Programas usando UMBRAL

SI TIENES LA ECHIDNA **BLACK2** EL TUTORIAL ES ESTE https://libros.catedu.es/books/echidna-black2

Los programas tendrán la siguiente estructura básica

CON ECHIDNA SCRATCH

PINES ANALOGICOS A0, A1, A2, A3, A4, A5

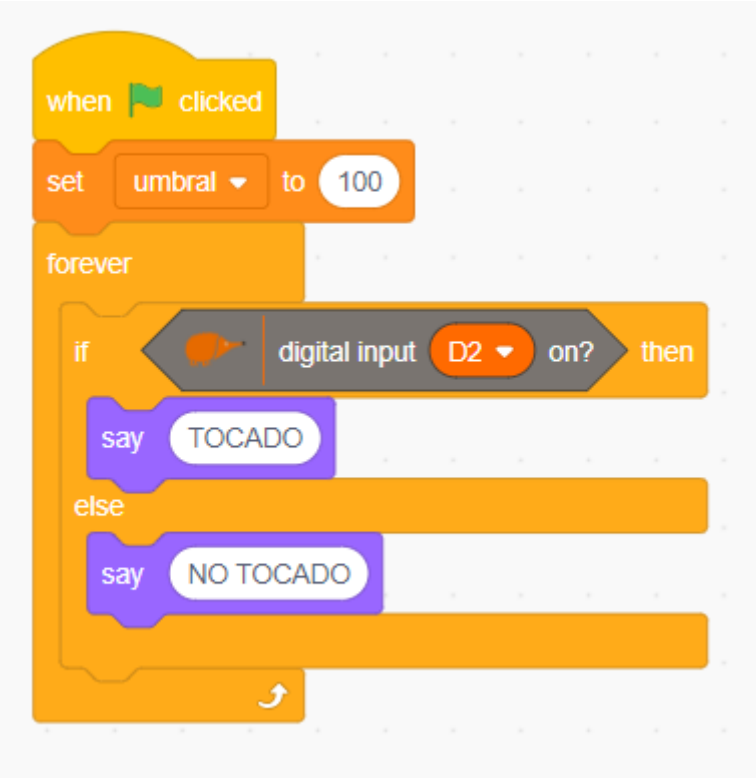
Los programas tendrán simplemente que ejecutar un simple condicional que si la lectura del pin correspondiente A0, A1,... es mayor que UMBRAL pues que haga una cosa u otra



PINES DIGITALES D2, D3

La estructura es la siguiente

Copyright 2026



COMO PUEDES VER NO HACE FALTA LA VARIABLE UMBRAL



_Esta instrucción no la utilizamos, no nos funciona bien, esperamos que las siguientes versiones de Echidna Scratch lo mejoren.

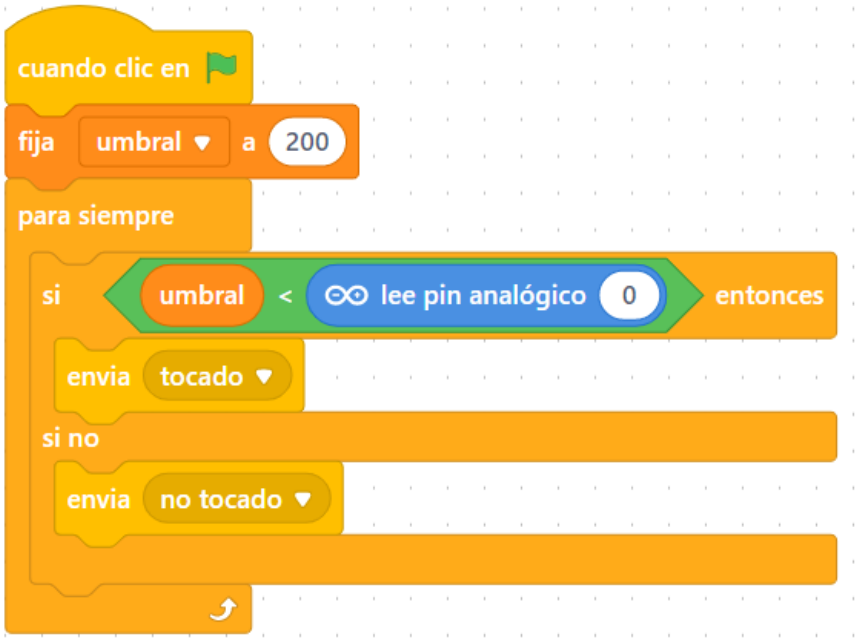
CON MBLOCK

Aquí es más complicado pues al no tener instrucciones específicas, la comunicación entre ARDUINO UNO y los objetos ec.. hay que hacerlo con variables globales o mensajes, vamos a ver con mensajes:

En el dispositivo ARDUINO UNO

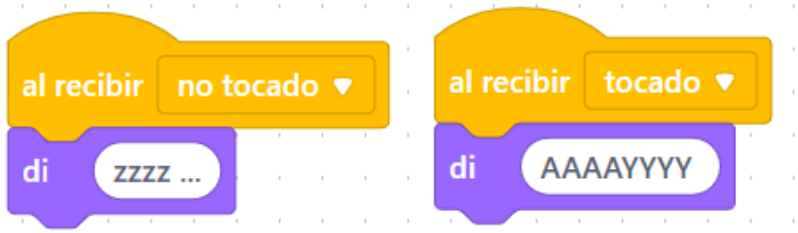
Definiremos UMBRAL y enviaremos un mensaje si se ha llegado a su valor o no

Copyright 2026



En los objetos

En este caso el objeto panda, reacciona según el mensaje que le llega



Resultado

https://www.youtube.com/embed/hcE59bm4_JY

Revision #10
Created 2024-12-06 21:04:31 CET by Juanjo Mejías
Updated 2026-11-03 12:52:46 CET by Javier Quintana

Copyright 2026