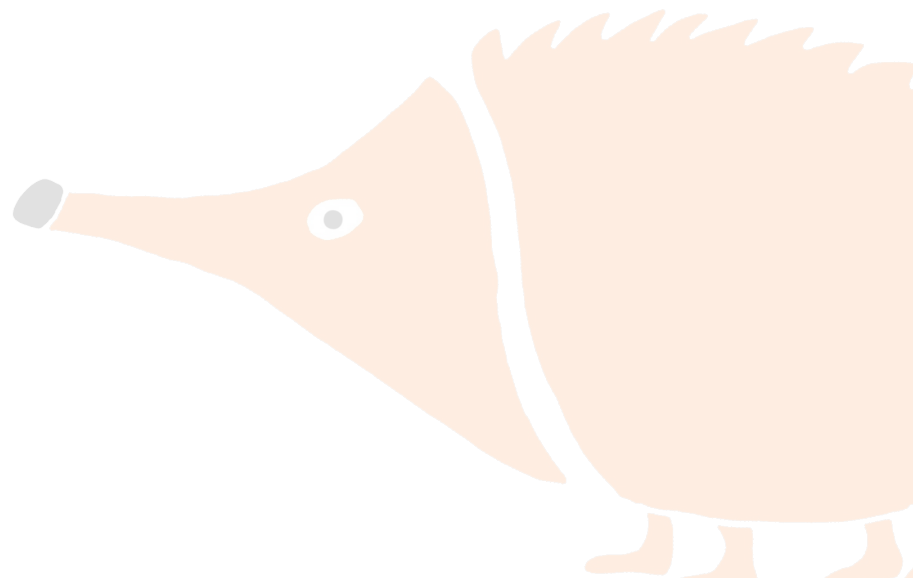
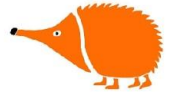


PROXECTO Instrumento musical



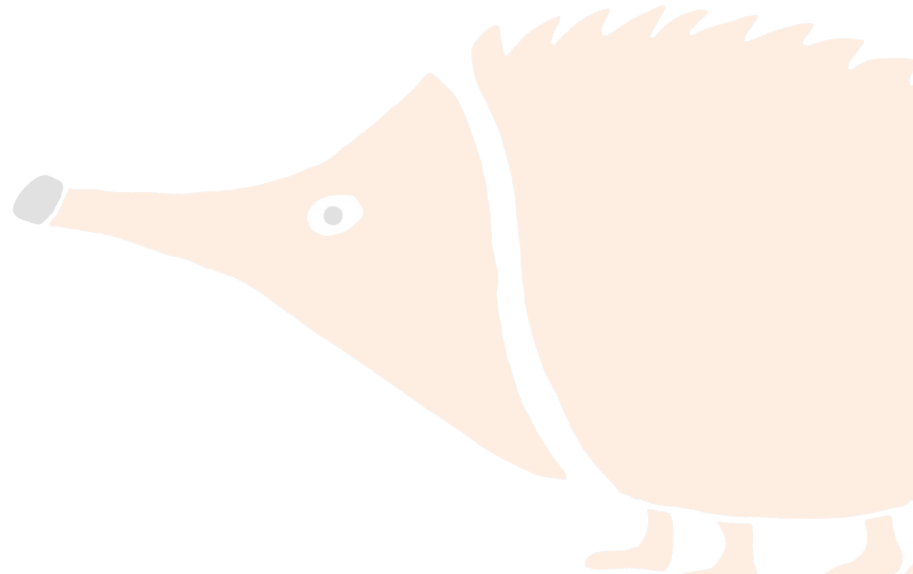
Finalidade



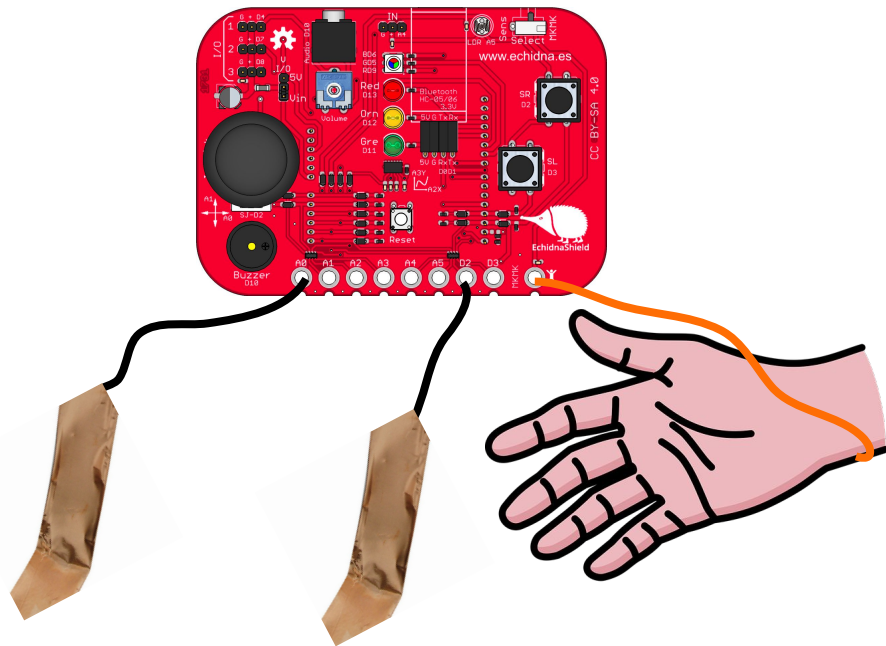
Realizar un instrumento musical utilizando o modo MkMk



OBXECTIVO 1: Detectar o adesivo
condutivo no modo MkMk

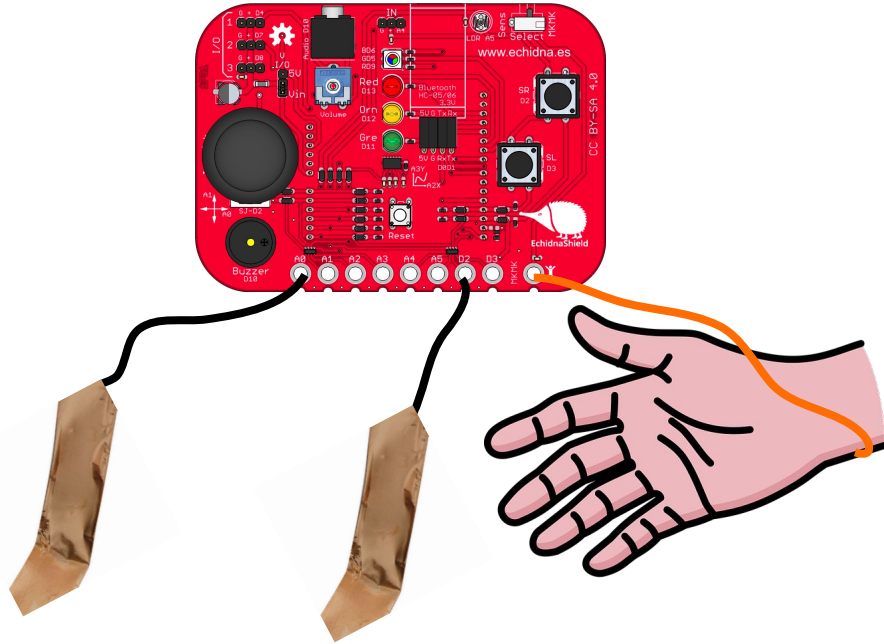


Leer valores no modo MkMk



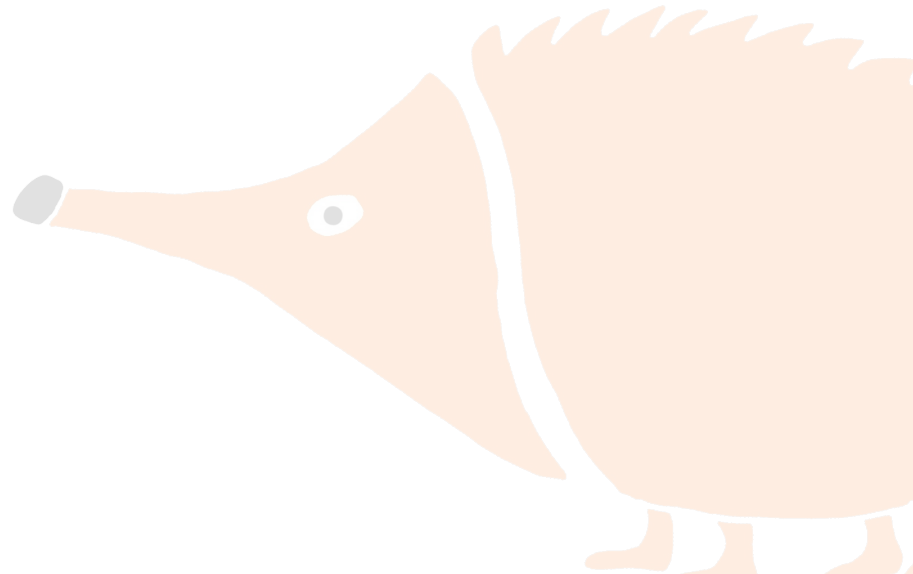
Ver que valores da co circuito aberto e co circuito pechado.

Leer valores no modo MkMk



Seleccionar valor umbral

OBJECTIVO 2: Piano no modo MkMk



Piano no modo MkMk



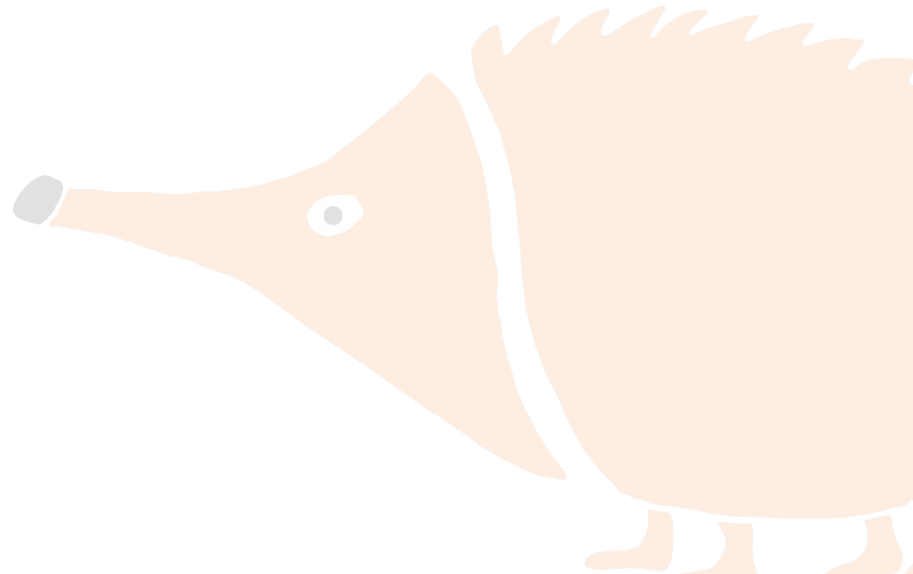
- Programar un piano con adhesivo conductivo



*Algúns dos
bloques que podes
usar:*



OBXECTIVO 3: Mellorar o instrumento



Mellorar o instrumento



A partir do acadado ata agora proba a mellorar o instrumento:

- Podes buscar elementos conductivos para engadir variedade.
- Podes conectar o mundo físico e o virtual engadindo novos obxectos o programa.
- Podes cambiar do modo MkMk o modo sensores e usar joystick, acelerómetro, LDR...
- Podes engadir un sensor de distancia en A4 para facer un Theremin.

Aplicación creativa no modo MkMk



- Diseñar unha aplicación creativa para o modo MKMK



*Algúns dos
bloques que podes
usar:*





Esta guía distribúese baixo licenza:

Recoñecemento- Compartir Igual Creative commons 4.0

É obra de Jorge Lobo, Jose Pujol e Xabier Rosas

