

Robótica con LEGO® WeDo (IV)

Una introducción a la robótica para los más jóvenes con LEGO WeDo

Por Diego Gálvez

En la presente entrega detallaremos el uso de los bloques pantalla y operaciones matemáticas.

Bloque pantalla

Con este bloque podemos visualizar en pantalla el valor del **bloque de entrada** que esté enganchado.



Hagamos el siguiente programa y ejecutemos.



En la **Ficha de Pantalla** se mostrará el número. En caso del ejemplo, el número mostrado será el 10. Si cambiamos el número a mostrar veremos que solo se



puede escribir hasta el número 1000.

Notamos que al arrastrar el **bloque pantalla** este viene ya enganchado con un **bloque entrada** numérica. Este bloque se puede desenganchar para poder combinar el bloque pantalla con otros bloques, tal y como veremos a continuación.

El bloque pantalla no solo funciona con números, también puedes escribir una palabra y será mostrada en la **Ficha de pantalla**.

A continuación se muestran algunas curiosidades al momento de usar el **bloque pantalla** con entradas numéricas.

Valor máximo

El valor numérico máximo que se puede mostrar en el bloque pantalla es el número 1000. Si se escribe un valor mayor, automáticamente éste cambiará y tomará el valor de 1000.

Bloque Multiplicación

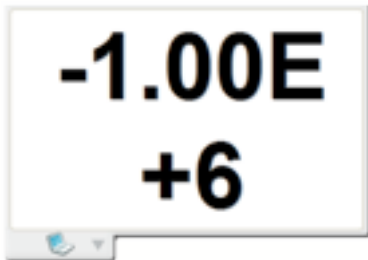


Ejemplo:



Al ejecutarlo podrás visualizar en la respuesta una nomenclatura que quizás no haya visto antes.

La respuesta en pantalla es la siguiente:



La E significa 10 y los números que le siguen son la potencia a la que esta elevada. En este caso sería:

$$-1 \times 10^6 = -1000000$$

Bloque División

El software WeDo también reconoce respuestas decimales, para poder notar esto realiza el siguiente ejemplo y verás la respuesta en pantalla.



La respuesta visualizada en pantalla es: 0.2

¿Qué sucede si por error no defino ningún número previamente y uso uno de estos bloques?

Lo que el programa va a asumir por defecto es que el valor en pantalla es cero.

Ejemplo:



Respuesta en pantalla:



Obtenemos el mismo resultado si en vez de no definir ningún número al inicio, no ponemos ningún número en la operación:



Respuesta en pantalla:



En la siguiente entrega hablaremos acerca del uso de los bloques envío y recepción de mensajes, para romper la linealidad al momento de programar.

En la página web notjustbricks.blogspot.com encontrará material multimedia (imágenes y videos) de las creaciones propias del autor, algunas de ellas con guías de construcción. #

