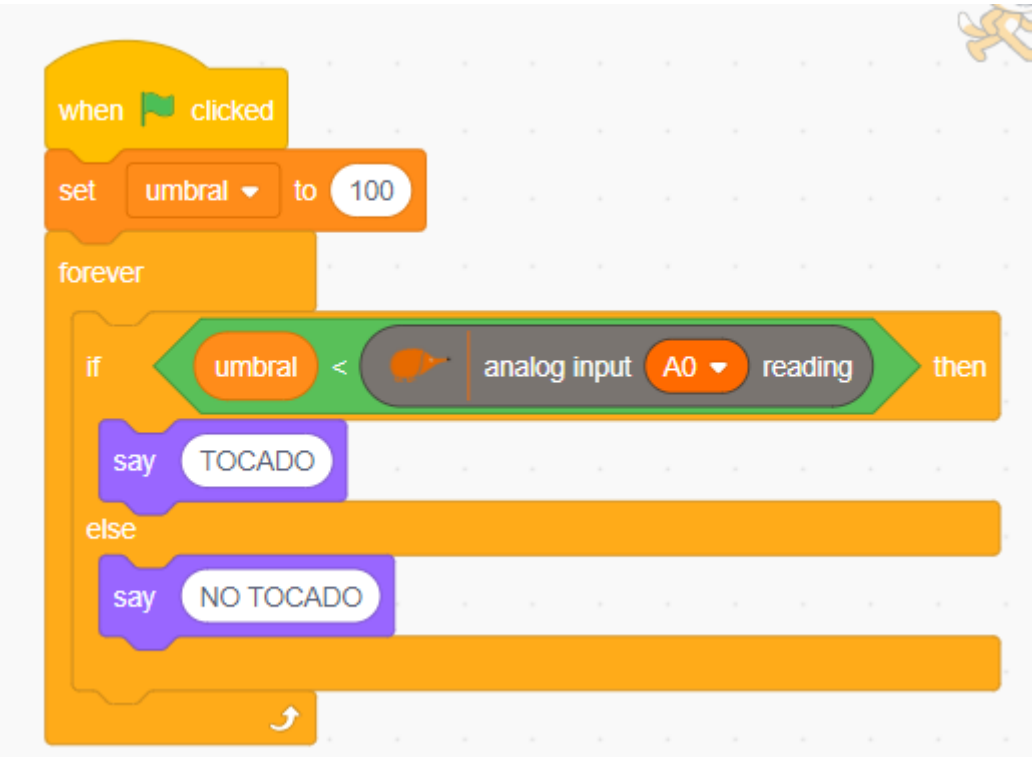
# Programas usando UMBRAL

Los programas tendrán la siguiente estructura básica

## CON ECHIDNA SCRATCH

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

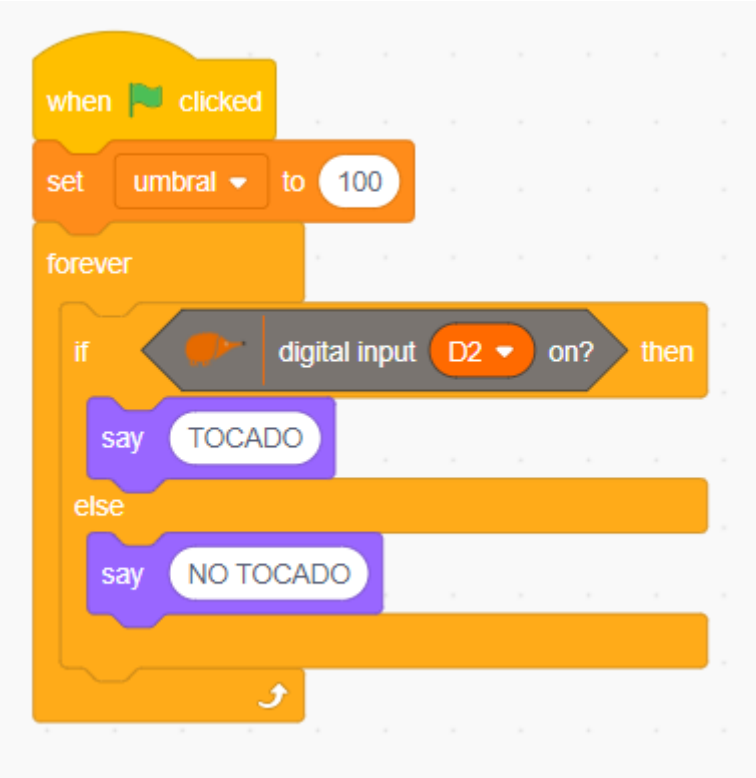
Los programas tendrán simplemente que ejecutar un simple condicional que si la lectura del pin correspondiente A0, A1,... es mayor que UMBRAL pues que haga una cosa u otra




### PINES DIGITALES D2, D3

La estructura es la siguiente

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.

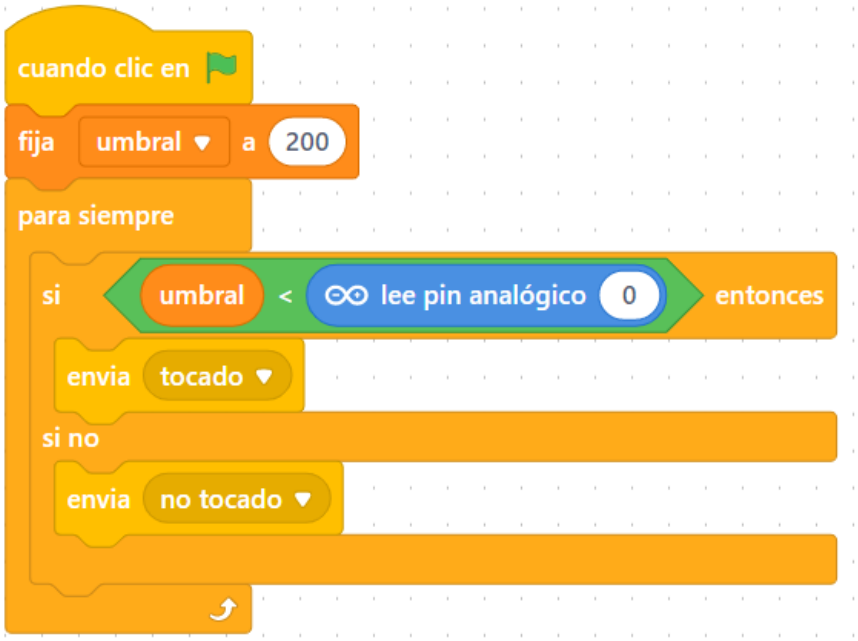
## CON MBLOCK

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

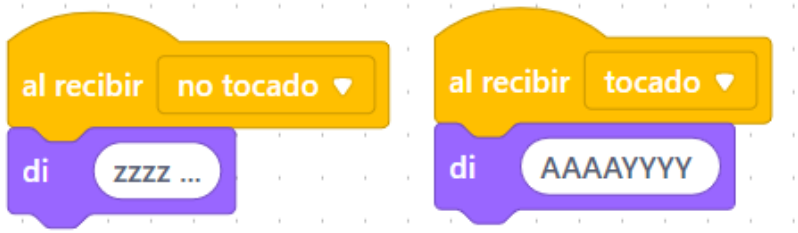
Definiremos UMBRAL y enviaremos un mensaje si se ha llegado a su valor o no

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 #7
Created 2024-12-06 21:04:31 CET by Javier Quintana
Updated 2025-11-23 09:27:30 CET by Javier Quintana

Copyright 2026