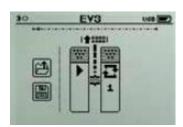
# 1.7.4 Brick Program



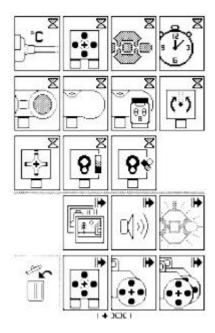
El bloque EV3 incluye en su interfaz una aplicación para crear programas de control de forma similar al software EV3.

#### Crear programa

- 1. Abre la aplicación en el bloque EV3
- 2. En la pantalla de inicio se muestra un bloque de **inicio** y un bloque de **bucle** que están conectados mediante un cable de secuencia. La línea vertical punteada señala que el espacio intermedio está seleccionado y pulsando el botón **Arriba** se pueden agregar más bloques al programa en esta posición.



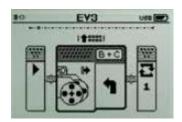
- 3. Pulsa en el botón Arriba para acceder a la Paleta de Bloques.
- 4. Utiliza los botones **Izquierda-Derecha-Arriba-Abajo** del bloque para navegar por este panel. Este panel ofrece 6 **bloques de Acción** y 11 **bloques de Esperar** (se identifican por llevan un icono de reloj de arena en su esquina superior derecha).



5. Selecciona el bloque **Mover en dirección** y pulsa en el botón **Centro.** Este bloque arranca los motores de los puertos B y C.



6. De regreso al programa observa que el bloque elegido está seleccionado. Si pulsas en el botón **Centro** del brick podrás acceder a configurar la dirección del movimiento. En este caso puedes utilizar los botones **Arriba/Abajo** para modificar la dirección del desplazamiento.



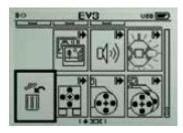
- 7. Utiliza los botones **Izquierda/Derecha** para situarse en el espacio intermedio entre el bloque de movimiento y el bloque de bucle situado al final. Pulsa de nuevo el botón **Arriba** para situar otro bloque en ese punto.
- 8. Selecciona el bloque **Esperar** y pulsa en el botón **Centro.** De regreso al programa aparece este bloque. De esta forma los motores permanecerán encendidos durante unos segundos. Si no situamos este bloque se alcanza el final del programa y los motores apenas tienen tiempo de actuar.



9. Pulsa el botón **Centro** para configurar la duración de la espera utilizando los botones **Arriba/Abajo.** 

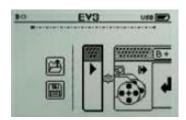
### Eliminar un bloque

- 1. Seleccionar el bloque deseado y pulsa en el botón Arriba.
- 2. En el panel de bloques elige la opción Papelera y pulsa en el botón Centro.



## Ejecutar un programa

- 1. Desde la página del programa utiliza el botón **Izquierda** del brick para seleccionar el bloque **Inicio**
- 2. Pulsa el botón **Centro** para que se inicie el programa,
- Para ejecutar el programa N veces seguidas selecciona el bloque Bucle situado al final y pulsa el botón Centro. Con los botones de Arriba/Abajo se podrá configurar el número de veces



## Guardar/abrir un programa

- 1. Pulsa reiteradamente el botón **Izquierda** para situarse en los botones **Abrir/Guardar.**
- 2. Selecciona el botón Guardar.
- 3. Introduce el nombre del programa usando el teclado virtual
- 4. Elige en la pantalla el botón **Aceptar** y pulsa el botón **Centro** del brick. El programa se guarda en la carpeta **BrkProg\_SAVE**.
- 5. Para recuperar un programa elige la opción **Abrir** a la izquierda de la secuencia del programa y pulsa en el botón **Centro.**
- 6. Elige el nombre del programa en el listado y pulsa en el botón **Centro** para abrirlo.