



BLYNK



¿Qué es blynk?

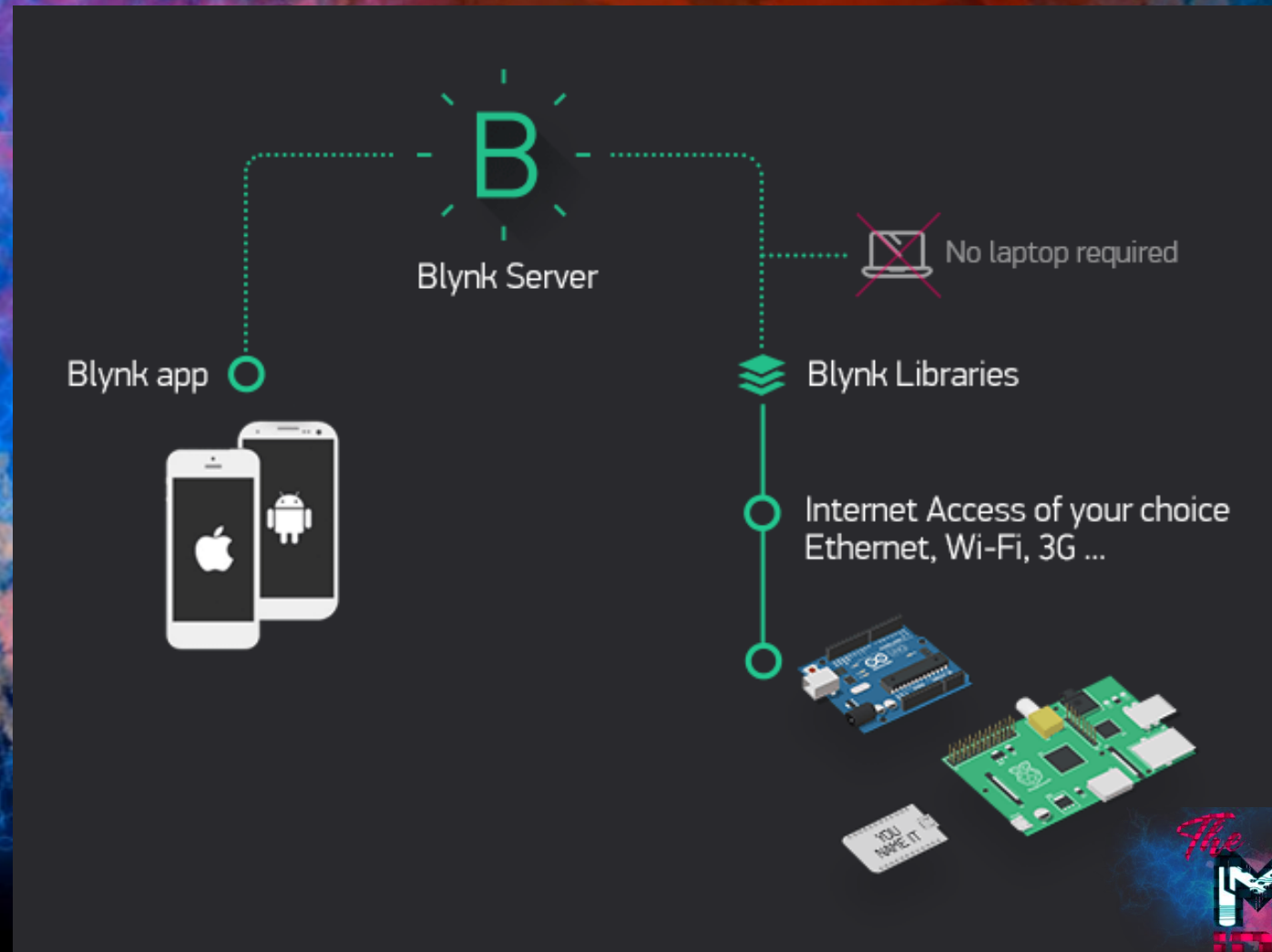
Blynk es una aplicación que nos permite conectar nuestro NODE MCU con internet de una forma mas sencilla.

Utiliza un servidor en la nube, pero también nos permite trabajar desde un servidor local.

Con Blynk, se puede conectar cualquier equipo electrónico a Internet y crear una aplicación móvil en minutos para monitorear y/o controlarlo de forma remota.



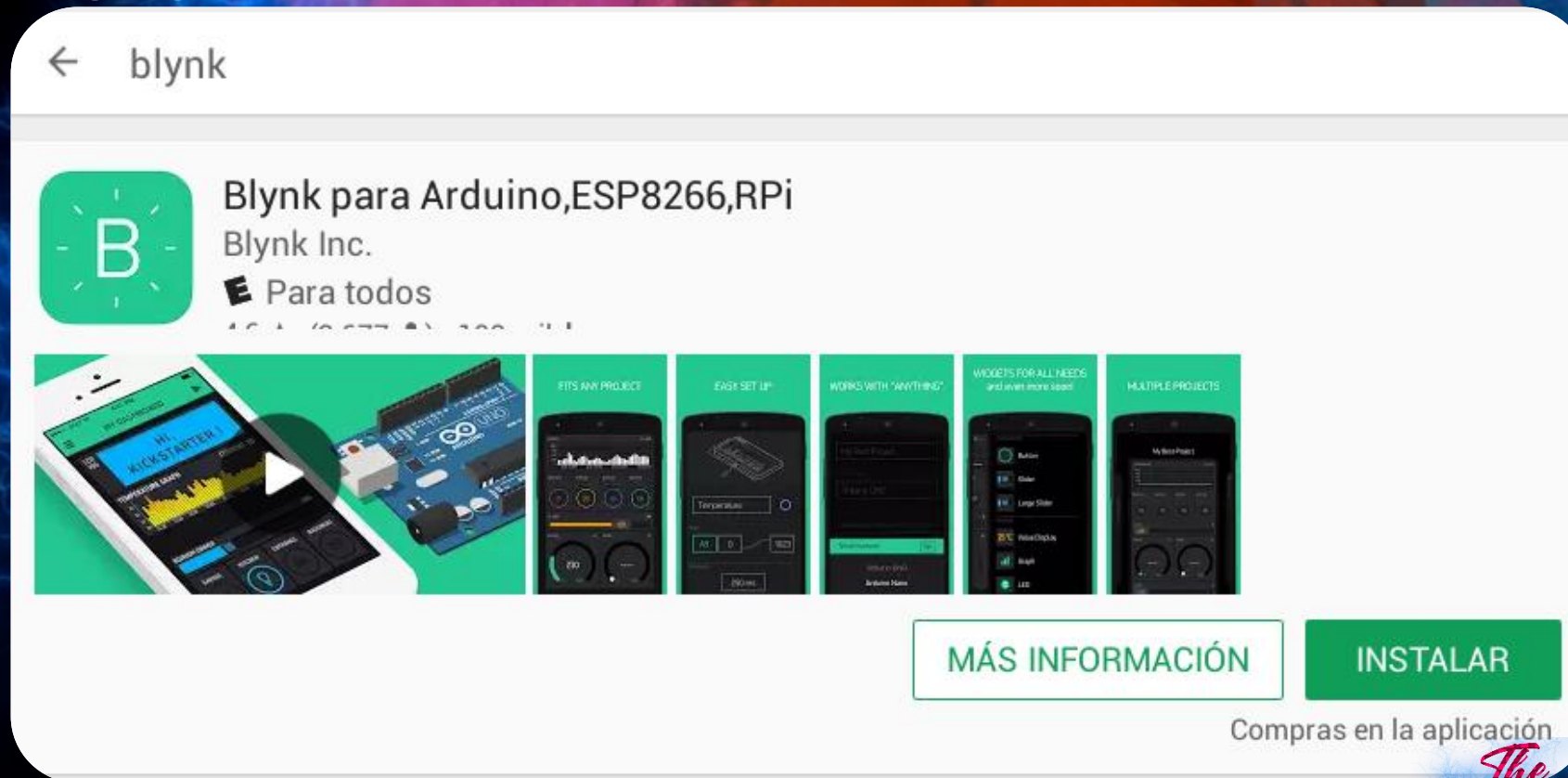
¿CÓMO FUNCIONA EL SERVIDOR?



BLYNK

Descargamos la aplicación BLYNK desde la play store (también esta disponible para iOS)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=cc.blynk>



INSTALACIÓN DE BLYNK

Descargamos su librería de su página www.blynk.cc/getting-started

<http://www.blynk.cc/getting-started>

3. INSTALAR BLYNK LIBRARY

DESCARGAR BLYNK LIBRARY

⚠ La biblioteca Blynk debe instalarse manualmente. Sigue las instrucciones:

1. Descargue la última versión del archivo .zip.
2. Descomprimirlo. Notará que el archivo contiene varias carpetas y varias bibliotecas.
3. Copie todas estas bibliotecas en **su_sketchbook_folder** de **Arduino IDE**. Para encontrar la ubicación de **su_sketchbook_folder**, vaya al menú superior en Arduino IDE: *Archivo -> Preferencias* (si está usando Mac OS, vaya a *Arduino -> Preferencias*)

La estructura de su **carpeta_sketchbook** ahora debe verse así, junto con sus otros bocetos (si los tiene):

```
your_sketchbook_folder / libraries / Blynk
your_sketchbook_folder / libraries / BlynkESP8266_Lib
...
your_sketchbook_folder / tools / BlynkUpdater
your_sketchbook_folder / tools / BlynkUsbScript
...
```


Note Tenga en cuenta que las **bibliotecas** deben ir a **bibliotecas** y **herramientas** a **herramientas**


Nos re direccionara a su repositorio en github descargar el archivo **Blynk_Release_v0.5.1.zip**



Assets

 **Blynk_Release_v0.5.1.zip**

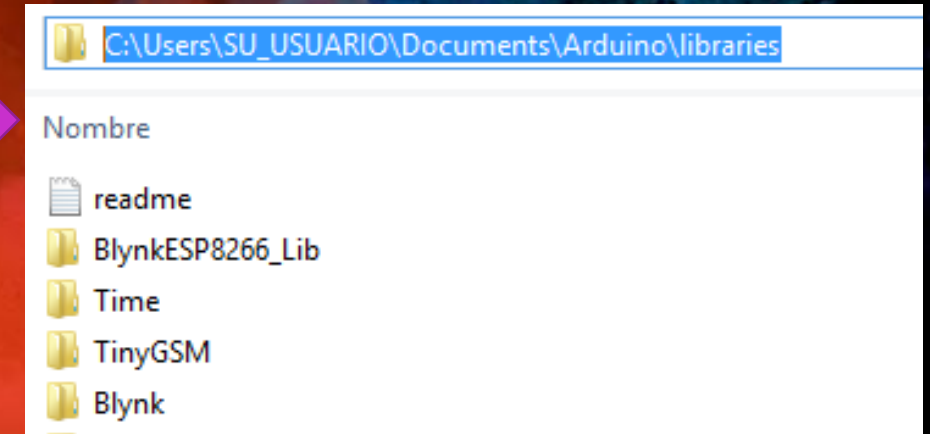
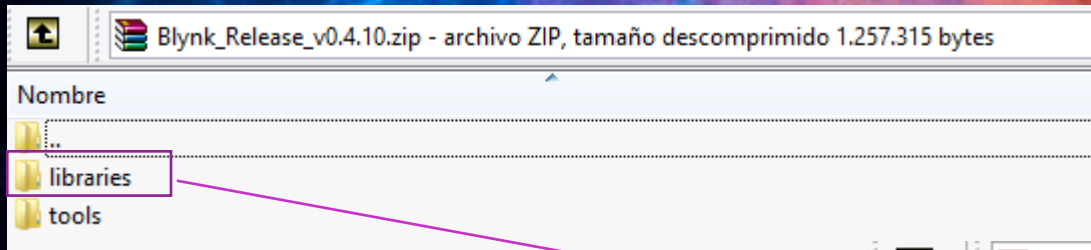
 **Source code (zip)**

 **Source code (tar.gz)**

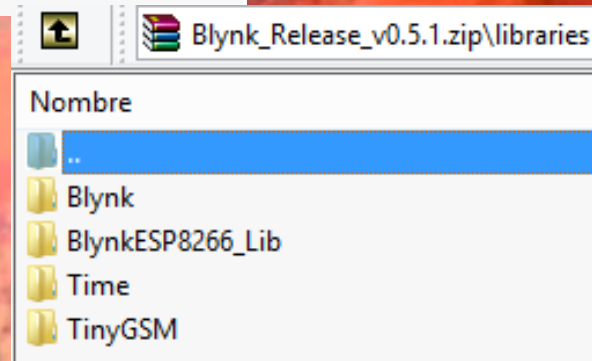


INSTALACIÓN DE BLYNK

Copiamos los archivos de **Blynk_Release_v0.5.1.zip** a la siguiente ruta:
C:\Users\SU_USUARIO\Documents\Arduino\libraries

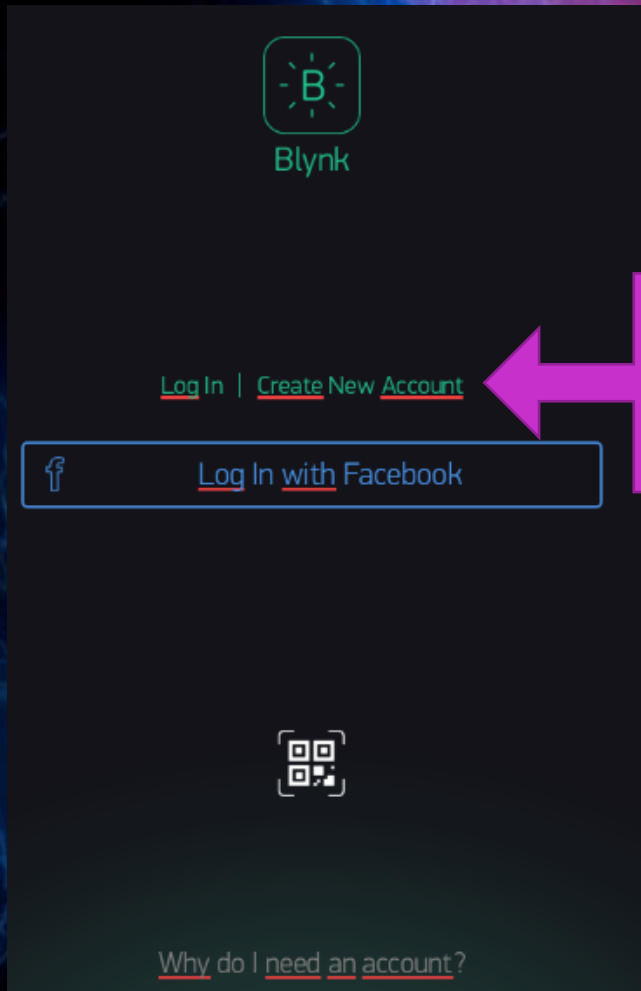


Nota: copiar los
elementos de la
carpeta "libraries"

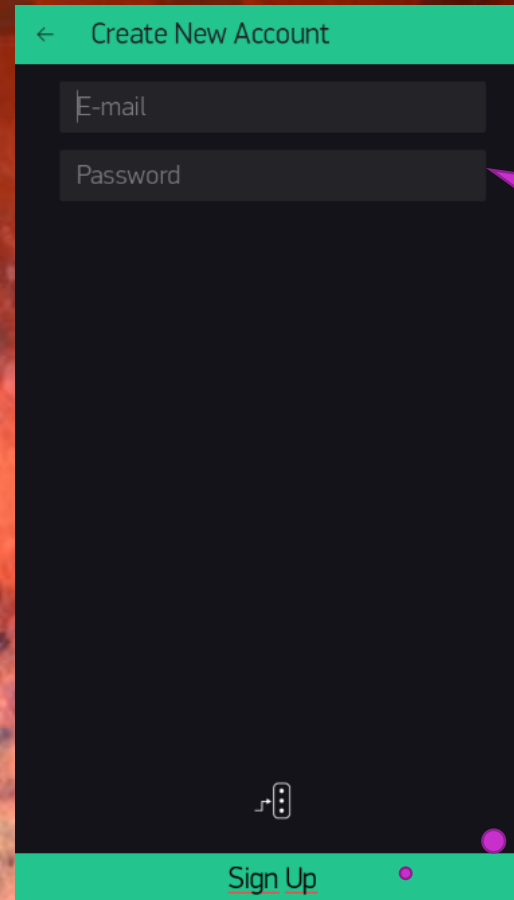


BLYNK

Ingresamos a la aplicación Blynk



Creamos una
cuenta nueva

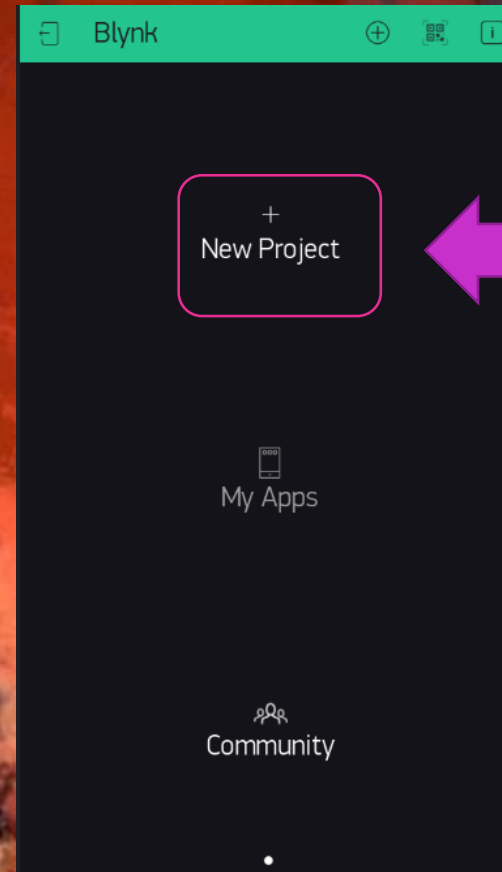
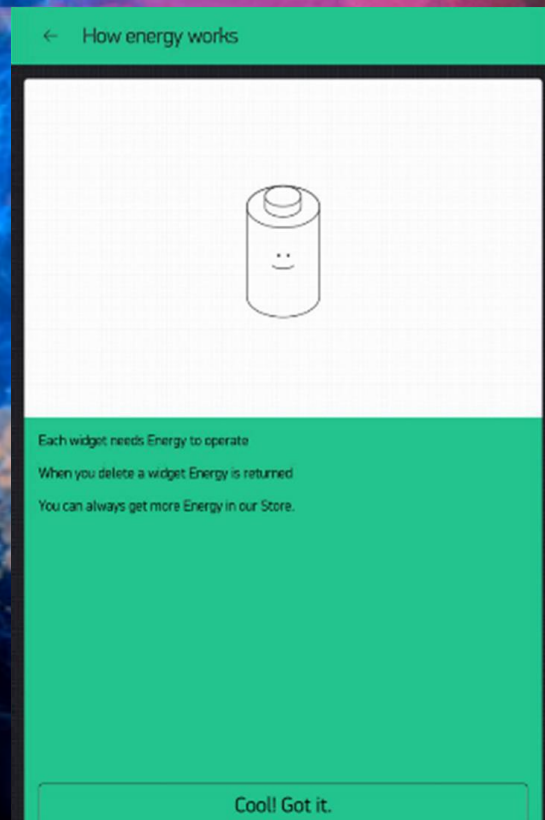


Ingresamos nuestros
datos

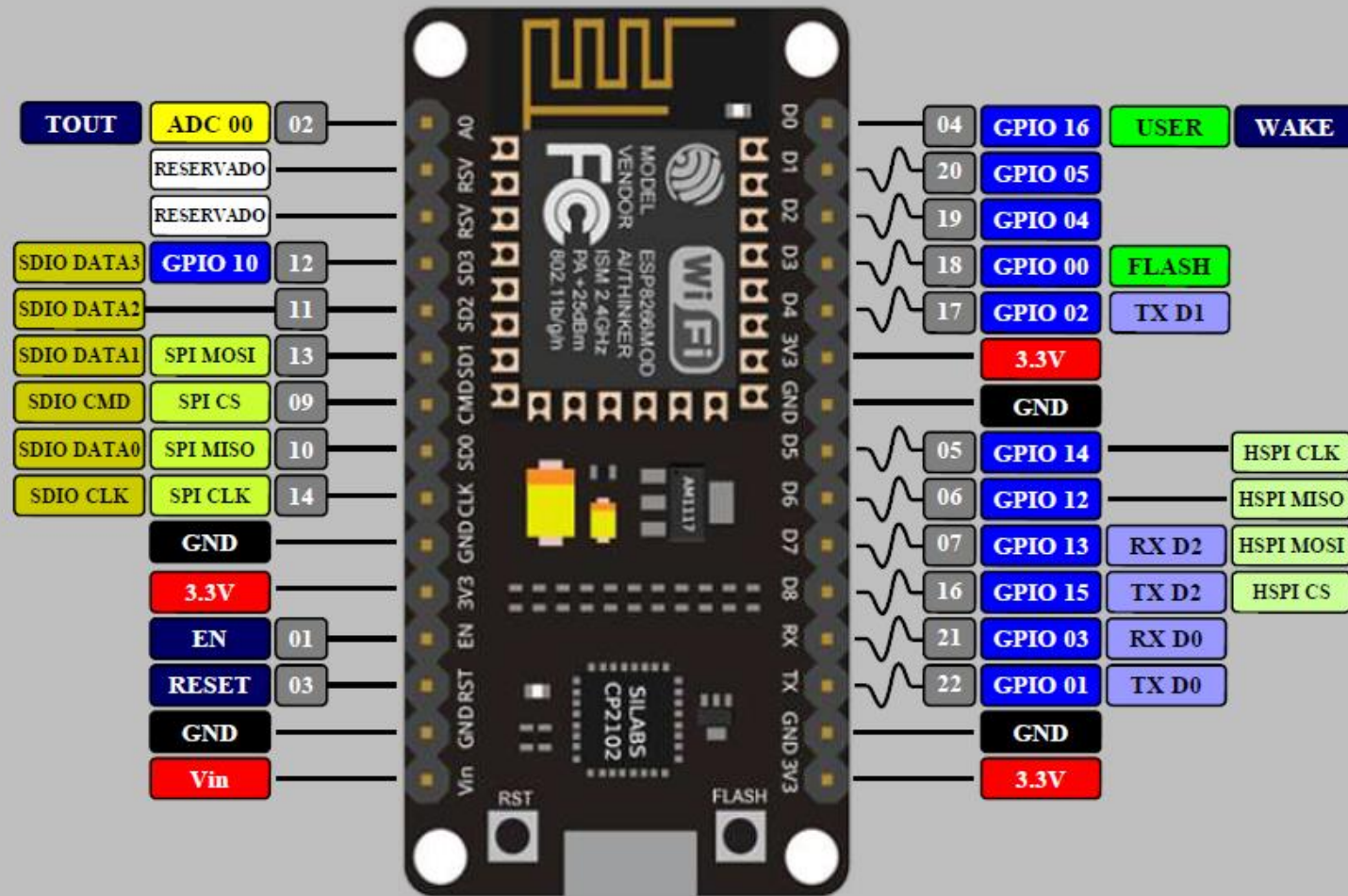
Y le damos a Sign Up

BLYNK

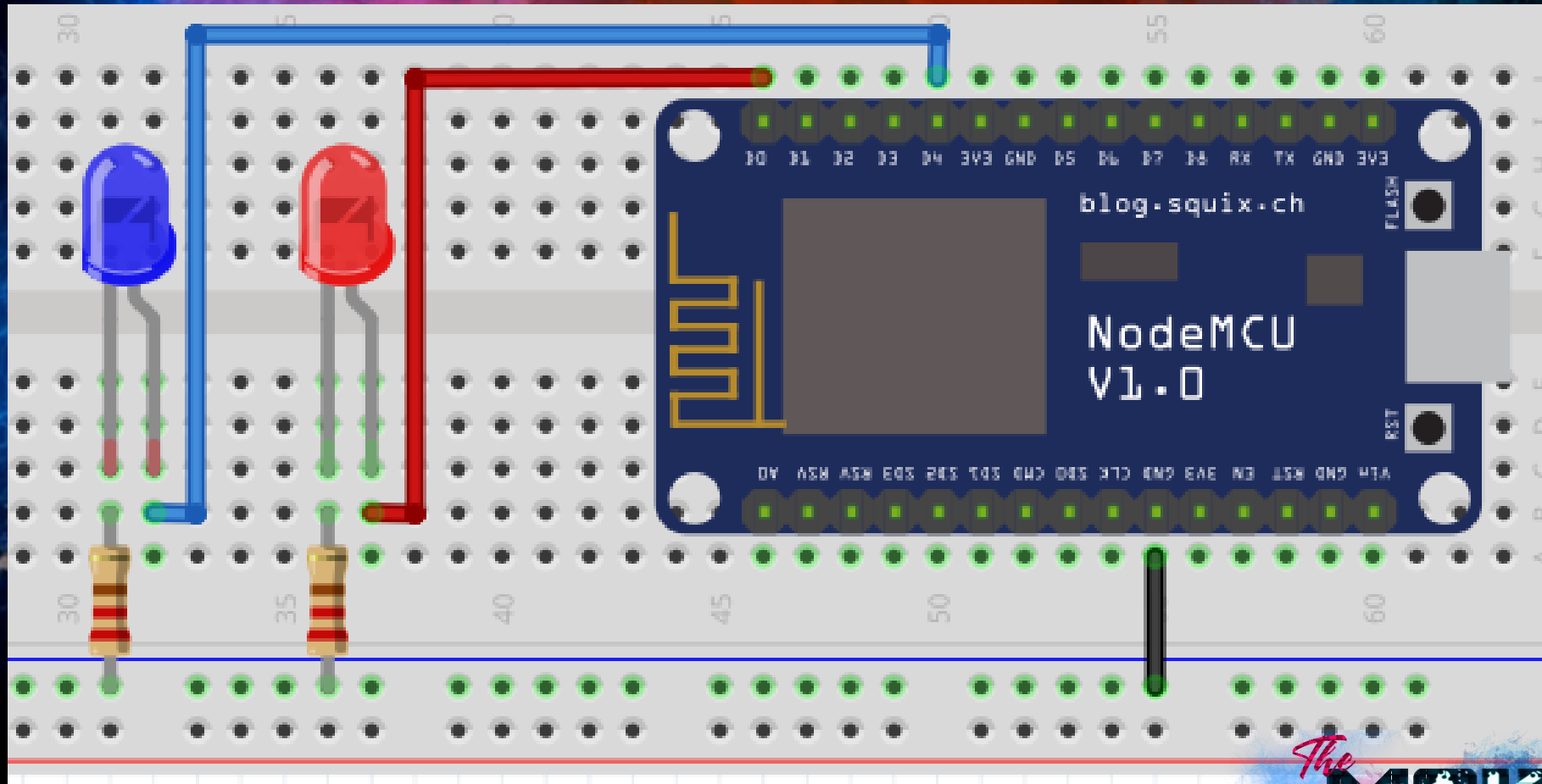
Pantalla de inicio



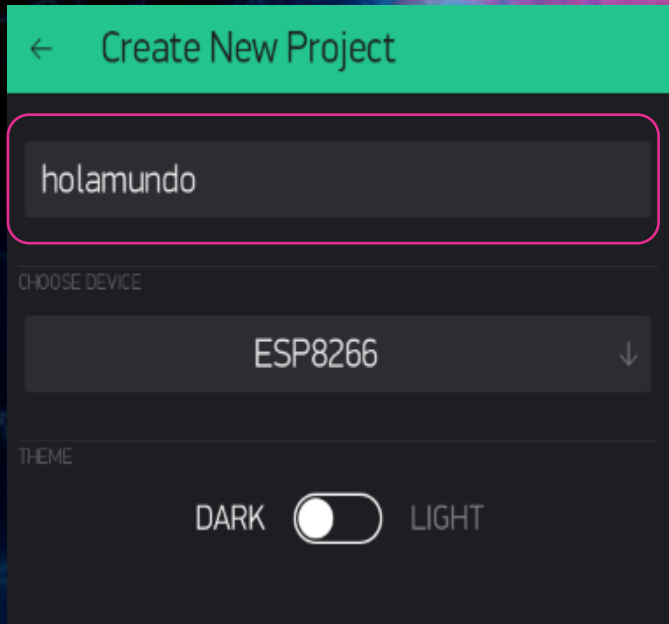
Creamos un nuevo proyecto



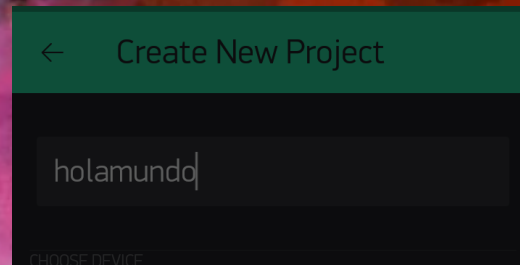
CONEXIÓN DEL NODE MCU



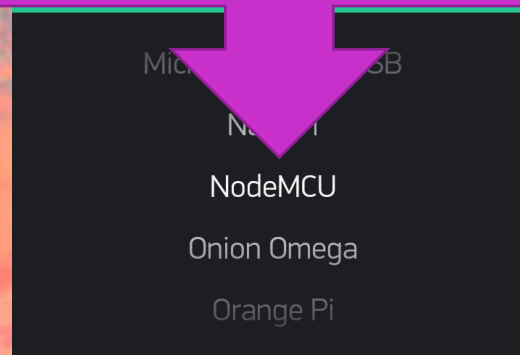
MI PRIMER HOLA MUNDO



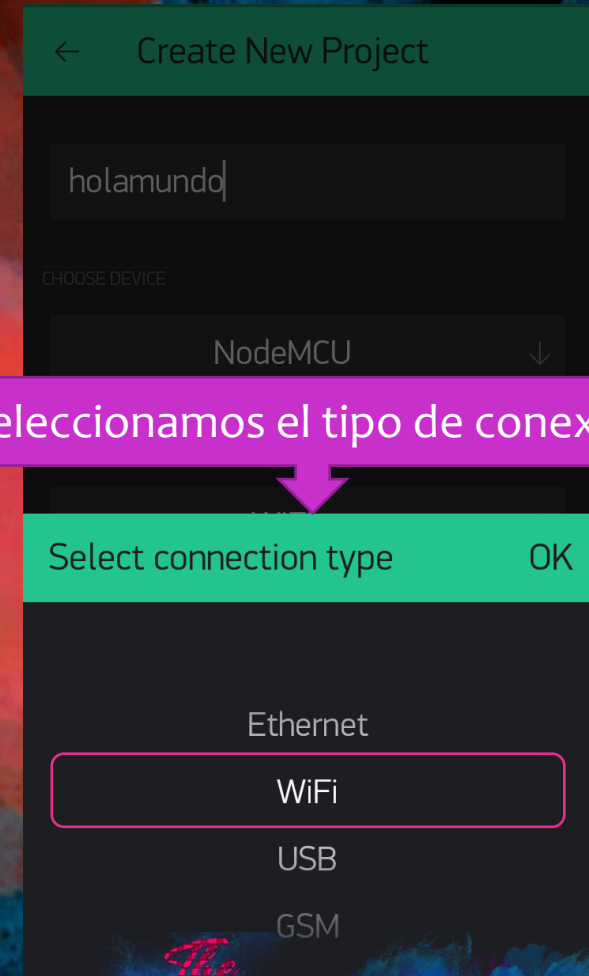
Le asignamos un nombre



Seleccionamos la placa NodeMCU que es con la que vamos a trabajar



Seleccionamos el tipo de conexión



MI PRIMER HOLA MUNDO

← Create New Project

holamundo

CHOOSE DEVICE

NodeMCU ↓

CONNECTION TYPE

WiFi ↓

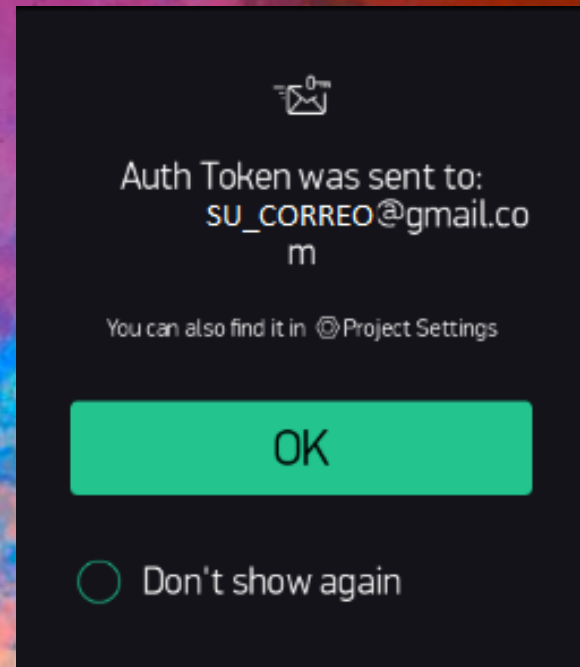
THEME

DARK ☒ LIGHT

Create

Le damos a create

nos aparecerá lo siguiente:



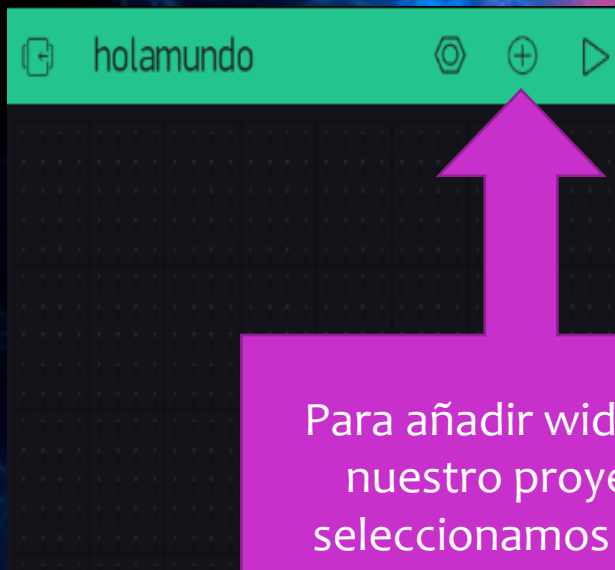
nos enviara el token al
correo con el que nos registramos



cada que creamos un nuevo proyecto se
genera un nuevo auth token.

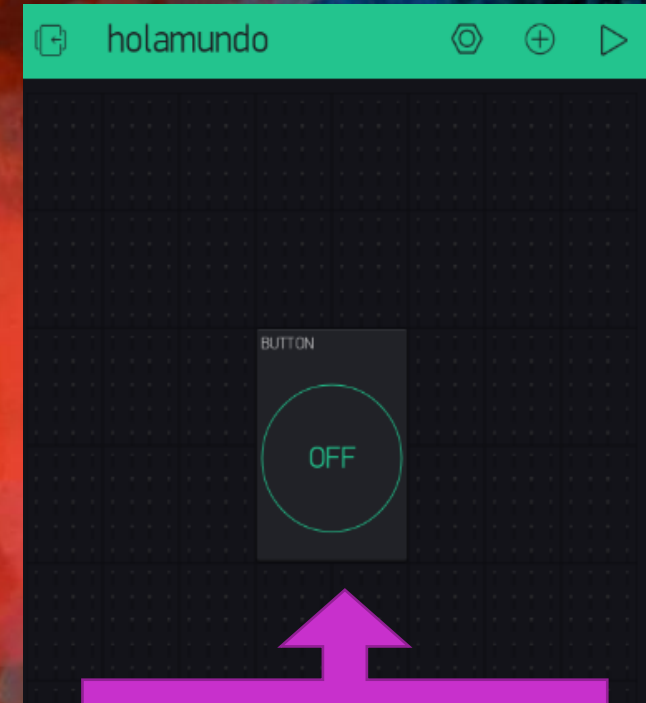
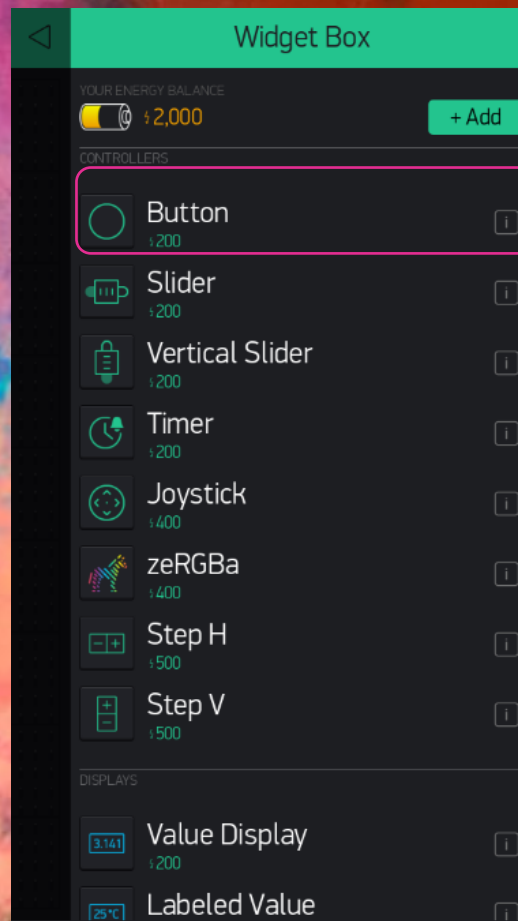
MI PRIMER HOLA MUNDO

Nos quedara de la siguiente forma:



Para añadir widgets a nuestro proyecto seleccionamos “+” o arrastramos la barra que se encuentra a la derecha de la pantalla

añadimos un botón



Configuramos el botón (presionar el botón).

MI PRIMER HOLA MUNDO

Le asignamos un nombre

Le asignamos Un pin

Tipo de botón

Button Settings

Button

OUTPUT

PIN 0 1

MODE

PUSH SWITCH

ON/OFF LABELS

ON OFF

Delete

Le asignamos un valor

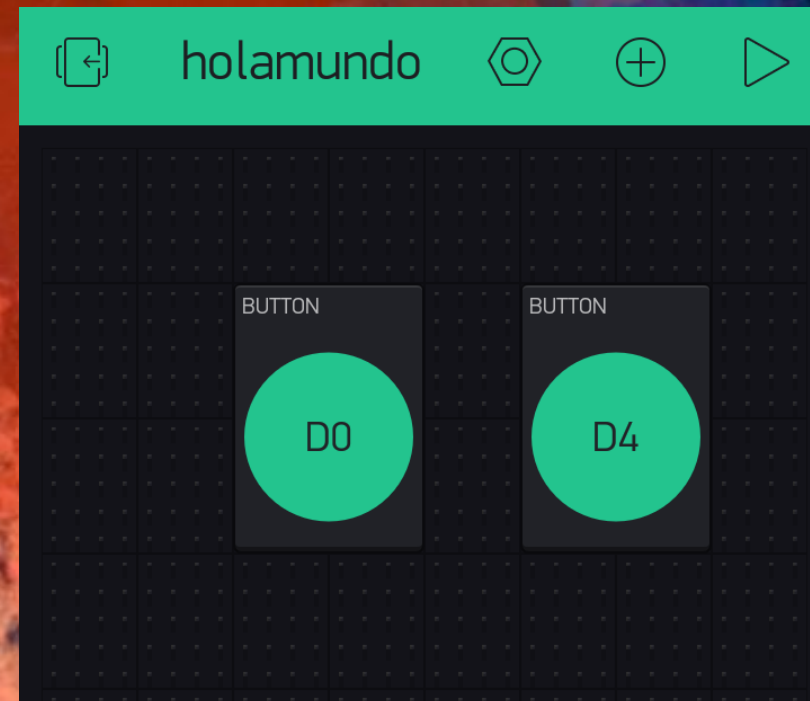
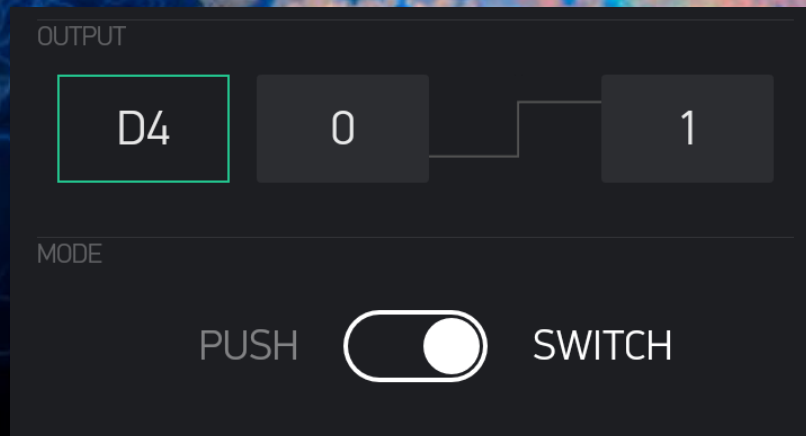
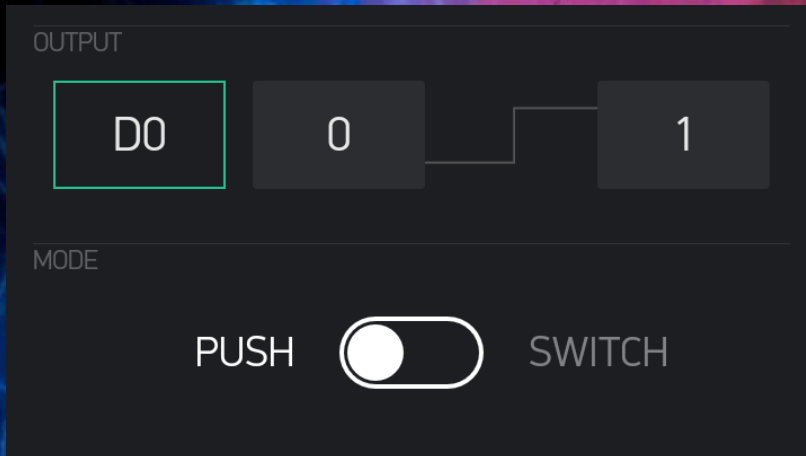
Select pin OK

	PIN
Digital	D0 PWM
Virtual	D1 PWM
	D2 PWM

Existen 2 tipos de pines digitales y virtuales que nos permite usar el botón en Blynk

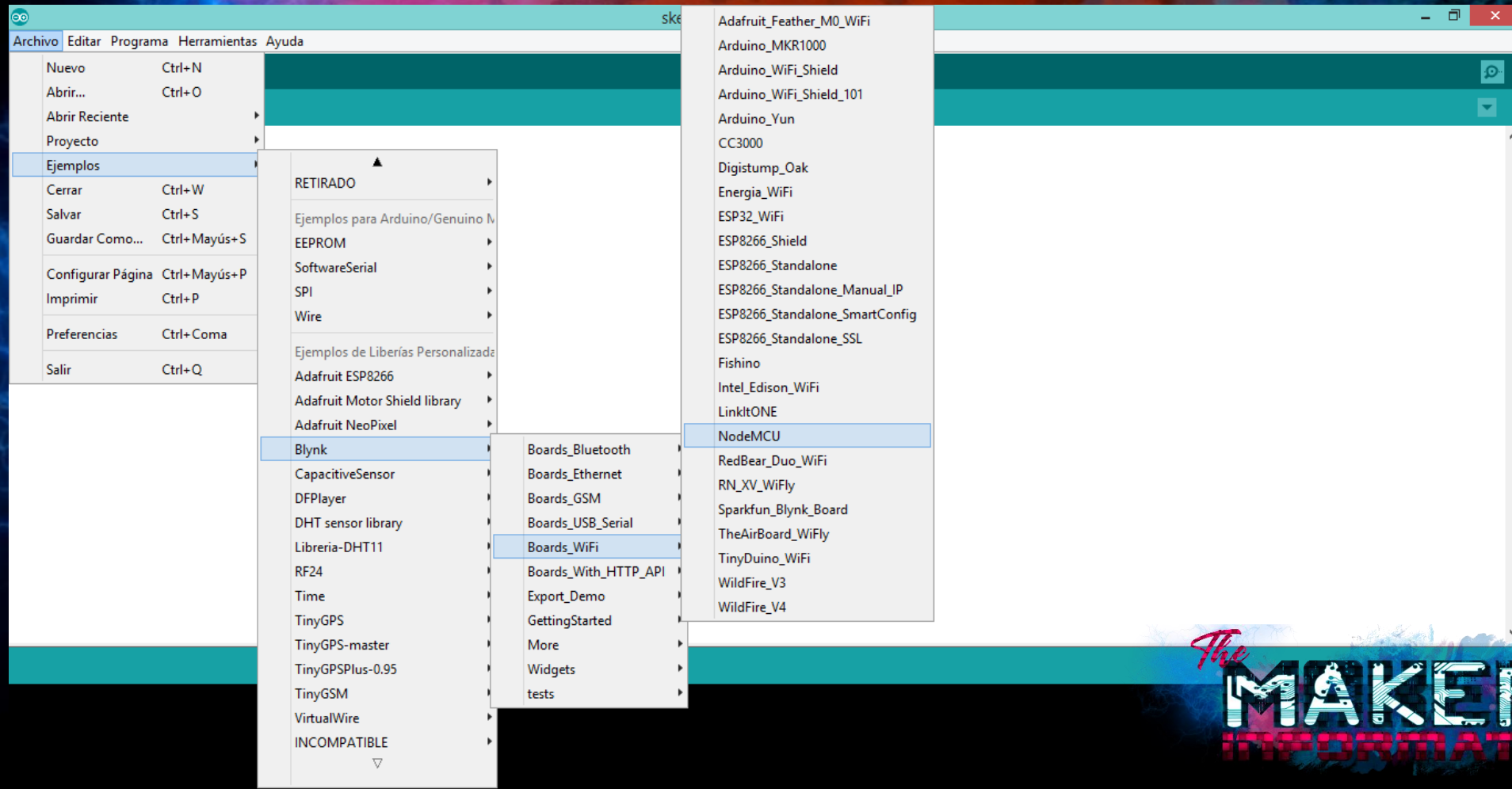
PIN DIGITAL

Seleccionamos los pines D0 y D4 (los cuales conectamos en nuestra placa)



BLYNK

Para programar en arduino usaremos el ejemplo que viene con la librería.



BLYNK

```
#define BLYNK_PRINT Serial
#include <ESP8266WiFi.h>
#include <BlynkSimpleEsp8266.h>

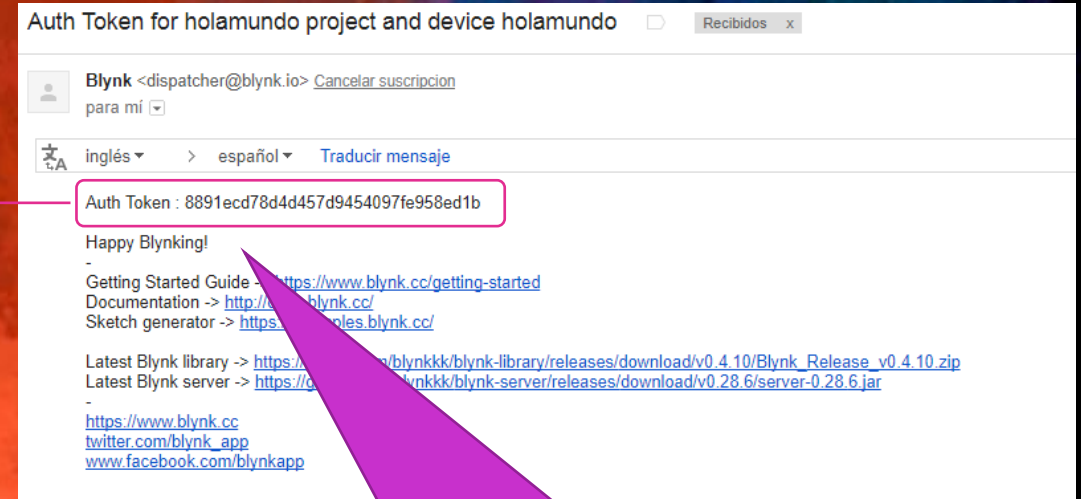
//TOKEN que nos enviaron a nuestro correo
char auth[] = "YourAuthToken";

char ssid[] = "YourNetworkName";//nombre de la red wifi
char pass[] = "YourPassword";//contraseña de la red wifi

void setup()
{
  // Debug console
  Serial.begin(9600);

  Blynk.begin(auth, ssid, pass);
  // formas especificas de usar el servidor:
  //Blynk.begin(auth, ssid, pass, "blynk-cloud.com", 8442);
  //Blynk.begin(auth, ssid, pass, IPAddress(192,168,1,100), 8442);
}

void loop()
{
  Blynk.run();
}
```



Copiamos el auth token que nos enviaron a nuestro correo

BLYNK

Lo subimos a nuestra placa

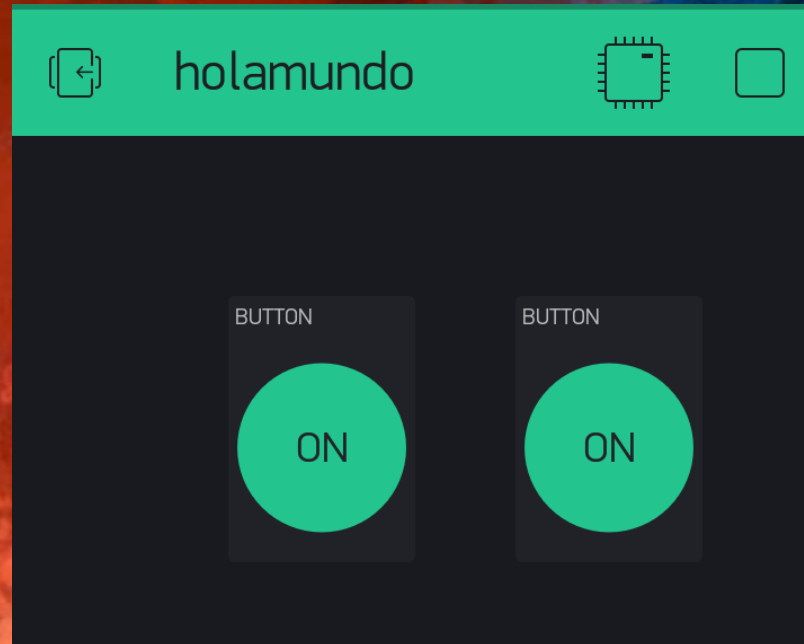
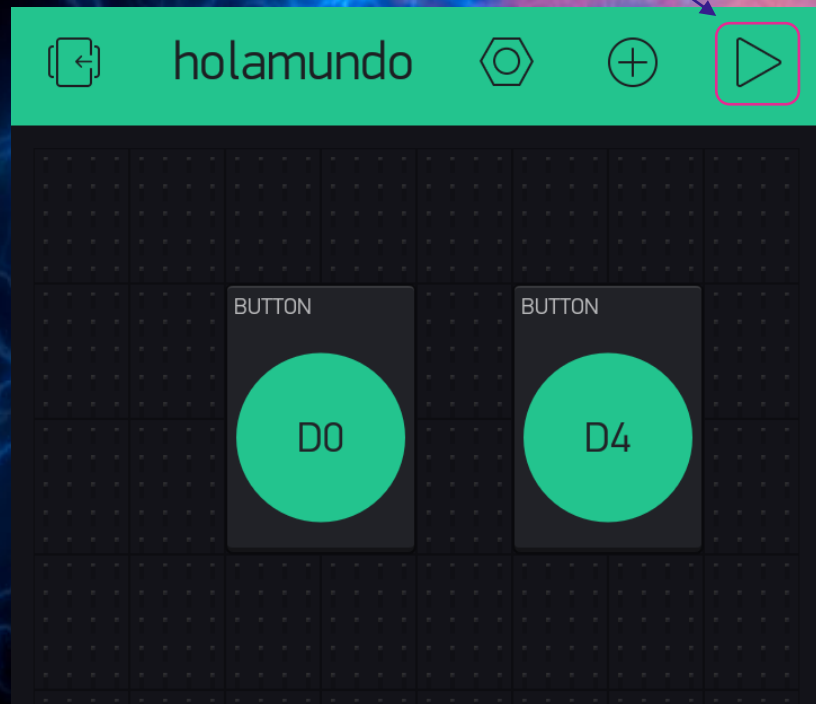
Subido

```
Archiving built core (caching) in: C:\Users\Angie\AppData\Local\Temp\arduino_cache_534426\core\core_esp8266_esp8266_nodemcu2_CpuFrequency_80,UploadSpeed_115200,FlashSize_
El Sketch usa 235557 bytes (22%) del espacio de almacenamiento de programa. El máximo es 1044464 bytes.
Las variables Globales usan 34284 bytes (41%) de la memoria dinámica, dejando 47636 bytes para las variables locales. El máximo es 81920 bytes.
Uploading 239712 bytes from C:\Users\Angie\AppData\Local\Temp\arduino_build_193418/NodeMCU.ino.bin to flash at 0x00000000
..... [ 34% ]
..... [ 68% ]
..... [ 100% ]
```


BLYNK

Para que nuestra aplicación funcione

Le damos al botón play



así se vera el programa
cuando este funcionando