



1. Introduccion

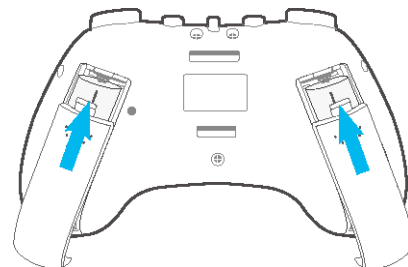
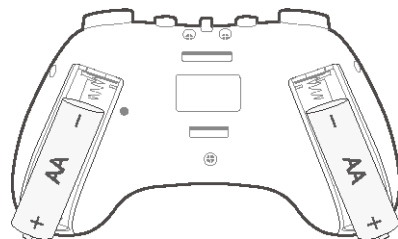
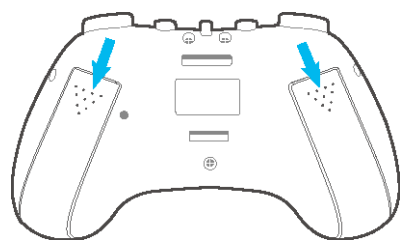
El Control Bluetooth tiene 15 botones y dos joysticks. Las funciones de los botones se pueden personalizar y se pueden usar para múltiples programas para facilitar las operaciones tan pronto como se cargan los programas..

2. Especificaciones Técnicas

- Material: ABS
- Versión de Bluetooth: 4.0+
- Distancia de transmisión: 20 m
- Corriente de operación: ≤ 25 mA
- Poder transmitido: 4 dBm
- Rango de frecuencia: 2,402 MHz - 2,480 MHz
- Rango de RF transmitida: 4 dBm
- Distancia máxima de transmisión: 20 m
- Transmisión de datos: Los paquetes de datos pueden ser obtenidos por dispositivos bluetooth en menos de 100 ms (retraso bajo).
- Batería: Dos baterías AA
- Sistemas operativos soportados: MacOS / Windows
- Dimensiones del empaque: 170 mm x 110.5 mm x 54 mm (L x A x H)
- Dimensiones del producto: 149 mm x 88 mm x 46 mm (L x A x H)

Control Bluetooth

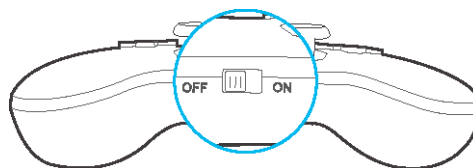
4. Instalación de pilas AA (no incluidas)



- Cuando el indicador comience a tornarse rojo, lo que significa batería baja, se requiere cambiar las baterías en un corto tiempo.

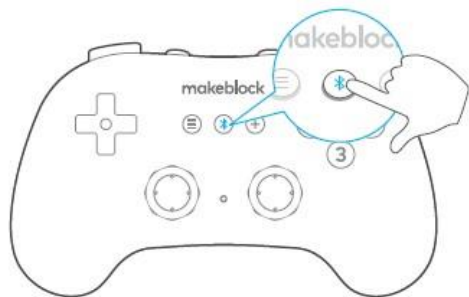
5. Emparejamiento Bluetooth

- 1 Encienda el control Bluetooth. El indicador parpadeará azul lentamente.



Control Bluetooth

- 2 Acerque el control al robot y mantenga presionado el botón  hasta que el indicador parpadee rápido. Suelte el botón para habilitar el emparejamiento Bluetooth automático



Mantenga presionado el botón hasta que el led parpadee rápidamente.

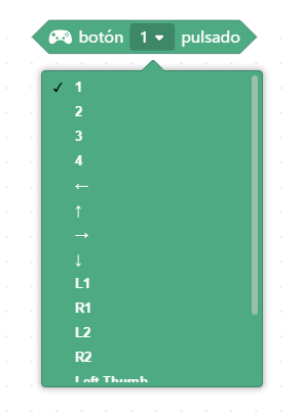
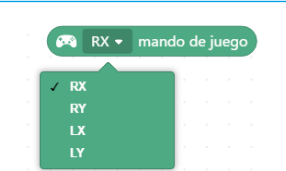


El emparejamiento estará completo cuando el led se mantenga prendido

- Si no se realiza ninguna operación dentro de los 50 segundos cuando el control no está emparejado o dentro de los cinco minutos posteriores a su emparejamiento, el control entrará en modo de suspensión. Puede pulsar cualquiera de los botones para activarlo.
- Después de encenderse, el control buscará el robot con el que se vinculó por última vez para realizar el emparejamiento automático.

Control Bluetooth

6. Bloques de programación:

Bloque	Descripción	Observaciones
	Este bloque juzga si el botón fue presionado.	Tipo de valor que regresa: booleano Rango: Falso –no presionado; Verdadero –presionado
	Lee los valores del joystick del control.	Tipo de valor que regresa: entero Rangp: De 100 a –100. Cuando el joystick se inclina hacia la izquierda o hacia arriba, se genera un valor de positivo; cuando el joystick se inclina hacia la derecha o hacia abajo, se genera un valor negativo.