

Programas usando UMBRAL

Los programas tendrán la siguiente estructura básica

CON ECHIDNA SCRATCH

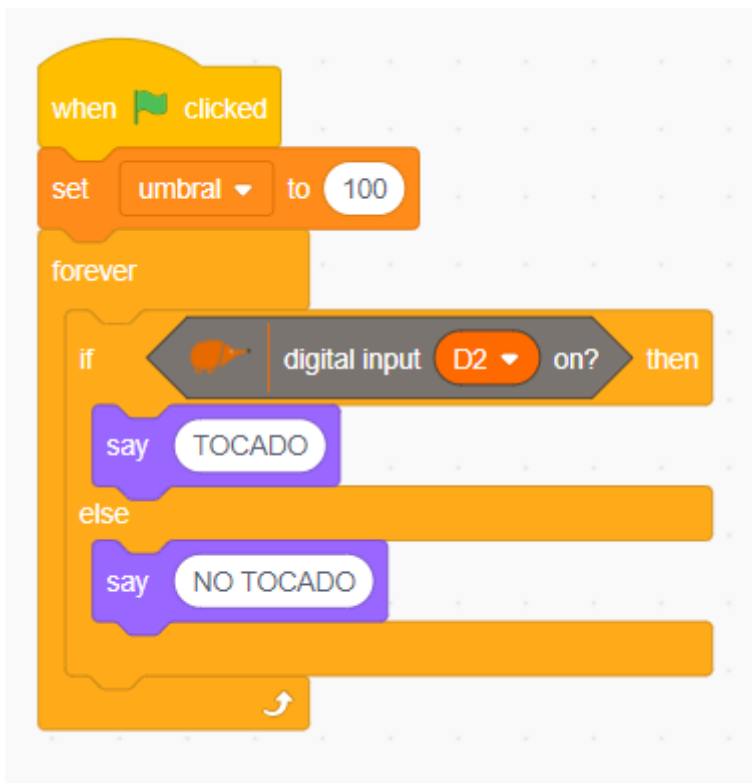
PINES ANALOGICOS A0, A1, A2, A3, A4, A5

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



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



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 #2

Created 6 December 2024 21:04:31 by Javier Quintana

Updated 7 December 2024 20:07:10 by Javier Quintana