Parte 1 Aspectos Básicos (Base Motriz)

Movimiento línea recta

Ahora que ya hemos construido el robot:



Ya podemos entrar en el mundo de la programación.

Ejecutaremos LEGO MINDTORMS Education EV3 Classroom.



Seleccionaremos omitir.

GD MARCH MARCH 10 Classes 13.2 Common - 13.2 Common - 2010	-	σ	×
			Ŧ
Comienza aquí Familarizate con EV3 haciendo tres divertidas actividades!			
Proyectos recientes			
+ Image: Construction I			
Unidades Modelos del set base			

Seleccionaremos Archivo nuevo.

P LEGO	MINDSTORMS® Education EV3 Classroom - 1.3	150	-	σ	×
Archivo	Ayuda Proyecto 7 : X				+
[1]	Motores				
MOTOMES	A + hacer hancionar en sentido	conetar			
MOVIMEN	😥 A = encender el meter en sentido				
PANTALLA	A - detenes el motor				
SONEO	A - apustar velocidad en 🕫 %				
EVENTOR	A - ajustar el motor en mantere				
CONTROL	A + hacer hancionar darante				
	A - encender et meter con velocid				
OPERADO	A - encender et meter con potenc				
VERABLE	A + reiniciar grades contados				
	(A + grades contades				
	A + velocated				
	Movimiento				
	mover fines inclui				
	comencar a mover (inea rectar 0)			-	
~	TODOS LOS LADRILLOS DE CÓDIGO		٢	C	

Verás que es muy similar a Lego Spike, ya que trabaja a bloques con un sistema parecido al Scratch, para no repetir los bloques te aconsejo que te leas la introducción de dicho tutorial ya que es muy parecido.

Vamos a escribir el siguiente código:

	cuando inicie el programa	
-	ajustar motores de movimiento en 🛛 🗣 y 📿 🗣	1
•	ajustar velocidad de movimiento en 50 %	2
-	mover línea recta: 0 durante 2 rotaciones •	3
espera	ar 1 segundos	4
•	mover línea recta: 0 durante -720 grados •	5
espera	ar 1 segundos	6
•	mover línea recta: 0 durante 1 segundos 🕶	7

En el bloque de inicio le agregamos los siguientes bloques:

- 1.- Definimos los motores de velocidad B y C para que puedan funcionar sincronizados.
- 2.- Ajustamos una potencia o velocidad al 50%
- 3.- marcha en línea recta hacia adelante durante 2 rotaciones.
- 4.- La ejecución del programa se detiene durante 1 segundo.
- 5.- Marcha en línea recta -720 grados, al ser negativo irá marcha atrás.
- 6.- La ejecución del programa se detiene un segundo.
- 7.- De mueve en línea recta hacia adelante durante un segundo.

En la parte superior izquierda encontramos el siguiente símbolo:



Nos permitirá conectarnos al ladrillo.

Encendemos el ladrillo.

Cuando esté encendido damos al icono conectar.

Conectar mediante Bluetooth

- 1. Enciende tu Ladrillo EV3.
- 2. Activa Bluetooth.
- 3. Empareja tu Ladrillo EV3.



Ladrillos EV3 disponibles

Como tengo dos ladrillos me muestra los dos.

En la configuración del ladrillo podrás ver el nombre del mismo.



Además de estar conectado me dice que sensores y motores tengo conectados y en que puertos.

En la parte inferior derecha observaos los siguientes iconos.



El primero es para descargar y el segundo para descargar y ejecutar.



Cuando quieras puedes parar la ejecución.

Este será el resultado:

