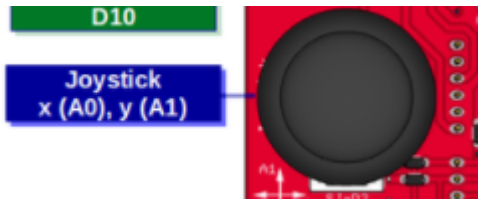
MONTAJE 7 Telesketch

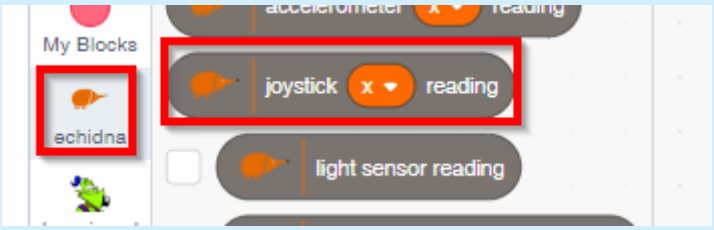
¿Qué es el Joystick?

Son dos potenciómetros, uno en el eje X y otro en el eje Y además de un pulsador digital cuando se pulsa hacia dentro.

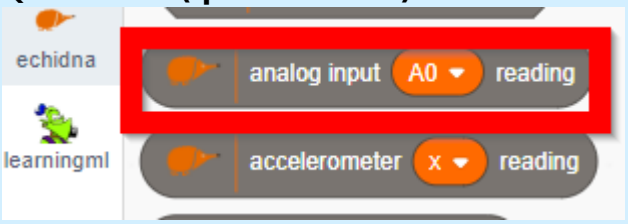
El potenciómetro X está conectado en los pines A0 del Arduino y el del eje Y al A1 por lo tanto si has leído los capítulos de ARDUINO **sus valores varía desde 100 hasta 1024.** El pulsador está conectado al D10.



LAS COSAS CLARAS: IGUAL DA ESTA INSTRUCCIÓN



QUE ESTA: (poniendo A0)

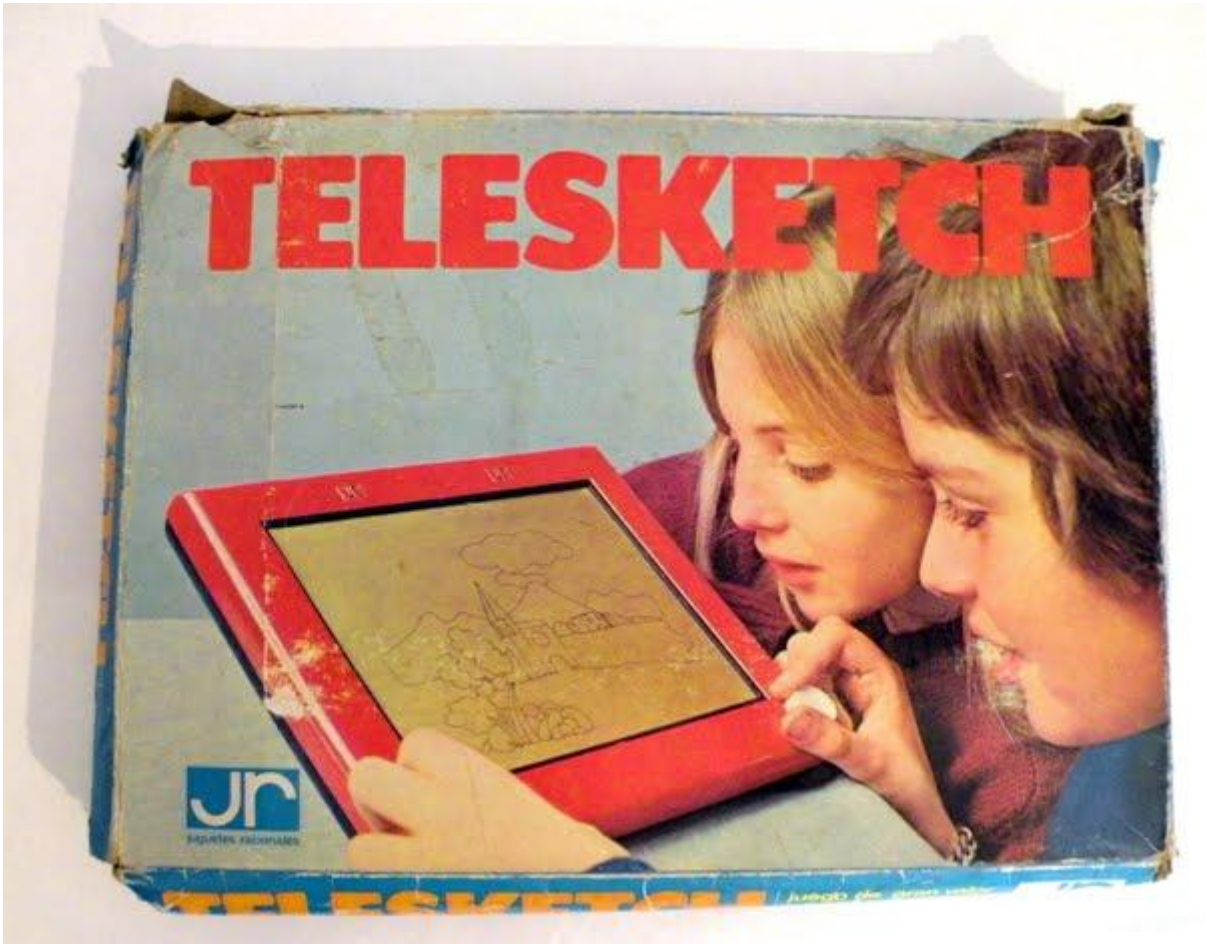


Preferimos la PRIMERA pues EchidnaML se adapta a la versión de la placa *es decir, que si en el futuro el joystick x en una versión furura es por ejemplo A5 la instrucción primera se adapta y lo envía a la A5 siendo transparente al alumnado, mientras que en la segunda tienes que saber que ha cambiado a A5*

Reto Telesketch

Si no sabes lo que es esto, no has tenido infancia □□□□

Copyright 2026



> Vamos a realizar el mismo ejemplo que este vídeo de Jorge Lobo pero en vez de realizado en Snap4Arduino lo vamos a hacer en EchidnaScratch y en mBlock.

https://www.youtube.com/embed/Hx5DjQw7e_U

Solución con EchidnaScratch

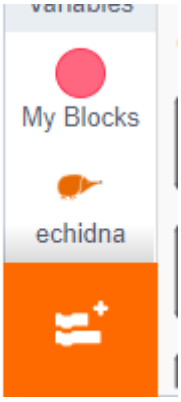
La solución la puedes descargar aquí
https://github.com/JavierQuintana/Echidna/blob/master/MONTAJE7-ECHIDNABLACK2-JOYSTICK-TELESKETCH.sb3

Simplemente vamos a considerar estas condiciones:

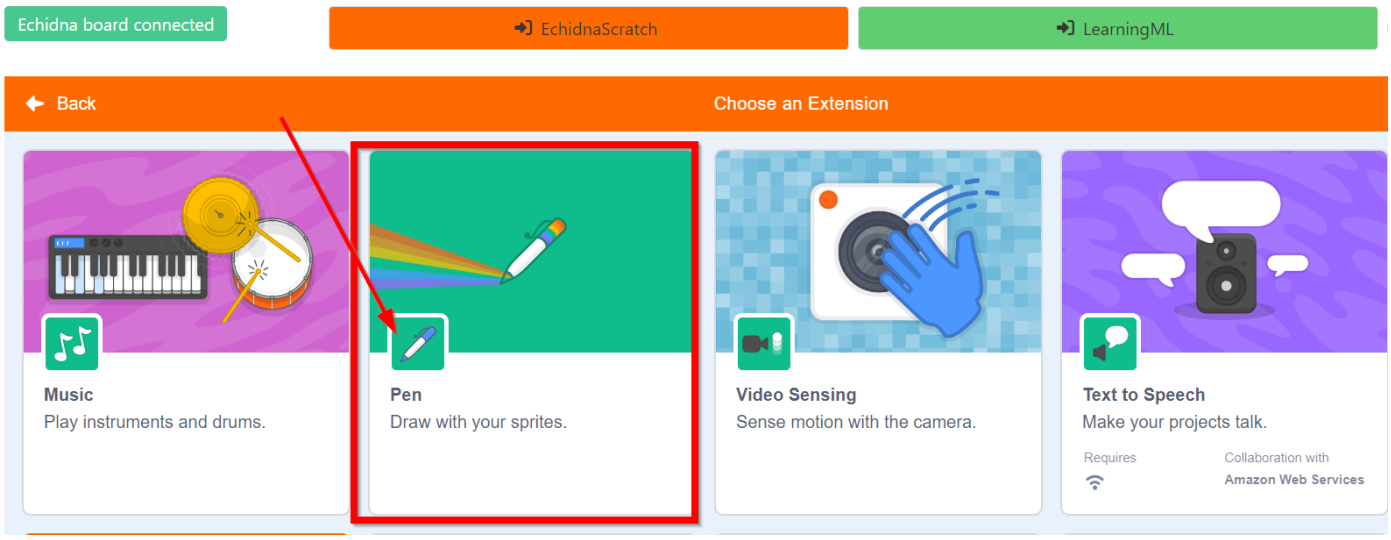
*Si el joystick en el **eje X** es menor que **300** es que estás inclinando el Joystick hacia la izquierda, luego el Sprite tiene que modificar su variable **decrementando** su valor, un valor fijo que lo definiremos como PASO.*
*- Si el joystick en el **eje X** es mayor que **700** es seguro que estás inclinando el Joystick hacia la derecha luego hay que **incrementar** el valor de la ordenada X el valor predefinido PASO*
*- Idem para el **eje Y***
***- PASO** es una variable que de momento lo vamos a poner como 3, si es menor, va más preciso pero más lento, si es mayor es más rápido pero el dibujo es menos preciso.*
- Los botones SR y SL nos servirán para subir y bajar el lápiz y borrar

¿Lápiz ? ¿Qué lápiz?

Lápiz es una extensión para poder dibujar. Para instalar una extensión pulsa aquí

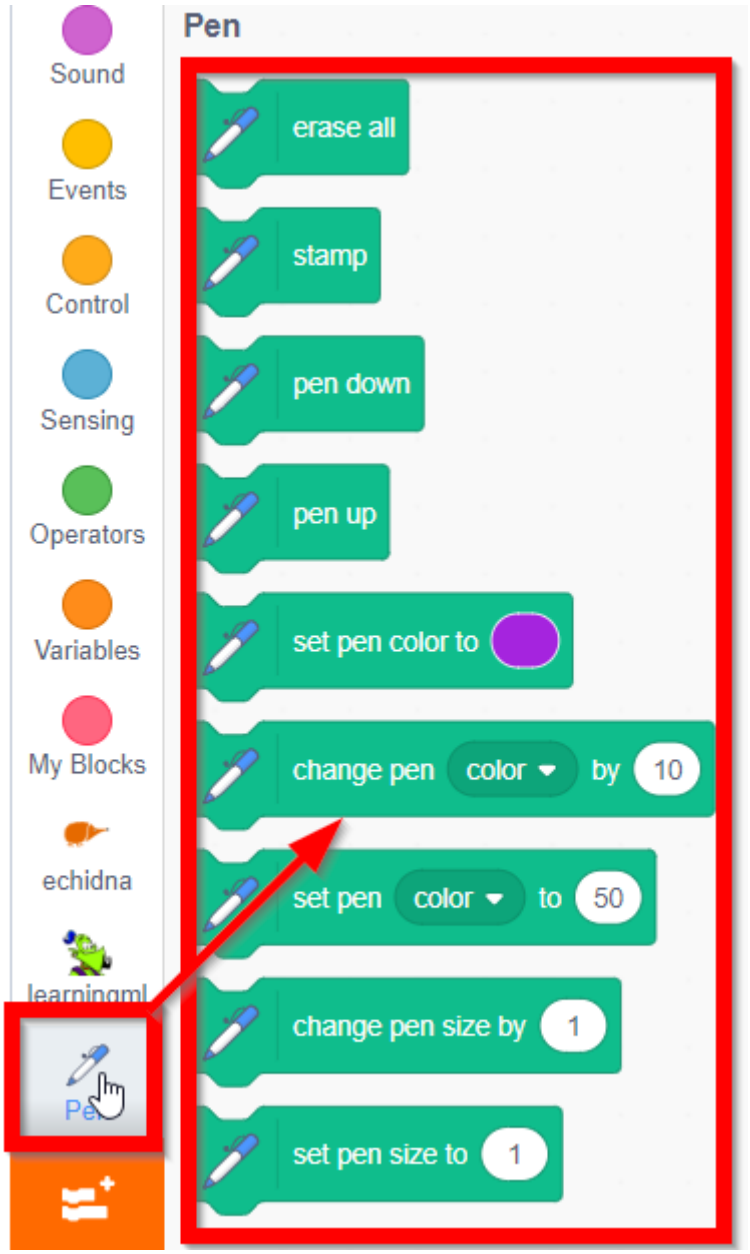


E instalamos esta extensión



Y se instalan nuevas instrucciones para dibujar

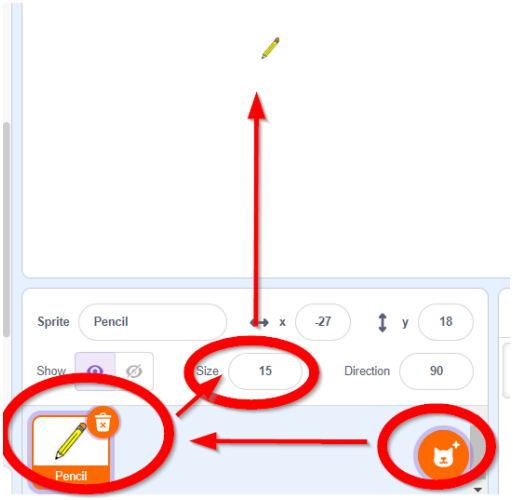
Copyright 2026



Código con EchidnaScratch

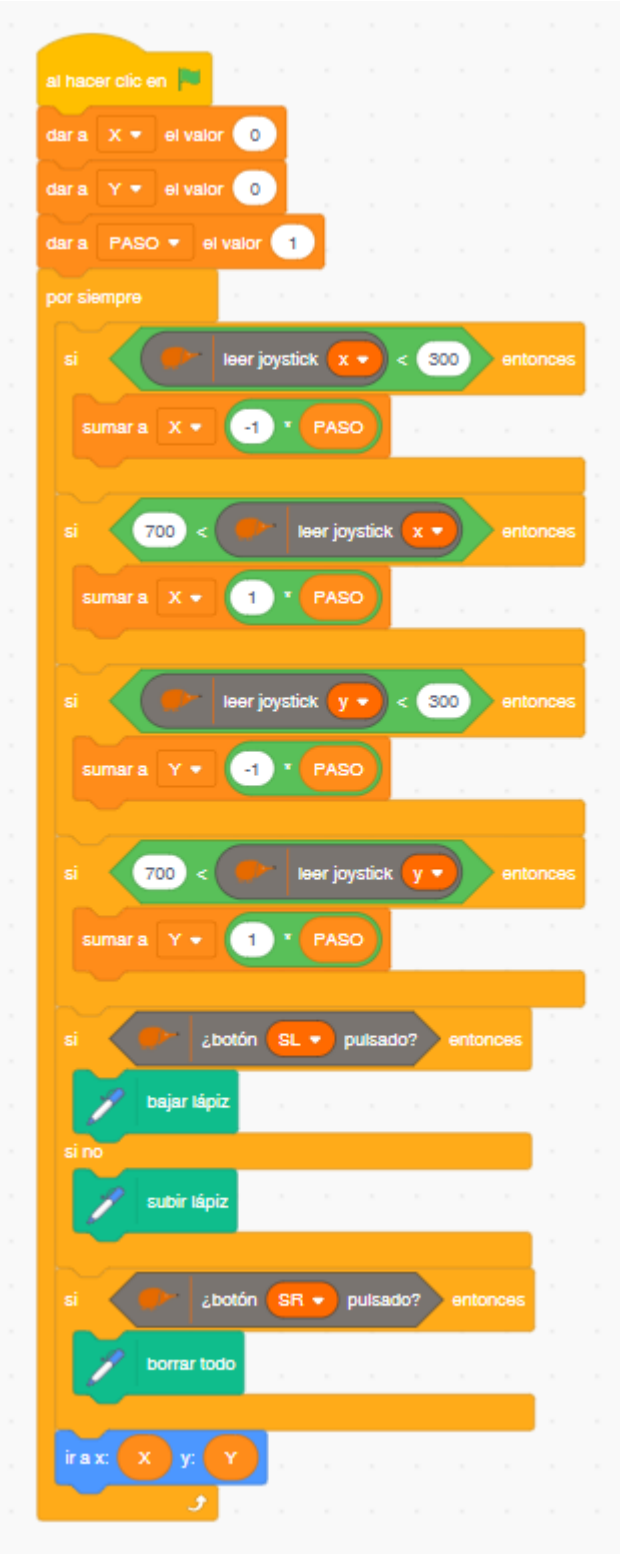
Recomendamos cambiar el sprite del gato por otro más apropiado, por ejemplo el lápiz y bajarlo a un tamaño 15

Copyright 2026



El programa :

- Inicia las variables que hemos explicado
- En el bucle, las condicionales hacen que se incremente o decremente las variables X e Y la cantidad definida PASO
- El botón SR
  - si se pulsa, pinta
  - si se suelta no pinta
- El botón SL borra todo
- Mover el sprite según las coordenadas X e Y



Te lo puedes descargar aquí https://github.com/JavierQuintana/Echidna/blob/master/MONTAJE7-ECHIDNABLACK2-JOYSTICK-TELESKETCH.sb3

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/a27fEoP_A2w

Revision #4
Created 2026-10-08 11:24:06 CEST by Javier Quintana
Updated 2026-10-09 09:58:34 CEST by Javier Quintana