

There are no translations available.



Scratch es un programa de iniciación a la programación desarrollado por el *Lifelong Kindergarten Group*

en el

Laboratorio de Medios del MIT

y que ya ha sido comentado en este sitio. Permite crear animaciones, juegos,... de forma intuitiva siempre en un entorno en dos dimensiones. Además, gracias a la

tarjeta Picoboard

y sus sensores (de luz, sonido, pulsador, deslizador y cuatro entradas con pinzas de cocodrilo) es posible interactuar con nuestro entorno.

Introducción



Tarjeta Picoboard

El programa es gratuito y su código fuente está disponible para la comunidad propiciando la

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

creación de programas como **Enchanting**, un desarrollo pensado para programar en especial *L EGO Mindstorm NXT*;

o

Scratch para Arduino

(

S4A

), que como su propio nombre indica, se ha centrado en

Arduino

, una plataforma con software y hardware abierto (open-source) ideal para la electrónica en general. En ambos casos estamos hablando de poder utilizar

Scratch

para programar robots, aunque permite muchas más posibilidades.

Este monográfico se centra sobre todo en la instalación, configuración y práctica de ejemplo inicial de estos desarrollos, dejando en manos del lector la investigación de sus posibilidades para el aula, talleres específicos o iniciativas diversas.

Enchanting: Scratch para Lego Mindstorms NXT



Introducción

Enchanting está desarrollado por *Clinton Blackmore*, cabeza visible de la asociación *Southern Alberta Robotics Enthusiasts*

(

SABRE

) de Canadá, junto con un grupo de colaboradores que se encargan por ejemplo de temas

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

como el de instalación, audio o conexión por bluetooth con el *ladrillo NXT*

La página web de esta asociación, <http://robotclub.ab.ca>, contiene un apartado específico para el programa, <http://enchanting.robotclub.ab.ca/>, y además nos permite conocer las iniciativas y trabajos que lleva a cabo y que nos pueden dar algunas ideas, como por ejemplo el control de componentes de LEGO Mindstorms (un par de motores y un sensor) utilizando una tarjeta *Arduino* dentro de la sección de artículos.

Software necesario

Para poder trabajar con **Enchanting** habrá que tener instalados un par programas, **Java JDK** y **LeJOS NXJ**

eJOS NXJ

, además del *controlador de NXT*

. En cada uno de los siguientes apartados se explica la forma de descargar, instalar y configurar este software. Como resumen, en la última sección aparecen los enlaces para todo lo requerido además del programa

Scratch

por si estás interesado en empezar por el entorno clásico.



Programas necesarios

Controlador de NXT (Fantom driver)

Si ya tienes instalado el software de *LEGO Mindstorms* puedes saltarte este paso, aunque puede servirte para actualizar el controlador (driver) del ladrillo *NXT*, el cerebro de nuestros robots o construcciones.



El ladrillo NXT con el firmware de LeJOS

Accedemos a la dirección <http://mindstorms.lego.com/en-us/support/files/Driver.aspx> con nuestro navegador preferido y pulsamos en *Downloads*

.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Antes de considerarlo como un buen PC la versión para PC o MAC. Escogeremos la que se ajuste a

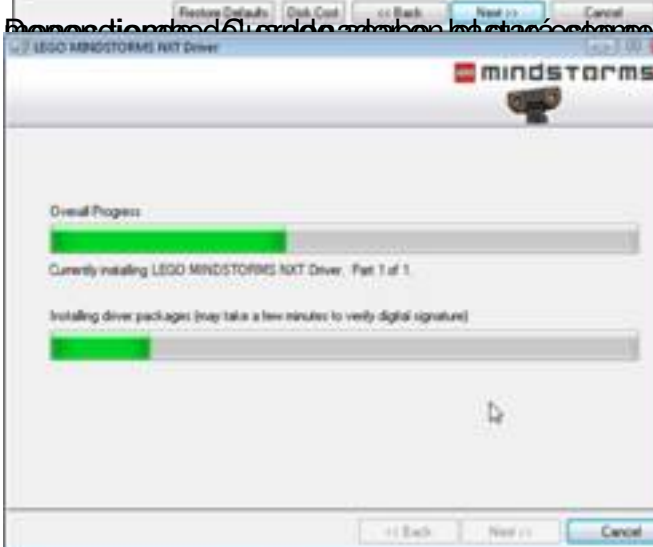


Franklinham me ha enviado el código para comprimir el archivo (por ejemplo con 7 Zip) con lo que



Next lección en la lección normal de cada día cobijará y te ayudará a leer el **set up** de los lugares

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Recomiendo que cuando haya terminado de instalar el driver, haga clic en el botón Finish. La instalación puede llevar más o

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Java JDK

El siguiente paso es instalar el entorno de desarrollo de **Java**. Lo usual es tener en nuestro ordenador sólo la máquina virtual, por lo que se explicará la descarga e instalación.

Hemos escogido la última versión hasta este momento de **Java JDK**, la 1.7. Para poder trabajar con **LeJOS NXJ** será necesario que la versión sea superior a la 1.5+.

Con nuestro navegador web habitual accedemos a la dirección <http://www.oracle.com/technet/work/java/javase/downloads/index.html>

y escogeremos la opción para

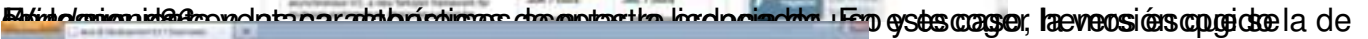
Java SE 7 JDK

, pulsando en el botón

Download

.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

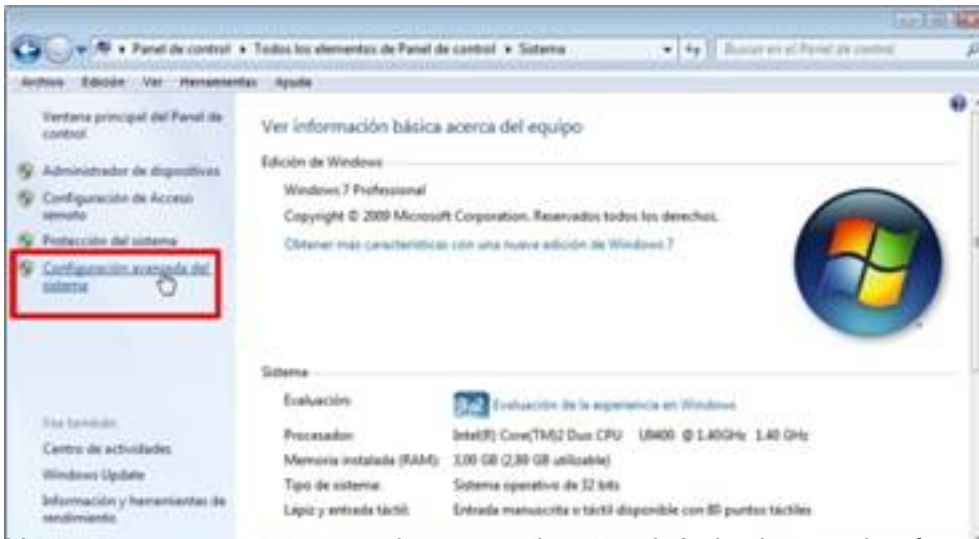
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Falta por configurar la instalación de las variables de entorno para que no tengamos problemas
Configurando variables

Para modificar variables de entorno en nuestro ordenador hay que acceder (en Windows 7) al *Panel de Control > Sistema > Configuración avanzada del sistema*

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



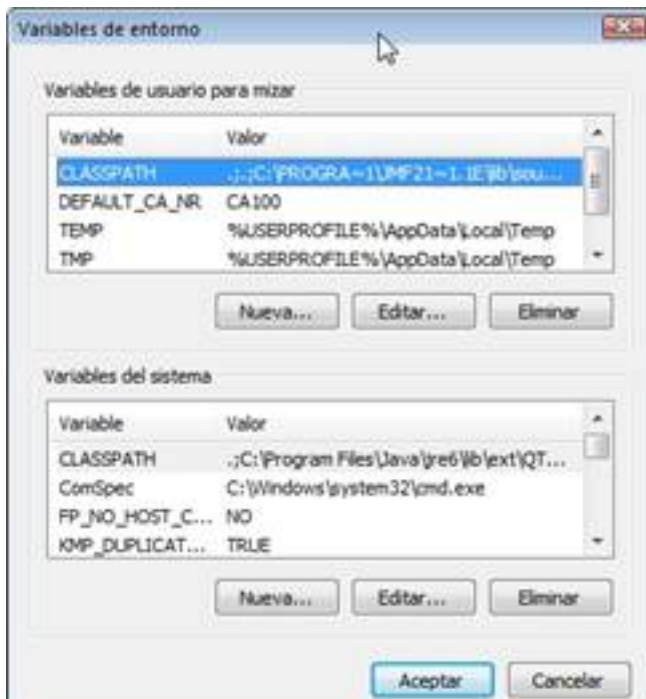
Entonces, nueva ventana en la que en la parte inferior hay un botón que pone *Variables de*



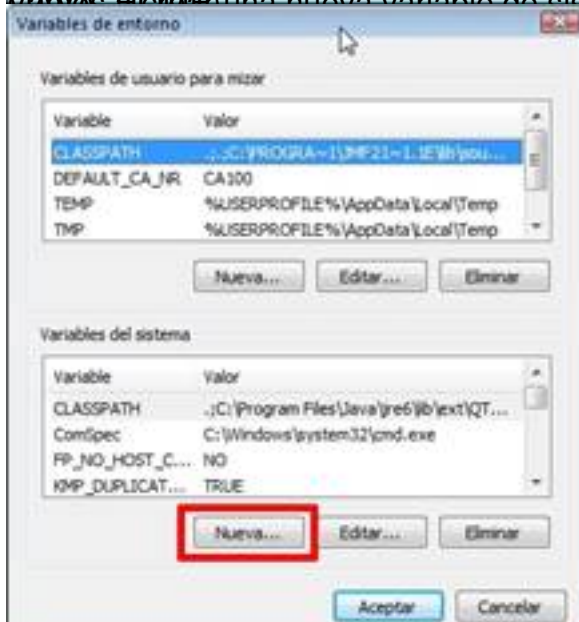
Pulsaremos en él y surgirá una ventana similar a la siguiente:

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Y ahora vamos a crear una nueva variable de sistema para el directorio de desarrollo de Java



Entonces vamos a crear la variable de sistema superior "JAVA_HOME" y en la inferior la

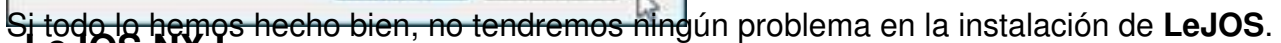


Ahora vamos a crear la misma para el directorio de LeJOS NXJ (NXJ_HOME), que se encuentra en



Y ahora vamos a crear una variable de sistema para el directorio de desarrollo de Scratch. Añadiremos un par de entradas

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



<http://lejos.sourceforge.net>

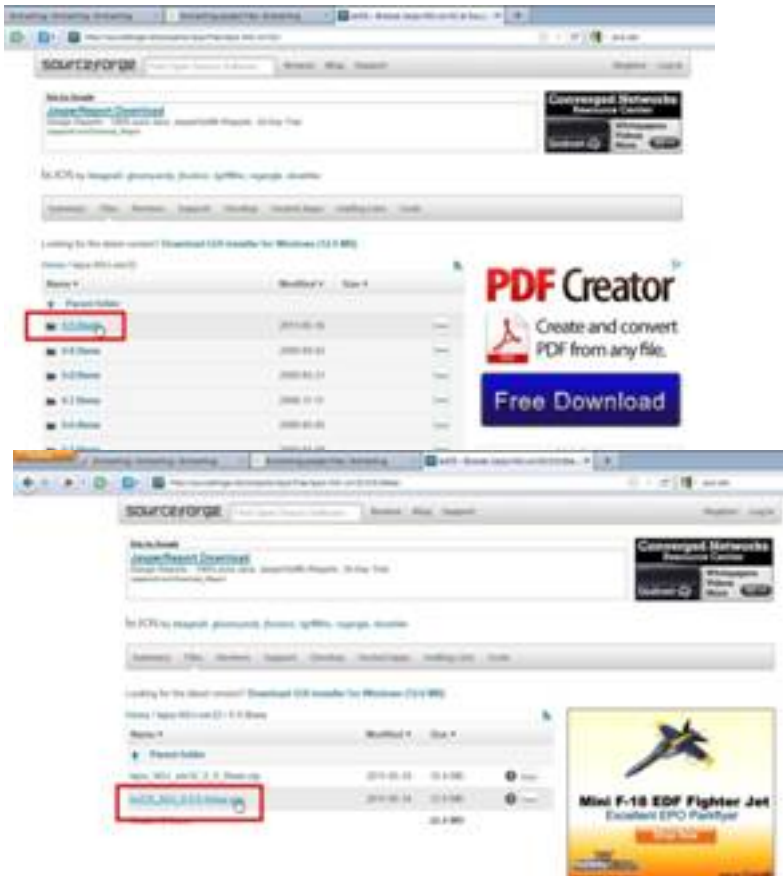
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



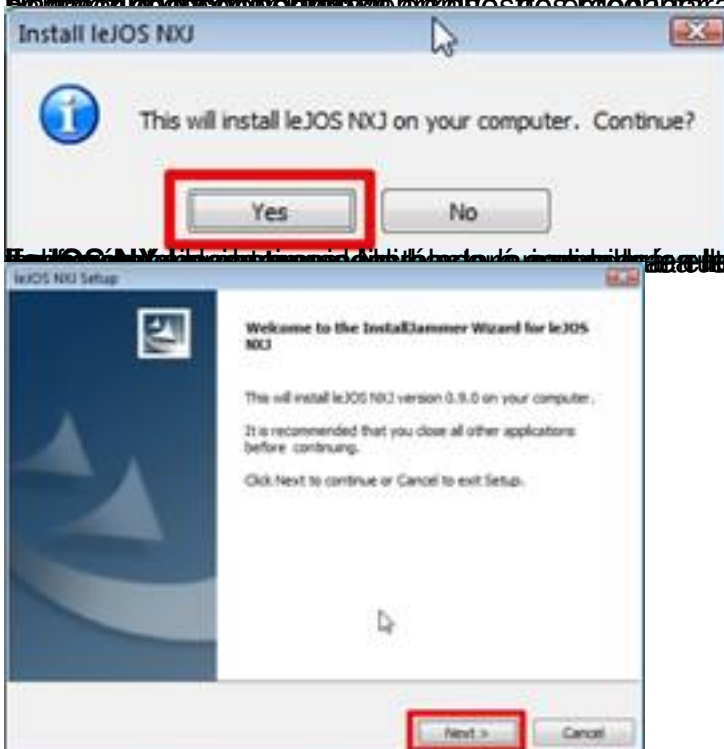
Para seguir este proyecto, vamos a clonar la reposición de *SourceForge* que contiene todos los

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

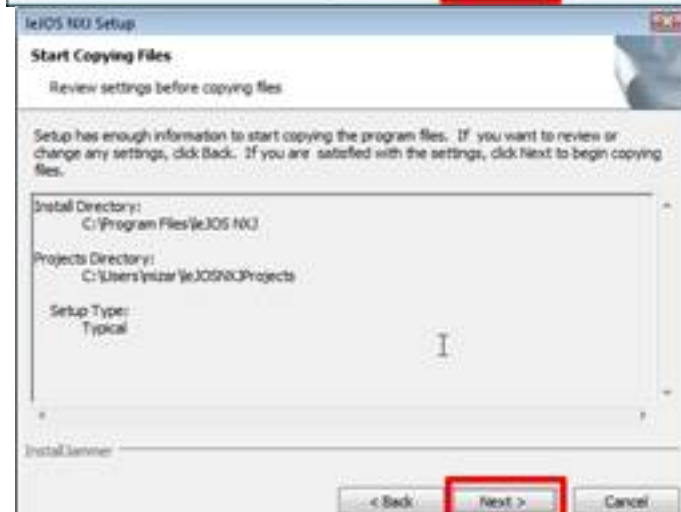
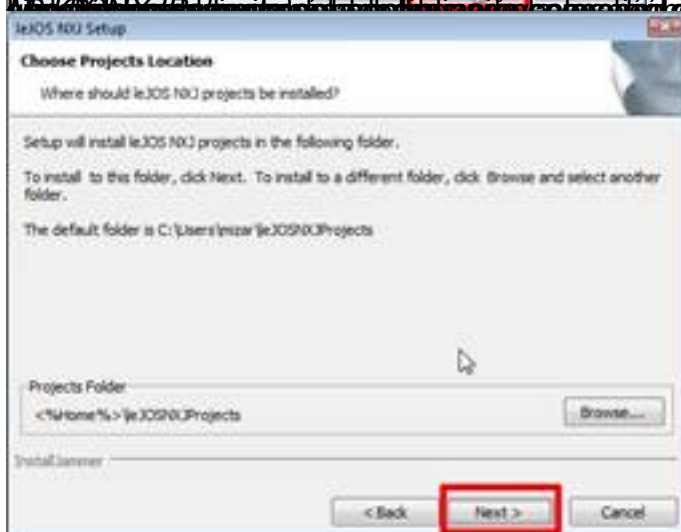
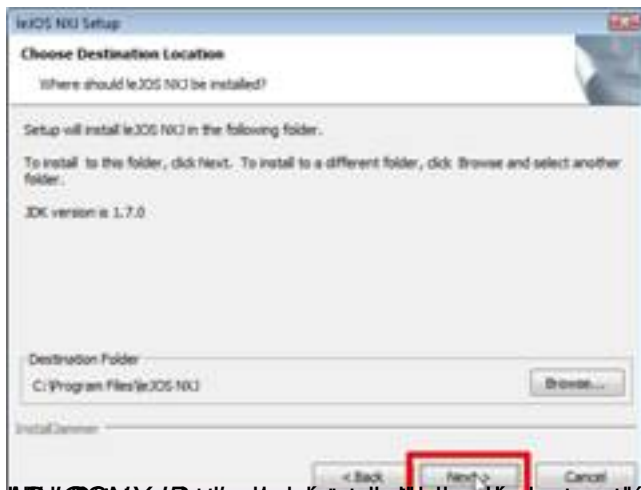


Al hacer clic en el botón de descarga, se descargará el archivo de instalación de leJOS NXJ. Este archivo es un archivo de instalación de leJOS NXJ.



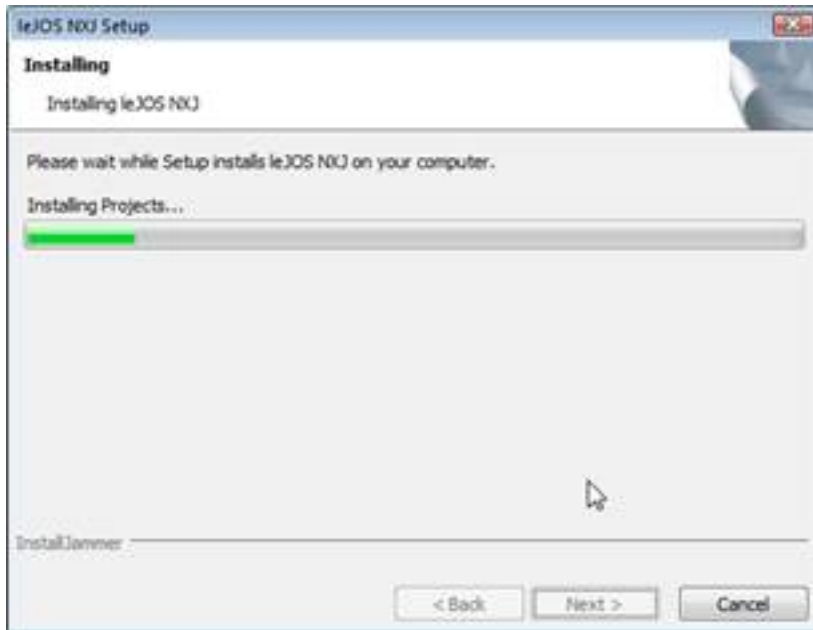
El archivo de instalación de leJOS NXJ es un archivo de instalación de leJOS NXJ. Este archivo es un archivo de instalación de leJOS NXJ.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



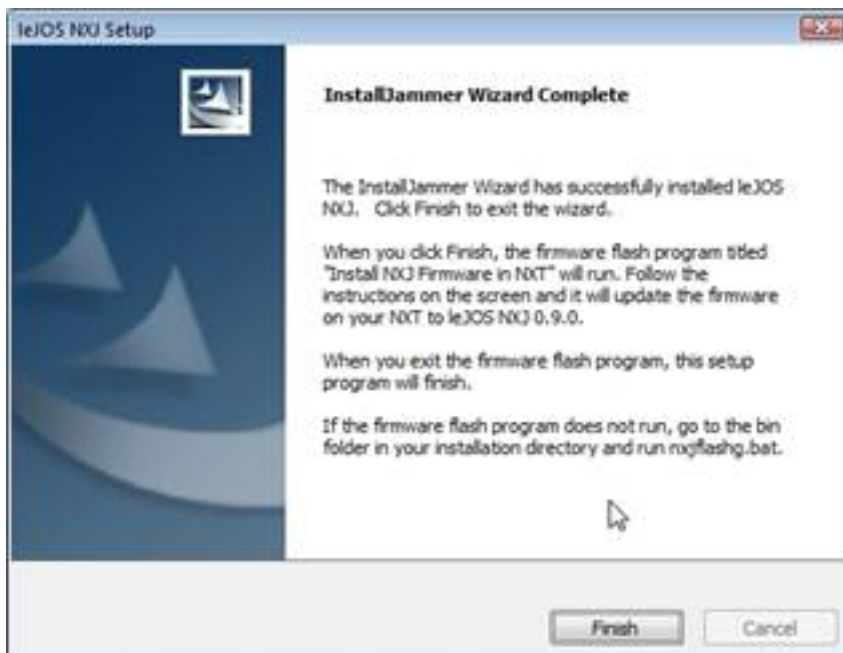
Dejaremos que el proceso continúe hasta el último paso.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Actualizando el software base del ladrillo

La última ventana de la instalación de **LeJOS NXJ** no se cerrará hasta que actualicemos el software de nuestro ladrillo, el cerebro de nuestras creaciones en *LEGO Mindstorm NXT*



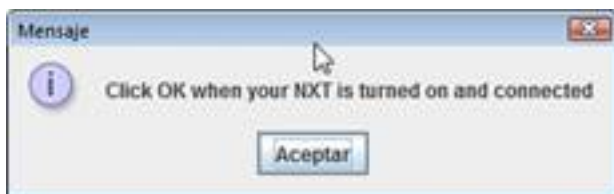
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

Aparece una nueva ventana en Java para empezar con la actualización al pulsar en el botón *Start program*

.

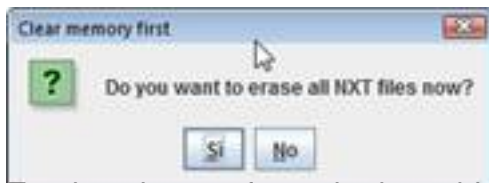


Está claro que nuestro ladrillo debe estar conectado y encendido para que todo esto pueda realizarse, por lo es conveniente comprobar antes que las pilas AA que utiliza están en buen estado. Por si acaso, el programa nos los recuerda en un mensaje que deberemos aceptar.



Nos preguntará si deseamos borrar todos los archivos NXT del ladrillo, a la que contestaremos afirmativamente.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Empiece la transferencia de archivos a nuestro ladrillo que llevará unos momentos.



El NXT ahora debe responder a nuestro puerto serie a través de la terminal de instalación de LibQ



Enchanting

Tras todo este camino ya estamos en disposición de instalar **Enchanting**, cuya página principal es

<http://obotclub.ab.ca/tiki-index.php>

.

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

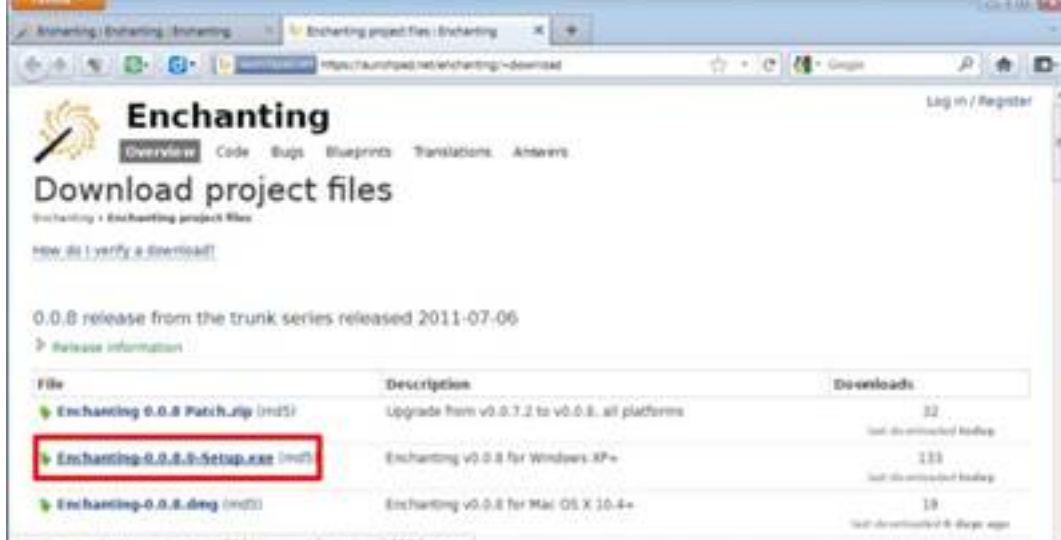
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



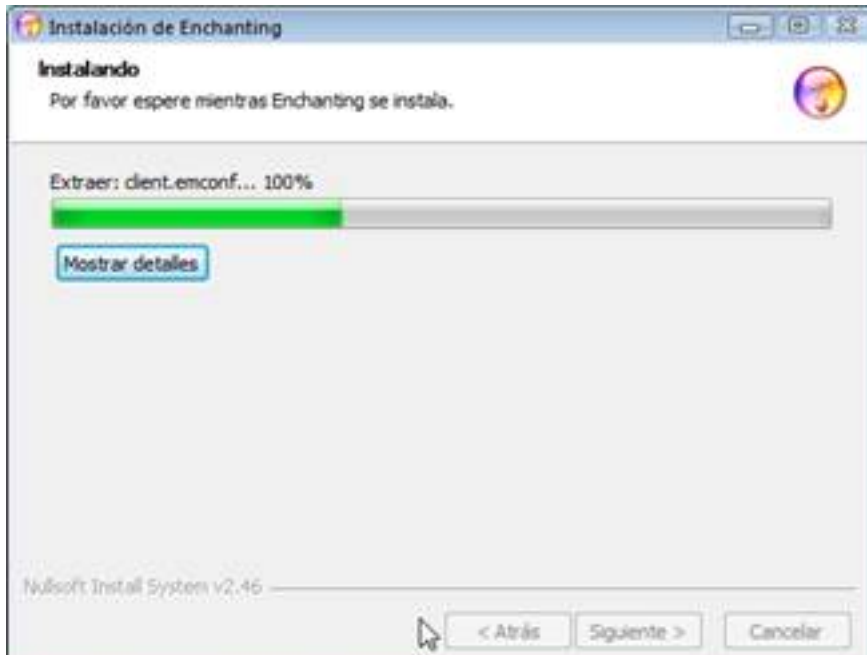
Enchanting 0.0.8 is out and ready for translation. Enchanting 0.0.7 is out!



Enchanting 0.0.8 is out and ready for translation. Enchanting 0.0.7 is out!



Enchanting 0.0.8 is out and ready for translation. Enchanting 0.0.7 is out!



En el escritorio aparecerá un acceso directo al programa cuyo dibujo es una barita



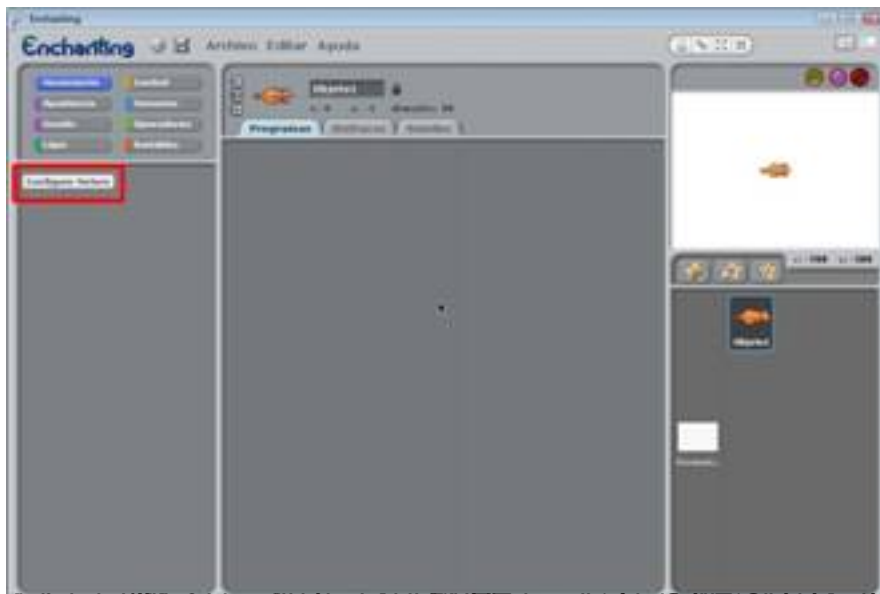
Configuración inicial: sensores y motores

La primera vez que ejecutamos el programa, el cortafuego de Windows nos preguntará por las reglas de conexión a redes públicas o privadas. La configuración que muestra por defecto, permitir acceso a redes privadas, es suficiente.

Cada vez que abrimos **Enchanting** lo primero que debemos hacer es indicarle al programa qué sensores y motores tenemos en el ladrillo, así como su ubicación. Empezamos por los motores ya que es la opción que aparece primero.

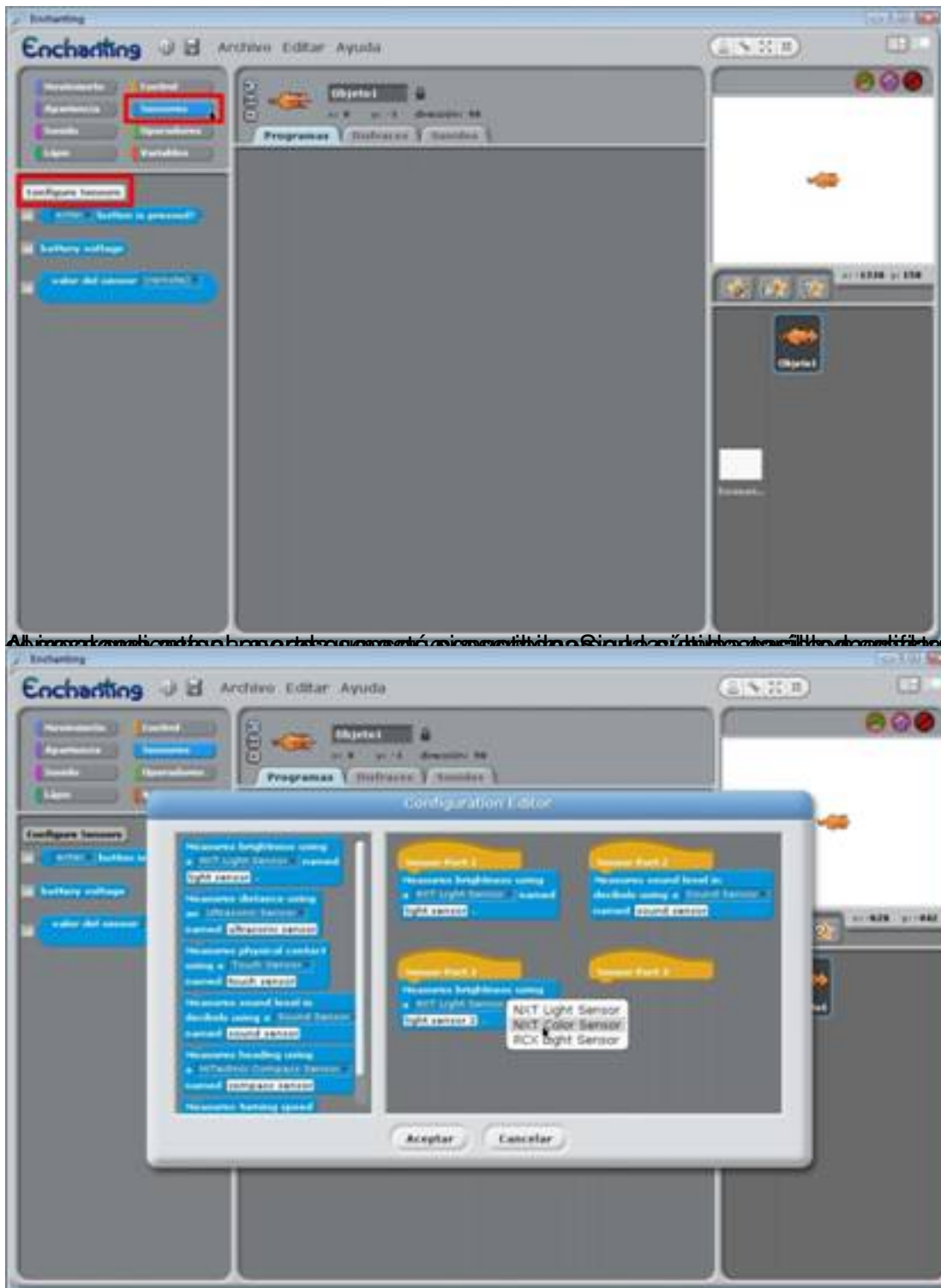
Pulsaremos en el botón gris *Configure Motors* que aparece a la izquierda de la ventana.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



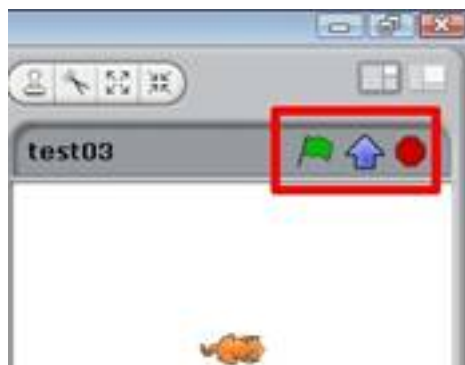
El siguiente es el código que se usó para el retorno a los sensores que tengamos en nuestro *ladrillo NXT*. Para

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

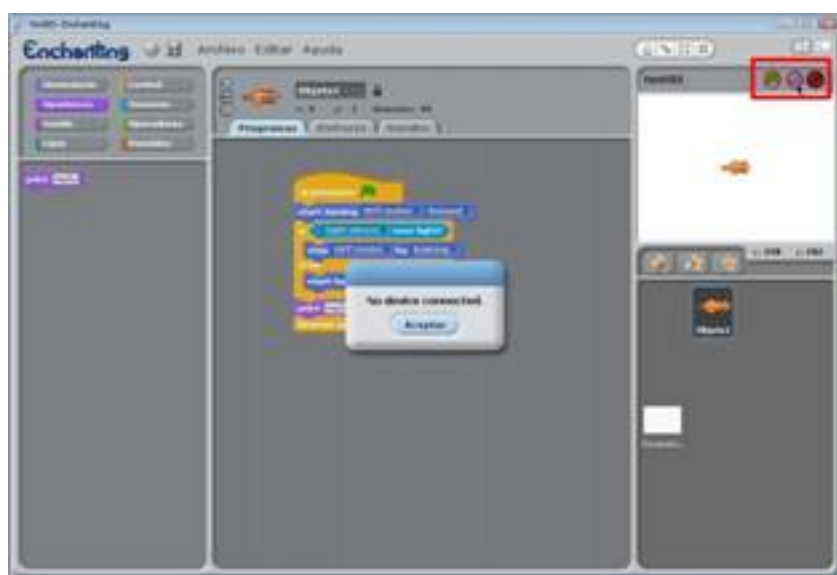


Descargar el programa a nuestro ladrillo

Cuando tengamos creado nuestro programa habrá que descargarlo a nuestro *ladrillo NXT*. Para ello, hay que pulsar en la flecha azul que hay entre los botones de inicio y parada usuales de **Scratch**, situados en la zona superior derecha de la pantalla.

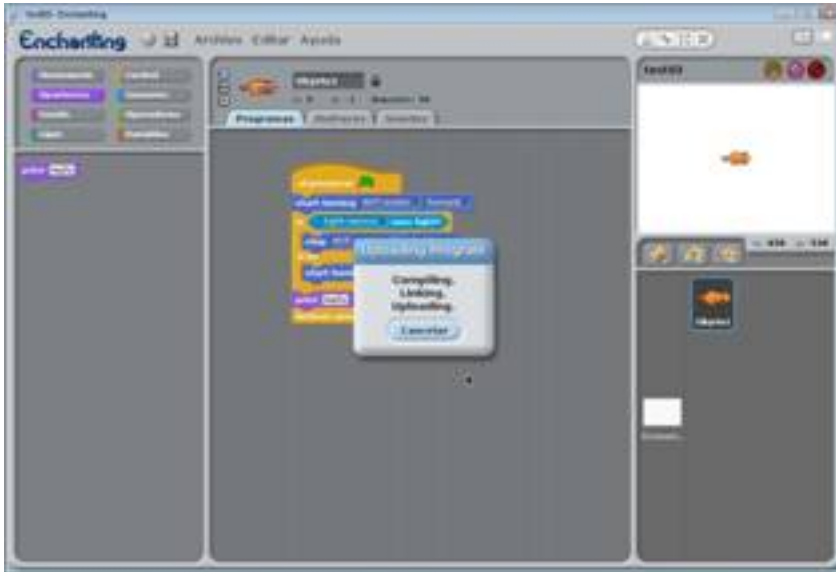


Mientras no tengamos conectado y encendido nuestro ladrillo, las tres opciones estarán no estarán disponibles, apareciendo todas con el símbolo de prohibido. Además, si se nos ocurre pulsar en el botón de descarga, el programa nos indicará que no está conectado ningún dispositivo.



Cuando lo tengamos enchufado, podremos pulsar en el botón y el programa empezará a compilar nuestro programa, pasárselo a **LeJOS** y descargarlo. Si todo ha ido bien, el ladrillo reproducirá unas notas musicales. Sólo queda la práctica con el programa.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Scratch for Arduino (S4A)



Introducción

Scratch for Arduino (S4A) ha sido creado por *Marina Conde, Víctor Casado, Joan Güell, José García y Jordi Delgado* con la ayuda del Grupo de Programación Smalltalk del Citilab

[\[1\]](#)

, un centro dedicado a la investigación, formación y promoción de la tecnología digital (

<http://citilab.eu>

). Si quieres saber más sobre este proyecto puedes visitar el apartado dedicado a

Arduino

que tienen en su página web:

<http://seaside.citilab.eu/scratch/arduino>

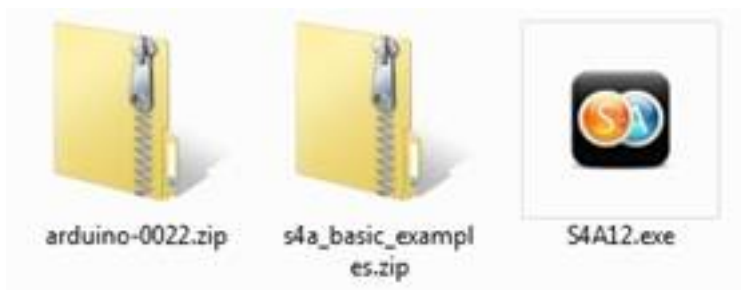
.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Software necesario

Para poder utilizar **S4A** será necesario tener instalado previamente el software de **Arduino** y actualizar el firmware (software base) de la placa. Son dos actos que nos permiten equipar a nuestro ordenador con un entorno de programación muy intuitivo y sencillo.



Programas necesarios

Software para Arduino

La parte simple de este proceso consiste en la descargar el archivo comprimido de la última versión y su descompresión. Para ello, accedemos a la página web del proyecto, <http://www.arduino.cc/>

y

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

nos vamos a la sección de

Descargas

(

Downloads

).

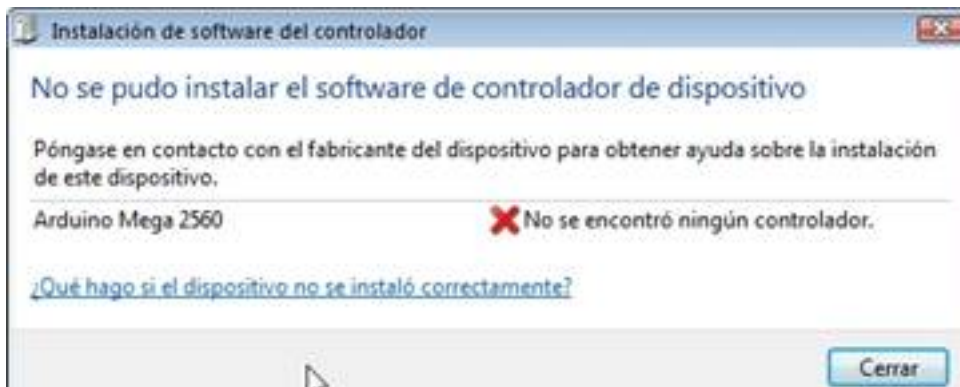


Es conveniente acceder a su versión en inglés ya que tiene las últimas versiones de software, la 0022 en este momento. Como estamos trabajando en entorno MS Windows, pulsaremos en su opción (Windows).

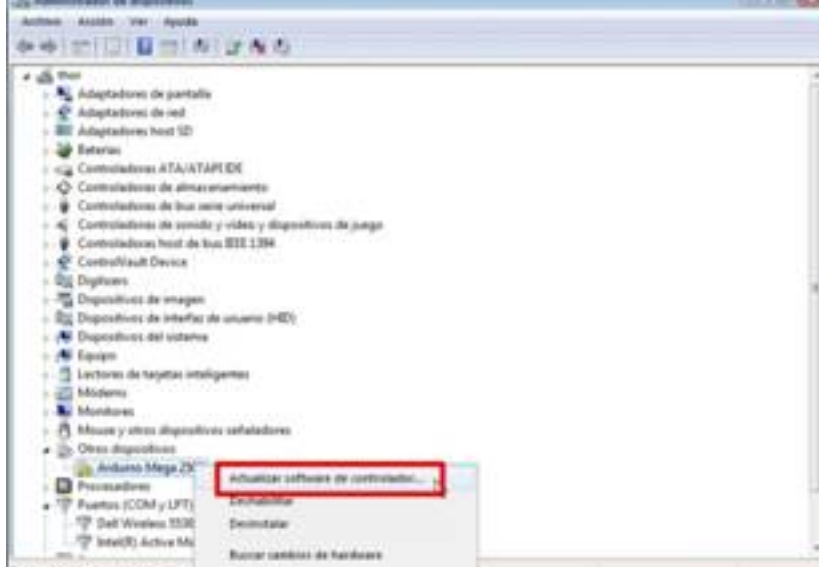
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



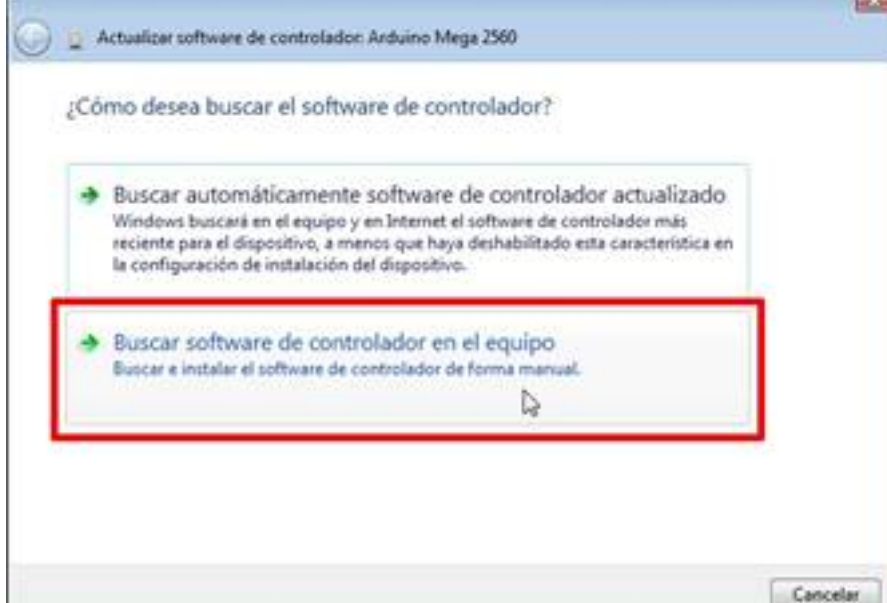
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Microsoft Windows [Versión 6.0.6002.1.80949.0] © 2009 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. C:\Users\sergio>

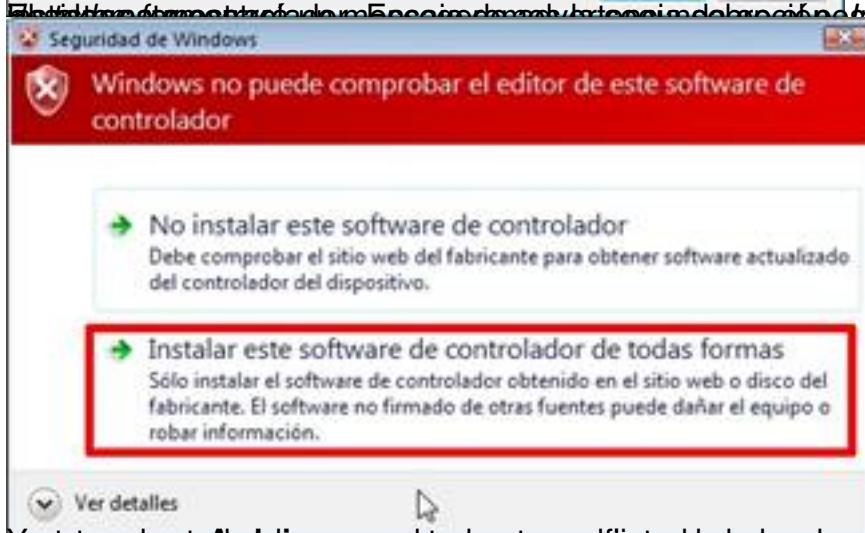
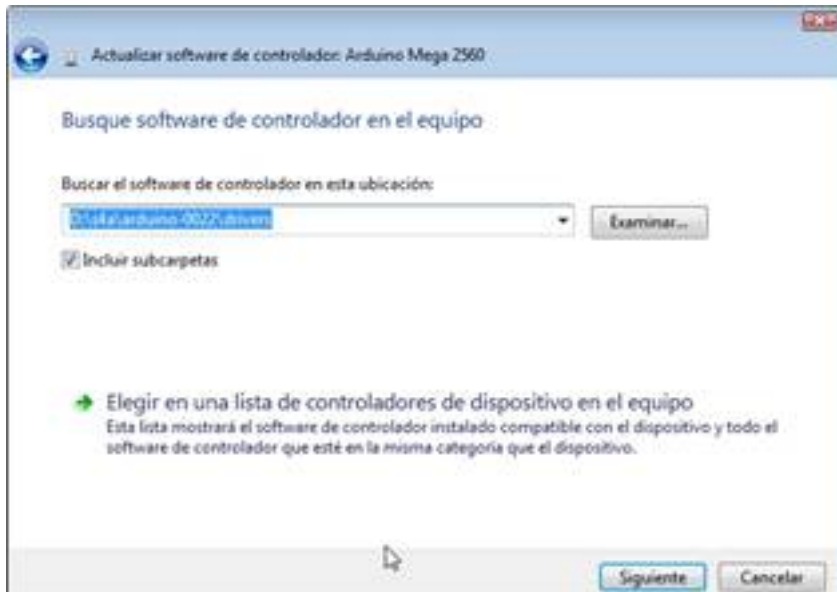


Windows Update no encontró ningún controlador de hardware para este dispositivo. ¿Qué hago?



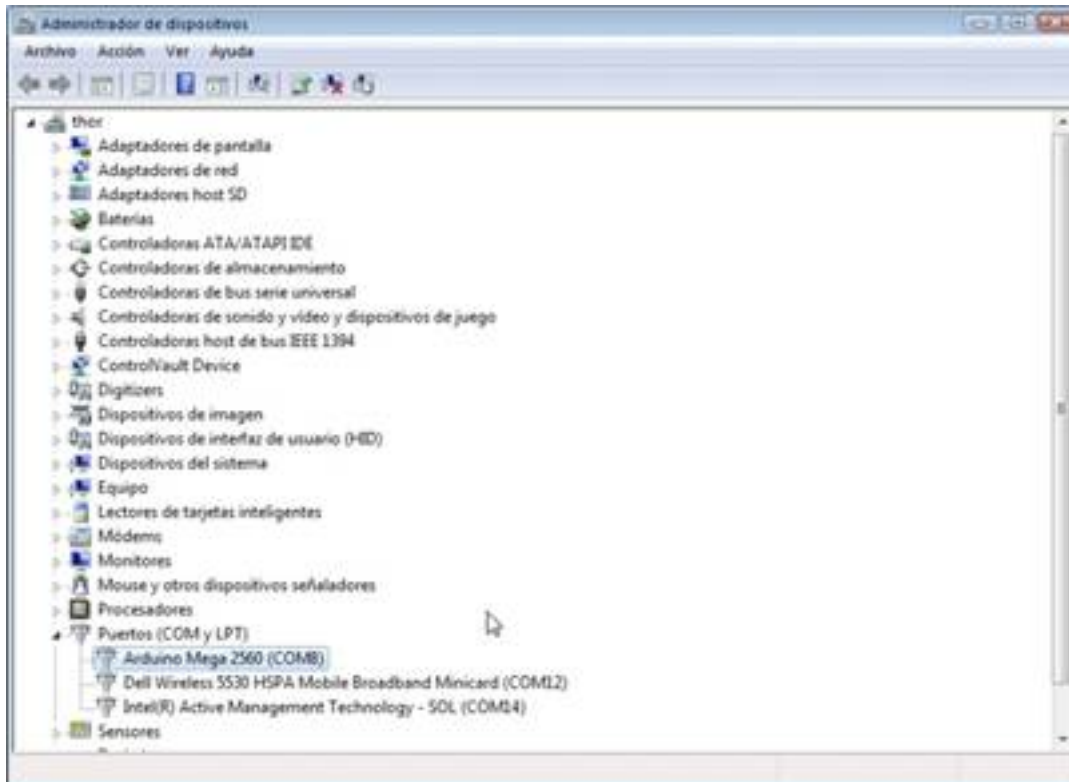
En el siguiente paso, en la ventana que aparece, en el botón *Examinar* y navegaremos hasta la carpeta

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Y a continuación, el proceso de instalación de hardware del sistema aparece reflejada

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Firmware de S4A

Hay que cambiar el software base que tiene la placa **Arduino** para que pueda comunicarse con **S4A** y así trabajar.

Este software está disponible en la página web de **S4A** en la zona de descargas. Para acceder a ella, al final del apartado dedicado a **Arduino**

se proporciona el siguiente enlace:

<http://seaside.citilab.eu/scratch/downloads>

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Este enlace web contiene el enlace directo para bajar el archivo de firmware más reciente,



Publicado originalmente en [Scratch en la interfaz](#) en este post, que el que traducción de [González Moreau](#)

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Pour obtenir les données de la table **AcidriA20** on doit entrer dans votre console le langage R ci-dessous :



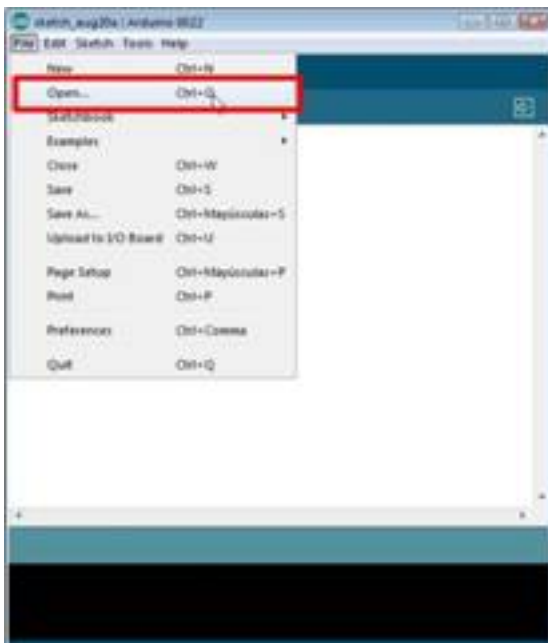
Tras introducir los datos de carga, aparece la ventana principal del programa, similar a la mostrada



Plan de trabajo de búsqueda de escasez de recursos a la luz de la recomendación 14 del *File* en el segundo trimestre. En

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Se introduce el nombre del fichero a abrir y se pulsa sobre el botón **OK** para



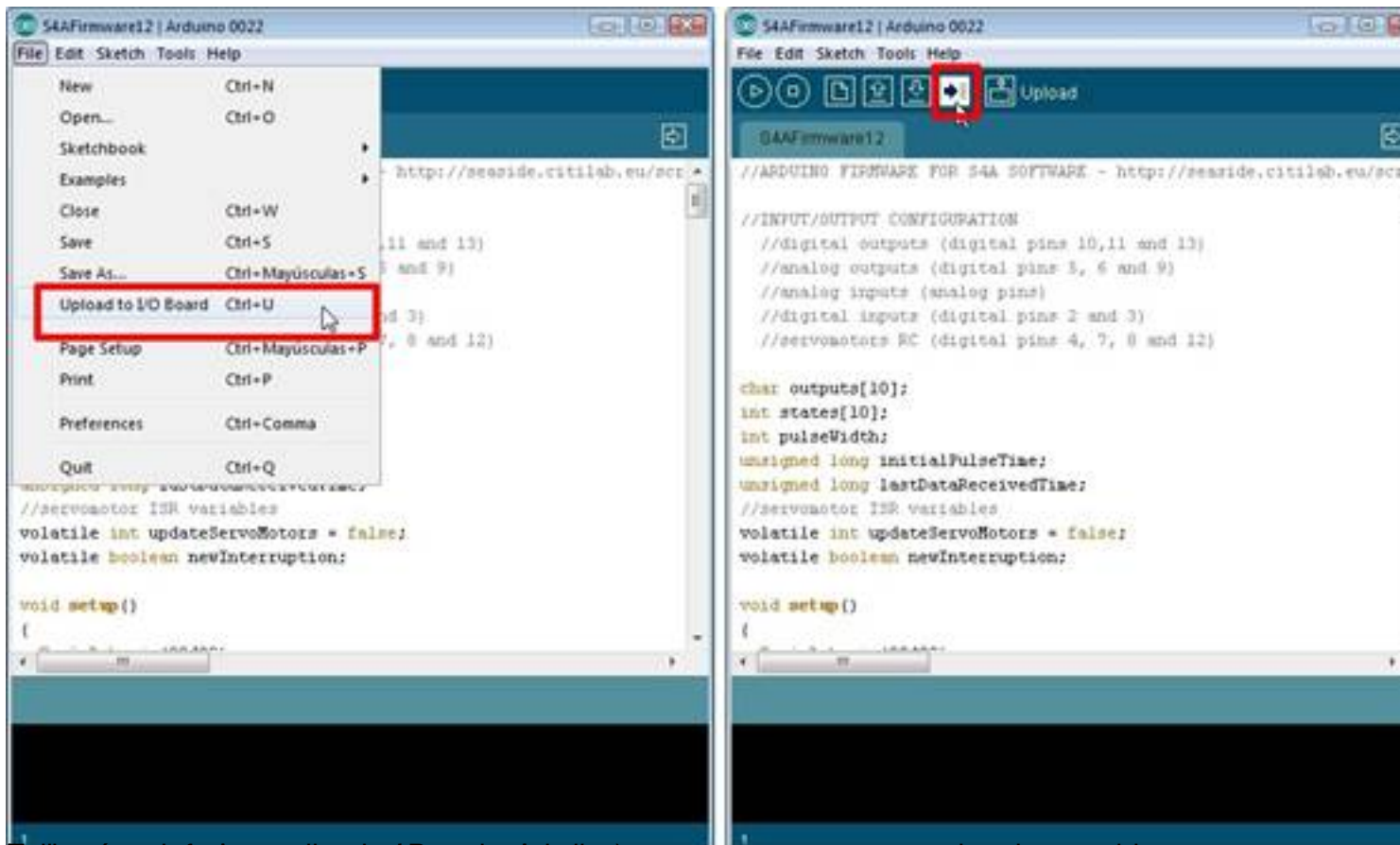
Aparece en una nueva ventana el archivo que vamos a pasar a la placa.



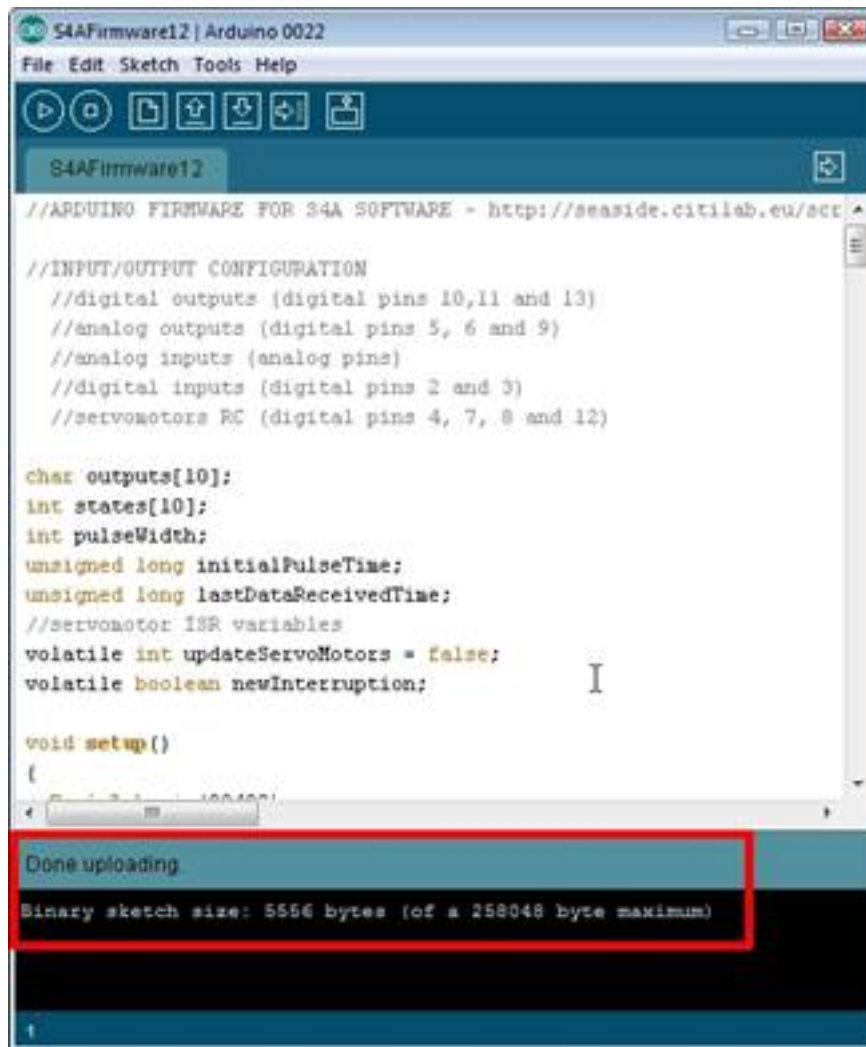
Volviendo al menú **File**, ahora pulsamos sobre la opción *Upload to I/O Board*, o pulsamos en

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



En la pantalla se verá un mensaje de "Compiling" y tras un momento, si no hay problemas, nos



Scratch for Arduino (S4A)

Ya estamos en disposición de instalar **S4A** y para ello habrá que volver a visitar la sección de descargas de la página web del proyecto, <http://seaside.citilab.eu/scratch/downloads>

; o utilizar el siguiente enlace,

<http://seaside.citilab.eu/S4A12.exe>

. Si hemos escogido la primera opción, el tercer párrafo contiene enlaces para distintos sistemas operativos y en este ejemplo, ya que estamos trabajando en el entorno *MS Windows*

, escogemos el primero de ellos.

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

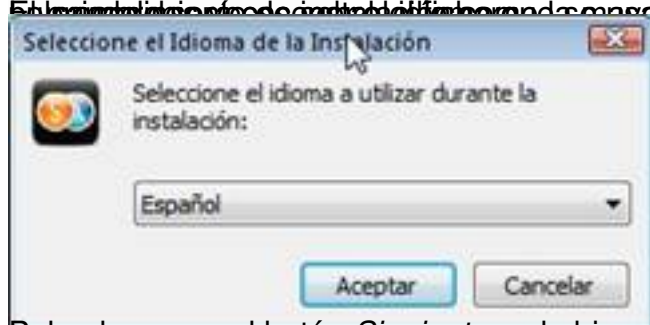
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



En el momento, **S4A12**, tiene un tamaño de 27-MB por lo que puede tardar

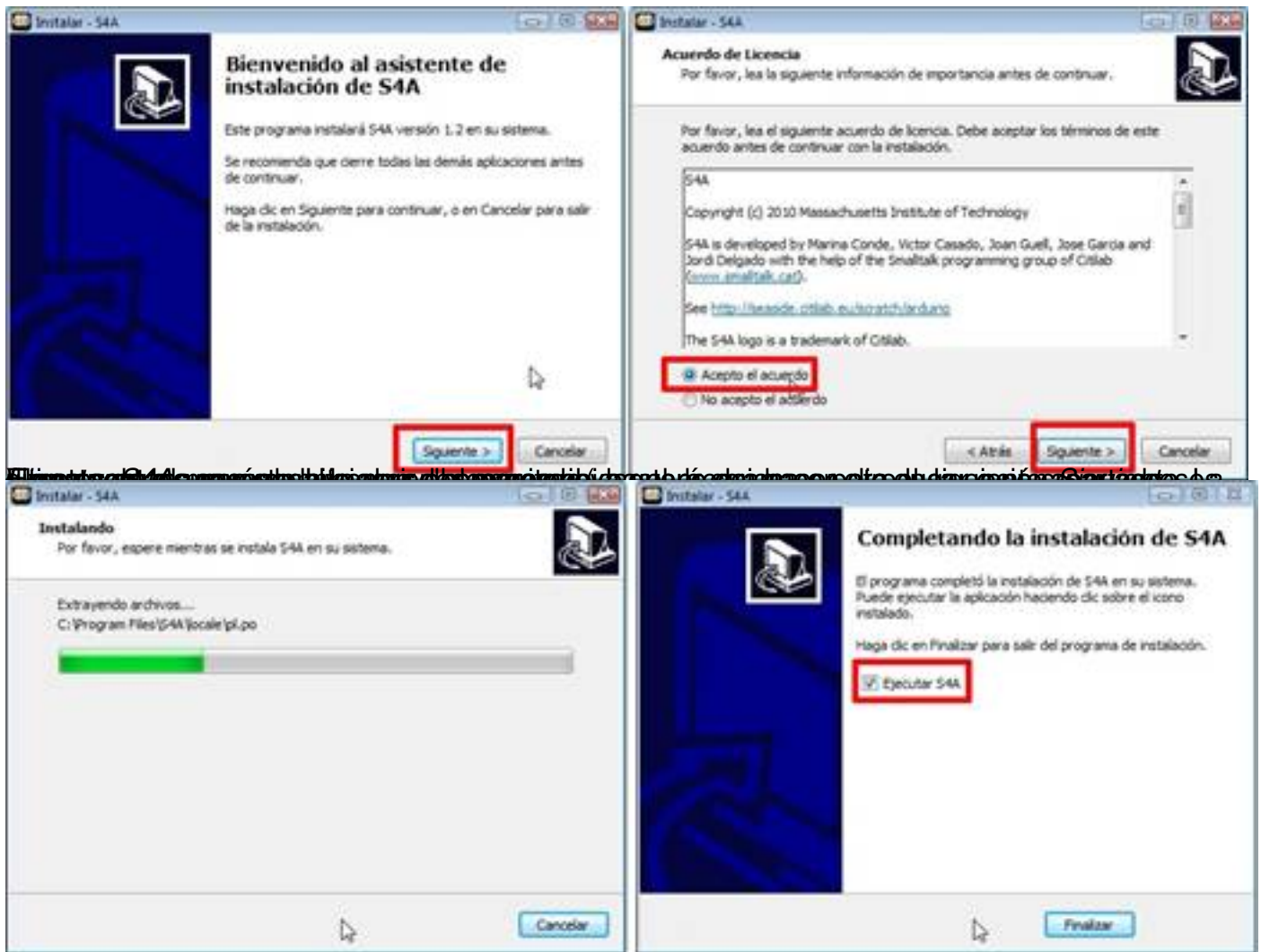


En el momento de instalarlo en Windows, se inicia



hacemos clic en el botón **Siguiente** en la bienvenida y en la siguiente ventana aceptaremos el

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Probando S4A

Antes de ejecutar el programa es conveniente tener conectada al ordenador la placa **Arduino**, ya que su búsqueda será una de las primeras cosas que hará.

La primera vez que abrimos el programa, desplegará el menú de idiomas para que elijamos el nuestro. Pulsamos sobre la opción correcta y dejamos que el programa siga examinando el sistema para enlazar con la placa.

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

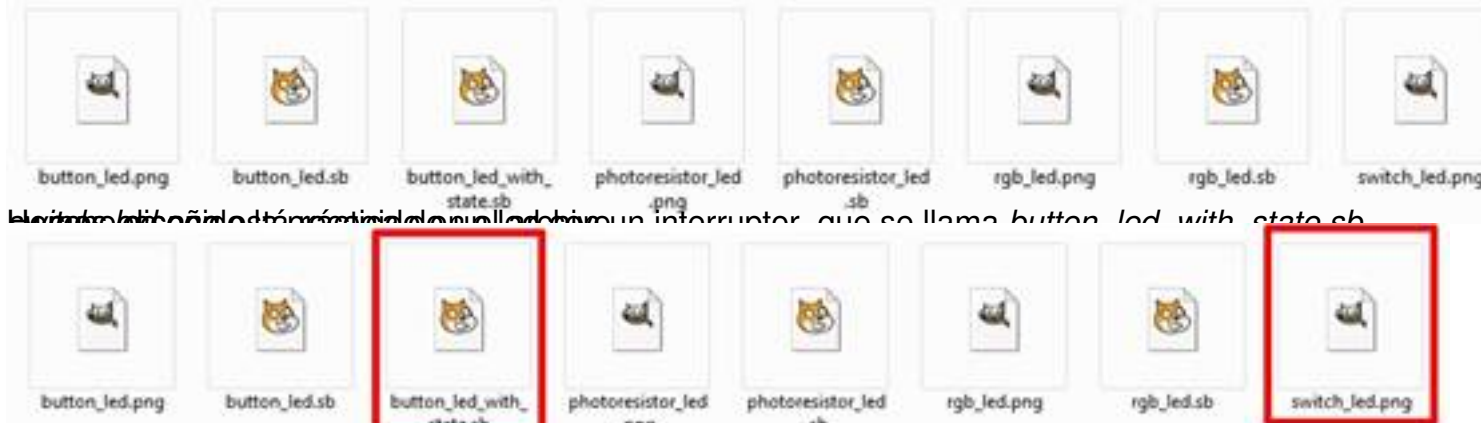
The screenshot shows the Anki Desktop application. On the left, the 'Based on Scratch' window is open, displaying a list of languages. The language 'Español' is highlighted with a red rectangle. On the right, the 'Anki Desktop' window is visible, showing a 'Searching' dialog box. The text 'Searching for...' is highlighted with a red rectangle.

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

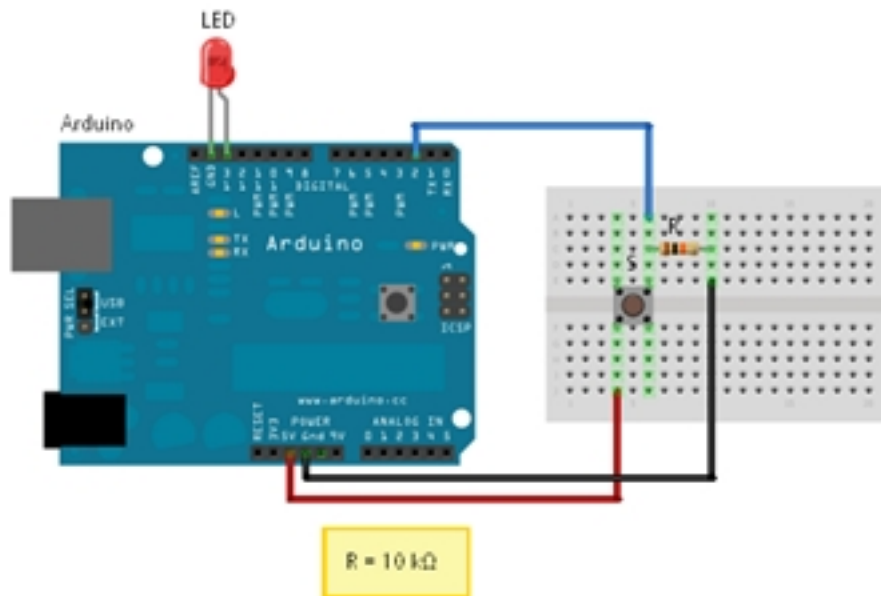
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



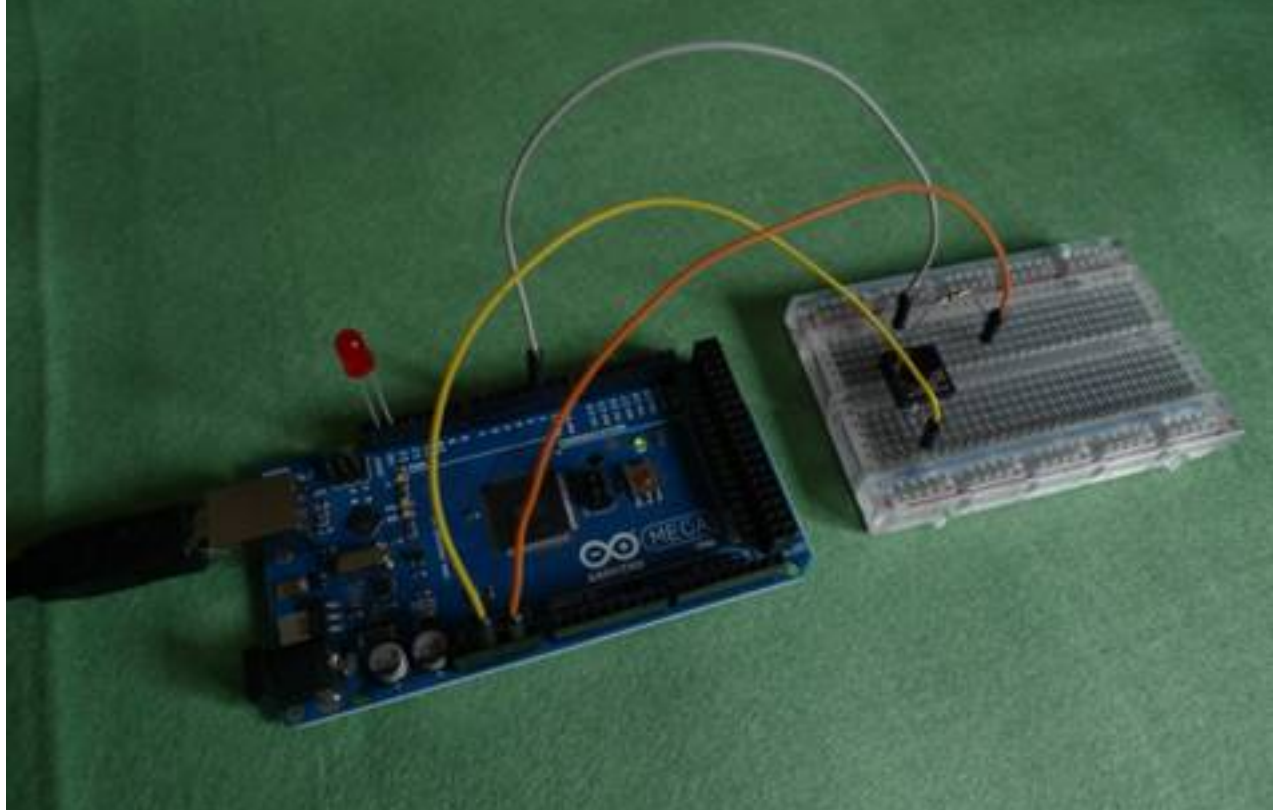
Al descomprimirlo, tenemos cuatro ejemplos sencillos con sus esquemas de montaje:



Entonces, para los siguientes materiales y plan de conexiones, la resistencia de 10k W aparece



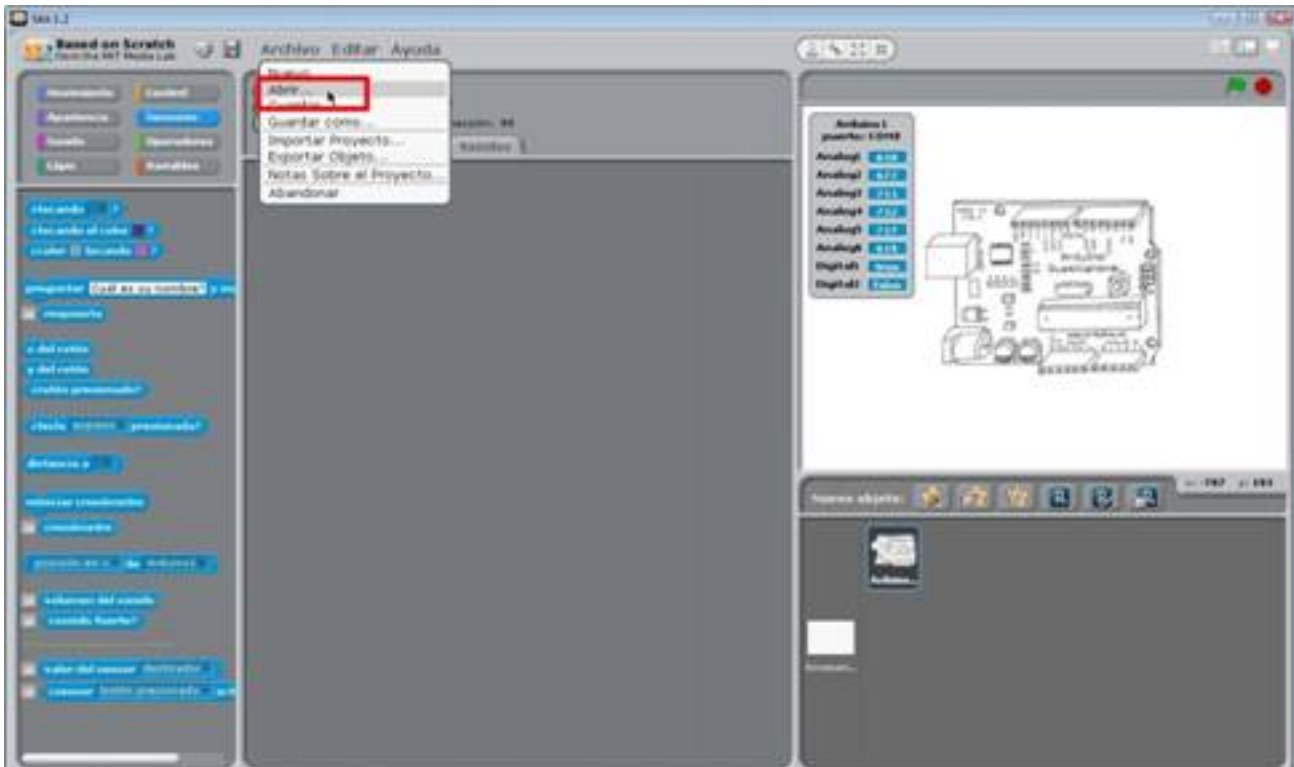
Montage de l'Arduino Uno avec un LED et un résistor de 10kΩ. L'Arduino est connecté à un ordinateur.



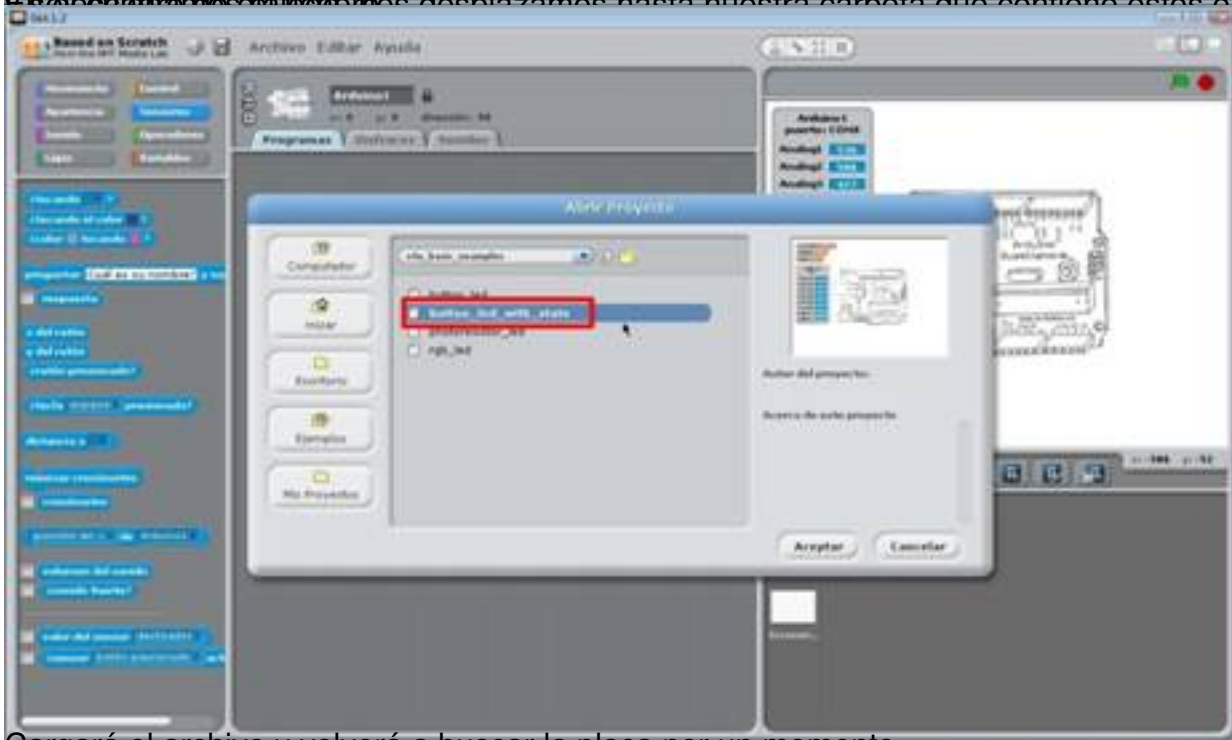
Le montage est alimenté par une batterie de 5V. Le résistor de 10kΩ est utilisé pour limiter le courant. Le LED est connecté à l'Arduino via le breadboard.

MONOGRÁFICO: Desarrollos de Scratch para robótica, Enchanting y S4A

Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45

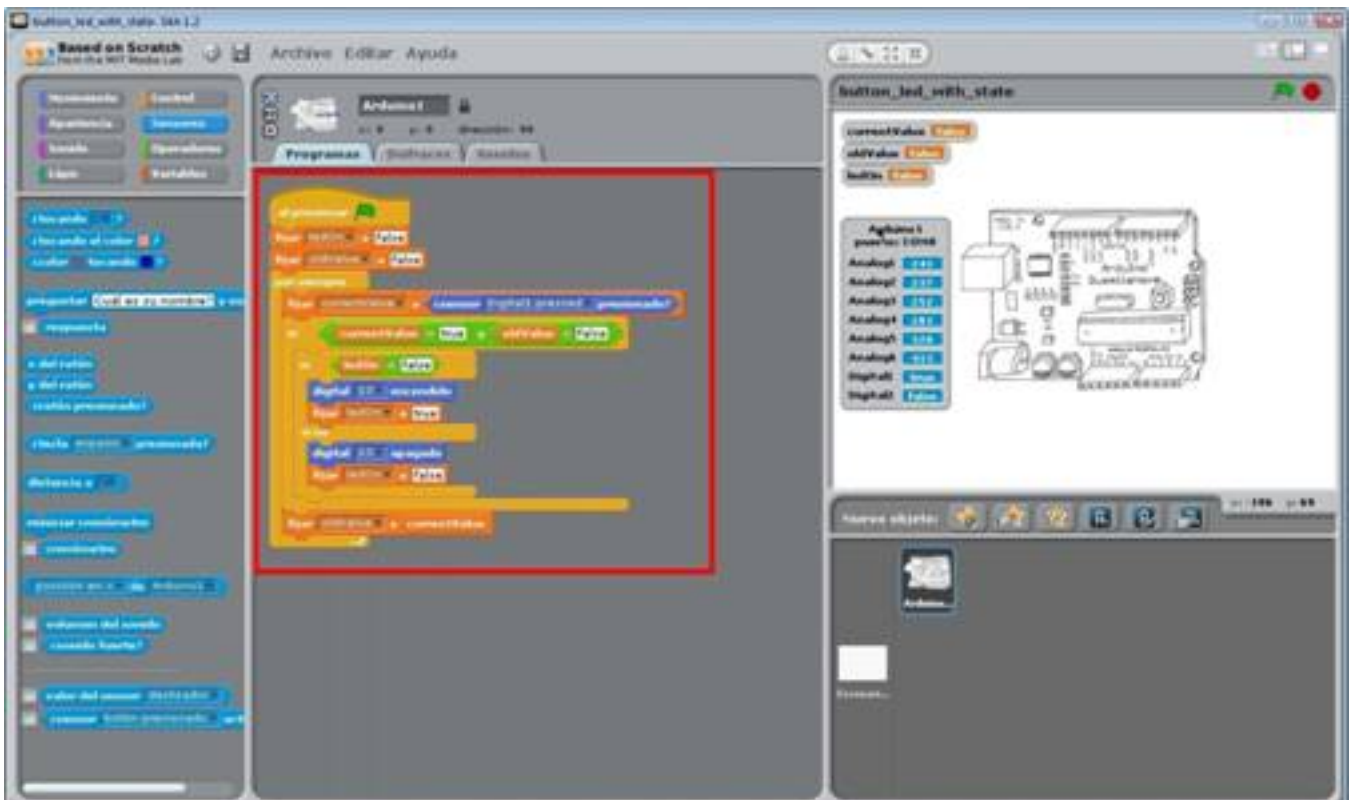


Encontramos los ejemplos de desarrollo de Scratch en nuestra carpeta que contiene estos ejemplos



Cargará el archivo y volverá a buscar la placa por un momento.

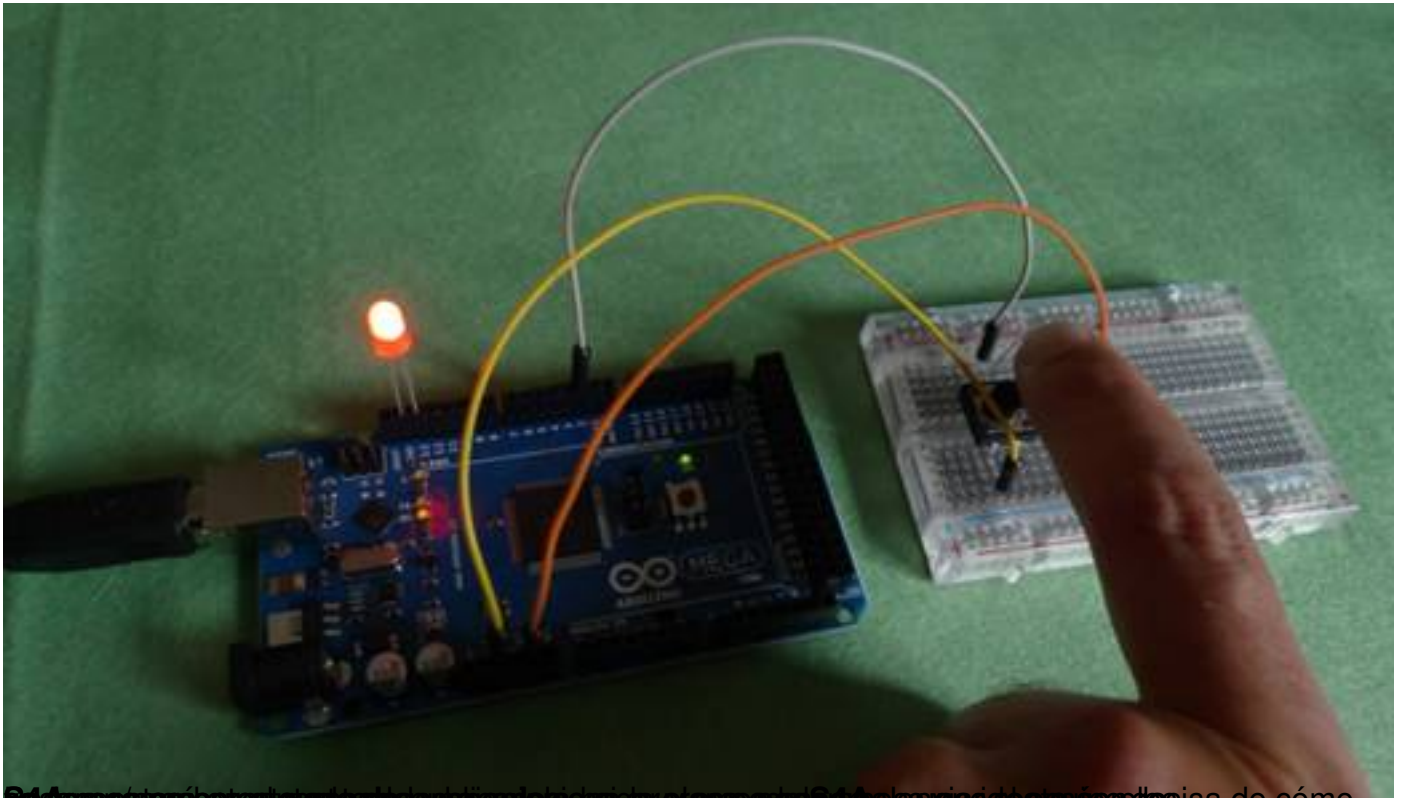
Écrit par Sergio González Moreau
Lundi, 07 Novembre 2011 22:45



Eliminaré una mala estructura global de programación y la reemplazaré por un módulo de biblioteca que se



basará en el tipo de biblioteca que se está usando. Si se usa la biblioteca de programación de Scratch se



Enlaces

- Scratch: <http://scratch.mit.edu/>

Enchanting

- Controlador para Lego Mindstorm NXT (Fantom driver): <http://mindstorms.lego.com/en-us/support/files/Driver.aspx>
- Java JDK: <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>
- LeJOS: <http://lejos.sourceforge.net/index.php>
- Enchanting: <http://enchanting.robotclub.ab.ca/tiki-index.php>

Scratch for Arduino (S4A)

- Arduino: <http://www.arduino.cc/>
- Scratch for Arduino: <http://seaside.citilab.eu/scratch/arduino>
- Citilab: <http://citilab.eu>

[1] Obtenido de la página del proyecto <http://seaside.citilab.eu/>