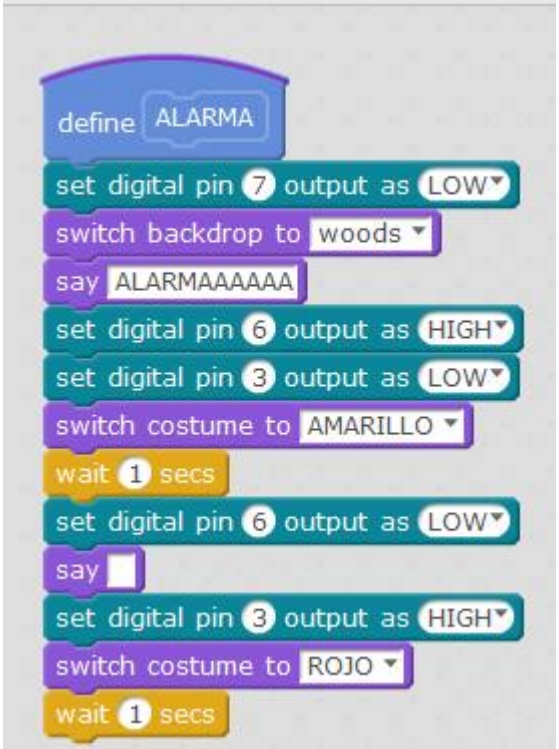
Métodos para interactuar los objetos y el robot (dispositivo)

Si queremos que nuestro robot se pueda comunicar con el objeto o objetos que tenga mBlock, antes con mBlock 3.0 la comunicación era inmediata, fíjate en este script de una alarma:



Mezcla en el mismo script:

- órdenes específicas de la placa arduino (set digital...)
- órdenes específicas del objeto que exista en mBlock (por defecto el oso panda) say .... switch costume to ....
- órdenes del fondo switch backdrop to ...

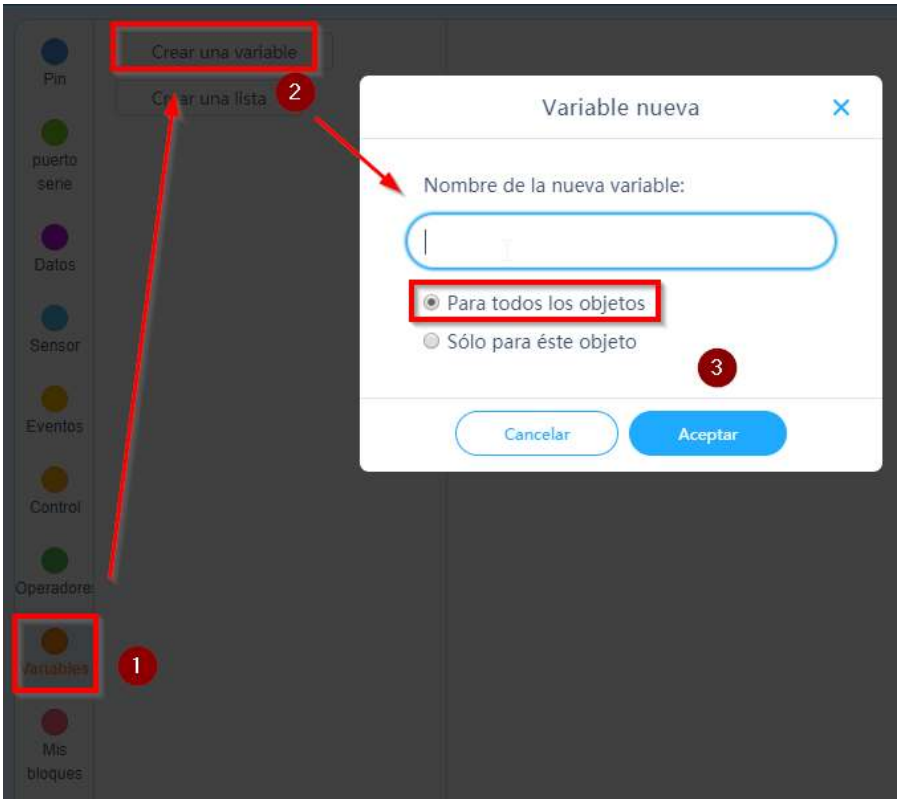
Copyright 2026

Con mBlock 5.0 **YA NO SE PUEDE**, pero tenemos unos trucos

MÉTODO UTILIZAR VARIABLES GLOBALES

Se pueden crear variables, en cualquier objeto, y las lee cualquier objeto,

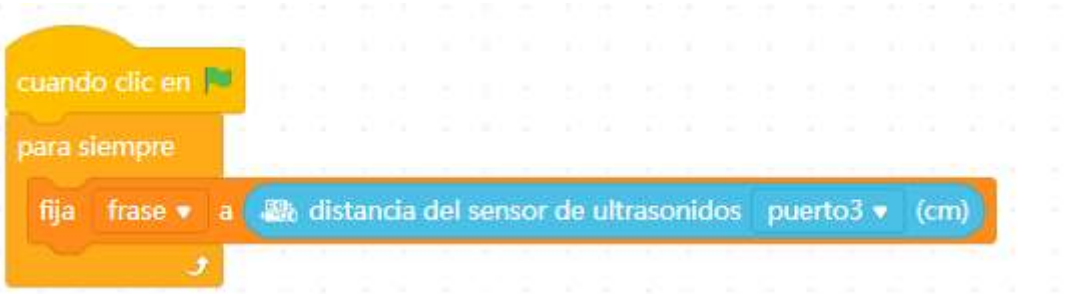
> **Este método se utiliza con la opción EN VIVO**



De esta manera si creamos una variable **frase** para todos los objetos:

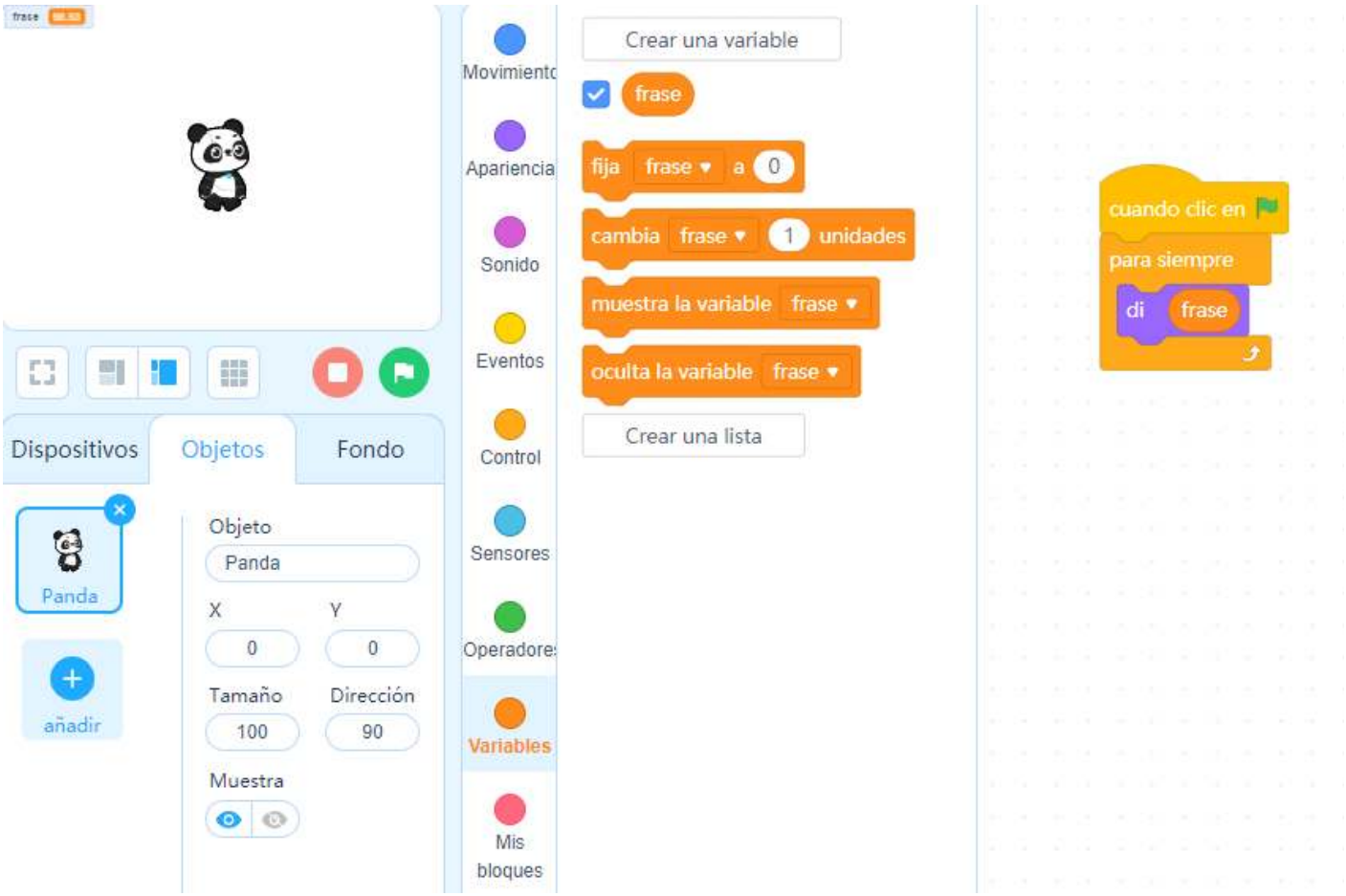


Podemos usarla en el robot



y el programa del objeto que queramos, en este caso el oso panda lo puede visualizar

Copyright 2026



MÉTODO UTILIZAR MENSAJES

Cualquier objeto tiene a su disposición enviar mensajes a los otros

> **Este método se utiliza con la opción EN VIVO**

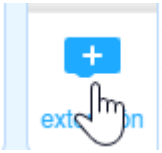
Copyright 2026



MÉTODO EXTENSIÓN BROADCAST = TRANSMITIR MENSAJES

Este método se utiliza con la opción EN CARGA

Es parecido al anterior, hay que ir al + que hay abajo para instalar extensiones



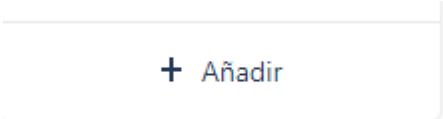
Buscar la extensión "Broadcast" e instalarla



Se instala primero descargándola con el + aquí

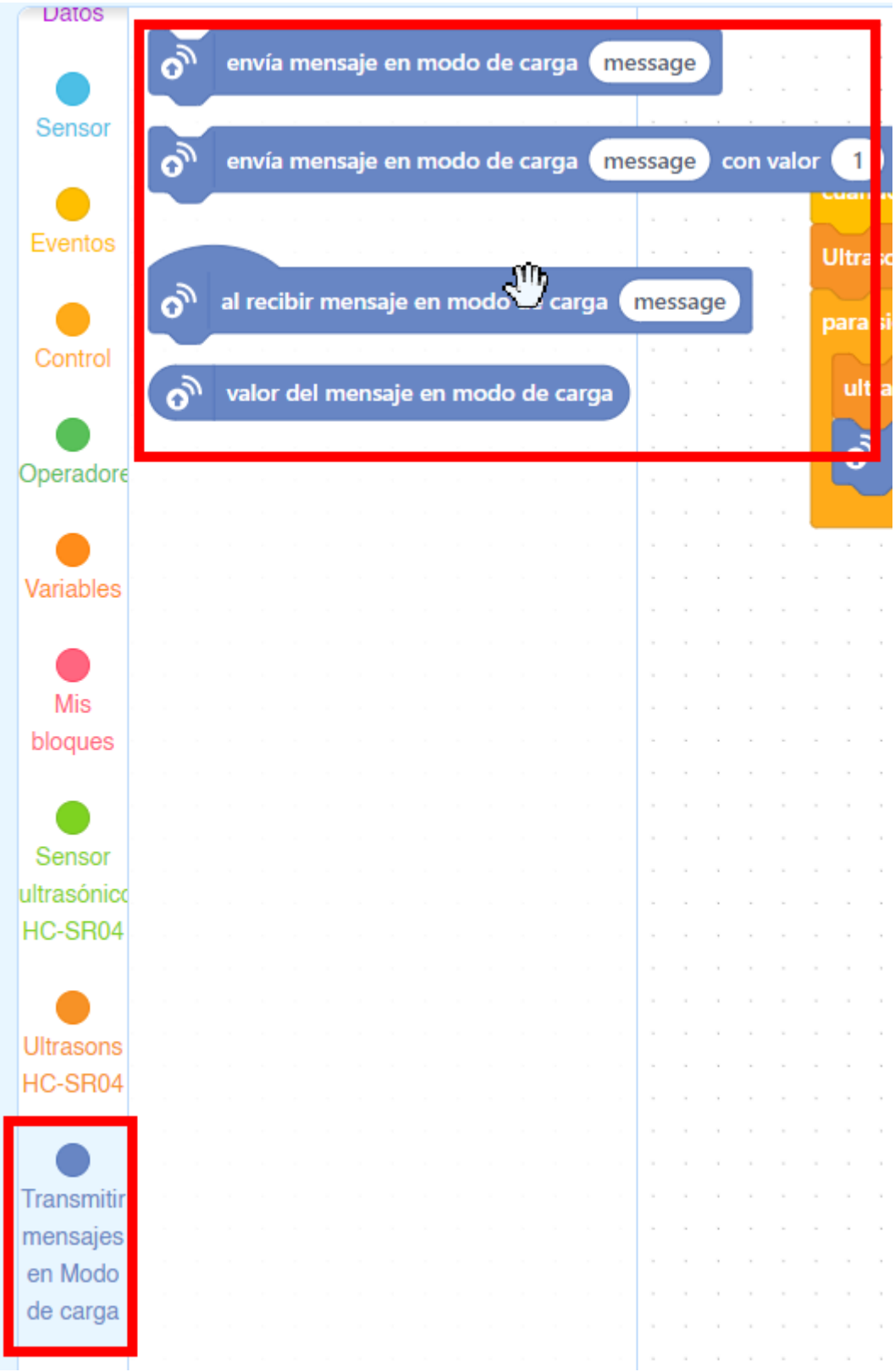


Y luego añadir una vez descargada



Entonces aparecen unas nuevas instrucciones

Copyright 2026



y se instalan unas instrucciones extras parecidas a las anteriores pero más potentes

- En el mismo mensaje podemos transmitir valores asociados

Copyright 2026

- Funciona **EN MODO CARGA**
  - Esto es muy útil pues hay instrucciones que sólo se pueden utilizar en modo CARGA, de esta manera podemos pasar valores de la placa electrónica a los objetos del ordenador (oso panda o lo que sea) simplemente teniendo conectado la placa con el ordenador.

> El resto de objetos trabajan en modo vivo, es decir, si cambias un bloque, automáticamente se ven los efectos

> A lo otros objetos TAMBIÉN hay que instalar la extensión BROADCAST

> **DESVENTAJA** no se pueden transmitir mensajes de objetos a la placa. Sólo de la placa a los objetos

---

Revision #4
Created 2025-03-26 13:38:24 CET by Javier Quintana
Updated 2025-03-26 13:47:47 CET by Javier Quintana

Copyright 2026