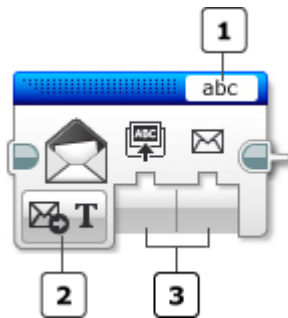


# Bloque Mandar mensajes



El bloque Mandar mensajes se utiliza para enviar Mensajes Bluetooth entre Bloques EV3. Para enviar o recibir un mensaje, los Bloques EV3 deben estar conectados a través del menú Bluetooth en el bloque o a través del bloque Conexión Bluetooth.

Consulte la sección del bloque Conexión Bluetooth para obtener más información.



- 1 Título del mensaje
- 2 Selector del modo
- 3 Entradas

Use el Selector del modo para seleccionar cómo desea que funcione el bloque Mandar mensajes. Después de seleccionar el modo, puede escoger valores para las entradas. Las entradas disponibles cambiarán según el modo. Los modos y las entradas se describen a continuación.

Modos: Enviar, Recibir, Comparar

Los mensajes se caracterizan por tres componentes

1. Los Bloques entre los cuales se envía el mensaje
2. El Título del mensaje que identifica el mensaje
3. El valor Mensaje. Este puede ser Texto, Numérico o Lógico.

## Modos Mandar mensajes

### Enviar



El modo Enviar (Texto, Numérico o Lógico) envía un mensaje a través de Bluetooth a un Bloque EV3 que esté conectado. Puede seleccionar a qué Bloque EV3 enviar el mensaje utilizando la entrada Nombre del Bloque EV3 destinatario. El Título del mensaje se utiliza para identificar como único al mensaje que se está enviando.

Entradas utilizadas: Nombre del Bloque EV3 destinatario, Mensaje

## Recibir



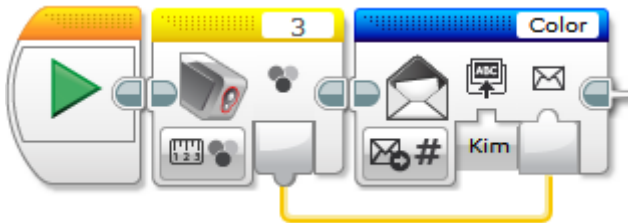
El modo Recibir (Texto, Numérico o Lógico) recibe un mensaje a través de Bluetooth desde un Bloque EV3 que esté conectado. La salida Mensaje recibido será Falsa hasta que se reciba un mensaje. El mensaje que se reciba está disponible en la salida Mensaje.

El Título del mensaje se utiliza para identificar como único al mensaje que se está recibiendo. Entradas y Salidas utilizadas: Mensaje recibido, Mensaje

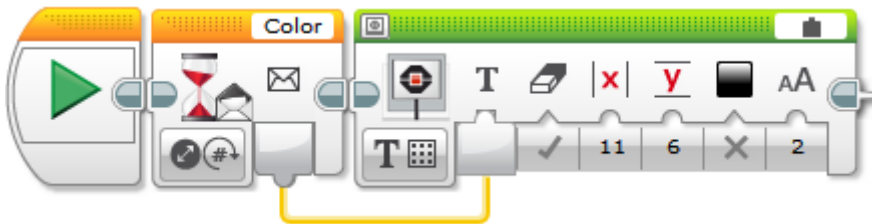
## Ejemplo

Un Bloque EV3 (llamado Leo) reúne lecturas de un Sensor de color y las envía a otro Bloque EV3 (llamado Kim). Kim espera hasta que se recibe un mensaje. Este mensaje se muestra en la pantalla correspondiente.

Sección del programa de Leo

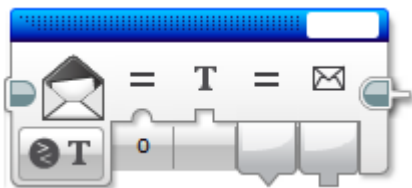


Sección del programa de Kim



El Título del mensaje permite que se envíen varios flujos de información entre los Bloques EV3. Por ejemplo, un bloque puede enviar mensajes llamados "Color" y "Rotaciones" dentro del mismo programa.

## Comparar



El modo Comparar (Texto, Numérico o Lógico) compara el mensaje recibido con un valor

existente. Si se cumplen las condiciones, la salida Comparar resultado es Verdadera. Si no se cumplen las condiciones, la salida Comparar resultado es Falsa.

Numérico: El mensaje recibido se compara con un valor del límite respecto a uno de los siguientes operadores lógicos.

•	Igual a (0)
•	No igual (1)
•	Mayor que (2)
•	Mayor o igual que (3)
•	Menor que (4)
•	Menor o igual que (5)

Texto: El mensaje recibido se compara con un Texto de comparación respecto a uno de los siguientes operadores lógicos.

•	Igual a (0)
•	No igual a (1)

Lógico: El mensaje recibido se muestra en Comparar resultado

### **Entradas y salidas**

Las entradas en el bloque Mandar mensajes controlan los detalles de cómo operará el envío de mensajes. 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. Las entradas disponibles y sus funciones dependen del modo que haya seleccionado.

<b>Entrada</b>	<b>Tipo</b>	<b>Notas</b>
Título del mensaje	Texto	
Recibiendo el nombre del Bloque EV3	Texto	Si este campo se deja en blanco, se transmitirá su mensaje.
Mensaje	Texto, Numérico o Lógico	
Comparar tipo	Numérico	Tipo de comparación para un modo Comparar

		mensaje con un Valor del límite o Texto de comparación. 0: = (Igual) 1: ≠ (No es igual) 2: > (Mayor que) 3: ≥ (Mayor o igual que) 4: < (Menor que) 5: ≤ (Menor o igual que)
Valor del límite	Numérico	
Texto de comparación	Texto	

Las salidas disponibles dependerán del modo seleccionado. Para usar una salida, utilice un Cable de datos para conectarla a otro Bloque de programación.

Salida	Tipo	Notas
Mensaje	Texto, Numérico o Lógico	Resultado del tipo de comparación
Comparar resultado	Texto, Numérico o Lógico	Resultado del tipo de comparación