

JOYSTICK

Reto

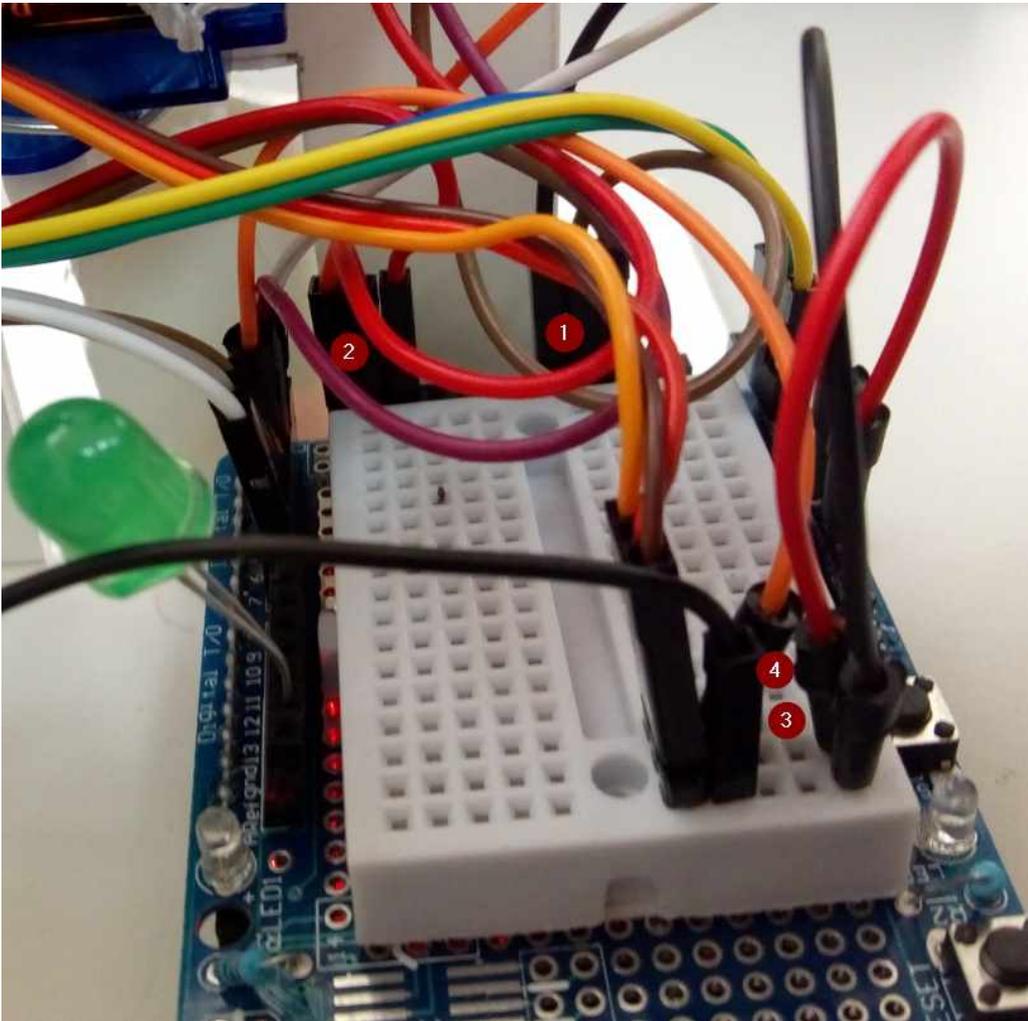
Ahora vamos a utilizar el Joystick para dos intenciones:

- Aprovechando el SWITCH central:
 - Si se hace una pulsación larga:
 - la puerta se abre (si estaba cerrada)
 - o se cierra (si estaba abierta)
- El mando del Joystick nos regulará una luz ambiental
- El eje X en azul
- El eje y el rojo
- Un valor intermedio es un valor de los dos

Solución maqueta

Vamos ampliando nuestra casa domótica con la luz RGB y el Joystick:

1. Joystick fijado en la pared
2. Led RGB fijado en la pared
3. Conexiones Joystick en entradas analógicas
4. Conexiones de RGB a las salidas digitales



Solución vídeo

<https://www.youtube.com/embed/Cgi4k5cM4I4>

Solución código

<https://create.arduino.cc/editor/javierquintana/f4dfc995-5a42-4d45-a911-238f67b0c169/preview>

<https://create.arduino.cc/editor/javierquintana/f4dfc995-5a42-4d45-a911-238f67b0c169/preview?embed>

Revision #4

Created 1 February 2022 11:22:25 by Equipo CATEDU

Updated 19 December 2023 15:25:40 by Javier Quintana