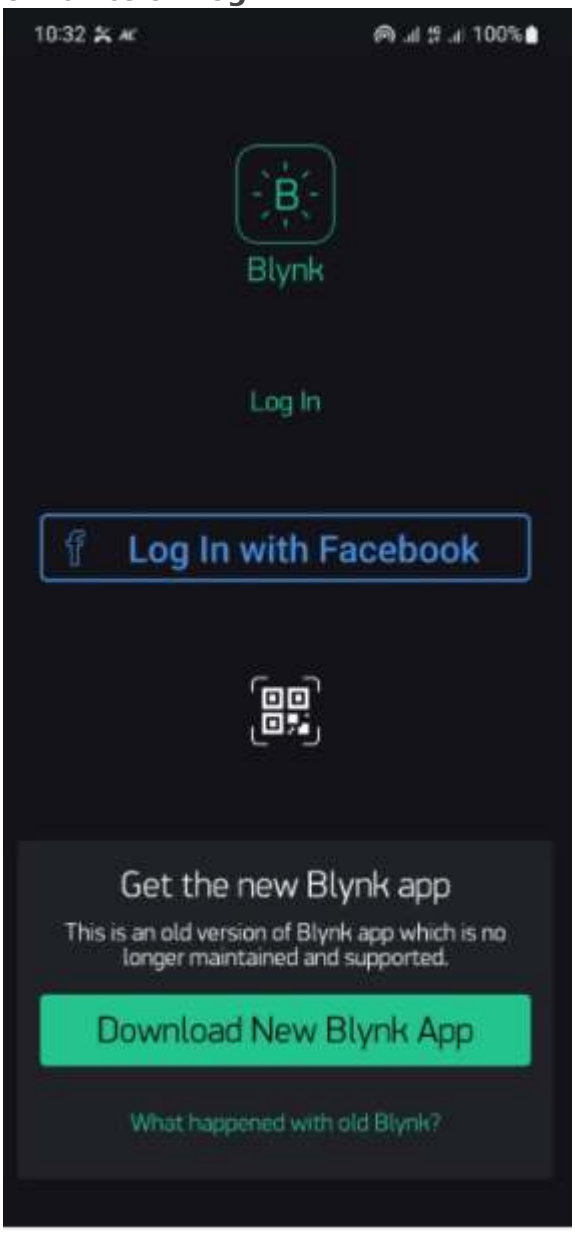
En la APP

Conectar con el nuevo usuario

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

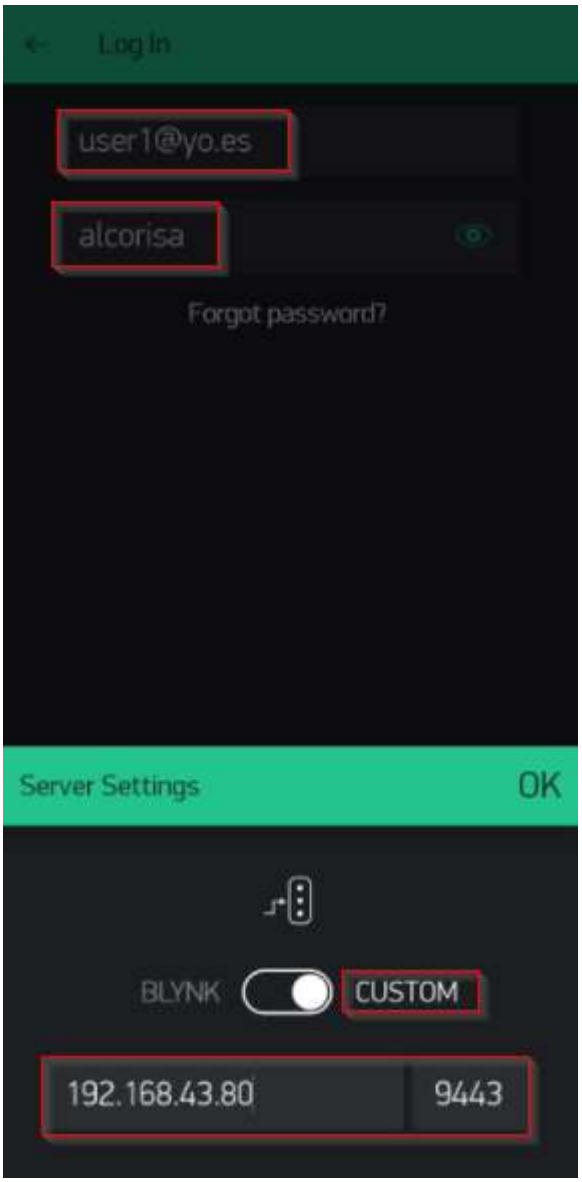


Y ponemos el nombre de usuario que hemos creado anteriormente, y la contraseña, la que hayamos definido en el panel de control

Copyright 2026

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**

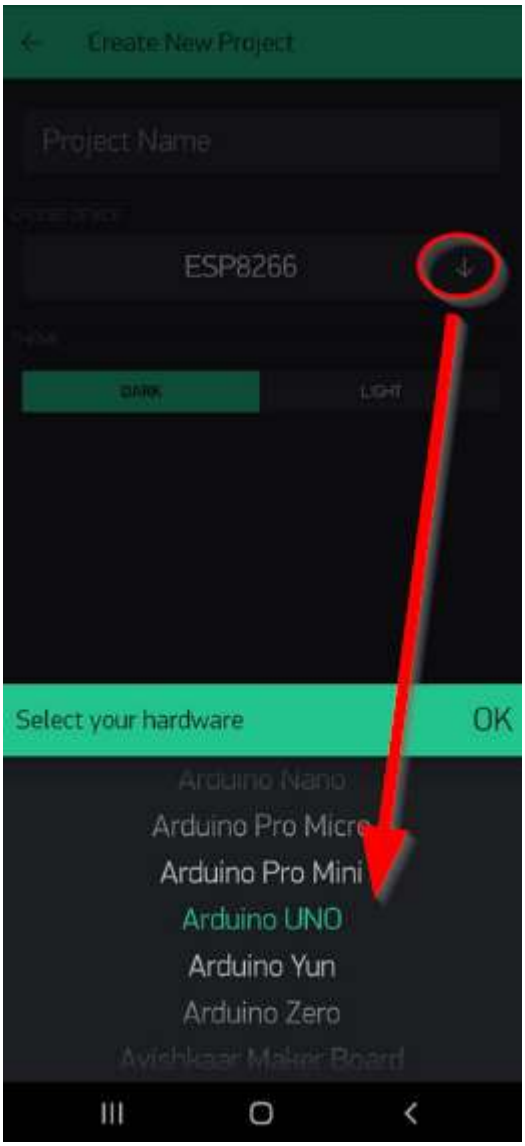


Crear un nuevo proyecto

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



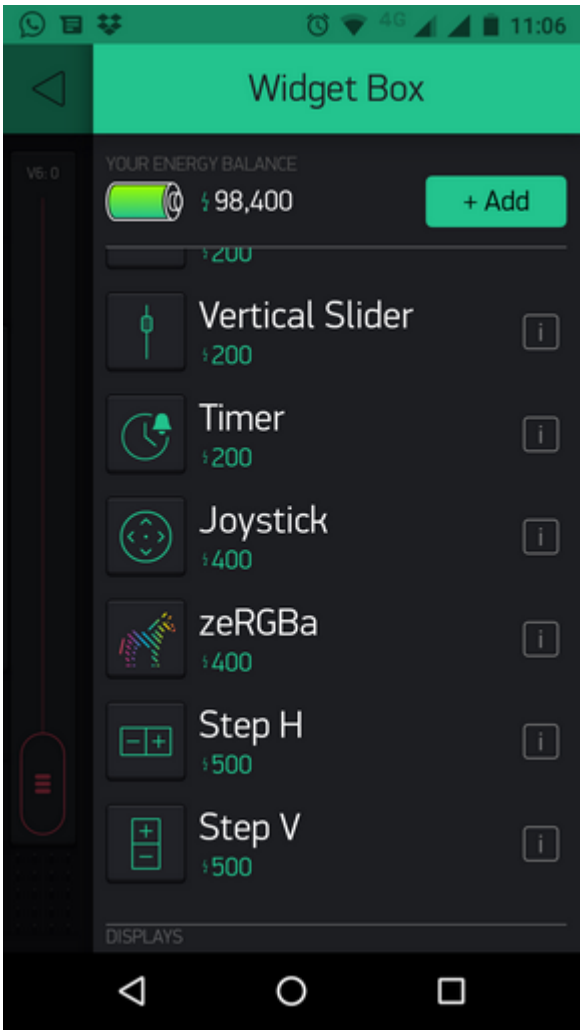
Nos preguntará por el **DEVICE:**



- 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**

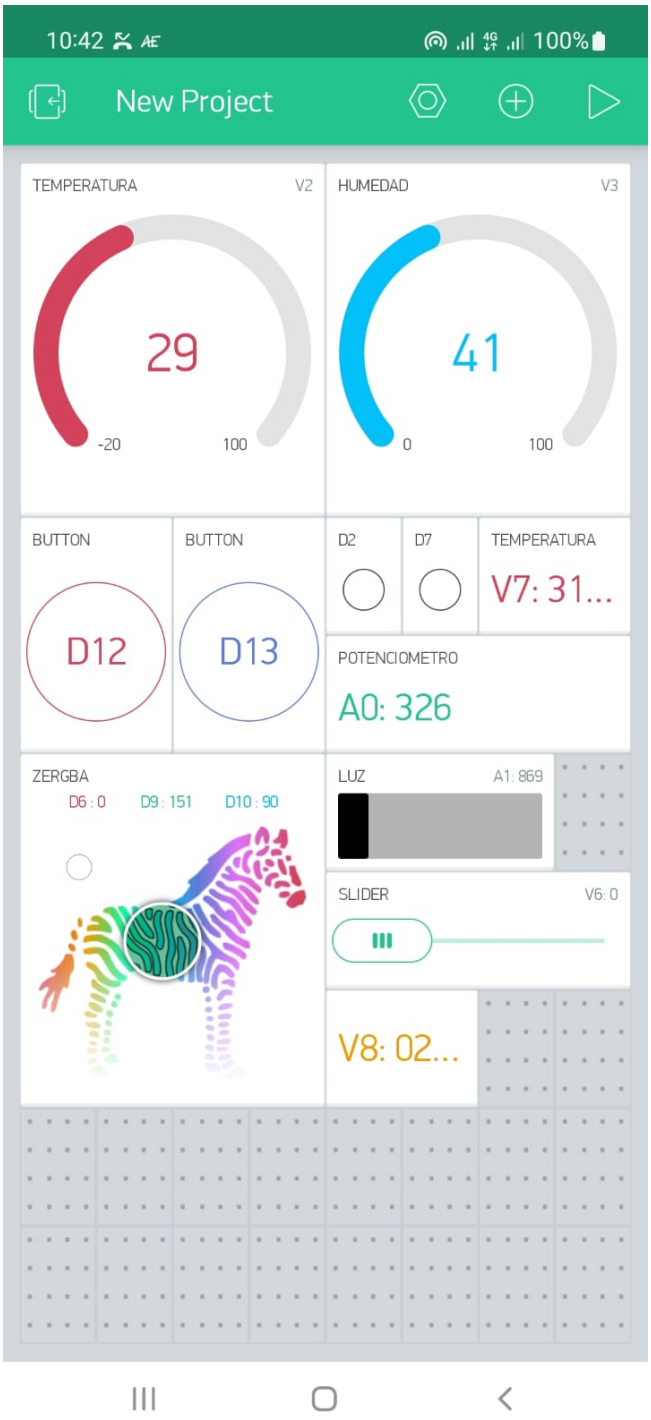
Empieza un nuevo proyecto, tienes un montón de energía y widgets para hacerlo:

Copyright 2026



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



Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU

Revision #2
Created 2022-09-15 10:35:51 CEST by Javier Quintana
Updated 2023-01-17 15:42:02 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026