

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

[2024-12-07 19_57_02-EchidnaML.png](#)

PINES DIGITALES D2, D3

La estructura es la siguiente

[2024-12-07 20_02_19-EchidnaML.png](#)

COMO PUEDES VER NO HACE FALTA LA VARIABLE UMBRAL

2024-12-07 20_05_54-EchidnaML.png_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

[2024-12-06 21_06_43-mBlock v5.4.3.png](#)

En los objetos

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



2024-12-06 21_07_48-mBlock v5.4.3.png

Resultado

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

Revision #7

Created 2024-12-06 21:04:31 CET by Javier Quintana

Updated 2025-11-23 09:27:30 CET by Javier Quintana