

PRACTICA 02 – Interface de nave espacial

Introducción: En este proyecto se monta con Arduino lo que podría ser una interface de nave espacial, se realiza el primer programa, se trabaja por primera vez con las entradas y salidas digitales y se estudian las variables.

Conocimientos mínimos: Conexiones protoboard, patillas del LED, las partes de la placa Arduino, código de colores R

Nivel de dificultad: Básico



Localización en el libro: página 32

Tiempo: 45 minutos



Listado de materiales

Placa Arduino Uno Rev3



3 resistencia de 220 ohmios



1 Resistencia de 10 Kilo ohmios



2 Diodos LED rojos



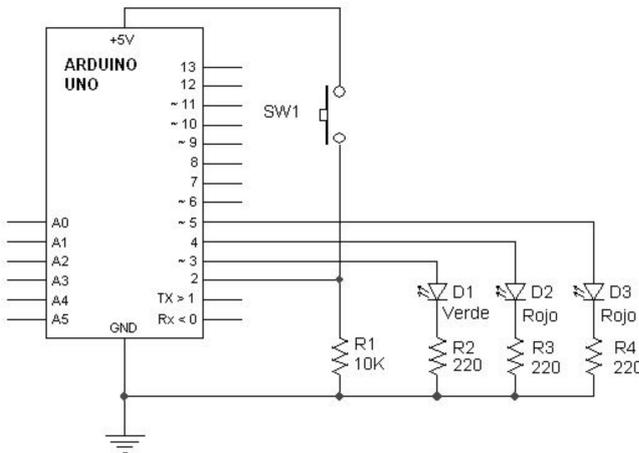
y 1 diodo LED verde



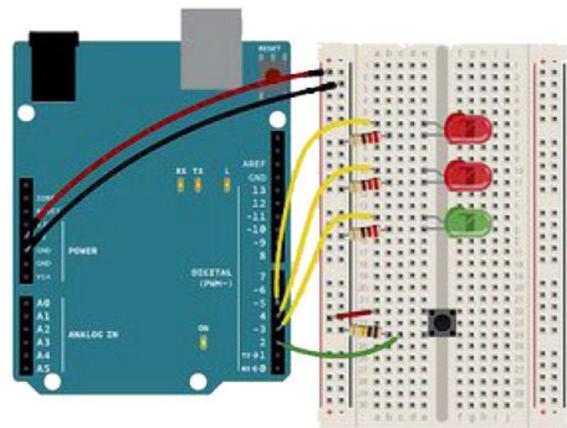
Micropulsador



Esquema eléctrico



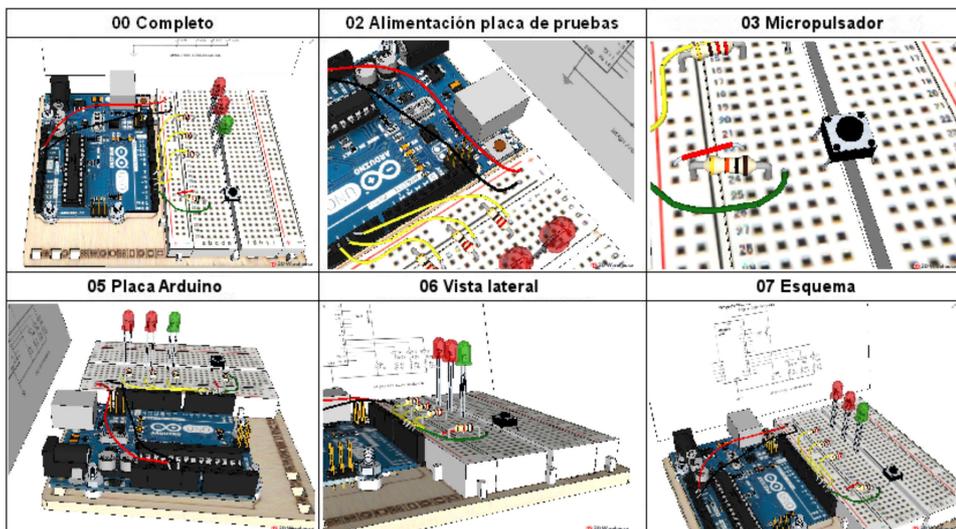
Montaje en placa de pruebas



PROCESO OPERATIVO

Para montar y probar este proyecto se puede acceder a los siguientes contenidos:

- Con la ayuda del teléfono móvil leer el código QR de la derecha (SI) para ver una simulación
- Una vez dentro del sitio web anterior pulsar el botón de "Start Simulation" para probarlo
- Ayudarse del siguiente código QR (contiene el texto 3D) para ver como se monta el proyecto
- Se abrirá el navegador web y en la parte inferior izquierda de la ventana pulsar sobre la V invertida. a continuación pulsar sobre el icono de la cámara de fotos para ver las diferentes vistas



Acceso a todo los contenidos - P2

