



Algunas orientaciones para la programación con mBlock y mBot2

1. Cargar el fondo que vamos a utilizar



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



Subimos nuestro fondo y lo seleccionamos

3. Eliminamos objetos que no vamos a utilizar

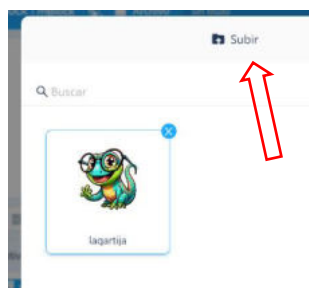


En la pestaña Objetos

2. Cargando y seleccionando nuestros objetos



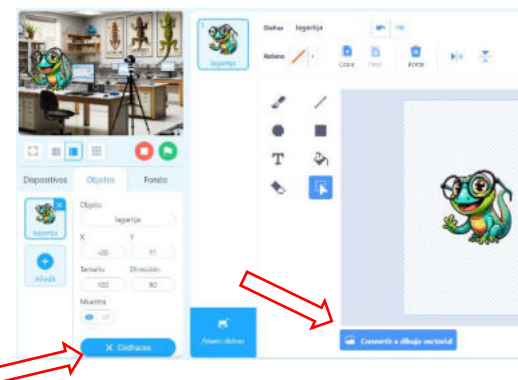
En la pestaña Objetos podemos añadir



Subimos nuestro archivo y lo seleccionamos como objeto

4. Disponemos a nuestro personaje en el escenario

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"





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

5. Recortamos el círculo

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



7. Volvemos a montar la rueda

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



6. Desmontamos la rueda y pegamos el círculo

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



8. Añadimos la flecha a la rueda

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





Algunas orientaciones para la programación con mBlock y mBot2

9. Añadimos el mBot2



En la pestaña de Dispositivos pulsamos "+ Añadir"



Seleccionamos mBot2

10. Conectar el robot a mBlock



Hacemos click en "Conectar"



Si mBlock y mLink están instalados, aparecerá el dispositivo para hacer click en "Conectar"

11. Programamos la lagartija

Con la lagartija seleccionada



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.



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





12. Programamos el robot



Eventos

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



chasis
mBot2

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



Control

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.

Con el mBot2 seleccionado



¿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.

