

# 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:

[embedded-image-xGEexnUg.jpeg](#)

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 ...

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**

[variablesglobales.jpg](#)

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

[frase3.jpg](#)

Podemos usarla en el robot

[frase1.jpg](#)

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

[frase2.jpg](#)

# MÉTODO UTILIZAR MENSAJES

Cualquier objeto tiene a su disposición enviar mensajes a los otros

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

[mensajes.jpg](#)

# 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

[arduino-pelotahinchadistancia3.png](#)

Buscar la extensión "Broadcast" e instalarla

[broadcast.jpg](#)

Se instala primero descargándola con el + aquí

[broadcast1.png](#)

Y luego añadir una vez descargada

[broadcast2.png](#)

Entonces aparecen unas nuevas instrucciones

[broadcast3.png](#)

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

- En el mismo mensaje podemos transmitir valores asociados
- 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 #1

Created 2025-03-26 13:49:14 CET by Javier Quintana

Updated 2025-03-26 13:49:26 CET by Javier Quintana