

MONTAJE 7 Telesketch

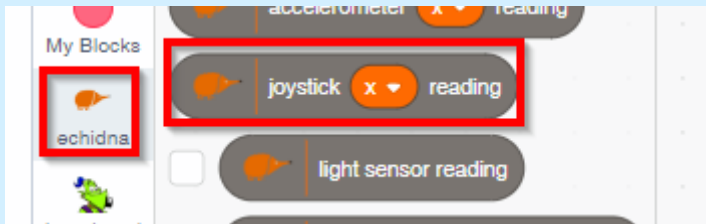
¿Qué es el Joystick?

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

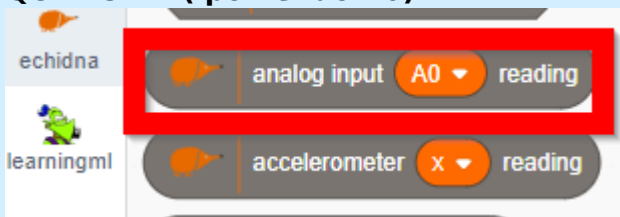
El potenciómetro X está conectado en los pines A0 del Arduino y el del eje Y al A1 por lo tanto si has leído los capítulos de ARDUINO **sus valores varía desde 100 hasta 1024**. El pulsador está conectado al D10.



LAS COSAS CLARAS: IGUAL DA ESTA INSTRUCCIÓN



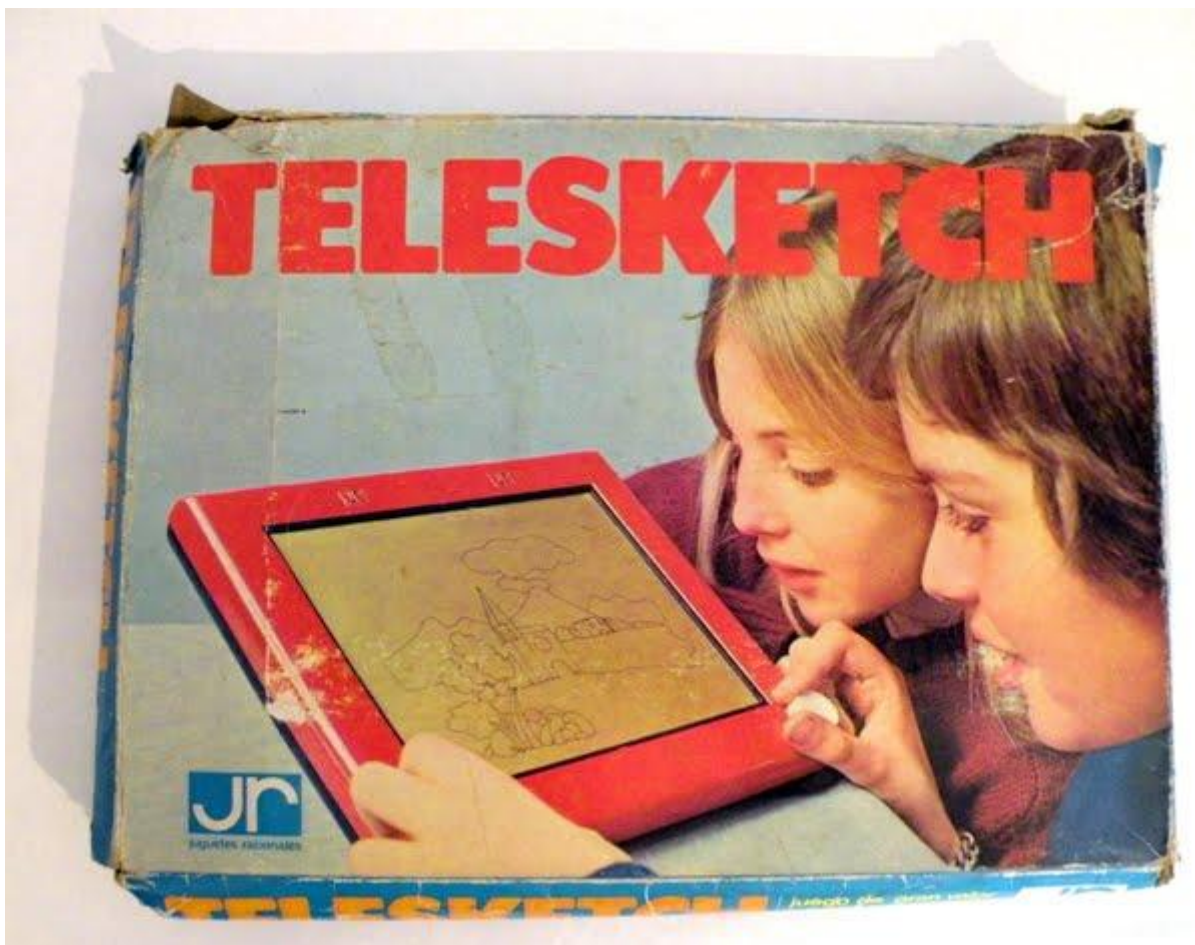
QUE ESTA: (poniendo A0)



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 futura 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 [] [] [] []



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

Todos los programas de este curso se encuentran en este repositorio:

<https://github.com/JavierQuintana/Echidna>

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**

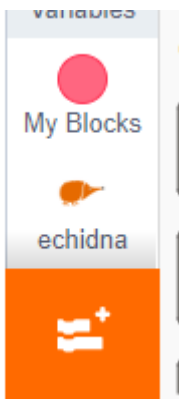


su valor, un valor fijo que lo definiremos como PASO

- 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

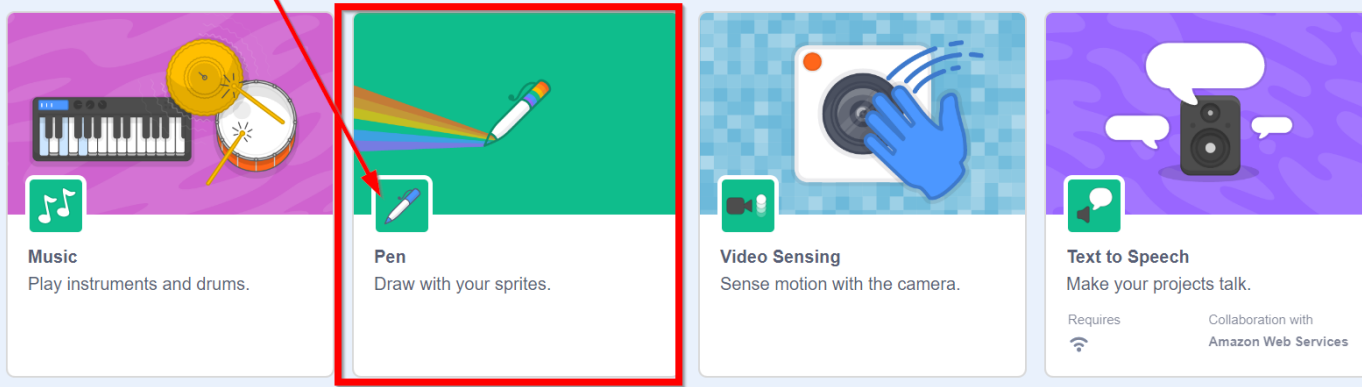
Echidna board connected

EchidnaScratch

LearningML

← Back

Choose an Extension

The image shows the Scratch extension selection interface. It has an orange header with a 'Back' button and a 'Choose an Extension' title. Below are four extension cards: 'Music' (purple background, keyboard and drums), 'Pen' (green background, drawing tool, highlighted with a red box and a red arrow), 'Video Sensing' (blue background, camera and hand), and 'Text to Speech' (purple background, speaker and speech bubbles). Each card includes an icon, a title, a description, and additional requirements or collaborations at the bottom.

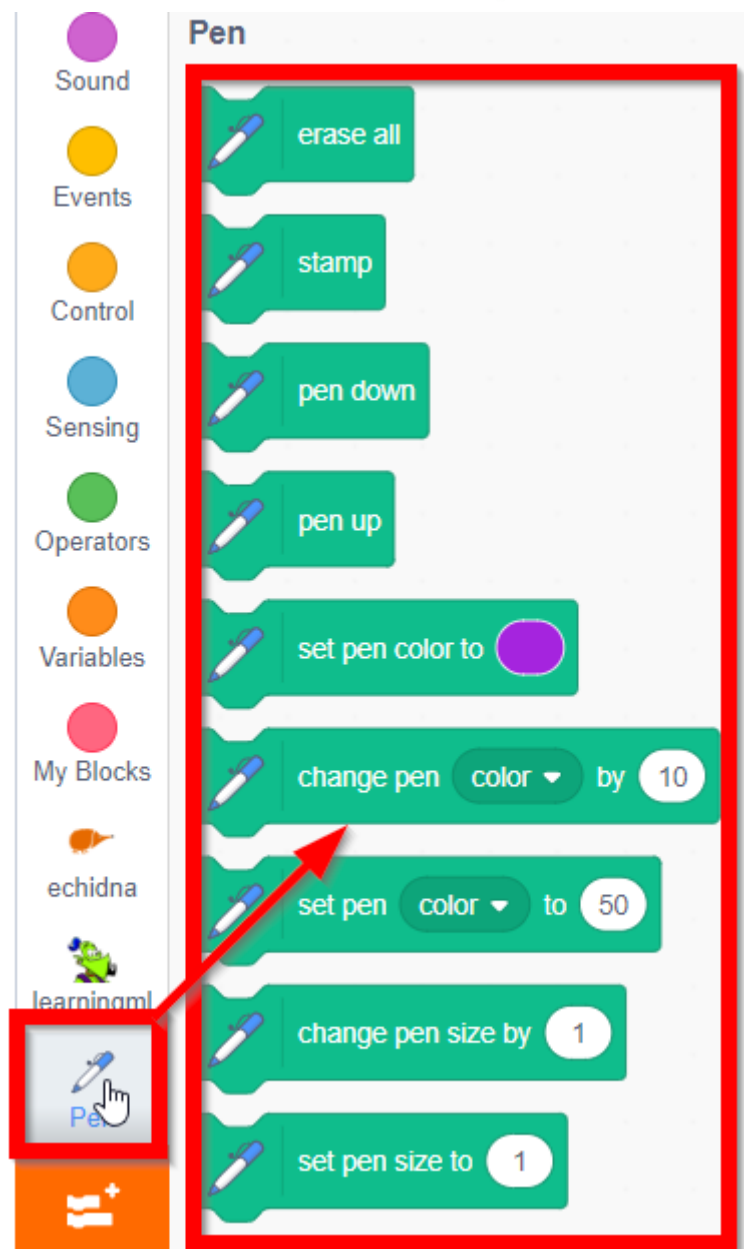
Music
Play instruments and drums.

Pen
Draw with your sprites.

Video Sensing
Sense motion with the camera.

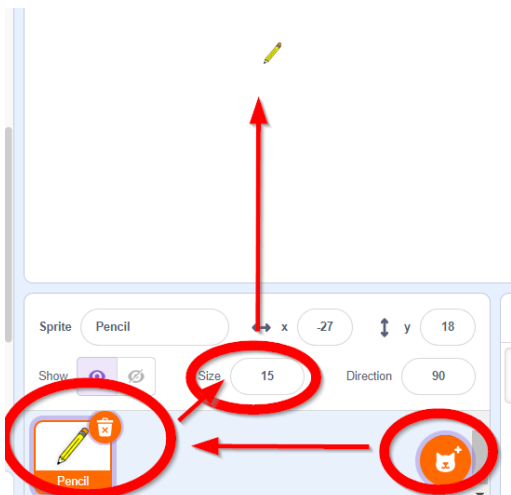
Text to Speech
Make your projects talk.
Requires  Collaboration with Amazon Web Services

Y se instalan nuevas instrucciones para dibujar



Código con EchidnaScratch

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



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



Todos los programas de este curso se encuentran en este repositorio:

<https://github.com/JavierQuintana/Echidna>

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

Revision #2

Created 2026-10-08 11:24:06 CEST by Javier Quintana

Updated 2026-10-08 13:50:13 CEST by Javier Quintana