

Mensajes de advertencia de EdScratch

Esta guía incluye todos los mensajes de advertencia que se pueden mostrar en el cuadro de errores de la aplicación de idioma EdScratch, disponible en www.edscratchapp.com. Cada mensaje se incluye con una explicación de lo que significa el mensaje y ejemplos de cuándo puede encontrar el mensaje.

Hay dos tipos de advertencias: mensajes rojos y mensajes amarillos. Cuando se muestra un mensaje rojo, el programa no se puede descargar en el robot Edison. Cuando se muestra un mensaje amarillo, el programa se puede descargar al robot Edison, pero puede o no funcionar como se esperaba.

Mensajes rojos: Los mensajes de advertencia rojos son como mensajes de "detener". Estos mensajes son EdScratch diciendo "¡Lo siento! Este programa no tendrá sentido para Edison". Si hay algún mensaje de advertencia rojo en el cuadro de errores, no podrá descargar el programa en Edison hasta que se resuelva el problema.

- Ver todos los [mensajes rojos](#)

Mensajes amarillos: Los mensajes de advertencia amarillos son mensajes de precaución. Este es EdScratch diciendo "¡Arriba! Esto podría no funcionar de la manera que desea que funcione". Puede descargar un programa incluso si hay mensajes amarillos en el cuadro de errores, pero si su programa no funciona de la manera que espera en Edison, es aconsejable revisar cualquier mensaje amarillo. Estos a menudo pueden ayudarle a descubrir cualquier error lógico en el programa.

- Ver todos los [mensajes amarillos](#)

Mensajes rojos

Esta sección contiene todos los mensajes rojos que pueden aparecer en EdScratch.

Los mensajes de advertencia rojos son como mensajes de "detención". Estos mensajes son EdScratch diciendo "¡Lo siento! Este programa no tendrá sentido para Edison". Si hay algún mensaje de advertencia rojo en el cuadro de errores, no podrá descargar el programa a Edison hasta que se resuelva el problema.

Los bloques 'Hacia atrás hasta' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de la categoría Drive "hacia atrás hasta" requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el orificio en forma de diamante. Esta entrada le da al bloque la condición de 'conducir hasta'.

Ejemplos:

El bloque 'hacia atrás hasta' está unido al bloque 'start', pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'hacia atrás hasta'.

El bloque 'hacia atrás hasta' está unido al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "hacia atrás hasta".

Los bloques 'Bit shift left' necesitan una variable.

Significado:

El bloque De categoría de datos 'desplazamiento de bits a la izquierda' requiere que se introduzca una variable en el orificio redondo atenuado del bloque. Esto indica al bloque qué variable contiene el valor que el programa debe bit shift left.

Ejemplos:

El bloque 'bit shift left' está unido al bloque 'start', pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado en el bloque.

Se ha añadido una variable a la entrada redonda que indica al bloque cuánto se va a bit el desplazamiento a la izquierda, pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado en el bloque.

Los bloques 'Bit shift right' necesitan una variable.

Significado:

El bloque De categoría de datos 'bit shift right' requiere que se introduzca una variable en el orificio redondo atenuado del bloque. Esto indica al bloque qué variable contiene el valor de que el programa debe cambiar a la derecha.

Ejemplos:

El bloque 'bit shift right' está unido al bloque 'start', pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado en el bloque.

Se ha añadido una variable a la entrada redonda que indica al bloque cuánto para cambiar a la derecha, pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado en el bloque.

'Decrement variable' bloques necesitan una variable.

Significado:

El bloque 'variable de disminución' de la categoría de datos requiere que se introduzca una variable en el agujero redondo atenuado del bloque. Esto indica al bloque qué variable contiene el valor que el programa debe disminuir (reducir en uno).

Ejemplos:

El bloque 'variable de decremento' se une al bloque 'start', pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado del bloque.

El bloque 'variable de decremento' se une al bloque de eventos 'cualquier obstáculo detectado', pero no se ha puesto ninguna variable en el orificio redondo atenuado del bloque.

Edison no puede detectar aplausos mientras conduce porque los motores son demasiado ruidosos.

Significado:

Cuando los motores del robot Edison están encendidos, estos motores hacen ruido. El sensor de sonido del robot no puede diferenciar el ruido causado por los motores con otros sonidos, como aplausos. Por esta razón, el robot es incapaz de conducir y detectar aplausos simultáneamente.

Ejemplos:

El bloque 'moverse hasta' de la categoría Drive está en el programa con el bloque de entrada en forma de diamante 'clap detected' establecido como la condición de entrada del bloque 'forwards until'.

El bloque 'hacia atrás hasta' de la categoría Drive está en el programa con el bloque de entrada en forma de diamante 'clap detected' establecido como la condición de entrada del bloque 'hacia atrás hasta'.

Los bloques 'Paralos barrios hasta' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de la categoría Drive 'forwards until' requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el agujero en forma de diamante. Esta entrada le da al bloque la condición de 'conducir hasta'.

Ejemplos:

El bloque "hacia adelante hasta" está unido al bloque "start", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'forwards until'.

El bloque "hacia adelante hasta" se une al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "hacia adelante hasta".

Los bloques ' Si' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de categoría Control "si" requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el agujero en forma de diamante. Esta entrada proporciona al bloque la condición 'if'.

Ejemplos:

El bloque "if" está unido al bloque 'start', pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'if'.

El bloque "if" está unido al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "if".

Los bloques 'if-else' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de categoría Control "if-else" requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el orificio en forma de diamante. Esta entrada proporciona al bloque la condición 'if'.

Ejemplos:

El bloque "if-else" está unido al bloque 'start', pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'if-else'.

El bloque "if-else" se une al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "if-else".

'En la variable de incremento' los bloques necesitan una variable.

Significado:

El bloque de categoría de datos 'variable de incremento' requiere que se introduzca una variable en el agujero redondo atenuado del bloque. Esto indica al bloque qué variable contiene el valor que el programa debe incrementar (aumentar en uno).

Ejemplos:

El bloque 'variable de incremento' se une al bloque 'start', pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado del bloque.

El bloque 'variable de incremento' se une al bloque de eventos 'cualquier obstáculo detectado', pero no se ha colocado ninguna variable en el orificio redondo atenuado del bloque.

Los bloques 'Izquierda hasta' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de categoría Drive 'izquierda hasta' requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el agujero en forma de diamante. Esta entrada le da al bloque la condición de 'conducir hasta'.

Ejemplos:

El bloque 'izquierda hasta' está unido al bloque 'start' pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'izquierda hasta'.

El bloque "izquierda hasta" está unido al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "hasta la izquierda".

Los bloques de "detección de líneas" no funcionan a menos que el LED de detección de línea esté activado mediante el bloque 'LED de seguimiento de línea' de la categoría 'Sensing'.

Significado:

El bloque de entrada en forma de diamante "rastreador de línea en" de la categoría Detección se puede utilizar para establecer una condición para otro bloque, como un bloque "hasta" o un bloque "if". Para que Edison utilice su sensor de seguimiento de línea de esta manera, el LED del rastreador de línea debe estar encendido. Incluya el bloque "LED de seguimiento de línea de giro" de la categoría Detección establecida en 'activado' antes de la condición del bloque de entrada en forma de diamante "rastreador de línea en" en su programa.

Ejemplos:

El bloque de entrada en forma de diamante "rastreador de línea en" se establece como condición en un bloque 'if', pero el bloque 'LED de seguimiento de línea de giro' no está incluido en el programa.

El bloque de entrada en forma de diamante 'line tracker on' se establece como condición en un bloque 'if' y hay un bloque 'LED de seguimiento de línea de giro' en el programa, pero no antes del bloque 'if' en el programa.

Los eventos de "detección de líneas" no funcionan a menos que el LED de detección de línea esté activado mediante el bloque 'LED de seguimiento de línea' de la categoría 'Sensing' del programa principal.

Significado:

Todos los bloques de categoría de eventos relacionados con el rastreador de línea requieren que el LED del rastreador de línea del robot Edison esté encendido. Incluya el bloque 'LED de seguimiento de línea de giro' de la categoría Detección establecida en 'activado' en el programa principal (la pila adjunta al bloque amarillo 'start') cuando utilice cualquiera de estos eventos en su programa.

Ejemplos:

El bloque de eventos 'line tracker on reflective surface' está en el espacio de programación, pero el bloque 'turn line tracking LED' no está incluido en el programa principal.

El bloque de eventos 'line tracker on reflective surface' está en el espacio de programación y el bloque 'turn line tracking LED' está unido al bloque de eventos 'line tracker on reflective surface', pero no está incluido en el programa principal.

Los bloques de "detección de obstáculos" no funcionan a menos que el haz de detección de obstáculos esté activado mediante el bloque «rayo de detección de obstáculos» de la categoría "Detección".

Significado:

El bloque de entrada en forma de diamante "obstáculo detectado" de la categoría Detección se puede utilizar para establecer una condición para otro bloque, como un bloque "hasta" o un bloque "if". Para que Edison utilice su sensor de detección de obstáculos de esta manera, el haz de detección de obstáculos debe estar encendido. Incluya el bloque "viga de detección de obstáculos de giro" de la categoría Detección establecida en "activado" antes de la condición del bloque de entrada en forma de diamante "obstáculo detectado" en su programa.

Ejemplos:

El bloque de entrada en forma de diamante "obstáculo detectado" se establece como condición en un bloque "si", pero el bloque "viga de detección de obstáculos de giro" no está incluido en el programa.

El bloque de entrada en forma de diamante "obstáculo detectado" se establece como condición en un bloque "si" y hay un bloque de "viga de detección de obstáculos de giro" en el programa, pero no antes del bloque "if" en el programa.

Los eventos de "detección de obstáculos" no funcionan a menos que el haz de detección de obstáculos se encienda utilizando el bloque "rayo de detección de obstáculos" de la categoría "Detección" del programa principal.

Significado:

Todos los bloques de categoría de eventos relacionados con la detección de obstáculos requieren que el haz de detección de obstáculos del robot Edison esté activado. Incluya el bloque 'turn obstacle detection beam' de la categoría Sensing establecido en 'on' en el programa principal (la pila adjunta al bloque amarillo 'start') cuando utilice cualquiera de estos eventos en su programa.

Ejemplos:

El bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado" está en el espacio de programación, pero el bloque "girar haz de detección de obstáculos" no está incluido en el programa principal.

El bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado" se encuentra en el espacio de programación y el bloque "girar haz de detección de obstáculos" está unido al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no está incluido en el programa principal.

Los bloques de agrupación "Reproducir música en segundo plano" solo pueden acceder a bloques de 'nota'.

Significado:

El bloque de la categoría sonido "reproducir música en segundo plano" permite reproducir notas musicales mientras se llevan a cabo otros comandos, como comandos de conducción. Los únicos bloques que pueden sentarse dentro del bloque 'reproducir música en segundo plano' son bloques de notas musicales.

Ejemplos:

Hay un bloque de "bip" dentro del bloque "Reproducir música en segundo plano".

Hay un bloque 'set music tempo' dentro del bloque 'play music in background'.

Los bloques de agrupación "Reproducir música en segundo. plano" deben contener al menos un bloque de "nota".

Significado:

El bloque de la categoría sonido "reproducir música en segundo plano" permite reproducir notas musicales mientras se llevan a cabo otros comandos, como comandos de conducción. El bloque 'reproducir música en segundo plano' debe tener al menos un bloque de notas musicales dentro del bloque de agrupación para funcionar.

Ejemplos:

El bloque 'reproducir música en segundo plano' está unido al bloque 'start', pero no se han añadido bloques dentro de él.

El bloque "Reproducir música en segundo plano" se une al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se han añadido bloques dentro de él.

Los programas deben tener un evento de "inicio" para funcionar correctamente. Si ve este mensaje de error, inicie un nuevo programa yendo al menú y seleccionando 'nuevo'.

Significado:

El bloque amarillo 'start' es necesario en cada programa EdScratch, por lo que es un bloque persistente que siempre está en el área de programación. En situaciones increíblemente raras, la aplicación EdScratch puede no cargarse correctamente y el bloque 'start' puede no aparecer. La aplicación debe volver a cargarse.

Ejemplos:

Hubo un error crítico de Internet local como la aplicación EdScratch cargado, lo que impide que la aplicación se cargue completamente correctamente.

Se ha producido un error crítico en el dispositivo de programación local a medida que se cargaba la aplicación EdScratch, lo que impedía que la aplicación se cargara correctamente.

Los bloques 'Repetir hasta' necesitan una entrada de condición. Repeat

Significado:

El bloque de la categoría Control "repetir hasta" requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el orificio en forma de diamante. Esta entrada proporciona al bloque la condición de "repetir hasta".

Ejemplos:

El bloque "repetir hasta" está unido al bloque 'start' pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'repeat until'.

El bloque "repetir hasta" se une al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "repetir hasta".

Los bloques 'Hasta' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de categoría Drive "hasta" requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el orificio en forma de diamante. Esta entrada le da al bloque la condición de 'conducir hasta'.

Ejemplos:

El bloque "derecho hasta" está unido al bloque "start", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'right until'.

El bloque "derecho hasta" está unido al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque "hasta la derecha".

Los bloques 'Set variable' necesitan una variable.

Significado:

El bloque 'variable de conjunto' de categoría de datos requiere que se introduzca una variable en el orificio redondo atenuado del bloque. Esto indica al bloque qué variable establecer en el valor especificado en la segunda entrada en el bloque 'set variable'.

Ejemplos:

El bloque 'set variable' está unido al bloque 'start', pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado del bloque.

Se ha añadido una variable a la entrada redonda indicando al bloque el valor que debe establecer la variable, pero no se ha puesto ninguna variable en el agujero redondo atenuado del bloque.

No hay bloques conectados al evento "start", por lo que no hay ningún programa principal para que Edison se ejecute.

Significado:

Debe haber un programa principal para ejecutar un programa EdScratch en el robot Edison. Los bloques adjuntos al bloque amarillo "start" en EdScratch forman el programa principal que Edison ejecutará cuando el programa se compile y envíe a Edison. Cuando no hay bloques adjuntos al bloque 'start', no hay ningún programa principal.

Ejemplos:

Se ha compilado un programa, compilado (es decir, se ha pulsado el botón 'program Edison') y luego se han eliminado todos los bloques que se adjuntó al bloque 'start', sin dejar nada adjunto al bloque 'start' en el área de programación.

Se ha construido un bloque de eventos "clap detected" con una subrutina, pero no se ha conectado ningún bloque al bloque 'start' y se ha pulsado el botón 'program Edison'.

Los bloques 'Esperar milisegundos' necesitan un valor de entrada.

Significado:

El bloque de categoría Control 'esperar milisegundos' requiere que se agregue una entrada en forma ovalada a este bloque en el agujero de forma ovalada. Esta entrada le da al bloque el valor para el que esperar.

Ejemplos:

El bloque 'esperar milisegundos' se adjunta al bloque 'start', pero no se ha introducido ningún valor (es decir, entrada en forma de óvalo) en el bloque 'wait milliseconds'.

El bloque 'esperar milisegundos' se adjunta al bloque de eventos 'cualquier obstáculo detectado', pero no se ha puesto ningún valor (es decir, entrada en forma de óvalo) en el bloque 'esperar milisegundos'.

Los bloques 'Espere hasta' necesitan una entrada de condición.

Significado:

El bloque de categoría Control 'esperar hasta' requiere que se añada una entrada en forma de diamante a este bloque en el agujero en forma de diamante. Esta entrada proporciona al bloque la condición de "esperar hasta".

Ejemplos:

El bloque 'esperar hasta' está unido al bloque 'start' pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'wait until'.

El bloque 'esperar hasta' se adjunta al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado", pero no se ha introducido ninguna condición (es decir, entrada en forma de diamante) en el bloque 'esperar hasta'.

Mensajes amarillos

Esta sección contiene todos los mensajes amarillos que pueden aparecer en EdScratch.

Los mensajes de advertencia amarillos son mensajes de precaución. Este es EdScratch diciendo "¡Arriba! Esto podría no funcionar de la manera que desea que funcione". Puede descargar un programa incluso si hay mensajes amarillos en el cuadro de errores, pero si su programa no funciona de la manera que espera en Edison, es aconsejable revisar cualquier mensaje amarillo. Estos a menudo pueden ayudarle a descubrir cualquier error lógico en el programa.

Un bucle 'para siempre' continuará en bucle hasta que presione el botón cuadrado en Edison.

Significado:

El bloque de bucle de categoría Control 'forever' es un bucle indefinido sin punto final incorporado. Cuando se ejecuta en el robot Edison, este bucle se repetirá indefinidamente hasta que se presione el botón "stop" (cuadrado) del robot o las baterías del robot se queden. El programa no pasará a ningún comando secuencialmente después del bucle 'forever'.

Ejemplos:

El bloque de bucle 'forever' está dentro de un bloque de bucle 'repetir' en un programa.

El bloque de bucle 'forever' está dentro de un bloque 'if' en un programa.

Un bloque "operador" dentro de un bloque "conducir hacia atrás hasta" puede hacer que Edison conduzca para siempre o se salte el bloque de la unidad.

Significado:

El bloque "hacia atrás hasta" de la categoría Drive requiere un bloque de entrada en forma de diamante para establecer la condición "hasta" y puede aceptar un bloque de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores son expresiones que se resolverán como "verdaderas" o "falsas". Dependiendo de las entradas en el bloque 'operador', la expresión siempre puede ser 'true' o siempre ser 'false' (si, por ejemplo, las entradas del operador no cambian mientras los motores se mueven). Este estado perpetuo puede hacer que el bloque 'drive' continúe conduciendo

indefinidamente o nunca para satisfacer la condición requerida, lo que resulta en el bloque de accionamiento que se omite.

Ejemplos:

El bloque de operador 'mayor que' está en la entrada condicional de un bloque 'hacia atrás hasta' en un programa.

El bloque de operador 'no es lo mismo que' está en la entrada condicional de un bloque 'hasta' en un programa.

Un bloque "operador" dentro de un bloque de "unidad parabarrios hasta" puede hacer que Edison conduzca para siempre o se salte el bloque de la unidad.

Significado:

El bloque "forwards until" de la categoría Drive requiere un bloque de entrada en forma de diamante para establecer la condición "hasta" y puede aceptar un bloque de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores son expresiones que se resolverán como "verdaderas" o "falsas". Dependiendo de las entradas en el bloque 'operador', la expresión siempre puede ser 'true' o siempre ser 'false' (si, por ejemplo, las entradas del operador no cambian mientras los motores se mueven). Este estado perpetuo puede hacer que el bloque 'drive' continúe conduciendo indefinidamente o nunca cumpla con la condición requerida, lo que resulta en que se omita el bloque de unidad.

Ejemplos:

El bloque de operador 'mayor que' está en la entrada condicional de un bloque 'forwards until' en un programa.

El bloque de operador 'no es el mismo que' está en la entrada condicional de un bloque 'forwards until' en un programa.

Un bloque "operador" dentro de un bloque "unidad izquierda hasta" puede hacer que Edison conduzca para siempre o se salte el bloque de la unidad.

Significado:

El bloque "izquierda hasta" de la categoría Drive requiere un bloque de entrada en forma de diamante para establecer la condición "hasta" y puede aceptar un bloque de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores. Todos los bloques de

entrada en forma de diamante de la categoría Operadores son expresiones que se resolverán como "verdaderas" o "falsas". Dependiendo de las entradas en el bloque 'operador', la expresión siempre puede ser 'true' o siempre ser 'false' (si, por ejemplo, las entradas del operador no cambian mientras los motores se mueven). Este estado perpetuo puede hacer que el bloque 'drive' continúe conduciendo indefinidamente o nunca cumpla con la condición requerida, lo que resulta en que se omita el bloque de unidad.

Ejemplos:

El bloque de operador 'mayor que' está en la entrada condicional de un bloque 'left until' en un programa.

El bloque de operador 'no es el mismo que' está en la entrada condicional de un bloque 'left until' en un programa.

Un bloque "operador" dentro de un bloque "conducir hasta" puede hacer que Edison conduzca para siempre o se salte el bloque de la unidad.

Significado:

El bloque "derecho hasta" de la categoría Drive requiere un bloque de entrada en forma de diamante para establecer la condición "hasta" y puede aceptar un bloque de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores son expresiones que se resolverán como "verdaderas" o "falsas". Dependiendo de las entradas en el bloque 'operador', la expresión siempre puede ser 'true' o siempre ser 'false' (si, por ejemplo, las entradas del operador no cambian mientras los motores se mueven). Este estado perpetuo puede hacer que el bloque 'drive' continúe conduciendo indefinidamente o nunca cumpla con la condición requerida, lo que resulta en que se omita el bloque de unidad.

Ejemplos:

El bloque de operador 'mayor que' está en la entrada condicional de un bloque 'derecho hasta' en un programa.

El bloque de operador 'no es el mismo que' está en la entrada condicional de un bloque 'derecho hasta' en un programa.

Un bloque "operador" dentro de un bloque "repetir hasta" puede hacer que Edison recorra para siempre o se salte el bloque de "repetir".

Significado:

El bloque "repetir hasta" de la categoría Control requiere un bloque de entrada en forma de diamante para establecer la condición "hasta" y puede aceptar un bloque de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores son expresiones que se resolverán como "verdaderas" o "falsas". Dependiendo de las entradas en el bloque 'operator', la expresión siempre puede ser 'true' o siempre ser 'false' (si, por ejemplo, las entradas del operador no cambian mientras se ejecutan los bloques dentro del bucle de repetición). Este estado perpetuo puede hacer que el bloque 'repetir' continúe en bucle indefinidamente o que nunca satisfaga la condición requerida, lo que resulta en el bucle de repetición y se omitan todos los bloques que contiene.

Ejemplos:

El bloque de operador 'mayor que' está en la entrada condicional de un bloque 'repetir hasta' en un programa.

El bloque de operador 'no es lo mismo que' está en la entrada condicional de un bloque 'repetir hasta' en un programa.

Un bloque "operador" dentro de un bloque de "repetición" puede hacer que Edison omita el bloque de "repetir".

Significado:

El bloque 'repetir' de la categoría Control requiere una entrada de valor y puede aceptar un bloque de entrada en forma de óvalo de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada de forma ovalada de la categoría Operadores se resuelven en un valor numérico. Dependiendo de las entradas en el bloque 'operador', el valor puede ser cero, en cuyo caso se omitirá el bucle de repetición y todos los bloques que contiene.

Ejemplos:

El bloque de operador 'dividido por' está en la entrada de valor de un bloque 'repetir' en un programa.

El bloque de operador 'menos' está en la entrada de valor de un bloque 'repetir' en un programa.

Un bloque 'operador' dentro de un bloque 'esperar hasta' puede hacer que Edison espere para siempre u omita el bloque 'esperar'.' block.

Significado:

El bloque "esperar hasta" de la categoría Control requiere un bloque de entrada en forma de diamante para establecer la condición "hasta" y puede aceptar un bloque de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada en forma de diamante de la categoría Operadores son expresiones que se resolverán como "verdaderas" o "falsas". Dependiendo de las entradas del bloque 'operator', la expresión siempre puede ser 'true' o siempre ser 'false' (si, por ejemplo, las entradas del operador no cambian mientras se ejecuta el bloque de espera). Este estado perpetuo puede hacer que el bloque 'wait' continúe esperando indefinidamente o que nunca satisfaga la condición requerida, lo que resulta en que se omita el bloque de espera.

Ejemplos:

El bloque de operador 'mayor que' está en la entrada condicional de un bloque 'esperar hasta' en un programa.

El bloque de operador 'no es el mismo que' está en la entrada condicional de un bloque 'esperar hasta' en un programa.

Un bloque 'operador' dentro de un bloque 'espera' puede hacer que Edison omita el bloque de 'espera'.

Significado:

El bloque 'esperar milisegundos' de la categoría Control requiere una entrada de valor y puede aceptar un bloque de entrada en forma de óvalo de la categoría Operadores. Todos los bloques de entrada de forma ovalada de la categoría Operadores se resuelven en un valor numérico. Dependiendo de las entradas en el bloque 'operador', el valor puede ser cero, en cuyo caso se omitirá el bucle de espera.

Ejemplos:

El bloque de operador 'dividido por' está en la entrada de valor de un bloque 'esperar milisegundos' en un programa.

El bloque de operador 'menos' está en la entrada de valor de un bloque 'esperar milisegundos' en un programa.

Los bloques no conectados a un bloque amarillo de "evento" no se programarán en Edison.

Significado:

Los bloques del pallet de bloques se pueden agregar al área de programación en EdScratch pero no conectados a ningún otro bloque. Los bloques que no estén conectados al bloque amarillo 'start' o a un bloque amarillo de la categoría Eventos serán ignorados cuando se presione el botón 'program Edison' y no se enviarán al robot.

Ejemplos:

Un bloque 'beep' está en el área de programación de EdScratch pero no está conectado a ningún otro bloque.

Una pila de bloques, todos conectados, está en el área de programación, pero no está asociada al bloque 'start' ni a un bloque amarillo de la categoría Eventos.

Los comentarios son notas para ayudar a realizar un seguimiento de las cosas. Los bloques de comentarios no se programarán en Edison.

Significado:

Los bloques rosados agregados de la categoría Comment a un programa en EdScratch no se compilan y no se enviarán al robot Edison cuando se presione el botón 'program Edison'. Los comentarios son como notas adhesivas: pequeñas notas que se anotan para ayudar al programador. Estos bloques sirven como una manera para los programadores que utilizan EdScratch para agregar notas de anotación a su código y siempre serán ignorados por el cumplidor. Los comentarios no afectarán al programa en el robot de ninguna manera.

Ejemplos:

Un bloque 'comment' se adjunta al bloque 'start' en un programa.

Un bloque de "comentario" se adjunta al bloque de eventos "cualquier obstáculo detectado" en un programa.

Considere la posibilidad de activar el LED de detección de línea utilizando el bloque "LED de seguimiento de línea" de la categoría "Detección" si mide la reflectividad de la superficie de conducción.

Significado:

El sensor de seguimiento de línea del robot Edison se compone de varias partes, incluyendo un fototransistor y un LED. El fototransistor está siempre encendido y es capaz de detectar luz visible, pero cuando la parte inferior del robot está muy cerca de una superficie opaca (por ejemplo, mientras se conduce en un escritorio) este fototransistor detectará muy poca luz. Con el fin de medir mejor la reflectividad de la superficie de conducción, puede ser necesario encender el LED de seguimiento de línea utilizando el bloque "LED de seguimiento de línea de giro" de la categoría de detección.

Ejemplos:

Un bloque 'if' de la categoría Control contiene un bloque 'operador' en forma de diamante como entrada condicional. Uno de los valores de entrada de ese bloque «operador» es un bloque de entrada de valor de forma ovalada de «nivel de luz» de la categoría Detección, que se establece en "seguimiento de líneas".

Un bloque 'esperar hasta' de la categoría Control contiene un bloque 'operador' en forma de diamante como entrada condicional. Uno de los valores de entrada de ese bloque «operador» es un bloque de entrada de valor de forma ovalada de «nivel de luz» de la categoría Detección, que se establece en "seguimiento de líneas".

Conducir los motores crea ruido que puede hacer que el evento de aplausos se active. Esto puede provocar que los bloques de "evento de aplauso" se activen repetidamente mientras Edison conduce.

Significado:

Cuando los motores del robot Edison están encendidos, estos motores hacen ruido. El sensor de sonido del robot no puede diferenciar el ruido causado por los motores con otros sonidos, como aplausos. Por esta razón, si se utiliza un evento 'clap detected' de la categoría Eventos en EdScratch y también hay comandos 'drive' en el programa, el evento 'clap detected' puede activarse repetidamente mientras se ejecutan los comandos 'drive'.

Ejemplos:

El programa principal contiene bloques de 'unidad' y también hay una subrutina activada por el bloque de categoría Evento 'clap detectado'.

Hay una subrutina activada por el bloque de categoría de evento "cualquier obstáculo detectado" que contiene bloques de "unidad" y también hay un bloque de categoría de evento "clap detectado".

Edison no puede recibir mensajes mientras la "detección de obstáculos" está activada. Asegúrese de desactivar la detección de obstáculos en el programa antes de intentar recibir un mensaje.

Significado:

Los robots Edison utilizan los mismos componentes del sensor para recibir mensajes y detectar obstáculos, y los componentes del sensor no pueden hacer ambas cosas simultáneamente. Para recibir un mensaje IR de otro robot Edison, la detección de obstáculos debe estar desactivada. Esto se puede controlar mediante el bloque "viga de detección de obstáculos de giro" de la categoría Detección.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección y también contiene un bloque de "mensaje IR detectado" en forma de diamante como entrada condicional en un bloque "si" de la categoría Control más adelante en el programa.

El programa principal contiene un bloque de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección. También hay una subrutina desencadenada por un bloque de categoría de evento "clap detectado" que contiene un bloque de "mensaje IR detectado" en forma de diamante como entrada condicional en un bloque "if" de la categoría Control.

Edison no puede recibir mensajes mientras la "detección de obstáculos" está activada. Asegúrese de desactivar la detección de obstáculos en el programa principal antes de intentar recibir un mensaje.

Significado:

Los robots Edison utilizan los mismos componentes del sensor para recibir mensajes y detectar obstáculos, y los componentes del sensor no pueden hacer ambas cosas simultáneamente. Para recibir un mensaje IR de otro robot Edison, la detección de obstáculos debe estar desactivada. Esto se puede controlar mediante el bloque "viga de detección de obstáculos de giro" de la categoría Detección.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección. También hay una subrutina desencadenada por un bloque de categoría de evento "Mensaje ir recibido".

El programa principal contiene varios bloques de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección. También hay una subrutina desencadenada por un bloque de categoría de evento "Mensaje ir recibido".

Edison no puede recibir códigos de control remoto mientras la "detección de obstáculos" está activada. Asegúrese de desactivar la detección de obstáculos en el programa antes de intentar recibir un código remoto.

Significado:

Los robots Edison utilizan los mismos componentes del sensor para recibir señales IR de controles remotos y detectar obstáculos, y los componentes del sensor no pueden hacer ambas cosas simultáneamente. Para recibir un mensaje IR de un control remoto de TV o DVD, la detección de obstáculos debe estar desactivada. Esto se puede controlar mediante el bloque "viga de detección de obstáculos de giro" de la categoría Detección.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección y también contiene un bloque de "código remoto recibido" en forma de diamante como entrada condicional en un bloque "if" de la categoría Control más adelante en el programa.

El programa principal contiene un bloque de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección. También hay una subrutina activada por un bloque de categoría de evento "clap detectado" que contiene un bloque de "código remoto recibido" con forma de diamante como entrada condicional en un bloque "if" de la categoría Control.

Edison no puede recibir códigos de control remoto mientras la "detección de obstáculos" está activada. Asegúrese de desactivar la detección de obstáculos en el programa principal antes de intentar recibir un código remoto.

Significado:

Los robots Edison utilizan los mismos componentes del sensor para recibir señales IR de controles remotos y detectar obstáculos, y los componentes del sensor no pueden hacer ambas cosas simultáneamente. Para recibir un mensaje IR de un control remoto de TV o DVD, la detección de obstáculos debe estar desactivada. Esto se puede controlar mediante el bloque "viga de detección de obstáculos de giro" de la categoría Detección.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección. También hay una subrutina desencadenada por un bloque de categoría de evento de "código remoto recibido".

El programa principal contiene varios bloques de detección de obstáculos de giro de la categoría Detección. También hay una subrutina desencadenada por un bloque de categoría de evento de "código remoto recibido".

El nivel de luz devolverá un valor muy alto que puede hacer que Edison se mantenga en bucle durante mucho tiempo.

Significado:

Los fototransistores de los robots Edison miden la luz visible detectada y devuelven el valor de esta medición al robot. Los niveles de luz en la mayoría de los entornos, como en una habitación con luces encendidas durante el día, devolverán valores muy altos. Cuando este valor se utiliza como entrada en un bucle 'repetir', puede hacer que los bloques del bucle 'repetir' se repitan un gran número de veces.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque de bucle 'repetir' con un bloque de "nivel de luz de luz" en forma de óvalo de la categoría Detección como entrada de valor en el bucle.

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de categoría de evento 'clap detect' que contiene un bloque de bucle 'repetir' con un bloque de "nivel de luz de luz" en forma ovalada de la categoría Detección como entrada de valor en el bucle.

Algunos datos del sensor se almacenan en la memoria de Edison. Es posible que deba borrar los datos del sensor para que el programa funcione correctamente.

Significado:

Todos los sensores de Edison generan datos cuando detectan eventos específicos. Algunos de estos datos del sensor se almacenan en la memoria de Edison. Estos datos almacenados a veces pueden ser un problema, haciendo que el robot reaccione a un evento antiguo porque el robot todavía 'recuerda' el evento anterior.

Por ejemplo, cuando Edison comprueba si se ha cumplido una condición, si hay datos almacenados, el robot pensará que se ha cumplido la condición, incluso si no se ha cumplido. Por esta razón, es una buena práctica de codificación borrar los datos del sensor. Borrar los datos de detección es especialmente importante cuando se utilizan eventos de sensor en condicionales (como bloques "si" o "hasta") que están anidados dentro de bucles. Esto evita que los datos de un bucle anterior afecten al siguiente bucle.

También es mejor borrar los datos al inicio de un programa, en caso de que el robot tenga datos antiguos almacenados de un programa anterior.

Ejemplos:

El programa contiene un bloque "if" de la categoría Control con un bloque 'clap detected' en forma de diamante de la categoría Detección establecida como entrada condicional.

El programa contiene un bloque "if" de la categoría Control con un bloque "obstacle detect" en forma de diamante de la categoría Detección establecida como entrada condicional.

El bloque "tensión de accionamiento detectada" solo detectará la tensión mientras los motores están en marcha.

Significado:

El bloque "deformación unitaria de accionamiento detectado" en forma de diamante en la categoría Detección se puede utilizar para detectar si los motores de Edison dejan de moverse mientras Edison lleva a cabo comandos de accionamiento. Si los motores del robot no se mueven, el robot no puede detectar la tensión.

Ejemplos:

El programa contiene un bloque "if" de la categoría Control con un bloque de "tensión de conducción detectada" en forma de diamante de la categoría Detección establecida como entrada condicional.

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de eventos "clap detect" con un bloque "if" de la categoría Control con un bloque 'drive strain detect' en forma de diamante de la categoría Sensing establecida como entrada condicional.

El evento "drive strained" solo puede activarse mientras los motores están en marcha.

Significado:

El bloque "con restricciones de unidad" de la categoría Evento se puede utilizar para activar una subrutina si los motores de Edison dejan de moverse mientras Edison lleva a cabo comandos de accionamiento. Si los motores del robot no se mueven, el robot no puede detectar la tensión y el evento no se activará.

Ejemplos:

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de eventos 'drive strained' con bloques de unidades en el programa principal.

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de eventos 'drive strained' sin bloques de unidades en el programa principal.

El bloque "configurar ambos motores" solo encenderá los motores. Asegúrese de que hay bloques adicionales utilizados en el programa para controlar la duración del motor.

Significado:

El bloque "Configurar ambos motores" de la categoría Unidad enciende los motores del robot Edison, pero no proporciona una entrada de distancia. Como tal, el robot encenderá los motores y luego pasará al siguiente bloque del programa. Si no hay ningún bloque después de un bloque 'set both motors', el programa terminará sin que Edison se mueva. Si hay bloques después del bloque "establecer ambos motores", Edison ejecutará estos bloques con los motores en movimiento.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque 'set both motors' de la categoría Drive.

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de eventos 'clap detected' con un bloque 'set both motors' de la categoría Drive.

El bloque "set left motor" solo encenderá los motores. Asegúrese de que hay bloques adicionales utilizados en el programa para controlar la duración del motor.

Significado:

El bloque "set left motor" de la categoría Drive enciende el motor izquierdo del robot Edison, pero no proporciona una entrada de distancia. Como tal, el robot encenderá el motor y luego pasará al siguiente bloque del programa. Si no hay ningún bloque después de un bloque de motor izquierdo de "conjunto", el programa terminará sin que Edison se mueva. Si hay bloques después del bloque "set left motor", Edison ejecutará estos bloques con el motor en movimiento.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque "set left motor" de la categoría Drive.

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de eventos 'clap detected' con un bloque 'set left motor' de la categoría Drive.

El bloque "set right motor" solo encenderá los motores. Asegúrese de que hay bloques adicionales utilizados en el programa para controlar la duración del motor.

Significado:

El bloque "Set right motor" de la categoría Drive enciende el motor derecho del robot Edison, pero no proporciona una entrada de distancia. Como tal, el robot encenderá el motor y luego pasará al siguiente bloque del programa. Si no hay ningún bloque después de un bloque 'set right motor', el programa terminará sin que Edison se mueva. Si hay bloques después del bloque "establecer motor derecho", Edison ejecutará estos bloques con el motor en movimiento.

Ejemplos:

El programa principal contiene un bloque "set right motor" de la categoría Drive.

El programa contiene una subrutina activada por un bloque de eventos 'clap detected' con un bloque 'set right motor' de la categoría Drive.