

LEGO Wedo 2ª parte

Manuel Couceiro

1 de febrero de 2023

1 Programando con Wedo

- Conceptos
- Enviando mensajes
- Sensores
- Enlaces

¿Qué es un bloque?

Un bloque de programación lo podemos considerar como una unidad de código, con él se realiza una acción determinada como puedes ser: Mover motor, reproducir un sonido o esperar a que suceda algo.

Los bloques de Wedo



En la imagen tenemos algunos de los bloques del programa.

¿Qué es un bloque?

Los bloques de inicio

Tenemos que empezar nuestro programa con un bloque de inicio. Generalmente el de arranque de programa o inicio por tecla.



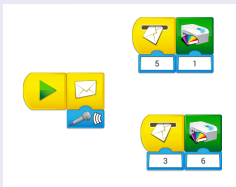
Color en el hub

Una vez colocamos un bloque de inicio podemos realizar una acción, en este caso cambiar el color del led del hub.



Estructuras

Podemos programar estructuras condicionales



Condiciones

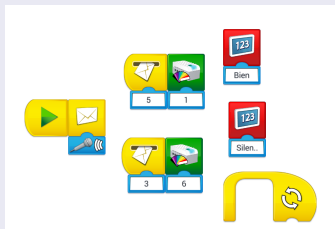
Con este programa podemos detectar el nivel de ruido y mostrar una respuesta a este valor. Si queremos que la acción perdure tenemos que añadir un bucle.

Estructuras

Bucles

Un bucle es otra estructura que nos permite repetir una parte del código más de una vez. Puede terminar con una condición o repetir la acción un número de terminado de veces.

Reto

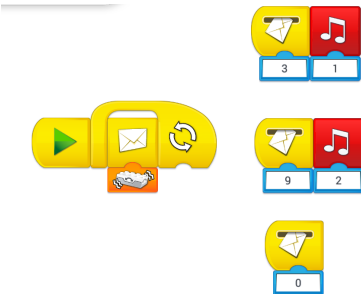


Coloca el bucle en el lugar correcto. Después puedes probar a mostrar mensajes

Enviar mensajes me puede servir como para introducir al alumno en un concepto inicial de variable o entender lo que es un evento o un suceso en un programa. Vamos a analizar el siguiente programa:



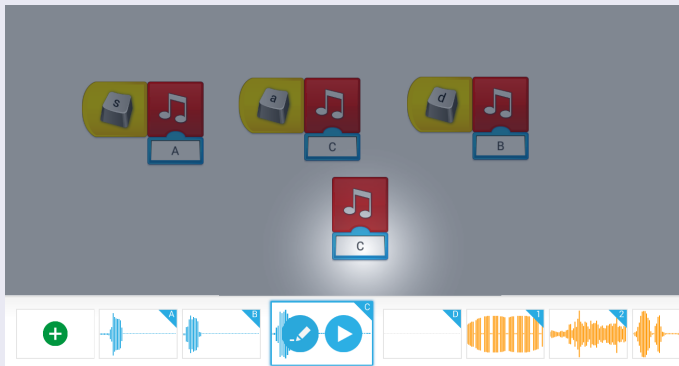
El sensor de inclinación recoge y envía datos numéricos. Vamos a usarlo para regular el giro de un motor.



Ejemplos de programas, vamos a analizar el funcionamiento de cada uno.



Un poco más de programación



Este programa nos permite con diferentes bloques de inicio, activar diferentes sonidos

Enlaces

- Canal Youtube de Wedo
- Manual programación para Wedo 2.0
- La Roboteca
- TecnoAprendo
- 5INK