



# EchidnaShield

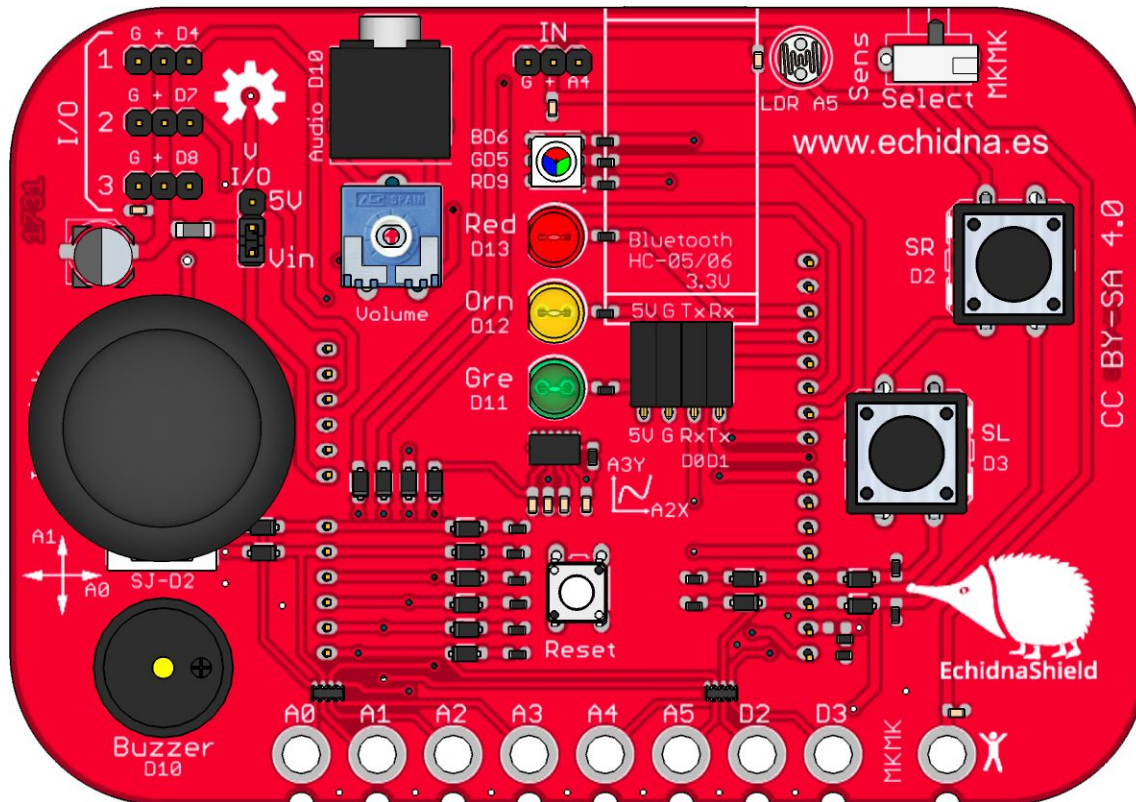
## Taller de Introducción a la Robótica Educativa

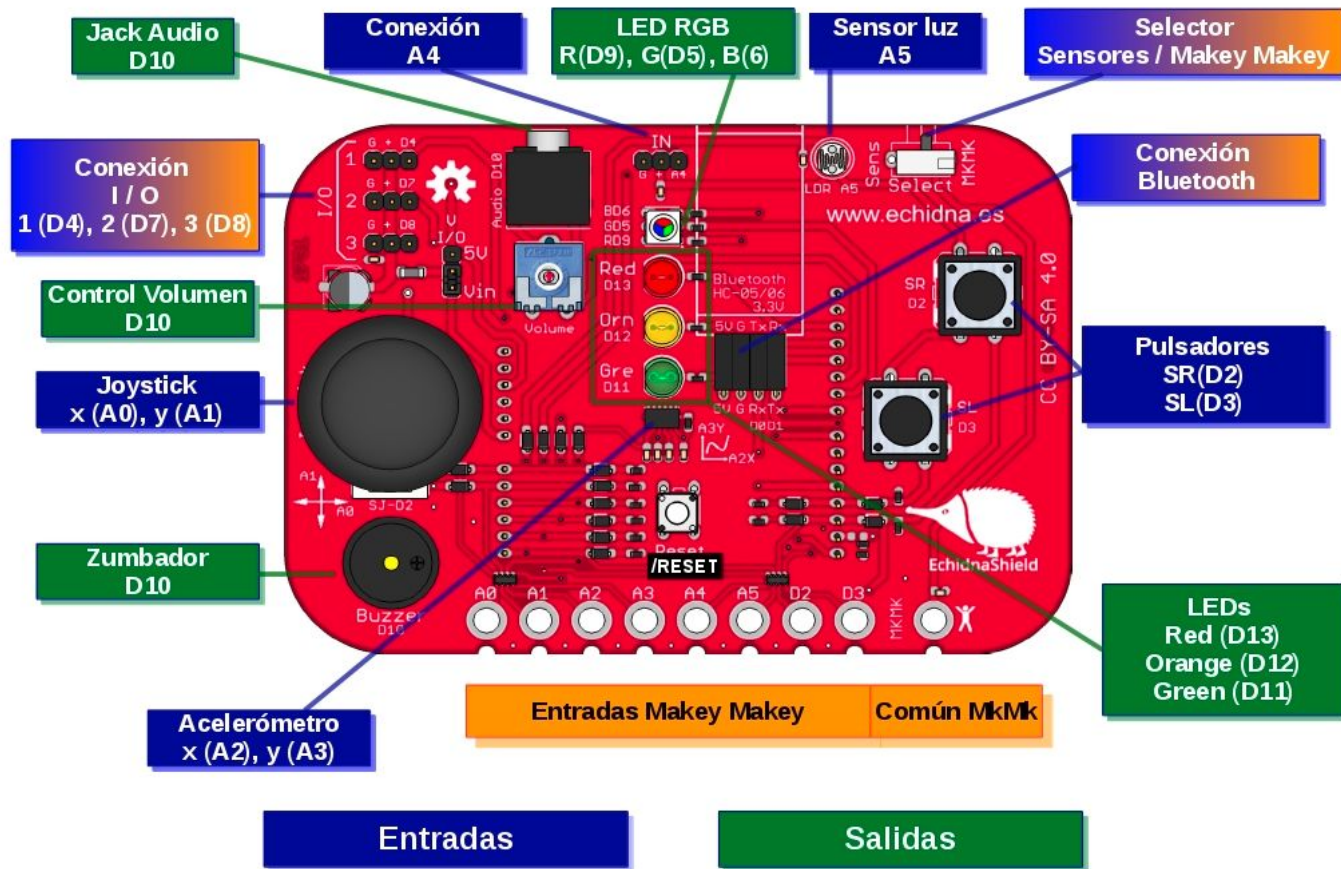


[www.echidna.es](http://www.echidna.es)

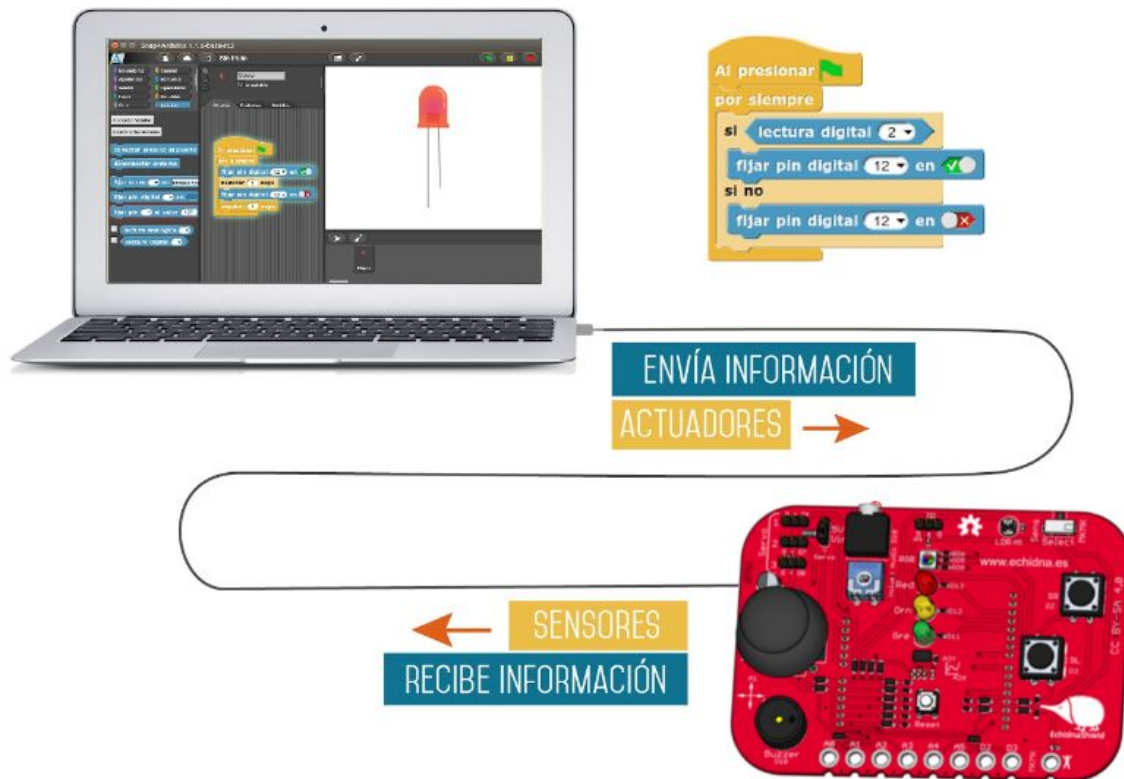
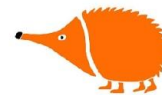
#CEPSevilla2017

# HARDWARE



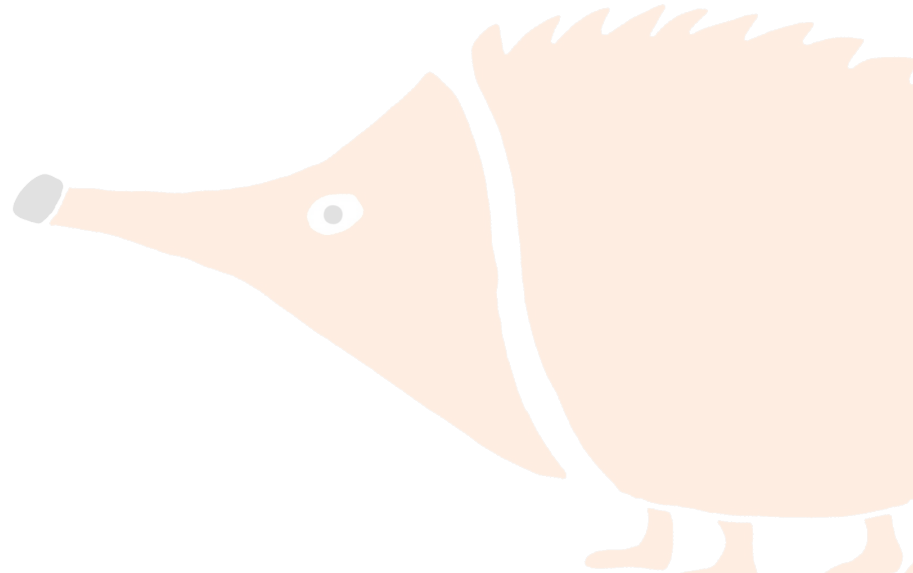


# Funcionamiento

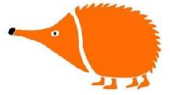


```
Al presionar
por siempre
si lectura digital 2
fijar pin digital 12 en
si no
fijar pin digital 12 en
```

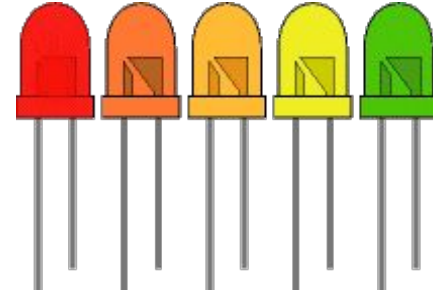
# PRÁCTICA 1: Coche Fantástico



# Finalidad

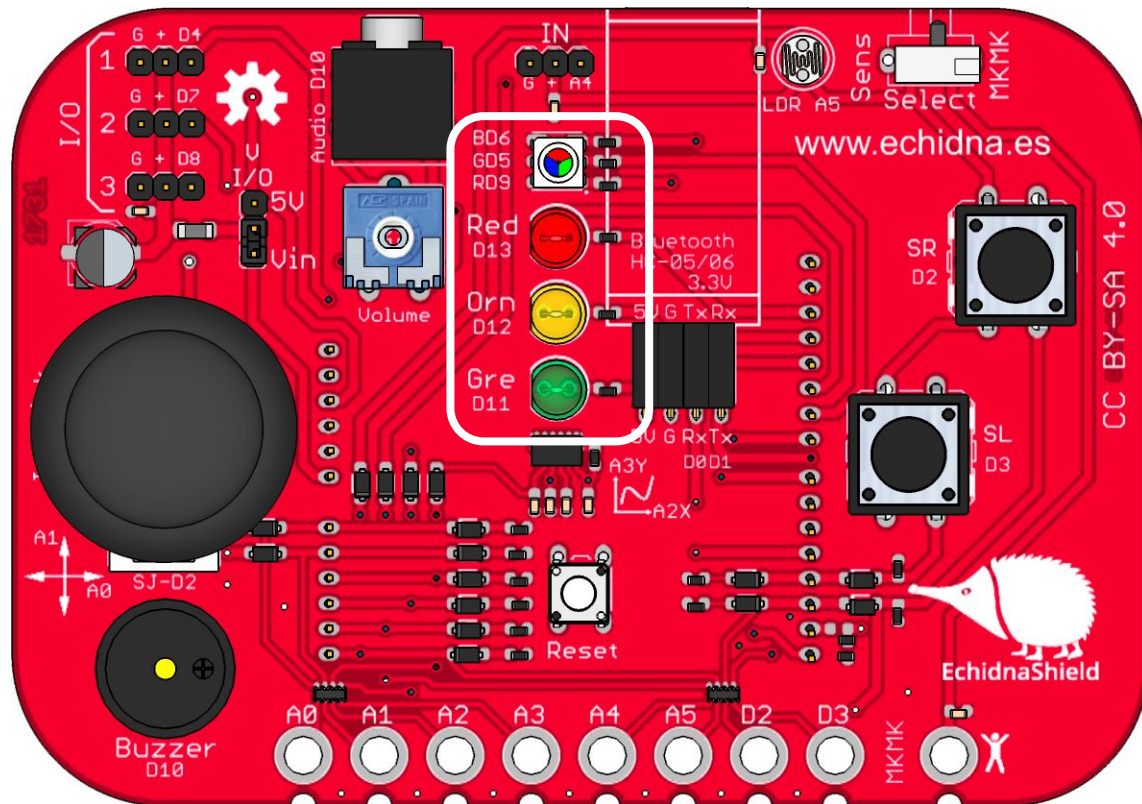


Simularemos el coche fantástico ordenando que se enciendan y se apaguen una serie de LEDs uno a uno de forma consecutiva.





# Hardware



fijar pin digital 6 en ☐ ☒

fijar pin digital 13 en ☐ ☒

fijar pin digital 12 en ☐ ☒

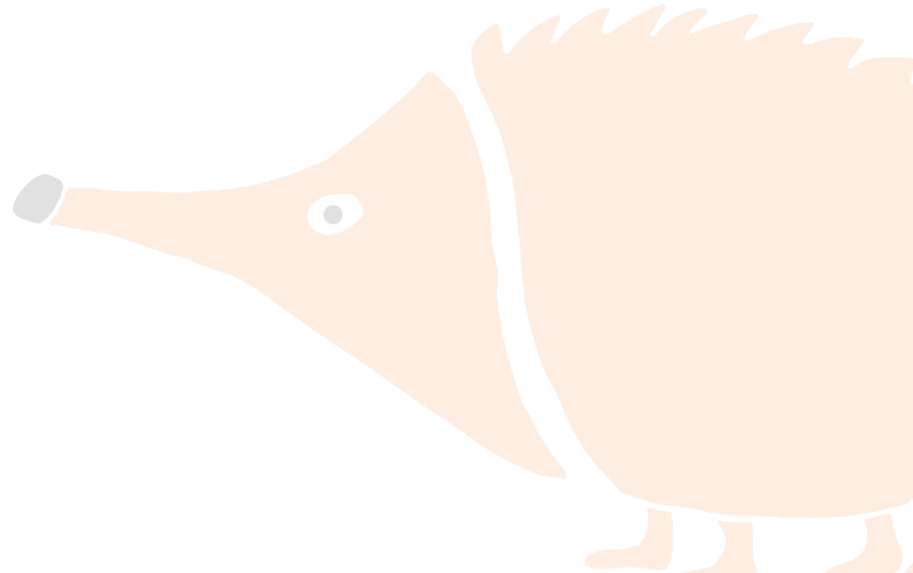
fijar pin digital 11 en ☒ ☐

# Software





## PRÁCTICA 2: Medidor de Luz



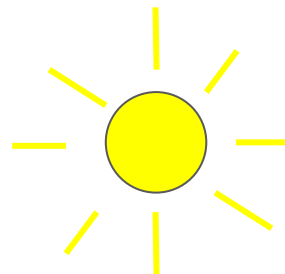
# Finalidad



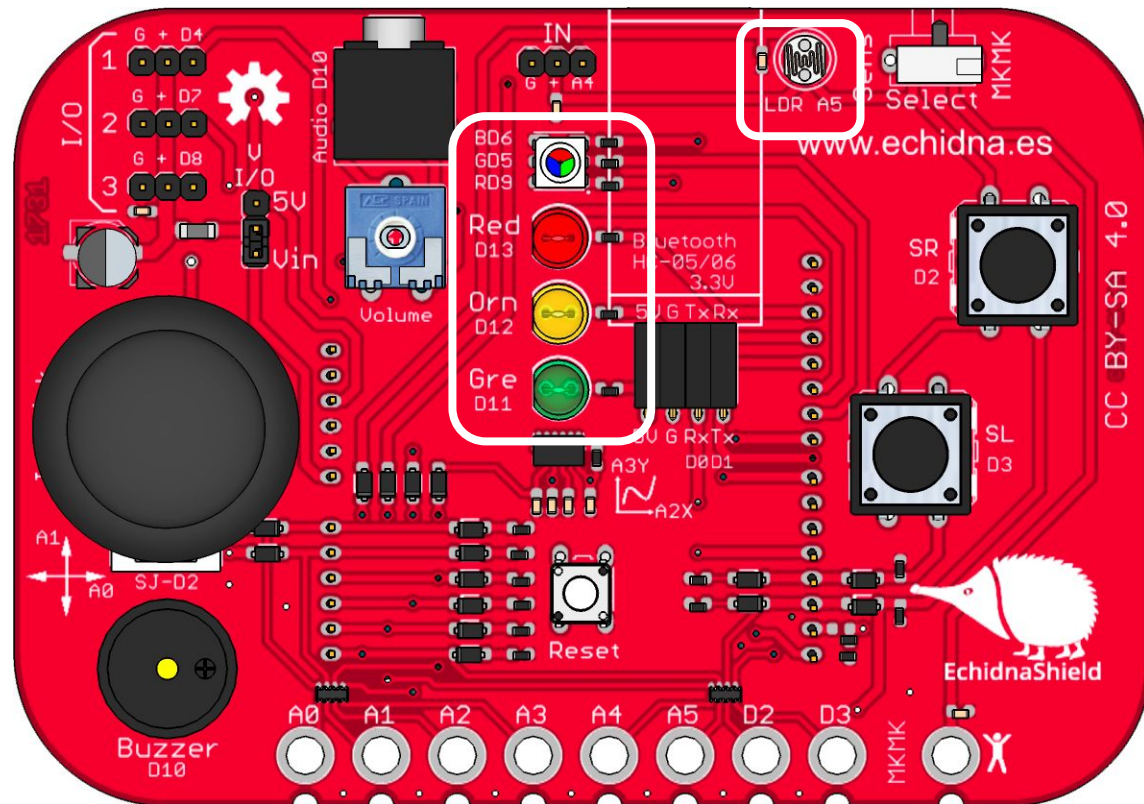
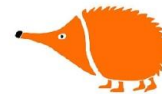
Realizar con Echidna un dispositivo que nos muestre la cantidad de luz.



¿Me ayudas a  
saber cuanta luz  
hay?



# Hardware



fijar **ldr** a lectura analógica **5**

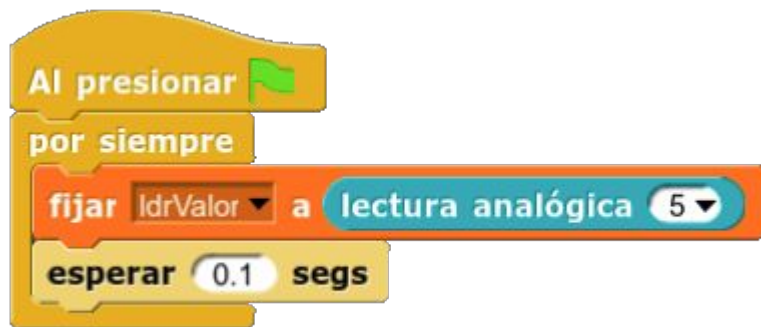
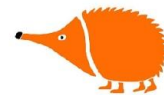
fijar pin digital **6** en **X**

fijar pin digital **13** en **X**

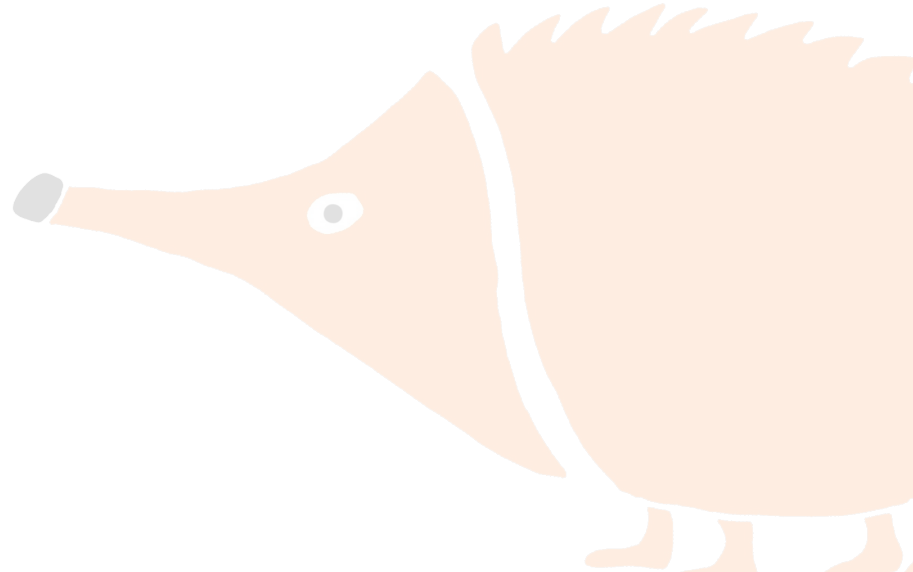
fijar pin digital **12** en **X**

fijar pin digital **11** en **✓**

# Software



# PRÁCTICA 3: Juego con el acelerómetro

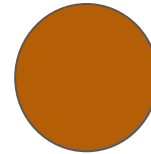
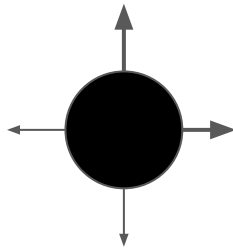


# Finalidad



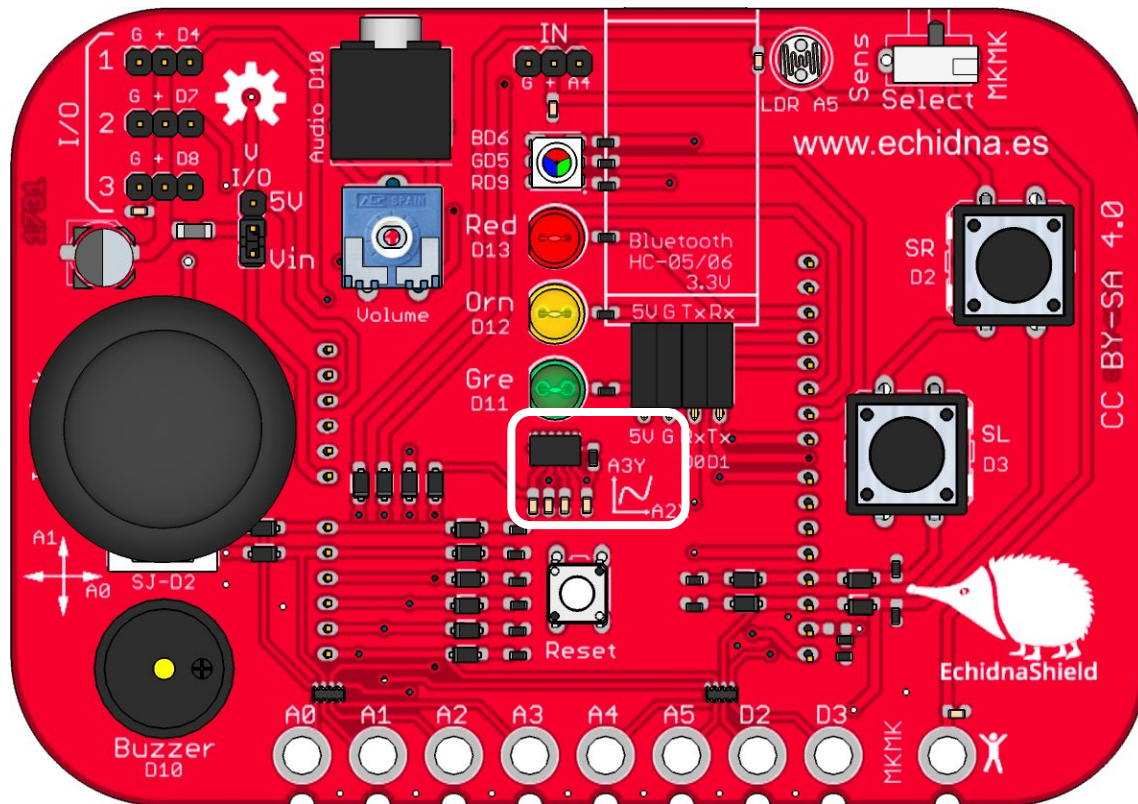
Realizar un juego usando el acelerómetro

Podemos mover una bola por el escenario y jugar a colarla en el hoyo

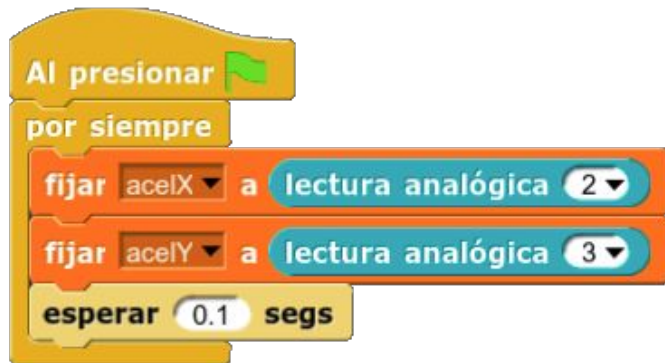
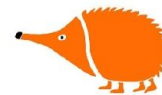




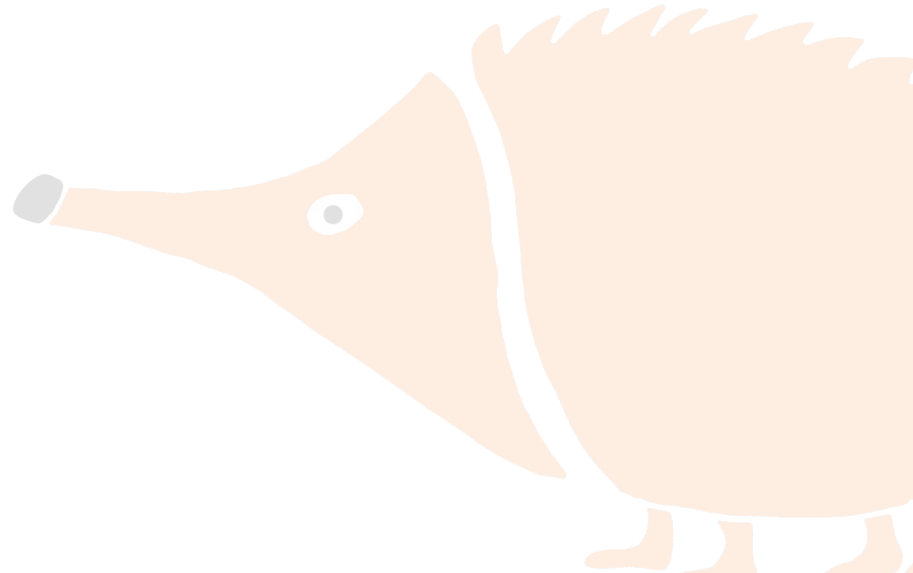
# Hardware



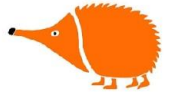
# Software



# PRÁCTICA 4: Telesketch



# Finalidad

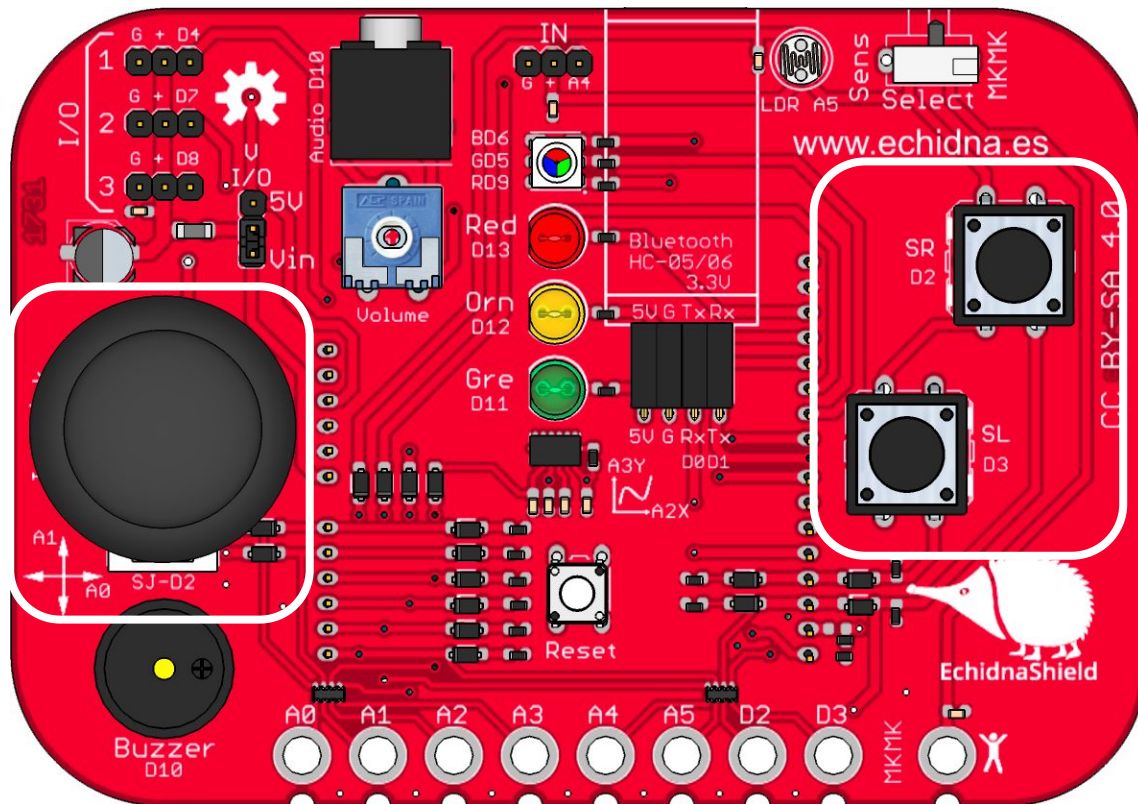
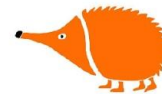


Realizar una aplicación que sirva para dibujar usando el joystick y un pulsador.

También le podemos añadir borrado con el acelerómetro, cambio de colores con el otro pulsador...



# Hardware



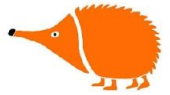
lectura digital 3 ▼

lectura digital 2 ▼

fijar joyX a lectura analógica 0 ▼

fijar joyY a lectura analógica 1 ▼

# Software





# LICENCIA Y CRÉDITOS



Esta guía se distribuye bajo licencia Reconocimiento- CompartirIgual Creative commons 4.0

Es obra de Jorge Lobo, Jose Pujol y Xabier Rosas

La Práctica 1: Coche fantástico fue diseñada para el Taller “Robótica Libre con Arduino” organizado por INTEF e impartido por Maria Loureiro y José Pujol

