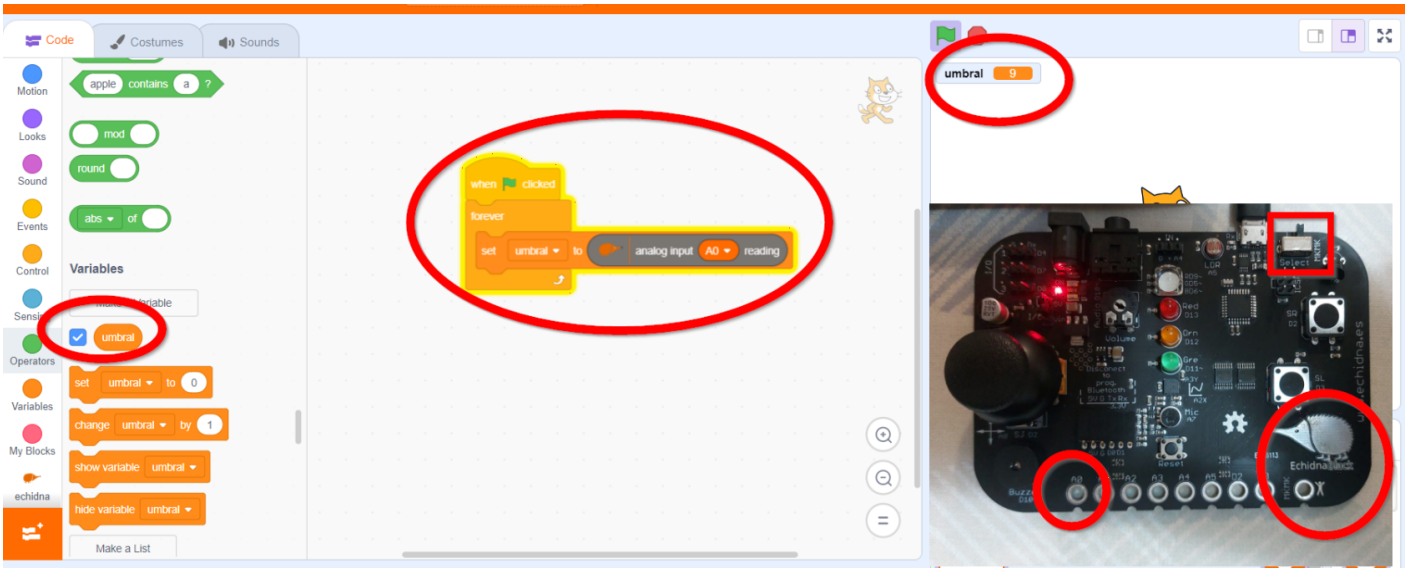
Qué es la variable que hay que definir como UMBRAL

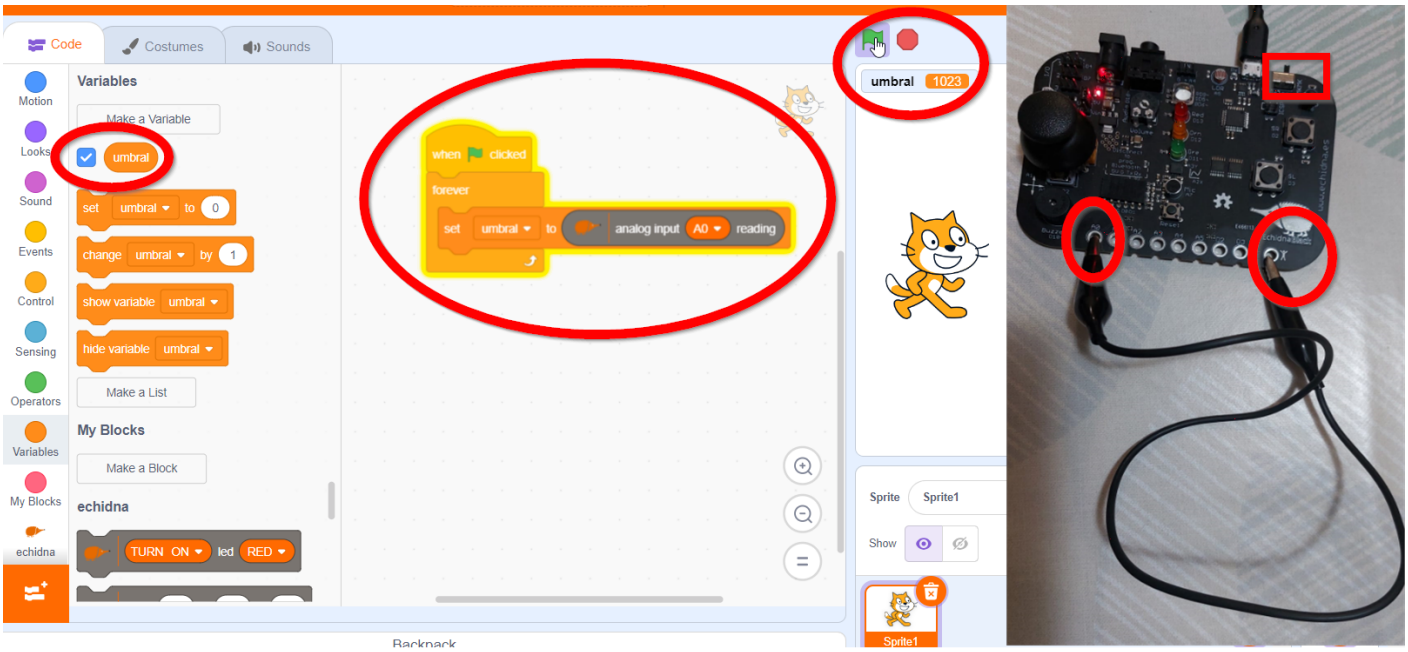
Experimento con Echidna Scratch

Crea este sencillo programa, creando una variable llamada **umbral** ejecútalo y visualiza esa variable **sin tocar A0** y en modo MakeyMakey por supuesto **SALE 8-9**

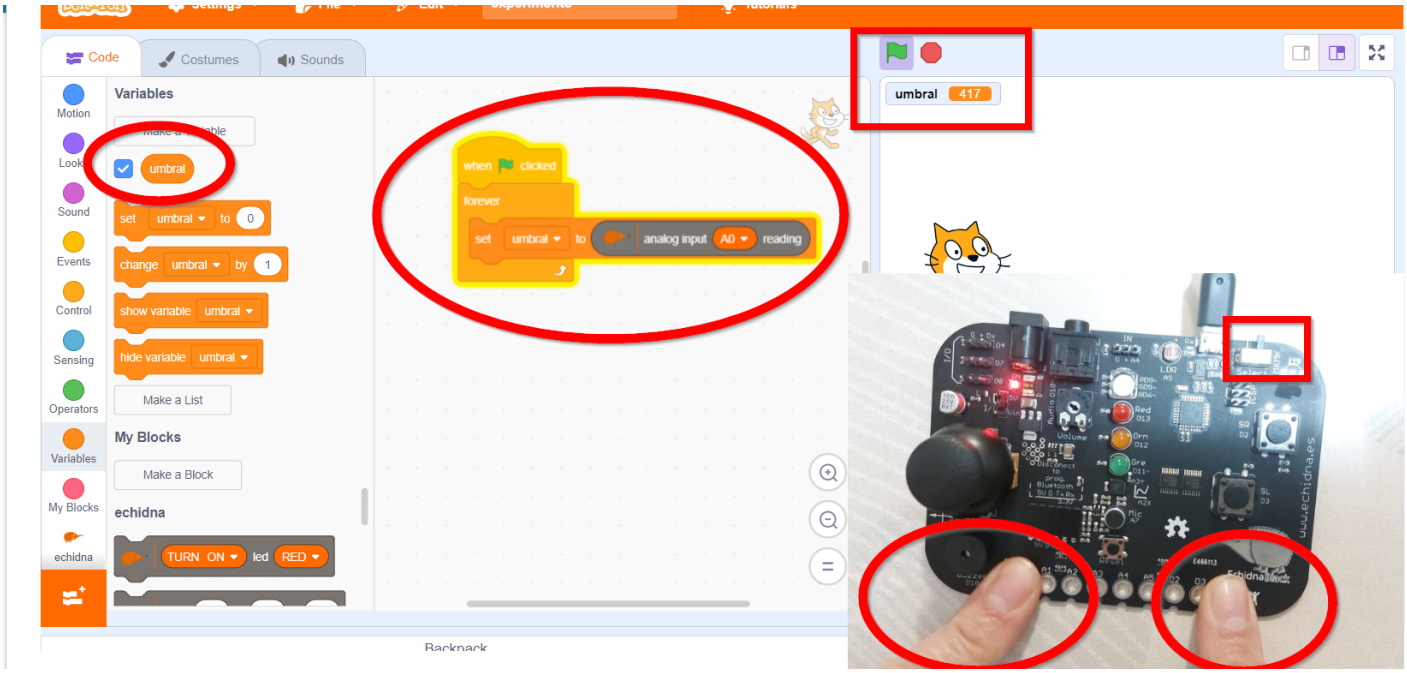


Repite el experimento pero conectando **un cable** entre masa y A0 **SALE 1023 EL MÁXIMO**

Copyright 2026



Y ahora conectando entre masa y A0 tus dos manos: **SALE 300-600**



Resultado

Como podemos ver, si tocamos el A0 directamente con un cable, su valor pasa de 8-9 a subir al máximo que es 1024

> Pero si es a través de nuestro cuerpo, sólo sube hasta 500 pero alguna vez sólo llega a 400

> *Moraleja*: Los valores de entrada en modo Makey Makey **depende del objeto que va a tocar** por lo tanto hay que definir un **umbral** que determine cuando no está tocando y cuando está tocando

UMBRAL

Como vemos que cuando no toca es un valor muy bajo 8-9 podemos definir **UMBRAL** como un valor 100, 200 o incluso 300 pero ya 400 puede dar falsos negativos. Recomendamos 100

CON MBLOCK (no pases a mblock si ya trabajas con Echidna Scratch)

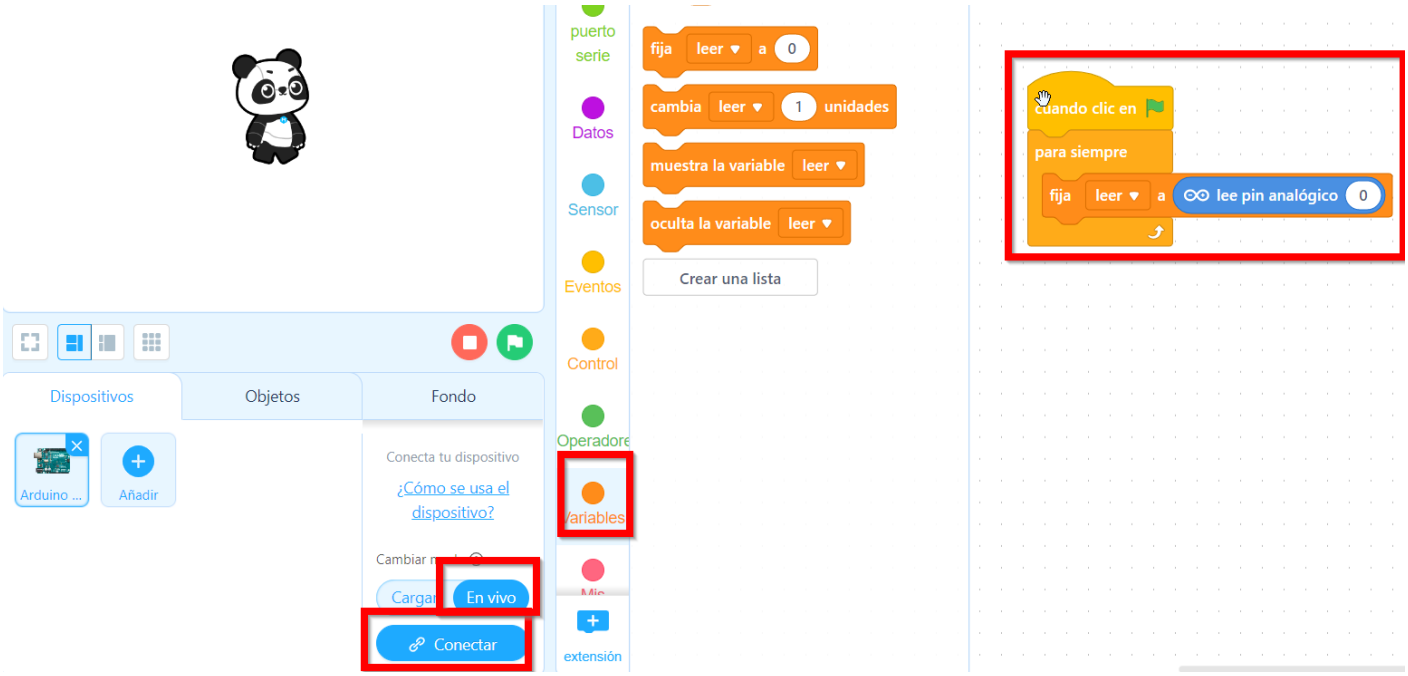
Conectar en vivo con mBlock

Primero tiene que aprender cómo conectar nuestro Echidna (que es un Arduino UNO) en mBlock en modo VIVO

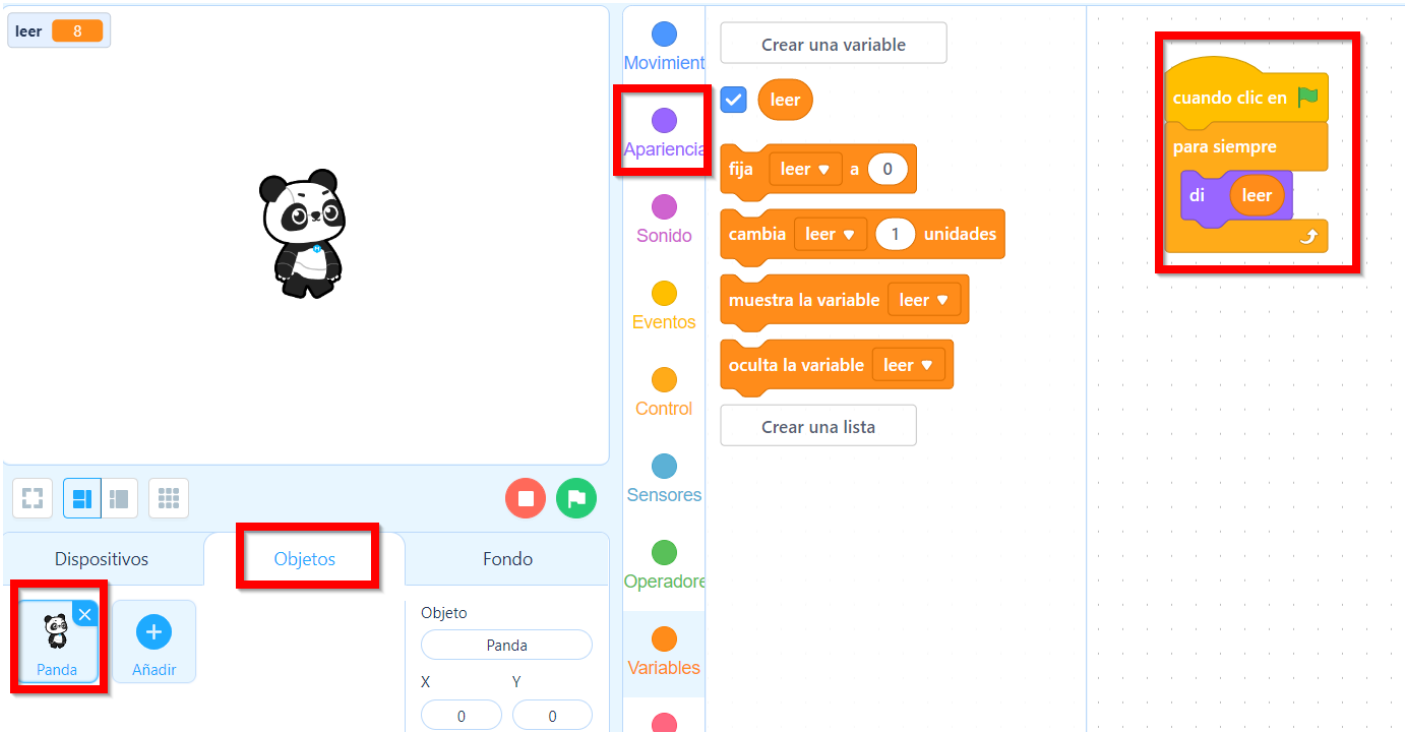
https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRLqEoJCT355xMCeCXsd0Wc7JcJRk9JkwLCyzEPb_h1S2IbYKK7OdUf33yWRIXq216Zgh9Da7-gIOq1/embed?start=falseloop=falsedelayms=3000

Experimento, vamos a poner este código

Una vez conectado nuestro Echidna en Vivo vamos a crear una variable global LEER y que sea siempre la lectura A0



luego al objeto panda, le vamos a poner este otro código



Experimento

Vamos a ejecutar el código y vamos a ver la diferencia

- Conectando un cable de masa al A0
- Tocando una mano la masa y la otra a A0

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/Pc_bEG0hmGg

Revision #9
Created 2024-12-06 20:35:22 CET by Javier Quintana
Updated 2025-11-23 09:12:14 CET by Javier Quintana

Copyright 2026