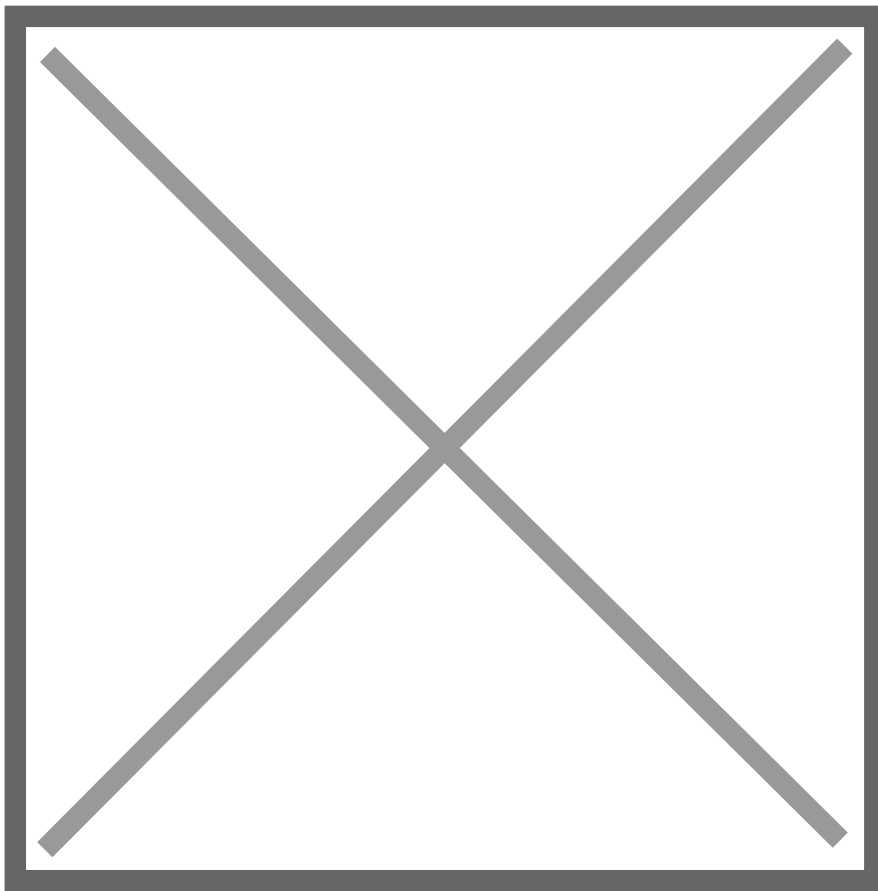


# ¿Qué es Blynk.io?

Blynk nació como software libre como **Blynk legacy** y en Catedu aprovechamos este servicio para realizar [Rober Marciano con Arduino](#). La idea era sencilla: Programabas en **STEAMAKERBLOCKS** y el robot se comunicaba con el servidor **Blynk legacy** y con escritorio **Dashboard** via web (**Panel Web**) o APP BLYNK ponías **Gadgets** y controlabas el robot:



[En junio 2022](#) Blynk legacy deja de dar servicio y pasa a [Blynk.io](#), una plataforma de pago pero que tiene **Gadgets** gratuitos suficientes para nivel educativo

**Sabías que...?** Blynk legacy al ser software libre te lo puedes descargar y montar tu propio servidor Blynk legacy con lo que tendrías recursos y gadgets ilimitados. Esto lo trataremos en un capítulo aparte.

## Registro en Blynk.io

Entramos en la página <https://blynk.io/> de y nos registramos en LOG IN

[paginablynk.png](#)

Nos pide un email. Cuando lo ponemos, nos llega este mensaje que tenemos que dar al botón "Complete setup". Nos saldrá un diálogo para elegir la contraseña, una pequeña encuesta

2025-10-23 21\_57\_10-Dashboard — Mozilla Firefox.png 2025-10-23 21\_58\_00-Greenshot.png

## CONCEPTOS CLAROS

- En BLYNK se crea el **Dispositivo o Device** ESP32 que contendrá el programa realizado en **STEAMAKERBLOCKS** y en el programa se insertan estos datos que nos proporciona BLYNK :
  - ID DE LA PLANTILLA
  - NOMBRE DE LA PLANTILLA
  - TOKEN
- Se definen en BLYNK las variables de flujo, **flujo de datos o Datastream** que son **variables virtuales** V1 V2, ..... tú en tu programa de STEAMAKERBLOCKS almacenas o recoges la información
- Y finalmente nuestro objetivo: un **Panel Web o Dashboard** que es un panel donde controlas online tu ESP32 y cada **gadget** que pones esa asociado a una variable virtual

[2026-01-19 22\\_34\\_22-Presentación1 - PowerPoint.png](#)

---

Revision #5

Created 2023-01-12 14:04:31 CET by Javier Quintana

Updated 2026-01-20 14:39:08 CET by Javier Quintana