

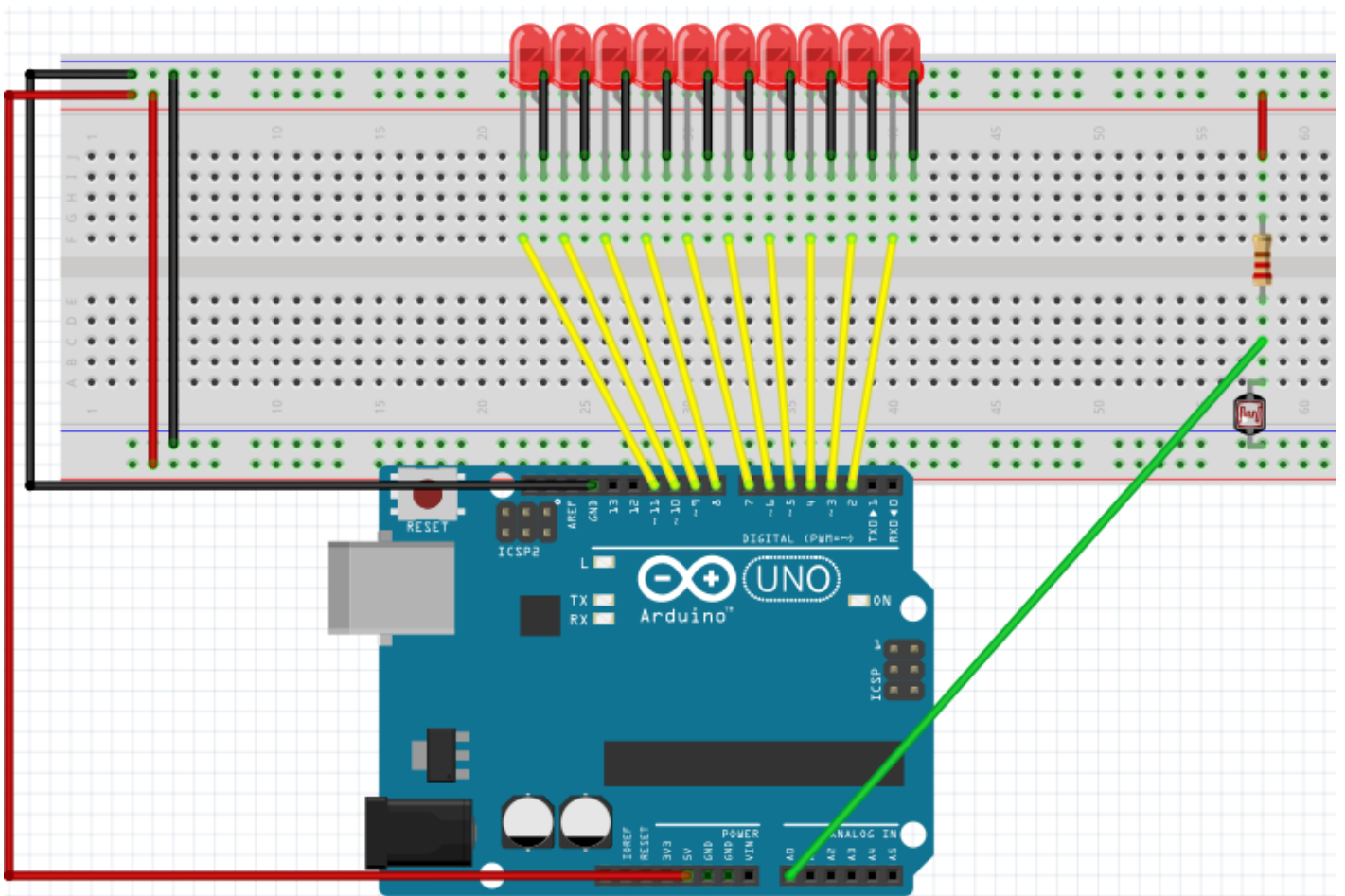
3. Circuitos más complejos

- LDR y LEDs
- Condensador y LEDs
- Timbre
- Piano invisible con Ultrasonidos
- Ampliación: Juegos de luces

LDR y LEDs

Esta vez vamos a convertir el valor de la oscuridad en luces. Para ello necesitaremos:

- **10 LEDs** puestos consecutivamente. Vamos a colocarlos desde el pin 2 hasta el 11 (el 1 está ocupado con TX)
- El sensor LDR conectado a una entrada A0
- El programa tiene que convertir el valor de la oscuridad que detecta el LDR en las luces, es decir cuanto más oscuridad más luces encendidas.



<https://www.youtube.com/embed/78hqYoimEV4>

Solución

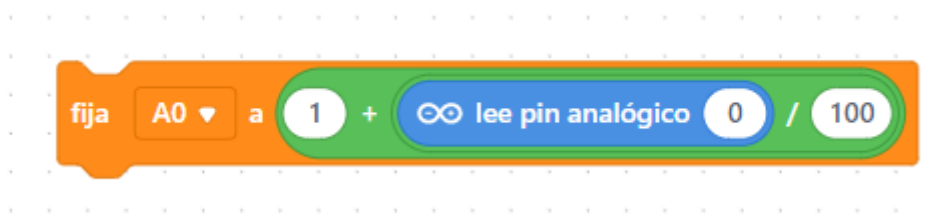
La solución tiene la complejidad del valor de la entrada A0 que va desde 0 hasta 1023 por lo tanto, hay que convertir estos valores en valores del 2 al 11 correspondiente a los LEDs

La forma más sencilla de reconvertir A0 es dividir A0 entre 100 y sumarle un 1 de esta manera aproximadamente los valores se convierten en 2-11

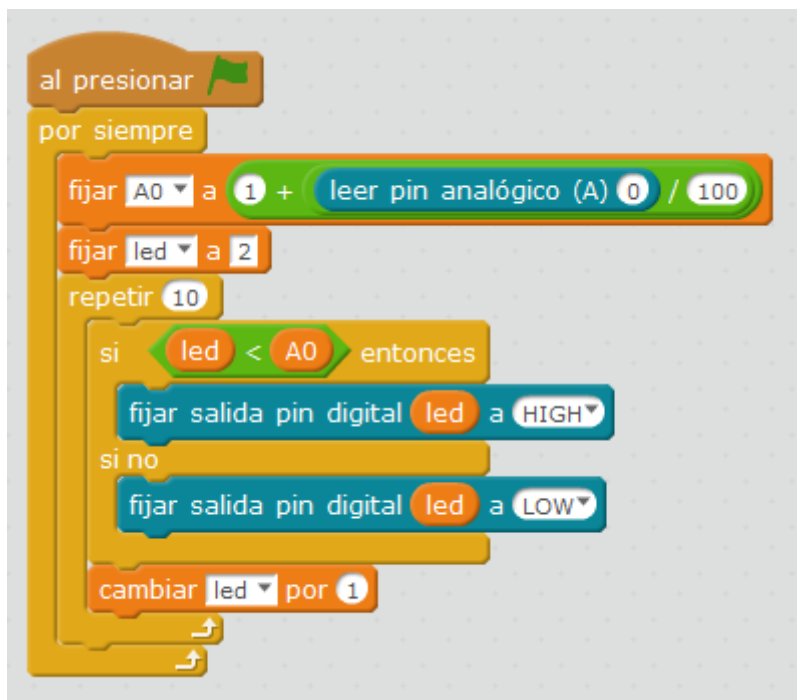
Otra opción es en mBlock 5.0 existe la función MAPEAR y por lo tanto también se puede hacer



En vez de



Si el LED es menor que el valor A0 ya convertido, encender el LED, en caso contrario apagarlo



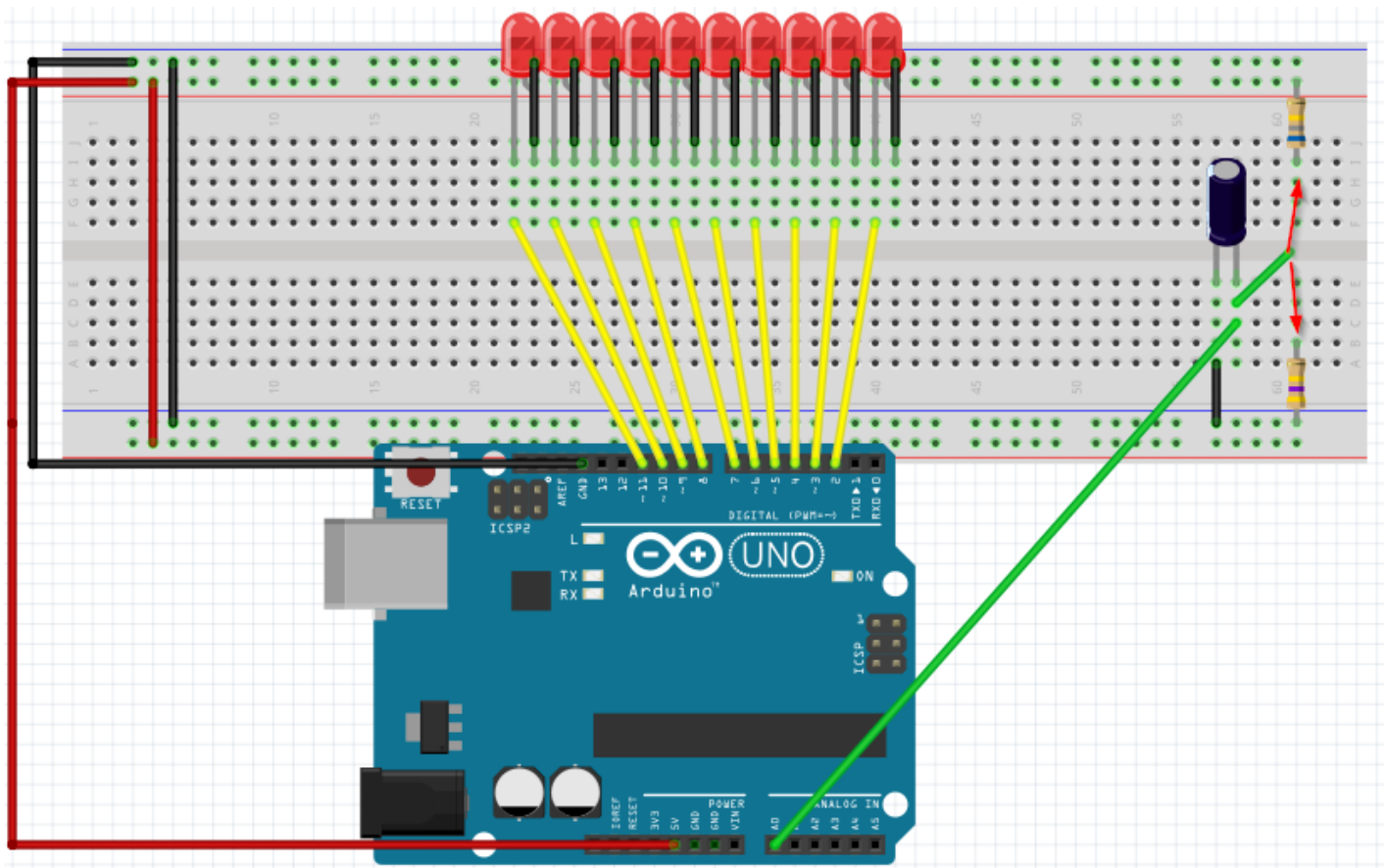
La captura es en mBlock 3 pero En mBlock5 es igual

Condensador y LEDs

En este ejercicio proponemos que se visualice la carga y descarga de un condensador, no en una pelota que se hincha como hicimos en el M2, sino con las luces

Utilizaremos el formato de LEDs del ejercicio anterior, es decir 10 LEDs colocados consecutivamente, desde el pin 2 hasta el pin 11

La entrada será el condensador por el pin A0

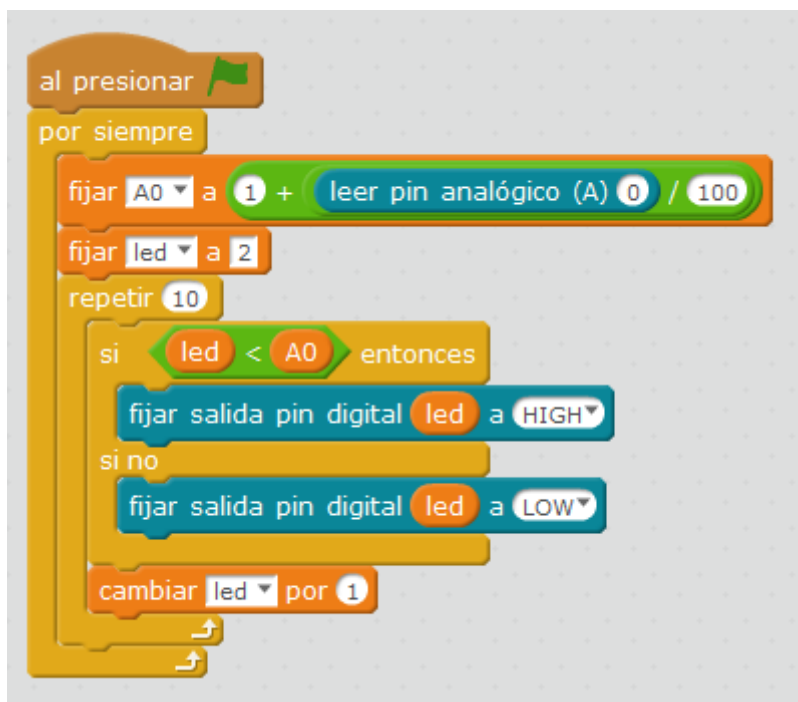


El cable verde suelto será el que manualmente tocará a una resistencia o a otra para que se cargue o descargue:

https://www.youtube.com/embed/_O1GhMW3Z3U

Solución

Pero si... ¡¡¡ ES EL MISMO QUE EL EJERCICIO ANTERIOR LDR Y LEDS !!!

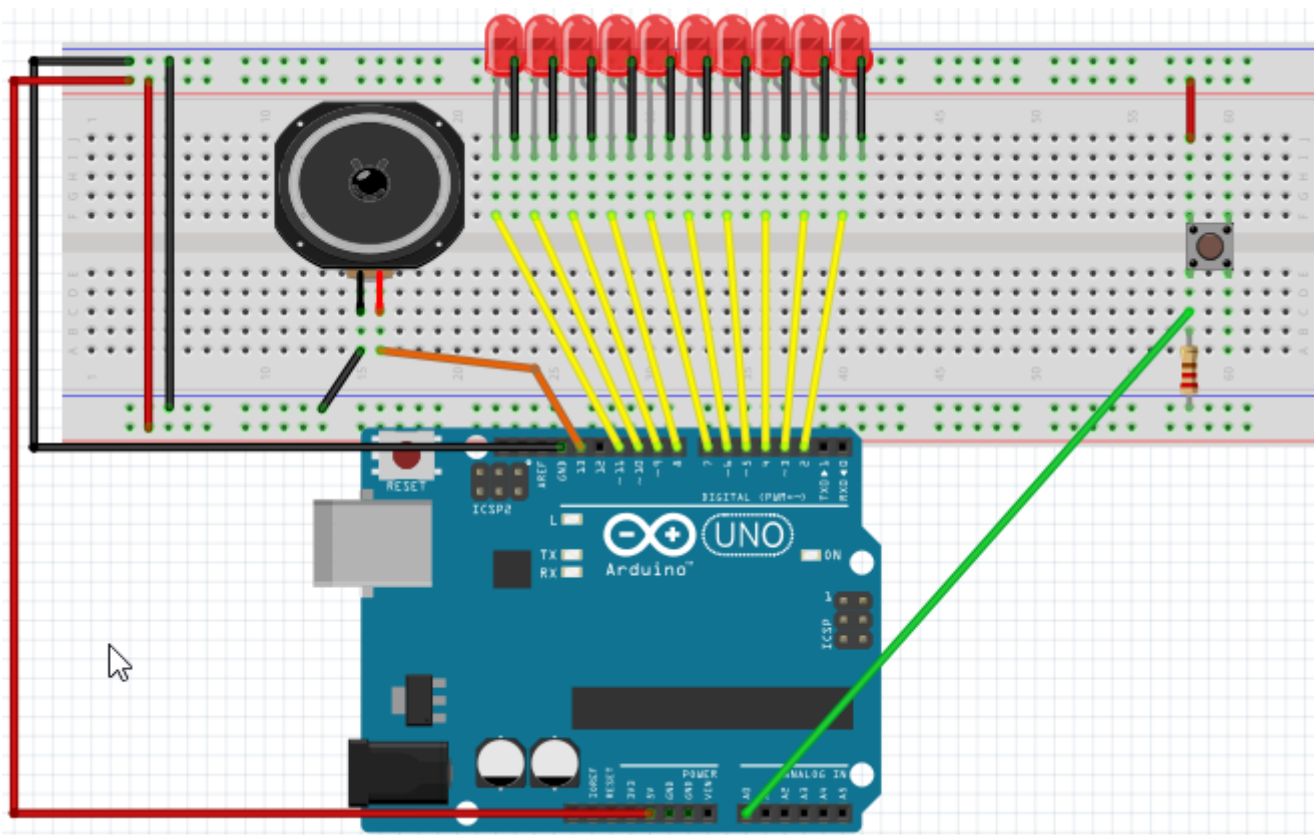


Timbre

Proponemos que cuando se pulse el pulsador, se enciendan las luces y toque un tono

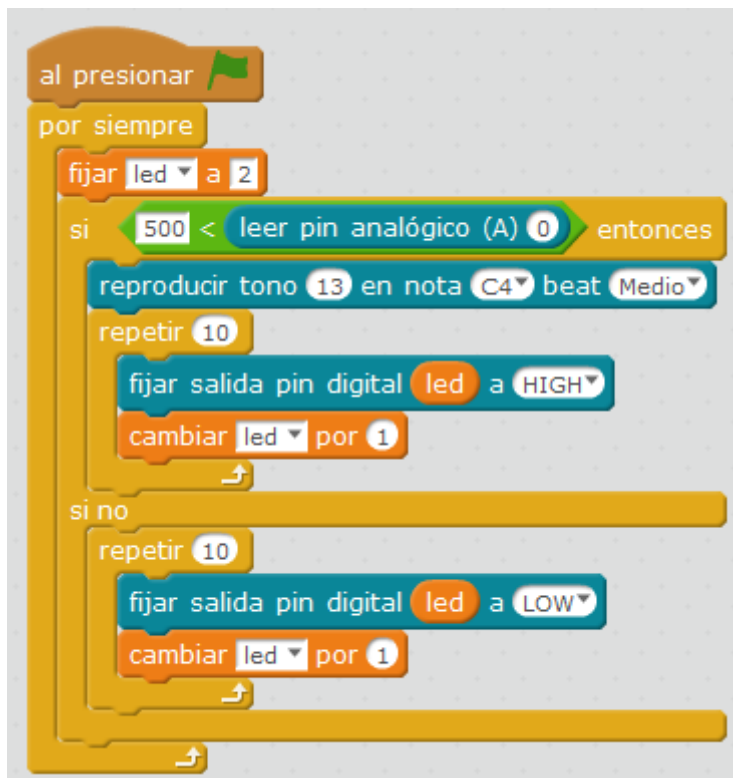
<https://www.youtube.com/embed/tDT2SgXXE5A>

El pulsador con la resistencia pull-down al pin A0 y las luces como en los ejercicios anteriores del 2 al 11, el altavoz en el pin 13:



Solución

Después de poner pin digital alto o bajo, se puede añadir un pequeño retraso para hacer más lento el efecto de encender consecutivamente los leds.

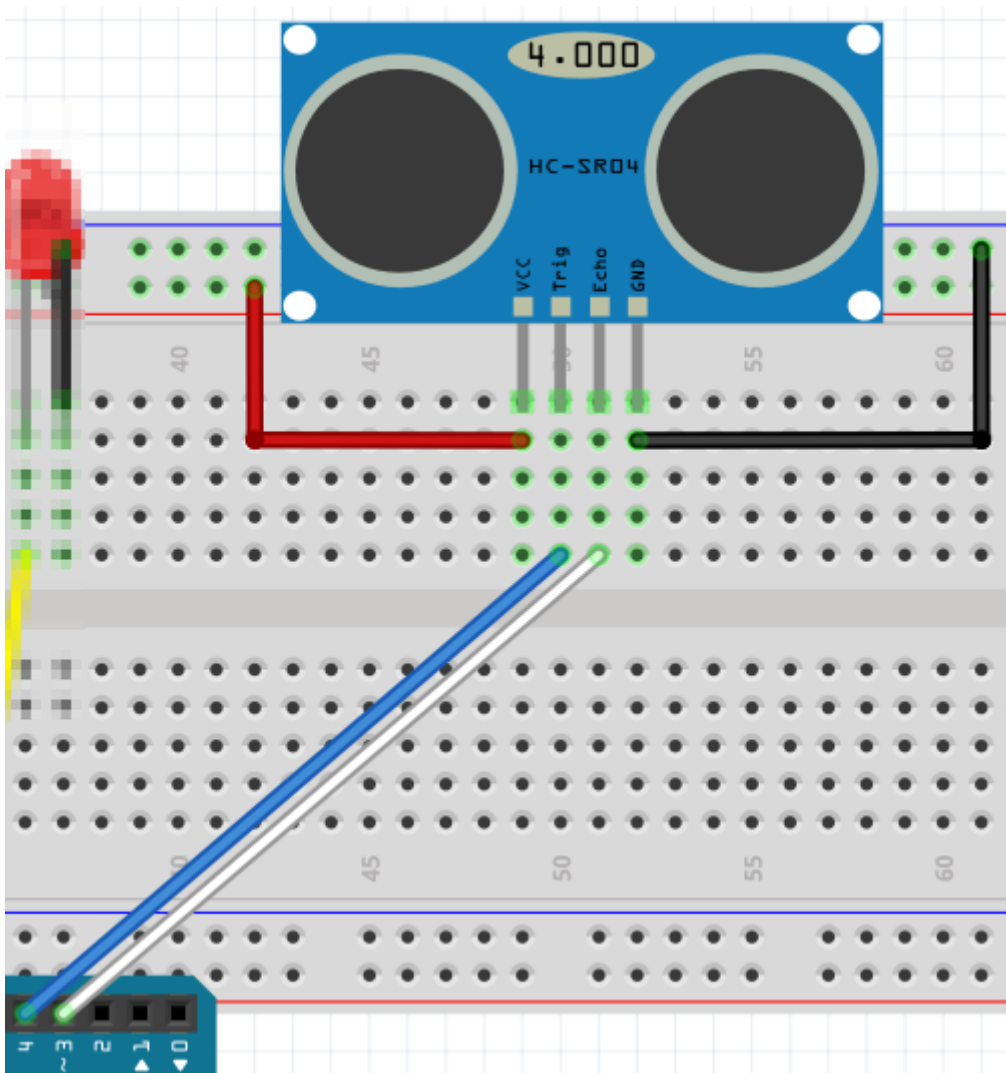


Piano invisible con Ultrasonidos

Podemos conectar el sensor de ultrasonidos como queramos, en estos apuntes vamos a realizar el criterio de:

- Trigger en el pin 4
- Echo en el pin 3

La conexión sería así:



la instrucción de mBlock sería la siguiente:

read ultrasonic sensor trig pin 4 echo pin 3

Con el altavoz PC

No vamos a hacer un arpa láser estilo Jean Michel Jarre, pero con ultrasonidos, se puede hacer algo parecido. ¿Te atreves? El programa tiene que convertir la distancia en notas musicales.

Las notas musicales están en formato americano (en vez de do-re-mi...) van desde la nota 48 a la nota 72 por lo tanto hay que convertir la distancia en esas notas musicales (*pon la voz a tope, que se oye bajo*)

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

Solución

- Ponemos un tope de 100 cm para que empiece a tocar, de lo contrario nos vuelve un poco locos, pues no pararía.
- Recomendamos utilizar la notación musical es americana, en forma de números, pues la conversión es muy fácil

Solución con mBlock5.0

Lo tienes aquí <https://planet.mblock.cc/project/3267795>

En el dispositivo ARDUINO



En el objeto (que hemos cambiado el oso panda por un músico). Hemos añadido la extensión MUSICA

← Atrás


🔍 musica ✕

Todos




AI

Data Science

IOT



Música

Desarrolladores: ...   

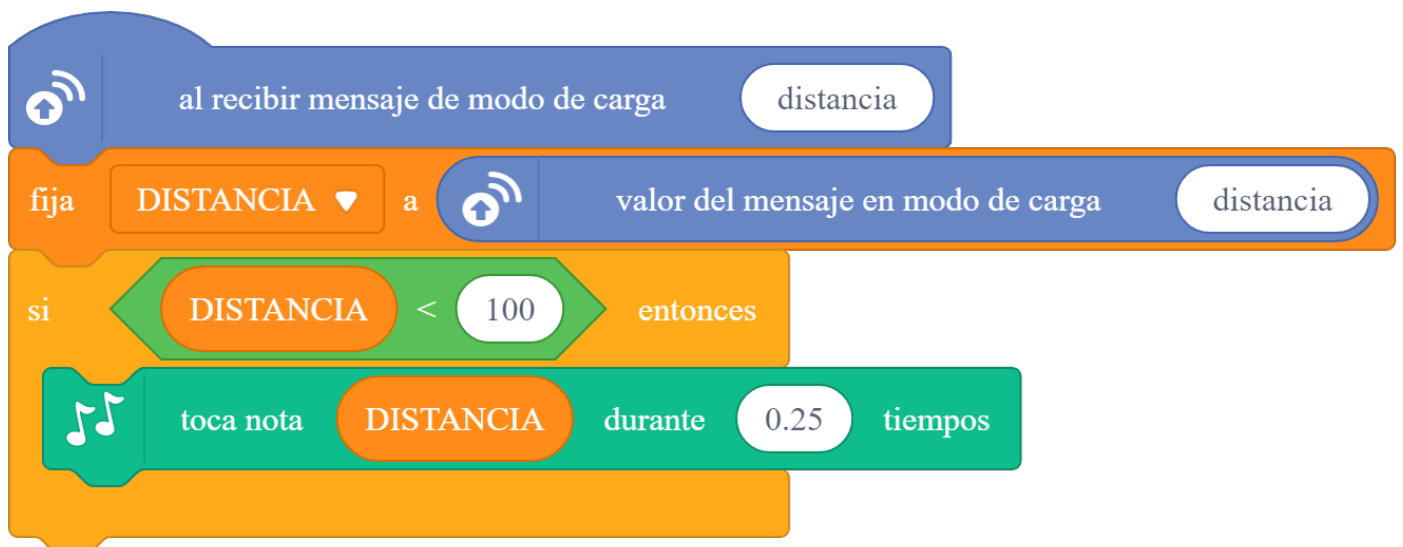
Toca instrumentos melódicos y de percusión. [Más](#)

✕ **Borrar**

Y tenemos ya una instrucción de tocar la nota en formato americano que es numérico


 The image shows the Scratch Music block palette on the left, with categories: Sensores, Operadores, Variables, Mis bloques, and Transmitir mensajes en Modo de carga. The 'Música' category is highlighted with a red box. On the right, a sequence of music blocks is shown: 'toca (1) Tambor de caja durante', 'silencio de 0.25 tiempos', 'toca nota 60 durante 0.25 tiempos' (highlighted with a red box), 'cambia al instrumento (1) Piano', 'fija el tempo a 60', and 'cambia el tempo 20 unidades'. There is also an unchecked checkbox labeled 'tempo'.

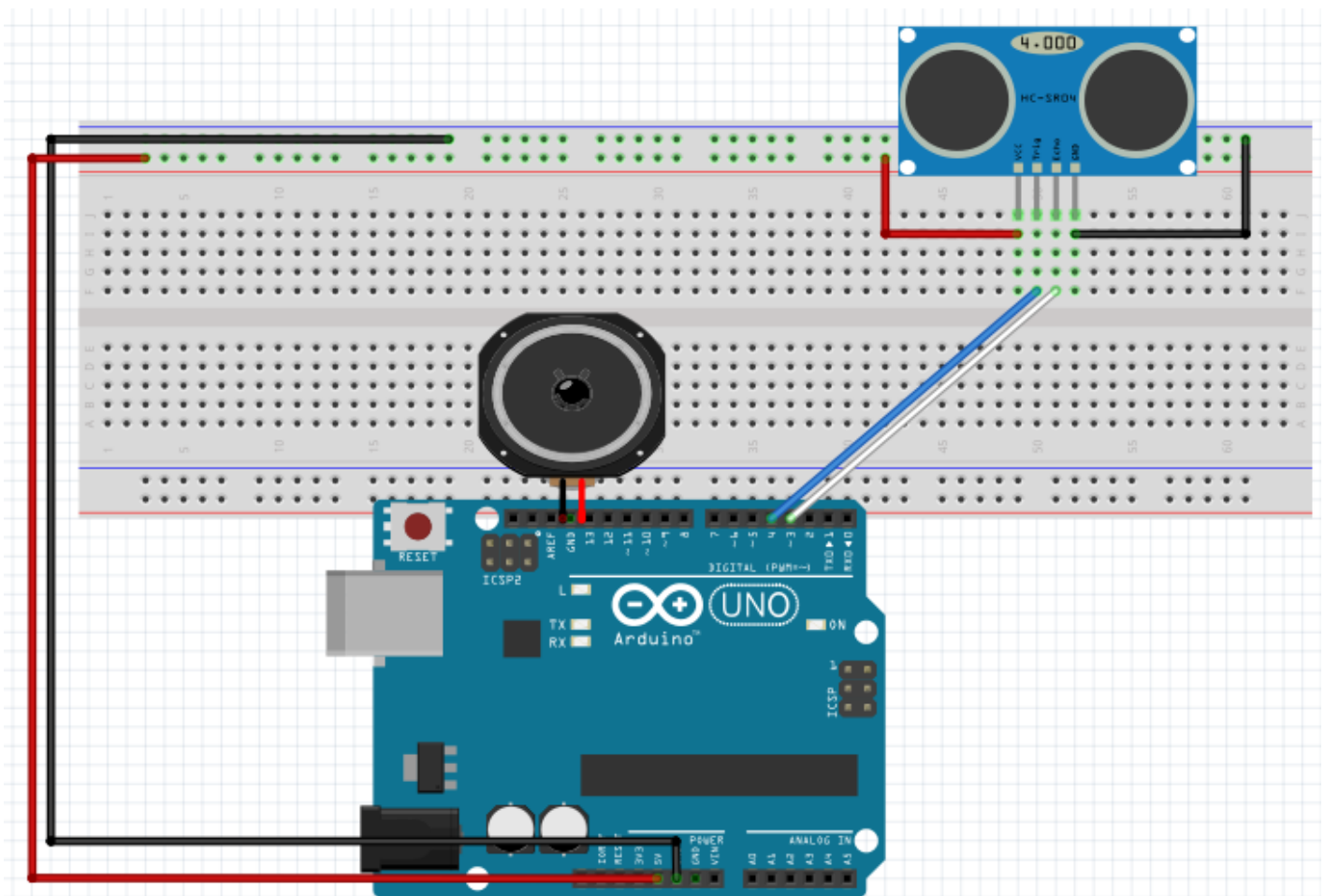
El programa queda en el objeto :


 The image shows a Scratch script for a distance-based music trigger. It starts with a 'when green flag clicked' block, followed by 'al recibir mensaje de modo de carga' (when receiving a broadcast message) with the message 'distancia'. Then, it sets a variable 'DISTANCIA' to the 'valor del mensaje en modo de carga' (broadcast message value) 'distancia'. An 'if' block follows: 'si DISTANCIA < 100 entonces'. Inside the 'if' block is a 'toca nota DISTANCIA durante 0.25 tiempos' block.



Con el altavoz Arduino

Bueno y ahora ¿por qué no repetimos el ejercicio anterior pero nos independizamos del ordenador? conectamos un altavoz en el pin 13 por ejemplo y que suene la música:



No suena de maravilla, porque no es el altavoz del PC, ni tampoco tiene potencia, pero algo es algo...

<https://www.youtube.com/embed/jgHBIZCJGu0>

Solución

La solución es muy parecida al ejercicio anterior, simplemente hay que cambiar la instrucción de tocar nota por reproducir tono

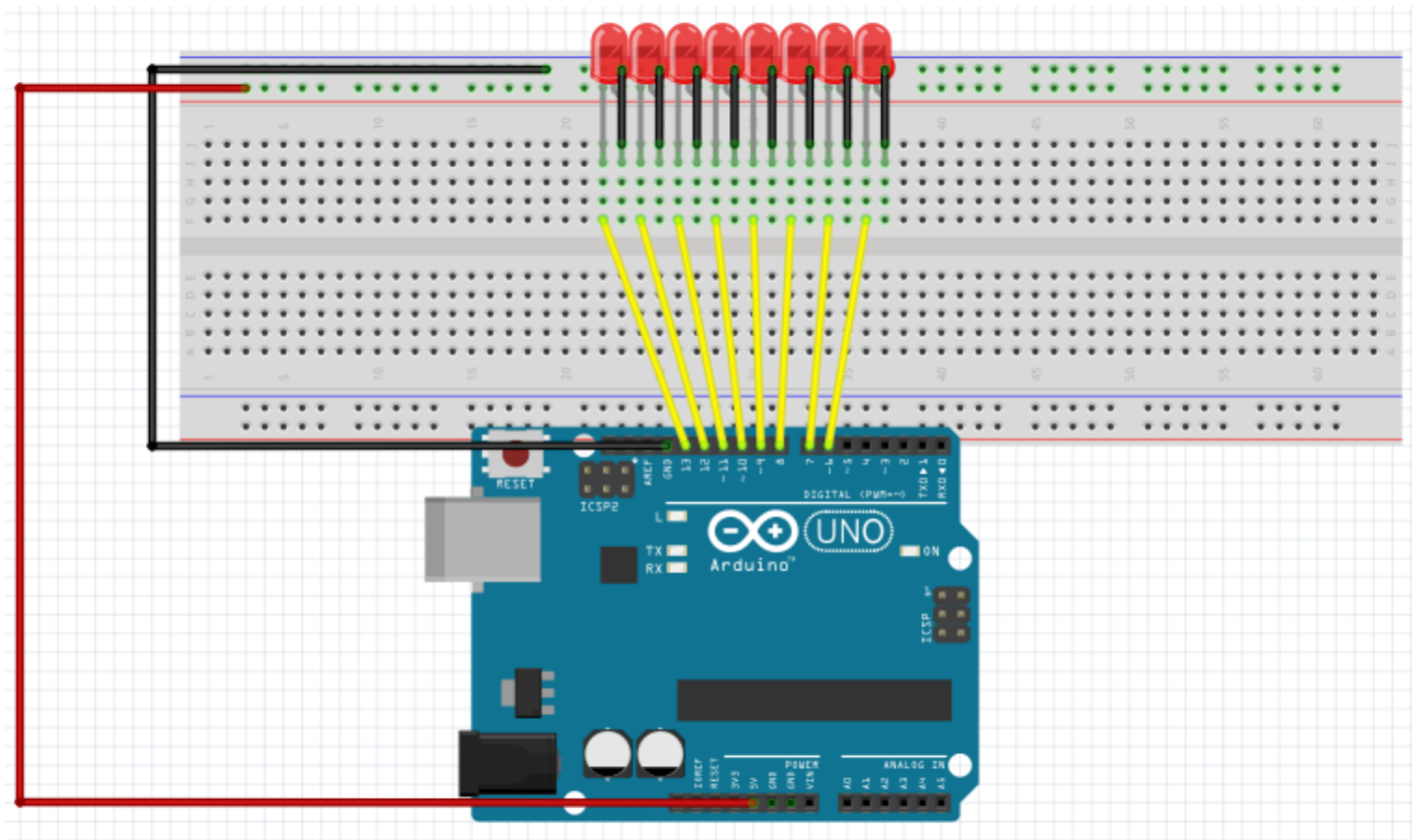
El programa queda así: (la captura es en mBlock3.0 pero en mBlock5.0 es igual)

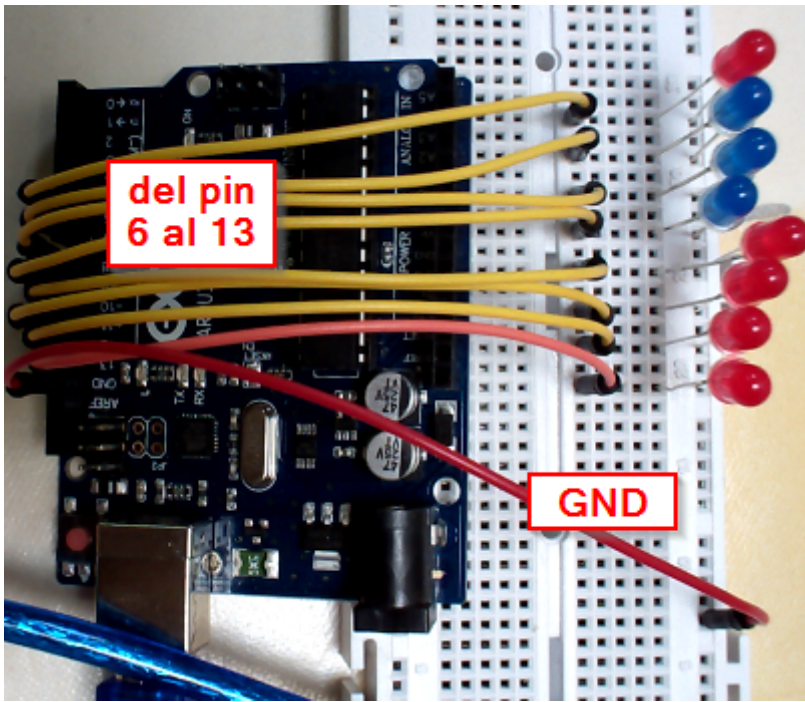


Ampliación: Juegos de luces

Construcción

En este caso pondremos 8 LEDs uno a continuación del otro, los ANODOS (+)(pata más larga) conectados al pin 13 - 12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 y los CATODOS (-) (pata corta) todos al GND





Juego luces - 1

Se van encendiendo y apagando los 8 leds secuencialmente como en el vídeo:

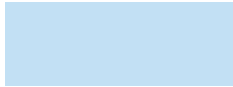
https://www.youtube.com/embed/Ov_jvJmqTX8

Solución

La captura está realizada en mBlock 3.0 pero en mBlock 5.0 es igual



Juego de luces -2



En este caso da la sensación que es una luz la que se desplaza:

<https://www.youtube.com/embed/rFRS73GW5Y0>

Solución

La captura está realizada en mBlock 3.0 pero en mBlock 5.0 es igual



Se ha optado por utilizar una variable que controle el tiempo T por comodidad

Coche fantástico

¿Conoces las luces del coche fantástico? si la respuesta es afirmativa, tienes la edad perfecta para este curso ☐ sino, tendrás que ver este vídeo para ver el coche fantástico

<https://www.youtube.com/embed/oNeQi8-PXAU>

Al grano. Nuestro reto es que hagas es lo siguiente:

<https://www.youtube.com/embed/B9odWhGeLnE>

Solución

La captura está realizada en mBlock 3.0 pero en mBlock 5.0 es igual.

Hemos puesto un tiempo T pequeño para que dar una sensación de movimiento.



Coche fantástico plus

Bueno, y si pedimos que tenga alguna interacción con elementos de Scratch:

<https://www.youtube.com/embed/23RnW9e2gD8>

Solución

Con mBlock 5.0 la cosa se complica pues con mBlock 3 podemos intercambiar instrucciones de objeto con dispositivo pero aquí no, luego el programa lo tienes aquí

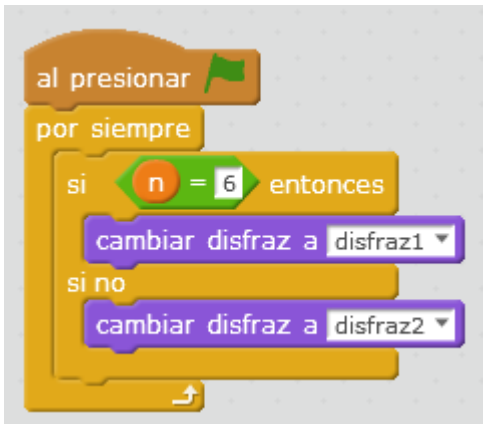
<https://planet.mblock.cc/project/3267890>

El objeto oso panda es el que lleva la batuta de T y n

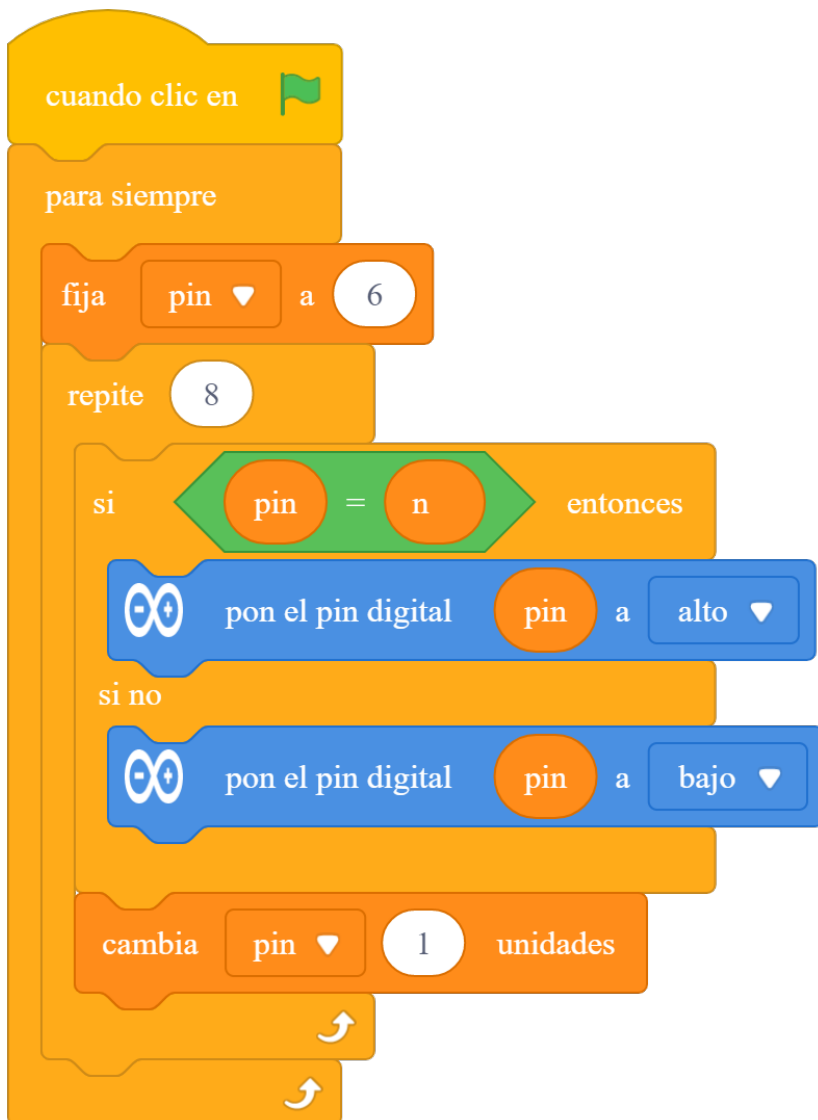
Estamos utilizando la técnica de VARIABLES GLOBALES de <https://libros.catedu.es/books/programa-arduino-con-mblock-scratch/page/programacion-mblock>



Cada objeto bombilla, tiene un programa, por ejemplo el objeto 6 es (la captura es de mBlock3 pero mBlock 5 es igual)



El dispositivo ARDUINO tiene este programa



Hace un barrido y si es el pin que hay que encender, se enciende, sino se apaga

Si T es menor de 0.5 empieza a descoordinarse el Arduino y los objetos del ordenador, pues hay retraso en la comunicación serial. Si queremos bajar tiempos, habría que trabajar con CARGA no en VIVO y habría que utilizar la técnica de BROADCAST

En mBlock 3. El programa te lo puedes [descargar aquí](#) y es como el anterior



Pero con 8 objetos bombillas, con su programa correspondiente, por ejemplo el 6



Otra propuesta de coche fantástico

Esto lo mostramos como ejemplo de hacer el coche fantástico con un potenciómetro, OJO la solución está realizada en código, no en mBlock, pero los vídeos explican muy bien cómo hay que conectar todo:

<https://www.youtube.com/embed/ucQRrE1j32g>

Solución

La solución está con capturas de mBlock3. A estas alturas ya sabes las modificaciones a realizar en mBlock5

Si lo realizas en mBlock5 y lo publicas, please, pásanos el link y lo ponemos aquí

<https://www.youtube.com/embed/7CoMjsU0aI4>

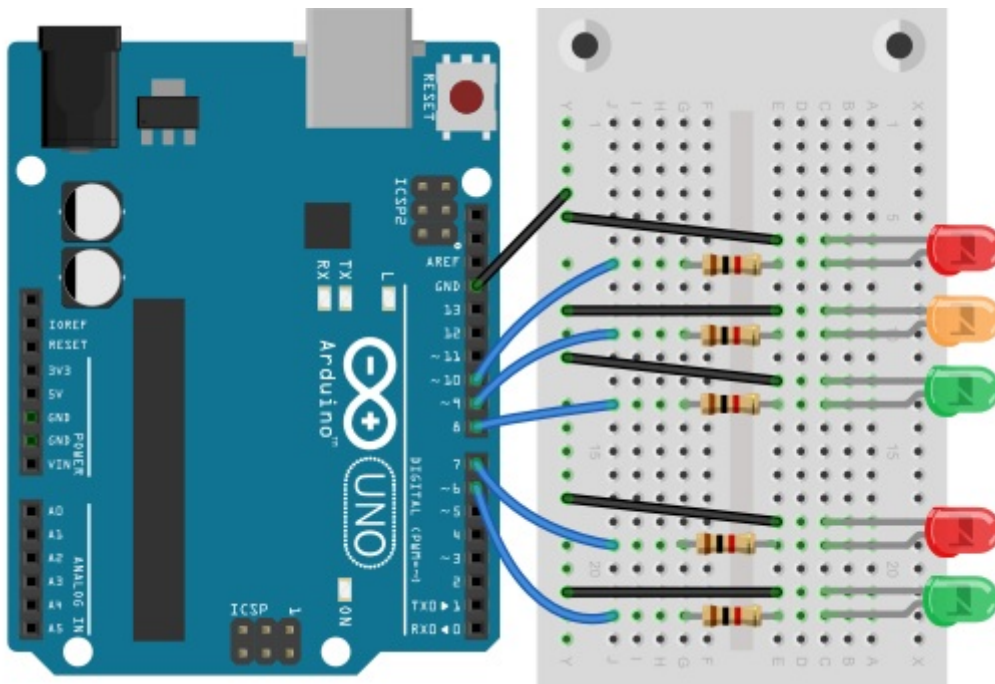
<https://www.youtube.com/embed/HFzhEpXn6yA>

https://www.youtube.com/embed/7VJ_nCilI6w

Semáforo

Realizar un semáforo de luces para coches y peatones:

Fuente: Con permiso del autor [David López Morte \(IES Los Albares\)](#) la propuesta del semáforo [aquí](#).

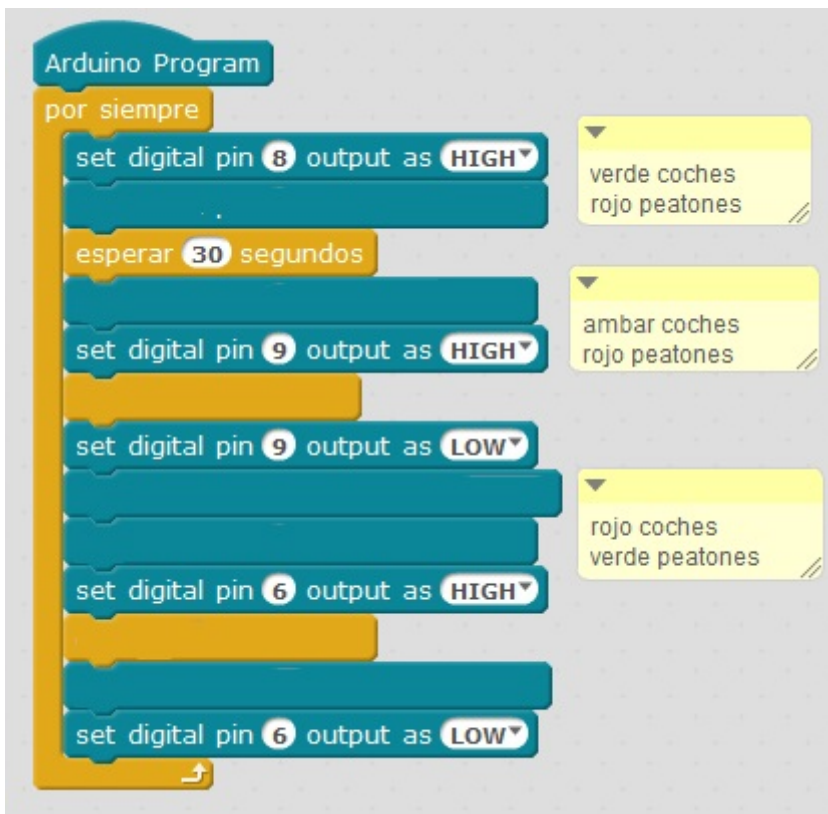


Coches		Peatones		Tiempo
Verde (8)		Rojo (7)		30 seg.
Ambar (9)		Rojo (7)		5 seg.
Rojo (10)		Verde (6)		20 seg.

Solución

La solución está con capturas de mBlock3. A estas alturas ya sabes las modificaciones a realizar en mBlock5

Si lo realizas en mBlock5 y lo publicas, please, pásanos el link y lo ponemos aquí



Propuesta 2 con código

Solución

La solución está con capturas de mBlock3. A estas alturas ya sabes las modificaciones a realizar en mBlock5

Si lo realizas en mBlock5 y lo publicas, please, pásanos el link y lo ponemos aquí

<https://www.youtube.com/embed/7F9hH7SGfyk>

https://www.youtube.com/embed/_4ZOp9TZr6w

<https://www.youtube.com/embed/53Git9YiRvA>

Otras propuestas

Pues ahora que sean dos luces las que se muevan, los dos en sentidos opuestos:

<https://www.youtube.com/embed/GOSBe0IfFQw>

Solución

La solución está con capturas de mBlock3. A estas alturas ya sabes las modificaciones a realizar en mBlock5

Si lo realizas en mBlock5 y lo publicas, please, pásanos el link y lo ponemos aquí



Puedes descargarte [el programa aquí](#).