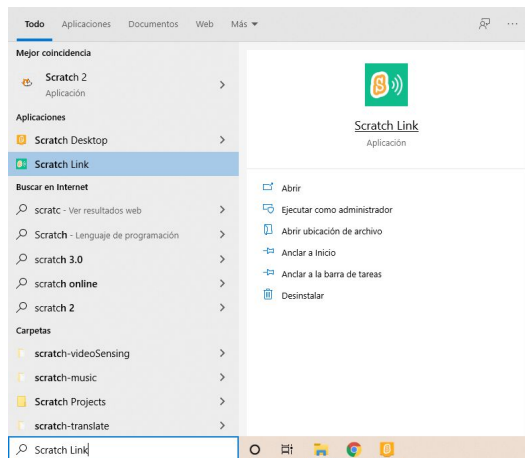


Pasos para conectar Lego WeDo 2.0 con Scratch 3 (versión PC)

En esta guía explicamos cómo conectar el robot Lego WeDo 2.0 con Scratch en un ordenador PC. Para Mac, el proceso es el mismo, con la salvedad de que se deberán descargar las versiones de archivo correspondientes a Mac.

1. Abrir Scratch 3 (offline previa descarga u online)
2. Abrir Scratch Link, previa descarga e instalación. **(no abrirlo antes que Scratch. Si se cierra Scratch y se quiere volver a abrir, cerrar Scratch Link también y repetir el proceso)**

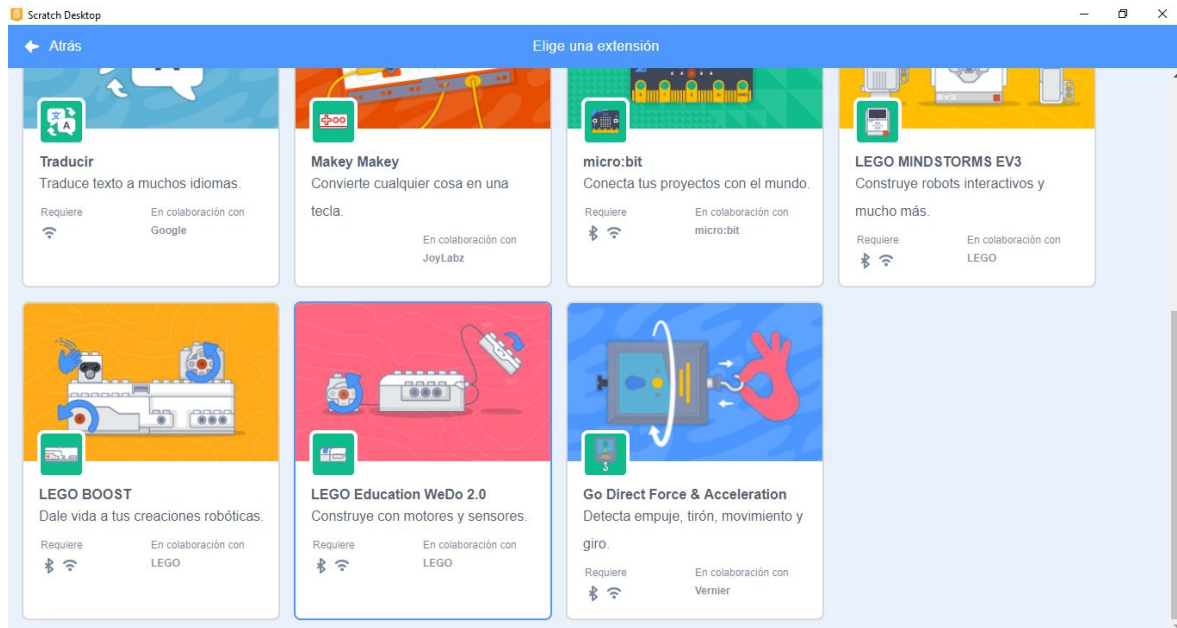


Buscar Scratch Link

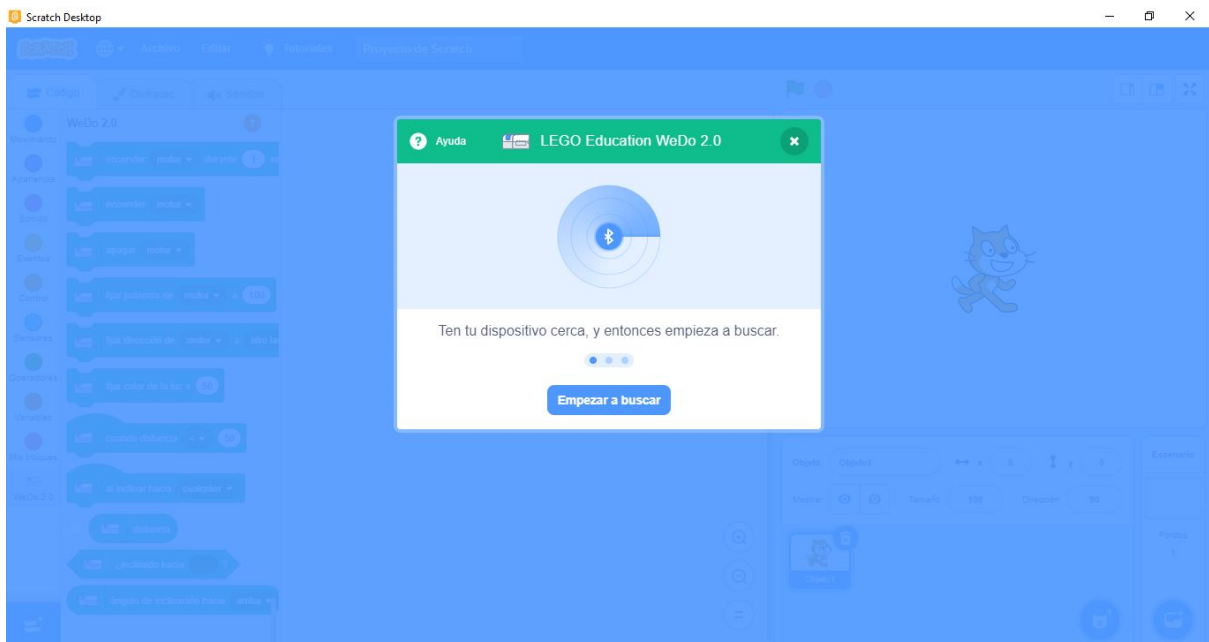


Al arrancarlo se minimiza en la barra de tareas

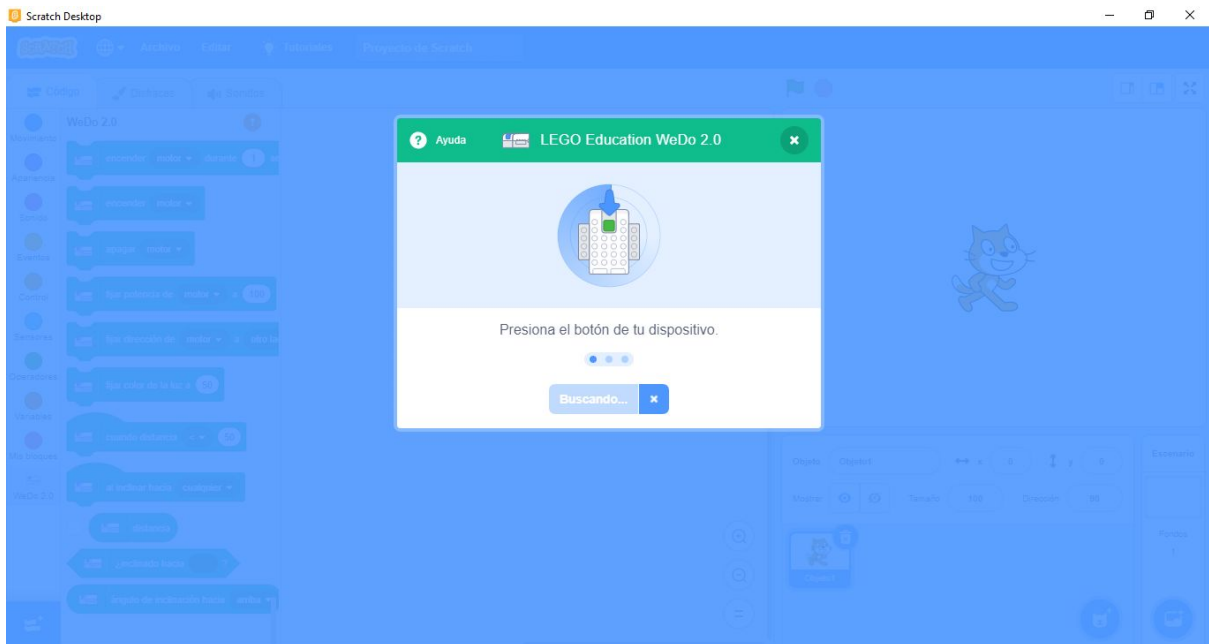
3. En Scratch 3, en la paleta de la izquierda, presionar en el icono de "Añadir extensiones" que aparece en la parte inferior. Añadir la extensión "**LEGO Education WeDo 2.0**"



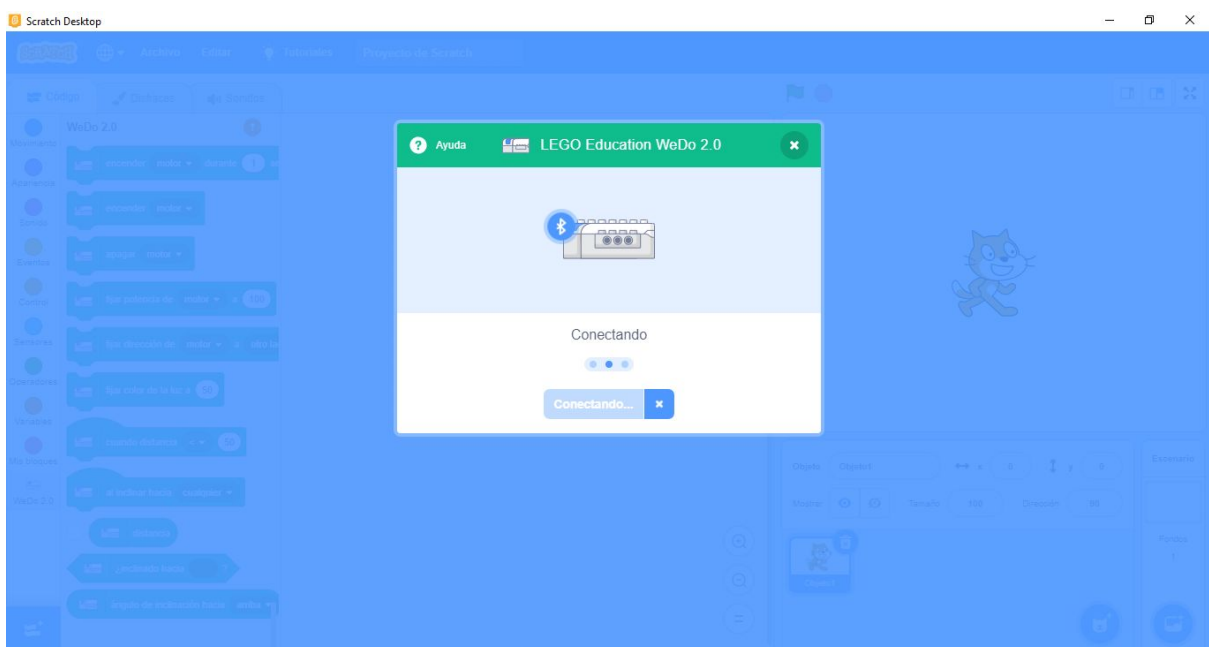
4. Presionar el botón **“Empezar a buscar”** (tenemos que tener Bluetooth activado en el ordenador previamente)



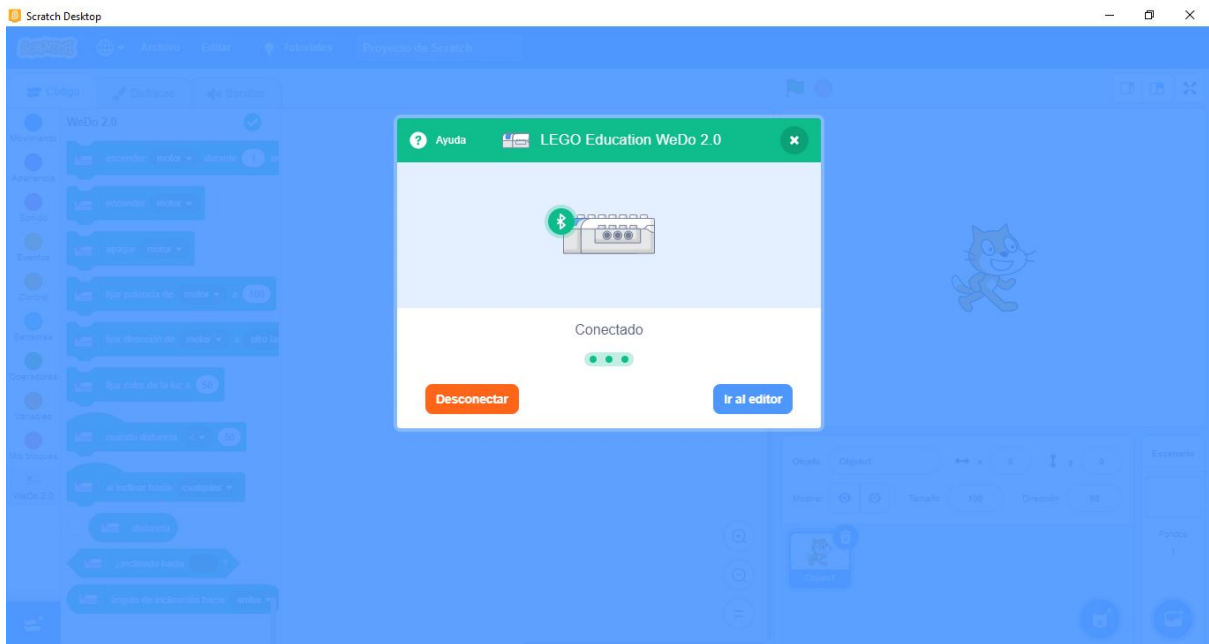
5. Cuando se indique, presionar el botón en el hub de Lego WeDo 2.0



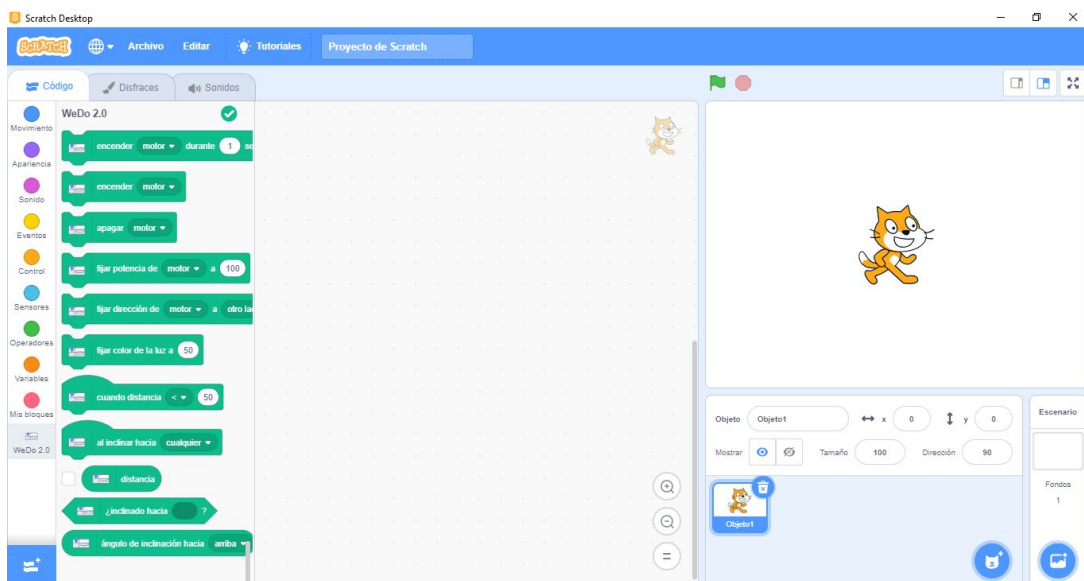
6. Esperar a que se realice el emparejamiento. Aparece el mensaje "Conectando" (lleva unos pocos segundos).



7. Al terminar el emparejamiento con éxito pulsamos en **“Ir al editor”**.



8. Ya podemos usar los bloques y ejecutar los programas que creamos. El programa se ejecuta en el ordenador, no se transfiere al robot, por lo que si se pierde la conexión bluetooth o se apaga el ordenador, el robot no podrá ejecutar programa alguno.



- Si se pierde la conexión, pulsar en la marca de estado de la conexión (parte superior derecha de la paleta de la extensión) y repetir el proceso.

