

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock y mBot2**

1. **Cargar el fondo que vamos a utilizar**
2. **Eliminamos objetos que no vamos a utilizar**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

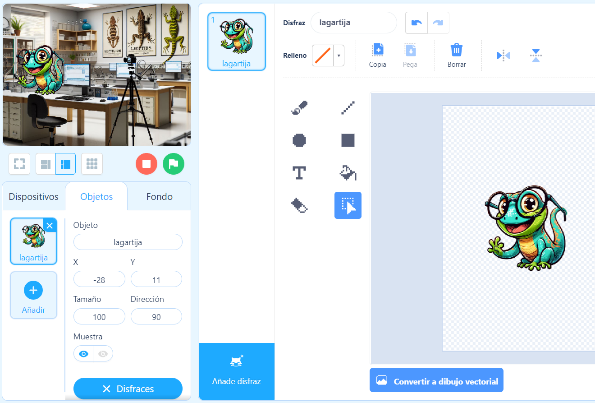
Descripción generada automáticamente

**En la pestaña Objetos**

**Subimos nuestro fondo y lo seleccionamos**

**En la pestaña de fondos podemos escoger uno o cargar una imagen de nuestro pc**

1. **Cargando y seleccionando nuestros objetos**
2. **Disponemos a nuestro personaje en el escenario**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Seleccionando en las pestañas Fondo y Objetos el botón Disfraces, puedo modificar el tamaño y la posición de los objetos. Para modificarlo es necesario hacer click en el botón “Convertir a dibujo vectorial”**

**Subimos nuestro archivo y lo seleccionamos como objeto**

**En la pestaña Objetos podemos añadir**

Icono

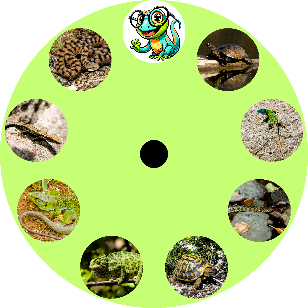
Descripción generada automáticamente

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock y mBot2. Preparación del robot.**

**7. Volvemos a montar la rueda**

1. **Recortamos el círculo**

Mano de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Con ayuda del destornillador volvemos a montar la rueda del mBot2.

Si no queremos desatornillar y atornillar la rueda, también se le puede hacer un corte al círculo de reptiles para poder pegarlo al robot sin desmontarlo

Recortamos la rueda con los reptiles y recortamos también el círculo negro de su interior

**8. Añadimos la flecha a la rueda**

Con ayuda del destornillador que viene con el mBot2 podemos quitar con facilidad la rueda **izquierda** del mBot2. Le damos la vuelta al robot y fijamos el círculo con cinta adhesiva

1. **Desmontamos la rueda y pegamos el círculo**

Imagen que contiene Sitio web

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene caja, tabla, computadora, tablero

Descripción generada automáticamente

Añadimos a la rueda del mBot2 la flecha que señala al animal.

Puede hacerse de cartulina, goma eva adhesiva o cualquier material que se pueda fijar con facilidad a la rueda

Ratón de computadora sobre un escritorio

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Un dibujo de un perro

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock y mBot2**

1. **Añadimos el mBot2**

**11. Programamos la lagartija**



Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**Con la lagartija seleccionada**

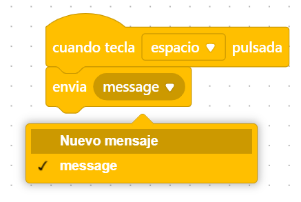
Icono

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Bloque de código de Eventos.** Utilizaremos estos bloques para desencadenar acciones. Haremos que cada vez que el usuario active una tecla, se envíe un mensaje.

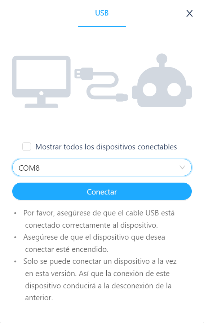
**Seleccionamos mBot2**

**En la pestaña de Dispositivos pulsamos “+ Añadir”**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**10. Conectar el robot a mBlock**



Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Programamos el envío de un mensaje para cada uno de nuestros animales con una tecla distinta**

**Si mBlock y mLink están instalados, aparecerá el dispositivo para hacer click en “Conectar”**

**Hacemos click en “Conectar”**

Icono

Descripción generada automáticamente

**Algunas orientaciones para la programación con mBlock y mBot2.**

1. **Programamos el robot**

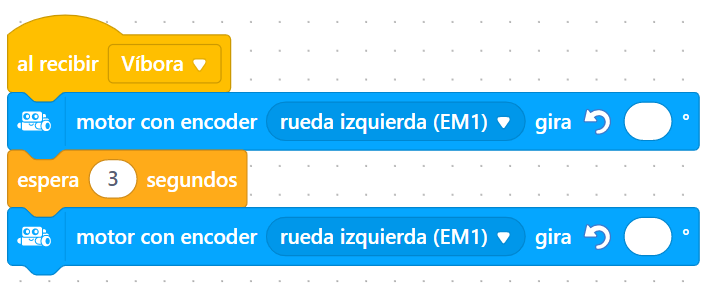


**Bloque de código de Eventos.** Utilizaremos estos bloques para desencadenar acciones al recibir un mensaje.

**Con el mBot2 seleccionado**

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente



**Bloque de código de chasis mBot2.** Estos bloques son los que permiten manejar los motores del robot. Este bloque en concreto gira el motor que escojamos los grados que nosotros queramos en sentido antihorario



Icono

Descripción generada automáticamente

**Bloque de código de Control.** Utilizamos este bloque para introducir un retardo de 3 segundos antes de que la flecha vuelva a su posición inicial.

**¿Cuántos grados debemos introducir en estas dos casillas para que la flecha señale justo al animal que queremos (la víbora, en este caso), y después vuelva a su posición inicial?**

**Con estas orientaciones deberíais ser capaces de hacer vuestro programa. Debéis hacer un bloque de instrucciones para cada uno de los animales de la rueda.**