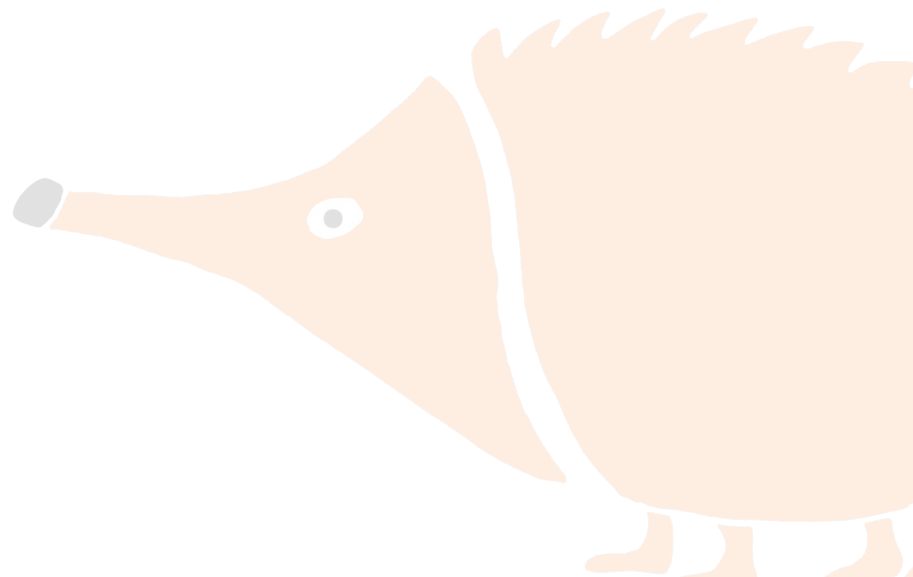
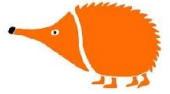


PROYECTO Instrumento musical



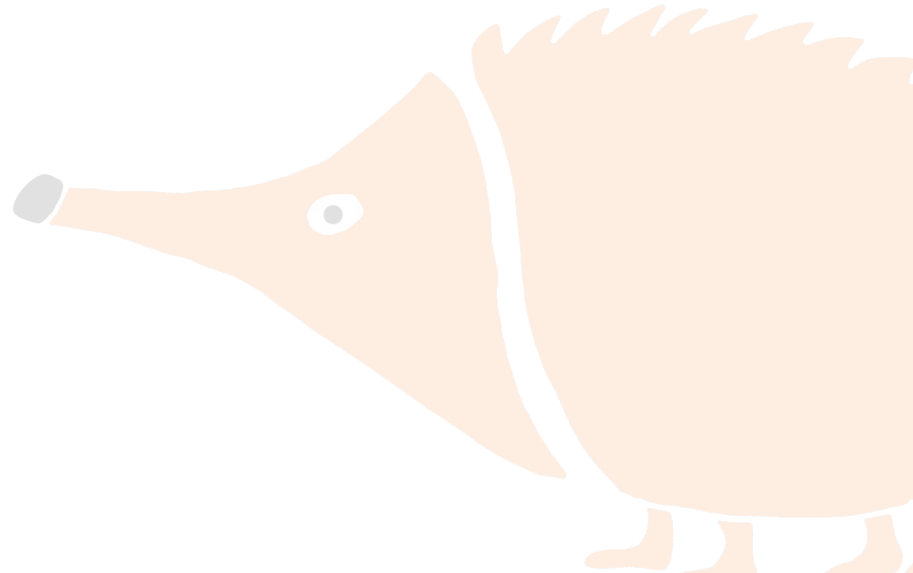
Finalidad



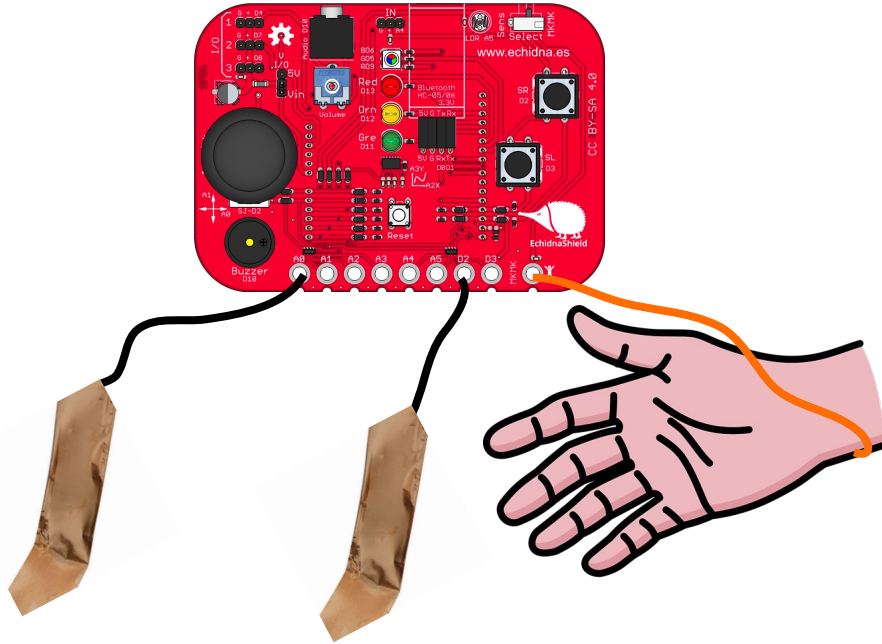
Realizar un instrumento musical utilizando el modo MkMk



OBJETIVO 1: Detectar adhesivo conductivo en modo MkMk



Leer valores en modo MkMk



cuando se pulse



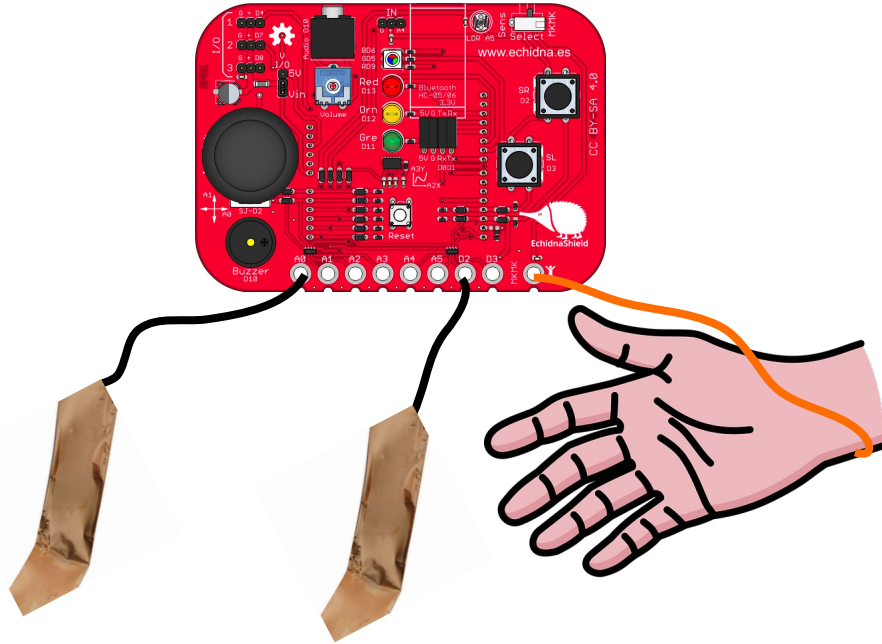
por siempre

asignar a A0 el valor lectura analógica 0

asignar a D2 el valor lectura digital 2

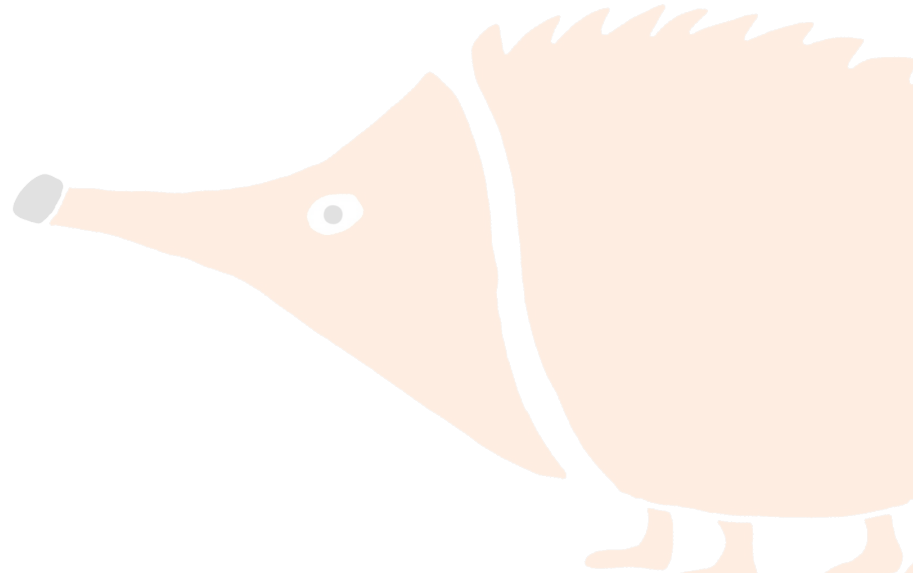
Ver que valores da con circuito abierto y circuito cerrado

Leer valores en modo MkMk



Seleccionar valor umbral

OBJETIVO 2: Piano en modo MkMk



Piano en modo MkMk



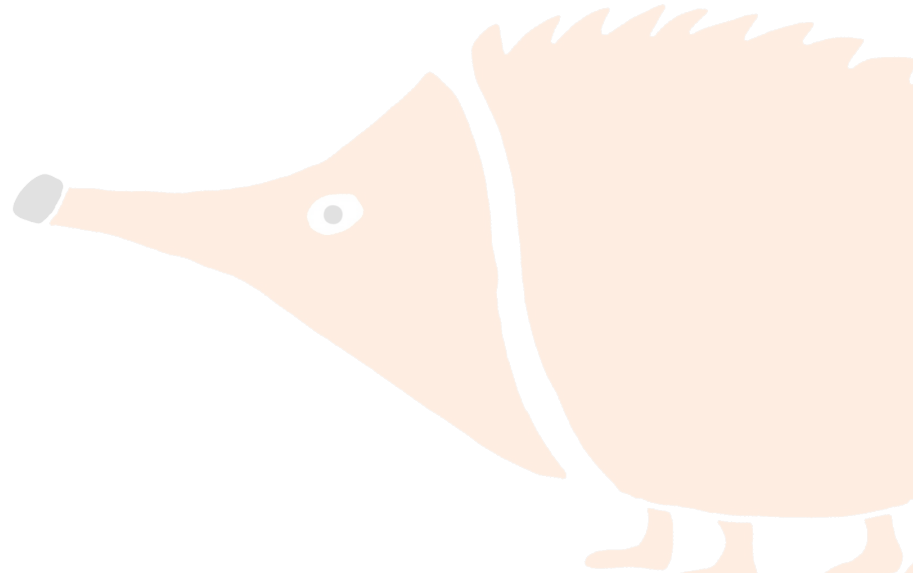
- Programar un piano con adhesivo conductivo



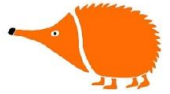
Algunos de los bloques que puedes usar:



OBJETIVO 3: Mejorar el instrumento



Mejorar el instrumento



A partir de lo conseguido hasta ahora prueba a mejorar el instrumento:

- Puedes buscar elementos conductivos para añadir variedad.
- Puedes conectar el mundo físico y el virtual añadiendo nuevos objetos al programa.
- Puedes cambiar del modo MkMk al modo sensores y usar joystick, acelerómetro, LDR...
- Puedes añadir un sensor de distancia en A4 para hacer un Theremin.

Aplicación creativa en modo MkMk



- Diseñar una aplicación creativa para el modo MKMK



*Algunos de los
bloques que
puedes usar:*



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

