

Ejercicios Bloque 3: Registro de datos

En este segundo bloque vamos a realizar ejercicios algo más completos con los que podrás profundizar en el manejo del entorno de programación Lego Mindstorms. Para ello debes acceder al entorno de programación, debes ir a **Robot Educador**, y seleccionar la primera opción, **Registro de datos**,

Dentro de esta opción, debes ir realizando cada uno de los apartados y guardándolos en tu carpeta de alumno con los siguientes nombre:

<i>Ejercicio</i>	<i>Nombre con el que lo debes guardar</i>
Ejercicio 40 – Registro en tiempo real	Ejercicio40registro
Ejercicio 41 – Registro remoto de calor	Ejercicio41registro
Ejercicio 42 – Compositor de música	Ejercicio42registro
Ejercicio 43 – Inspección móvil	Ejercicio43registro
Ejercicio 44- Registro de velocidad	Ejercicio44registro
Ejercicio 45 –Detección de objetos	Ejercicio45registro
Ejercicio 46 – Detección de calor	Ejercicio46registro