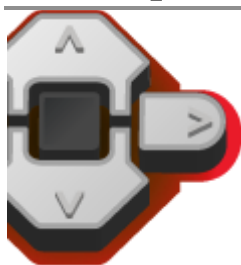
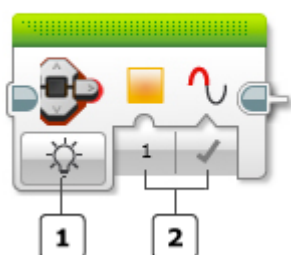


# Bloque Luz de estado del Bloque EV3



El bloque Luz de estado del Bloque EV3 controla la Luz de estado del Bloque EV3. La Luz de estado del Bloque EV3 rodea los Botones del Bloque EV3 en el frente del Bloque EV3. Puede encender la Luz de estado del Bloque EV3 en verde, naranja o rojo, apagarla, o hacer que se encienda y apague intermitentemente (pulso).

**Elija el modo Control**



- 1** Selector del modo
- 2** Entradas

Use el Selector del modo para seleccionar cómo desea controlar la Luz de estado del Bloque EV3. Si usted selecciona el modo Encendido, puede elegir el color y la opción pulso utilizando las [Entradas](#). Los modos y las entradas se describen a continuación.

Modos: [Encendido](#), [Apagado](#), [Reiniciar](#)

## Modos

### Encendido



El modo Encendido enciende la Luz de estado del Bloque EV3.

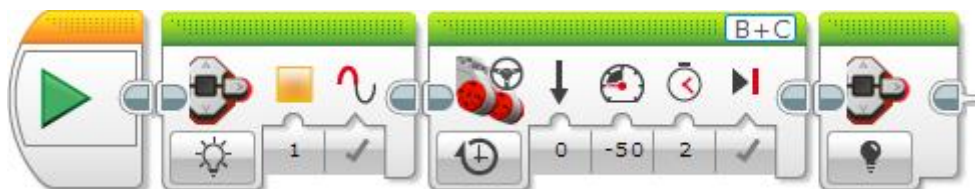
Puede elegir el color de la luz con la entrada [Color](#).

Si [Pulso](#) es Verdadero, la luz se encenderá y apagará intermitentemente en un patrón repetitivo.

Después de utilizar el modo Encendido, la luz seguirá encendida o estará en pulso hasta que se ejecute otro bloque Luz de estado del Bloque EV3, o hasta que el programa termine.

[Entradas](#) utilizadas: [Color](#), [Pulso](#)

## Ejemplo



Este programa hace que la Luz de estado del Bloque EV3 pulse en color naranja cuando el robot se está impulsando hacia atrás y, luego, apaga la luz.

#### **Apagado**



El modo Apagado apaga la Luz de estado del Bloque EV3.

#### **Reiniciar**



El modo Reiniciar regresa la Luz de estado del Bloque EV3 a su patrón intermitente en verde estándar que indica que se está ejecutando un programa en el Bloque EV3.

#### **Consejos y trucos**

El patrón intermitente en verde estándar es diferente al resultado del uso de la opción [Pulso](#).

#### **Entradas**

En el modo Encendido, las entradas del bloque Luz de estado del Bloque EV3 controlan cómo funcionará la Luz de estado del Bloque EV3. Puede ingresar los valores de entrada directamente en el bloque. De manera alternativa, los valores pueden suministrarse a través de [Cables de datos](#) desde las salidas de los otros bloques de programación.

Entrada	Tipo	Valores permitidos	Notas
Color	Numérico	0, 1, o 2	0 = Verde 1 = Naranja 2 = Rojo
Pulso	Lógico	Verdadero/Falso	Si es Verdadero, la luz se encenderá y apagará intermitentemente en un patrón repetitivo.  Si es Falso, la luz estará encendida permanentemente.