

# Condensador

## Propuesta

Realizar un programa que cargue y descargue el condensador y que lo visualice en un objeto.

La propuesta es con un condensador de  $10\mu\text{F}$  y dos resistencias de centenares de k, según lo visto en el módulo M1 esto nos dará un tiempo de carga y descarga de varios segundos

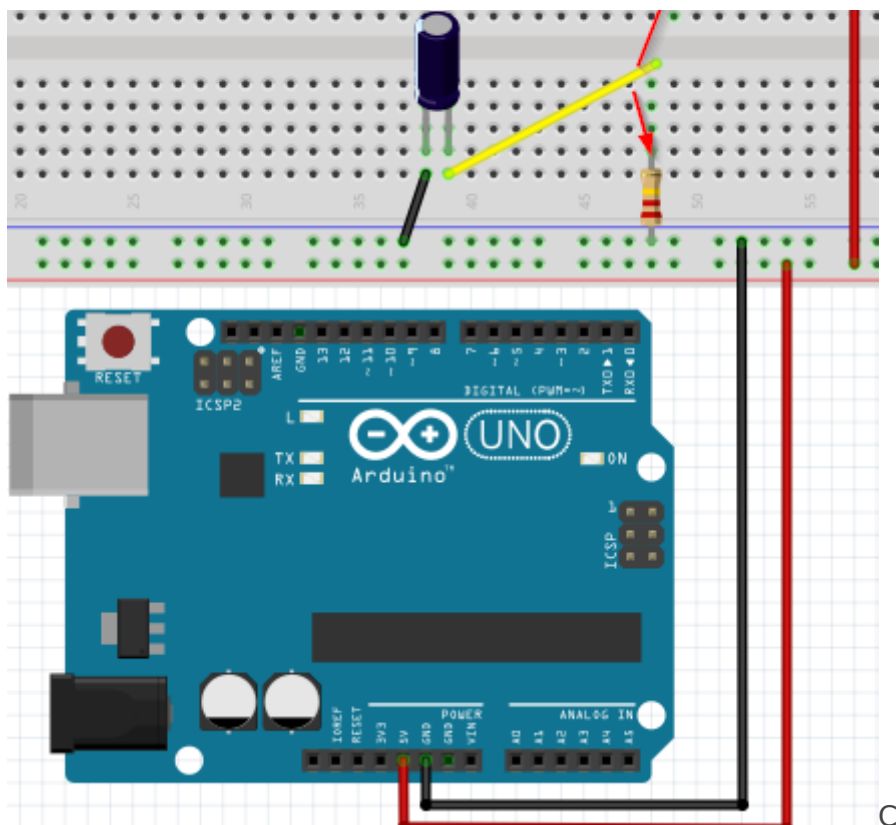
**OJO CONECTAR EL PIN (-) DEL CONDENSADOR A GND peligro de explosión si se conecta al revés**

<https://www.youtube.com/embed/sfAbv-0hQsU>

Las resistencias colocarlos de tal manera que uno sea para la carga y otro para la descarga.

Un cable suelto, en uno extremo el terminal (+) del condensador y el otro suelto preparado para tocar la resistencia de carga o la de descarga.

Esta misma conexión que lo lea Arduino, por ejemplo por A0



C

Visualizar la carga en un objeto Scratch que aumente de volumen:

[https://www.youtube.com/embed/08FM\\_y8rujc](https://www.youtube.com/embed/08FM_y8rujc)

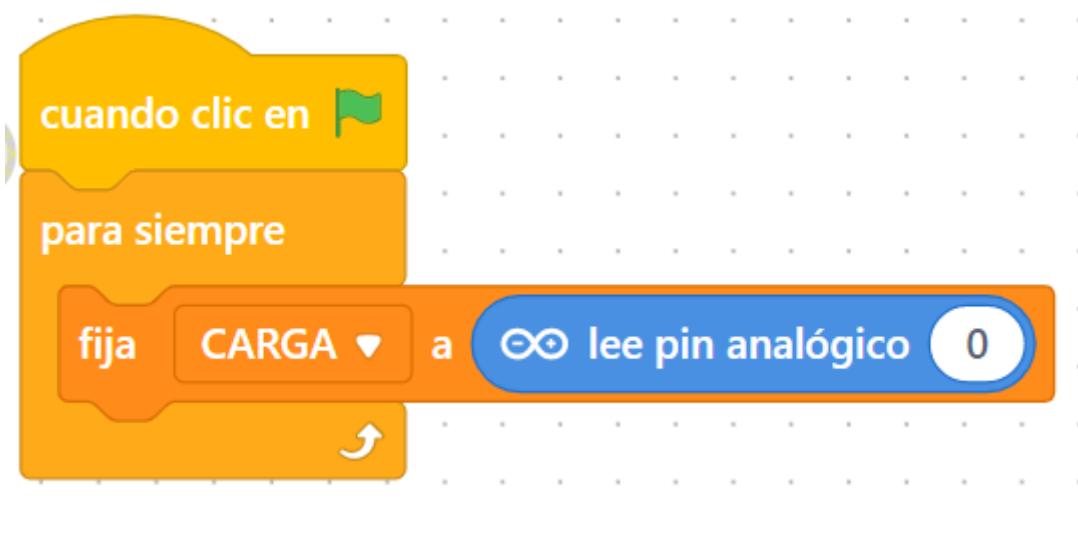
## Solución

Es muy sencillo, fija el tamaño de la pelota al valor del pin A0

Lo hemos hecho a través de una variable auxiliar "carga" para poder visualizar numéricamente su valor.

Con mBlock 5.0 lo tienes aquí <https://planet.mblock.cc/project/3265873>

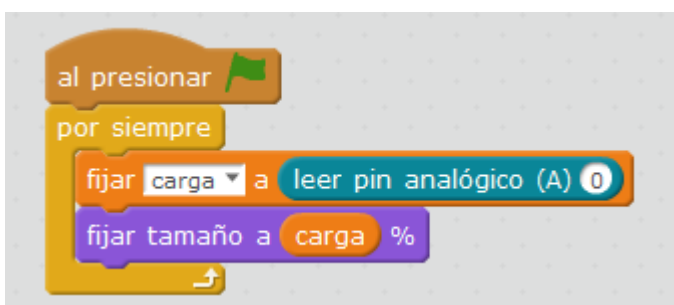
En el dispositivo ARDUINO



En el objeto PELOTA



Con mBlock 3.0



## AMPLIACIÓN

Se puede aprovechar esta experiencia para:

- Calcular el tiempo de carga, si coincide con la fórmula  $T = 5RC$
- Visualizar que la pelota se carga o aumenta de volumen muy rápidamente al principio y luego lentamente, tal y como indica la teoría vista en el módulo 1
- Igualmente en la descarga

---

Revision #7

Created 1 February 2022 12:32:05 by Equipo CATEDU

Updated 14 January 2024 18:11:22 by Javier Quintana