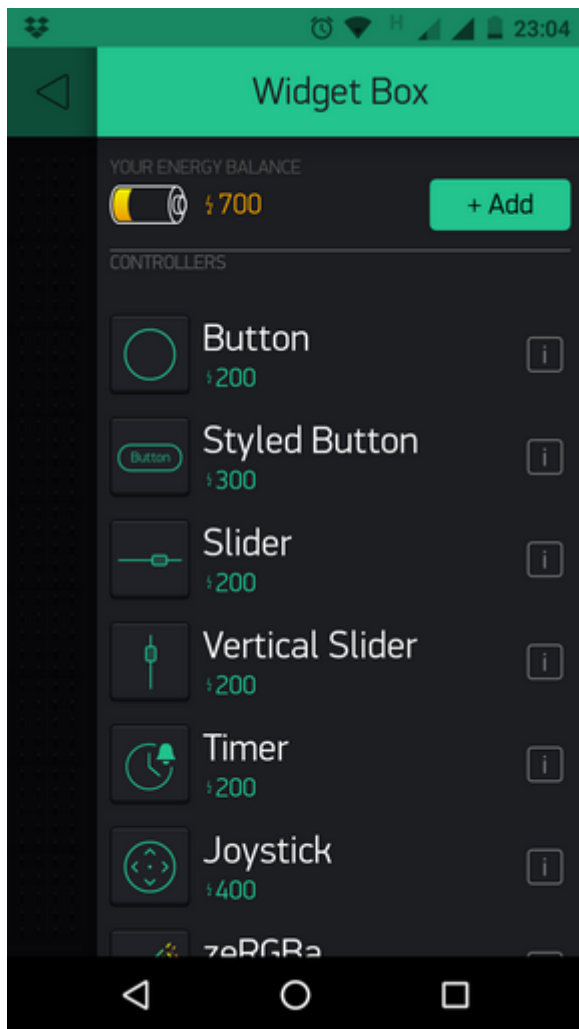
Recuerda : **Un proyecto en BLYNK = Un Token**

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

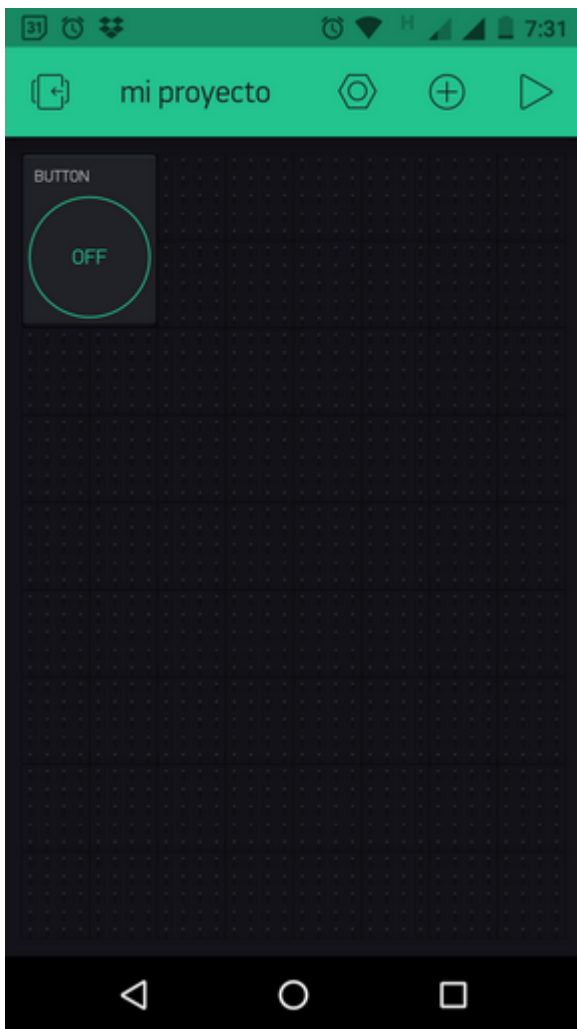
Una vez dentro del proyecto de la App aparece todo un panel si nada, añadimos controles apretando al + que hay en la parte superior



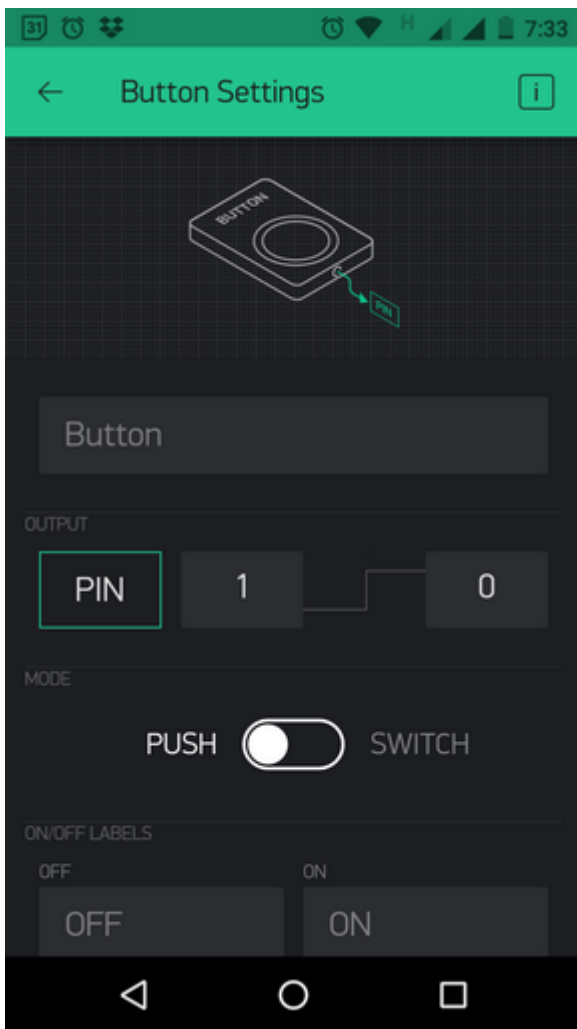
Seleccionamos el botón



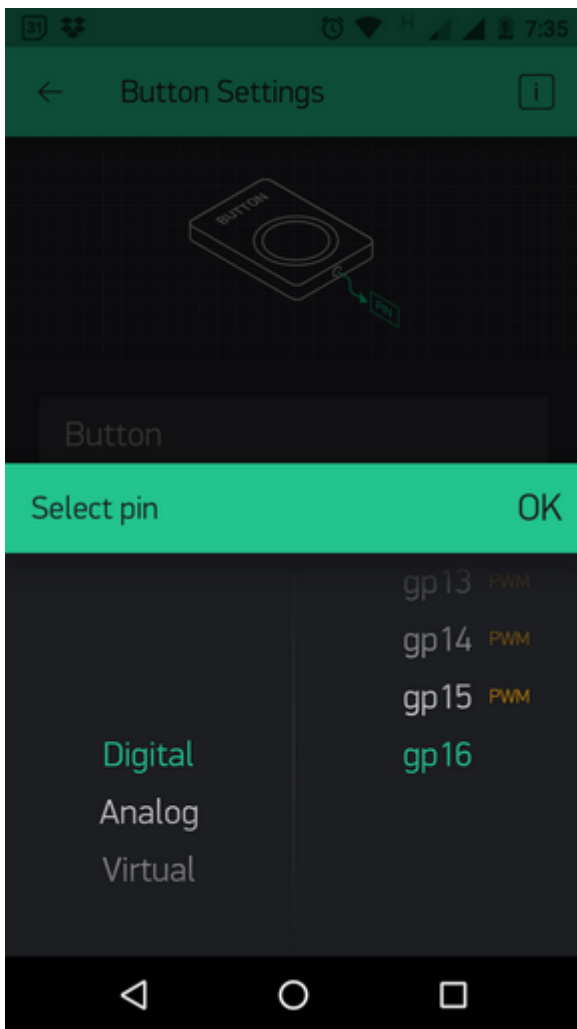
Nos aparece el botón



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**

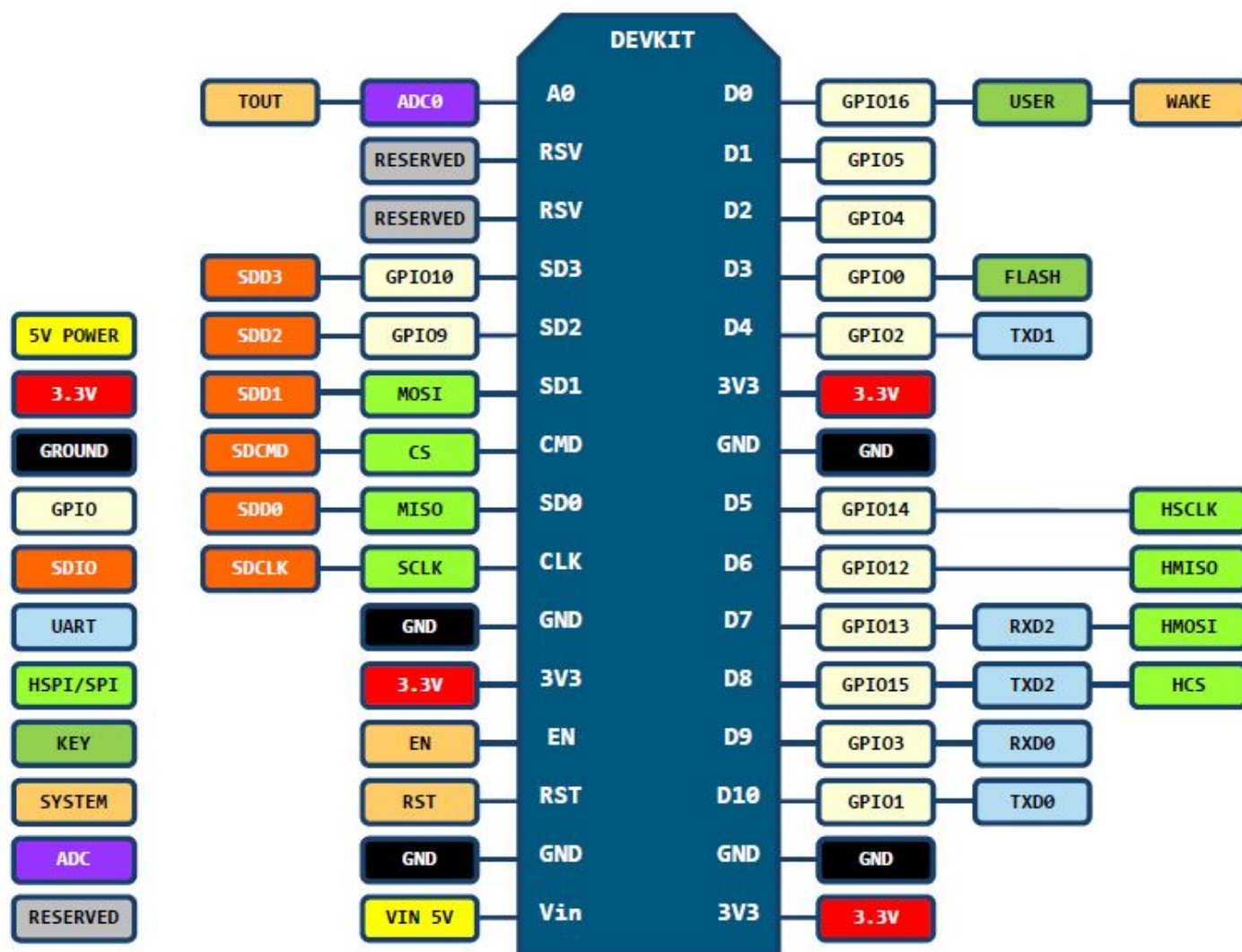


## ¿Pero no era el D0? ¿Qué es eso del GP16?

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? ☹️





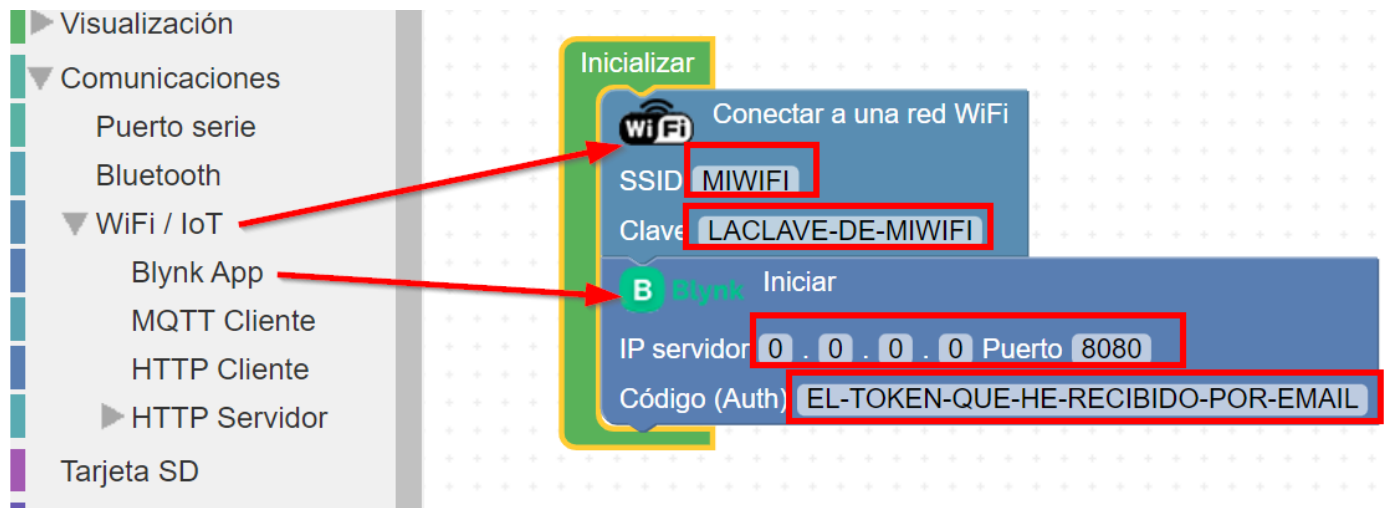
## Primer programa con Blynk: Encender D0 : 3 ARDUINOBLOCKS

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 :

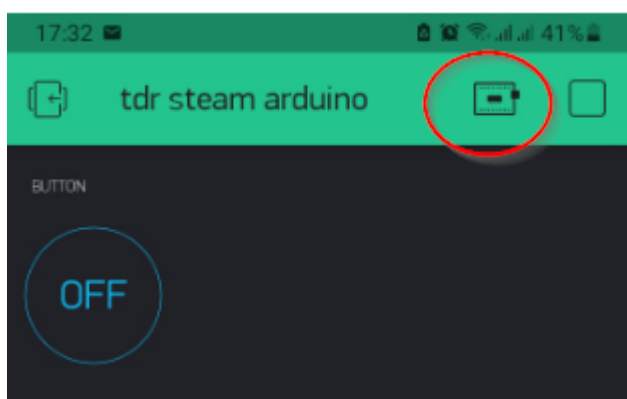
- **WIFI SSID** el nombre de la Wifi donde queremos que se conecte nuestro rover
- **WIFI CLAVE** la contraseña de la WIFI
- **IP Servidor** PONEMOS LA IP del servidor Blynk Legacy.
  - En el curso CATEDU habrás recibido un email con las IPs y el puerto
  - Fuera del curso, tendrás que poner la IP local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

## ¿Nada más?

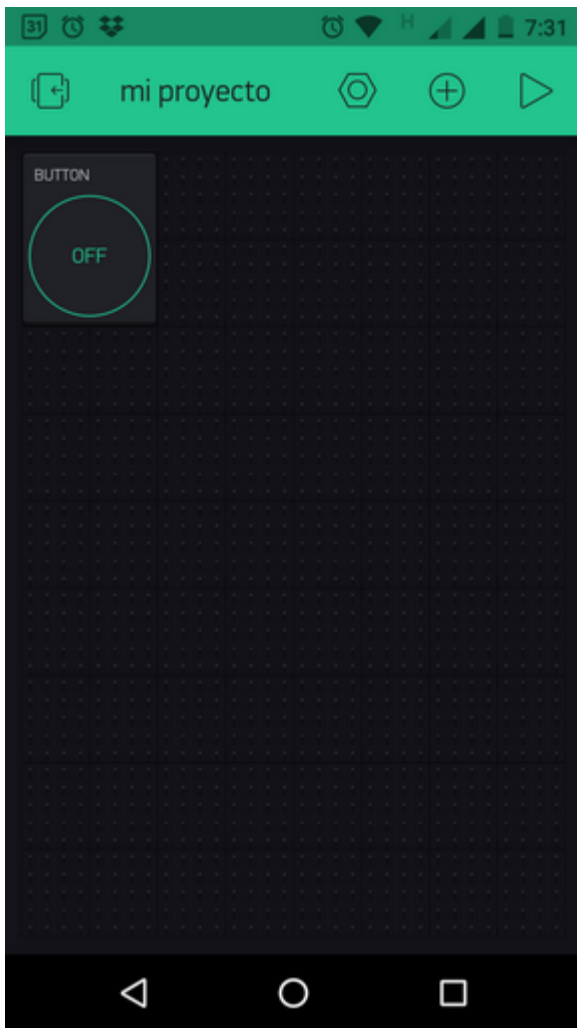
**Nada más !!** así de sencillo. Le damos a **subir** (teniendo el programa Arduinoblocks conector minimizado, eso lo podemos ver enseguida pues detecta en que COM está conectado, en la figura sale COM5)



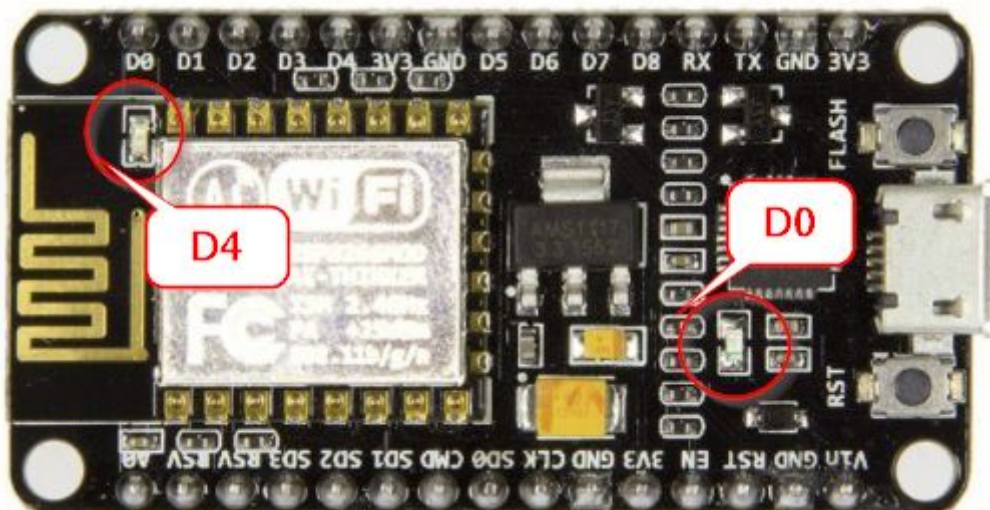
Vamos a la APP de BLYNK, Pulsamos al botón de **play** ► de arriba arriba y vemos el estado NO TIENE QUE APARECER UN PUNTO ROJO si aparece es que nuestra placa no está conectada



Luego al botón:



Y podemos ver cómo se enciende y apaga el led D0



Recuerda : Un proyecto en BLYNK = Un Token

Revision #12

Created 1 February 2022 12:51:12 by Equipo CATEDU

Updated 29 November 2022 13:33:20 by Javier Quintana