

Programación Arduino con ArduinoBlocks

Una vez logueados nos aparece una ventana como esta, en la que tendremos guardados todos los proyectos que vayamos haciendo para poder acceder a ellos desde cualquier lugar.

Nombre	Fecha creación	Fecha modificación	Tipo de p
uijo	2019-07-24 08:52:45	2019-07-24 09:16:46	Keyestudi
Teclado con leonardo	2019-07-24 07:44:33	2019-07-24 08:51:52	Arduino L

ArduinoBlocks permite crear proyectos personales, pero también permite crear proyectos como profesor para compartirlo con los alum@s y poder supervisarlos y corregirlos. Otro aspecto muy destacable es que puedes hacer públicos tus proyectos por lo que hay una gran comunidad que comparte sus proyectos y cualquier usuario puede verlos y editarlos.

Pues vamos a empezar a programar., para ellos seleccionaremos "Proyectos", "Nuevo proyecto" e "Iniciar un proyecto personal".



Nuevo proyecto

Proyecto personal

Profesor

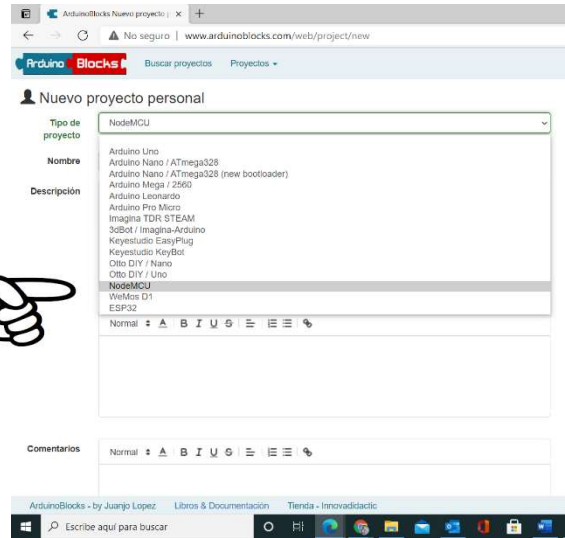
Iniciar un proyecto personal

Crear un proyec

Empieza a trabajar en tu proyecto ahora mismo. Será totalmente privado para tí. Una vez finalizado, si quieres, lo puedes compartir con el resto del mundo!

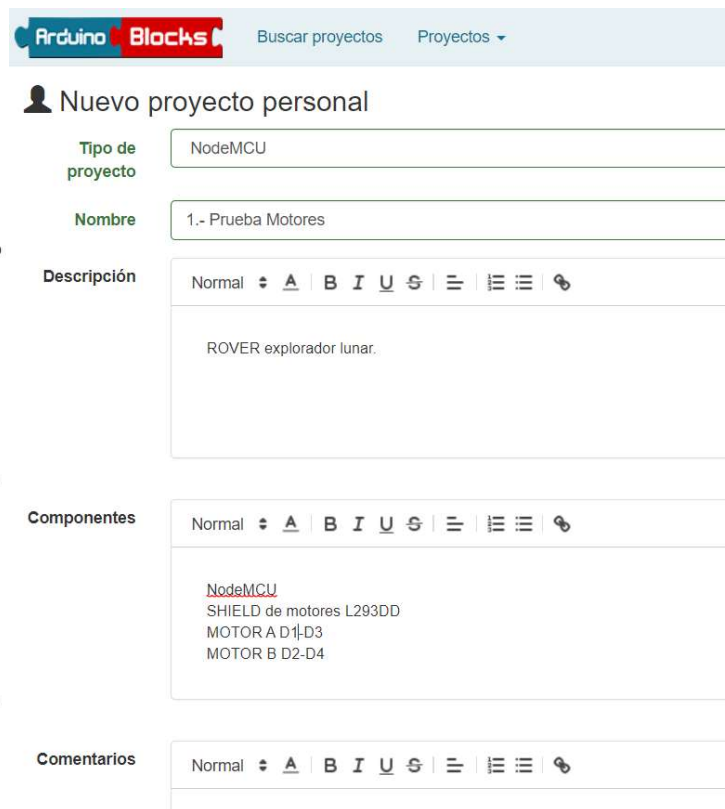
¿Eres profesor? plani su proyecto y tú podr

En el menú de "Tipo de proyecto" ArduinoBlocks permite programar varios tipos de placas Arduino y diferentes Robots, en nuestro caso seleccionaremos la opción "NodeMCU".



Esta opción nos presentará los menús necesarios para poder programar nuestra placa de forma fácil y sencilla.

Una práctica muy recomendable es ir documentando los proyectos que se van haciendo, para ello la plataforma de ArduinoBlocks dispone de un menú de cada proyecto en el que se pueden anotar el **Nombre del proyecto**, una **Descripción**, los **Componentes del proyecto** y **Comentarios**.



Una vez rellenados todos los campos daremos al botón de "NUEVO PROYECTO".

La siguiente imagen nos muestra la interface de programación con los bloques específicos para poder programar con mucha facilidad nuestra placa de control **NodeMCU**.

Arduino Blocks

Buscar proyectos Proyectos ▾

Bloques ▾ Información Archivos 1.- Prueba Motores

- Lógica
- Control
- Matemáticas
- Texto
- Variables
- Listas
- Funciones
- ESP
- Entrada/Salida
- Tiempo
- Puerto serie
- Bluetooth
- Sensores**
- Actuadores
- Motor
- Pantalla LCD
- Pantalla OLED
- Memoria
- Reloj RTC
- GPS
- Tarjeta SD
- MQTT (IoT)
- Blynk (IoT)
- NeoPixel

Potenciómetro Pin A0 %

Pulsador Pin D0 Lógica invertida

Pulsador (filtrado) Pin D0 se ha pulsado Lógica invertida

Pulsador táctil Pin D0

Detector de movimiento (PIR) Pin D0

DHT-11 Temperatura °C Pin D0

DHT-22 Temperatura °C Pin D0

Nivel de luz (LDR) Pin A0 %

```
ArduinoBlocks-Connector  
- - - - -  
x  
<div data-bbox="508 593 914 643" data-label="Text">

Por último, y una vez tengamos finalizado el programa, la forma de transferirlo a la placa siempre será la misma.


```

Primero tenemos que asegurarnos que **ArduinoBlocksConnector** está en marcha. (Haremos click en su icono y lo dejaremos abierto en un segundo plano).



Después, comprobaremos que nuestra placa está detectada en el puerto correspondiente. En el caso de la imagen en el **COM11** (1). Si no fuera así daríamos al botón de refrescar (2).

Por último, con el botón **"Subir"** (3) transferimos el programa del ordenador a la placa.