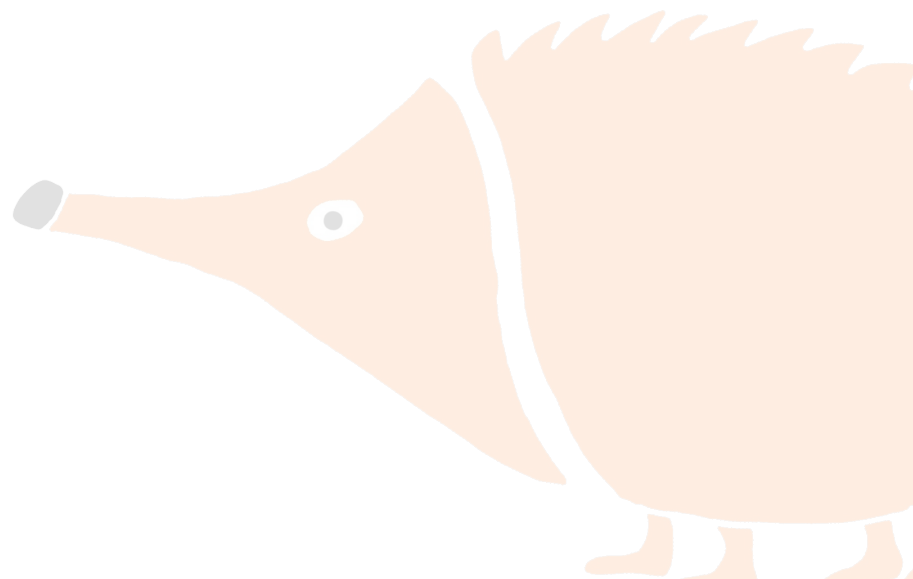
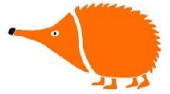


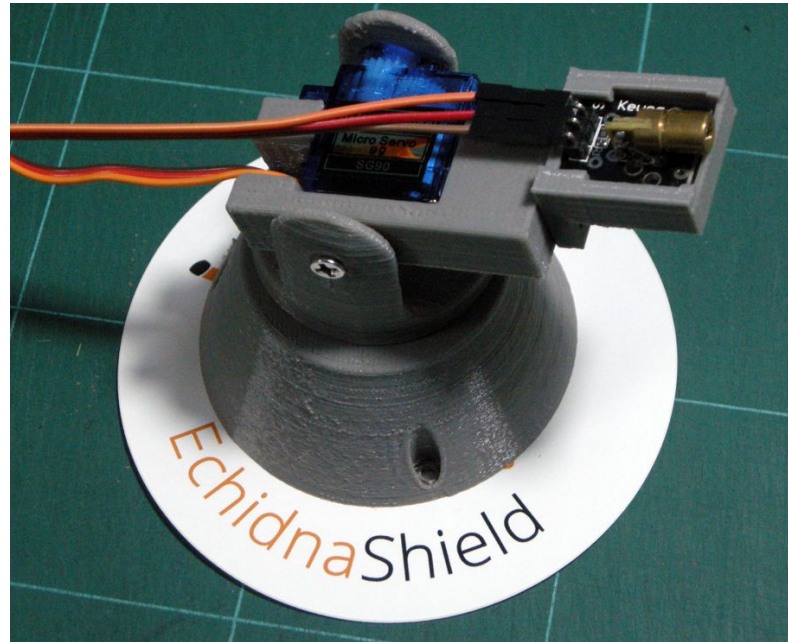
# PROXECTO Torreta láser



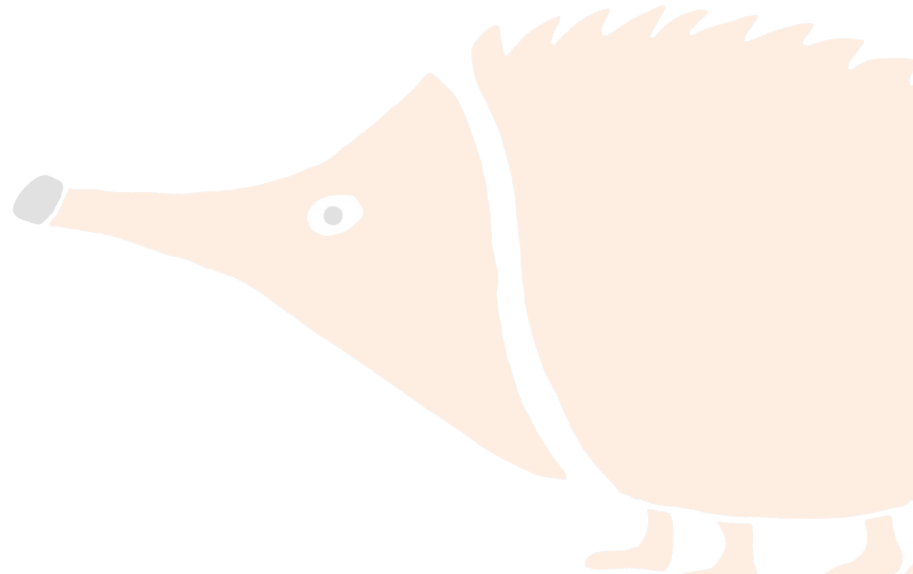
# Finalidade



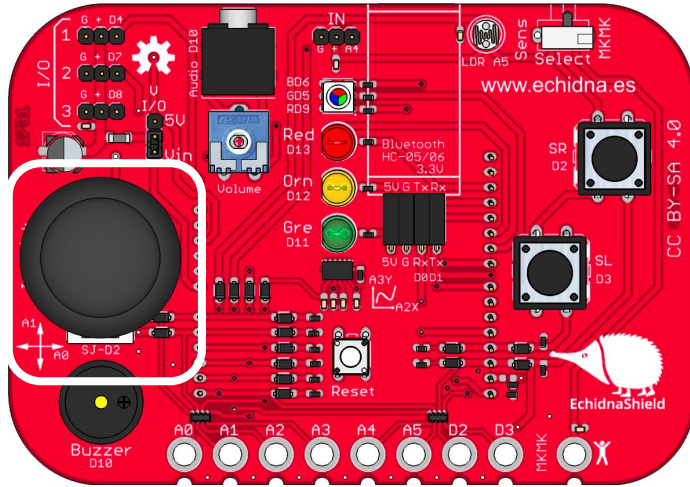
Realizar un Xogo usando a torreta, o láser e a LDR



# OBJECTIVO 1: Controlar o movimento da torreta



# Leer o sensor

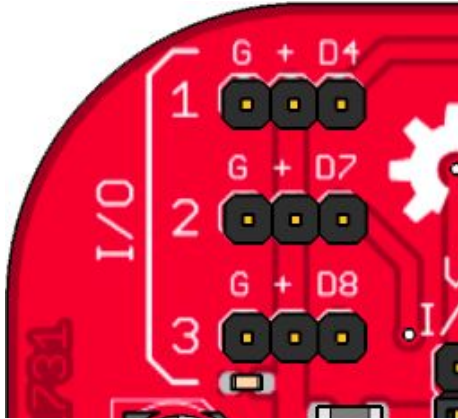
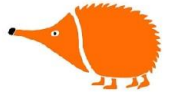


## Lectura de sensores



Comprender o funcionamiento do joystick: ver que valores da en cada posición, apuntalos

# Conectar el servo



Conexións  
Echidna → Servo

G → Marron  
+ → Vermello  
D4 → Laranxa



# Movimiento proporcional



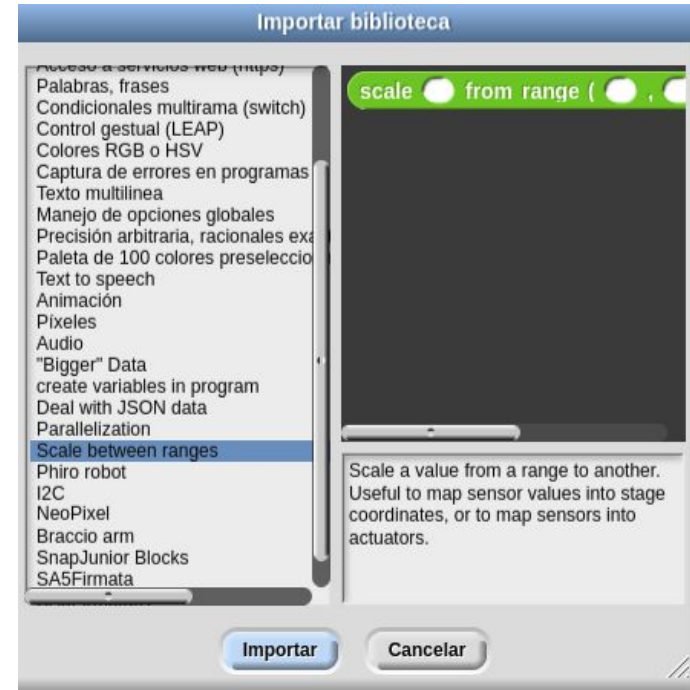
Aquivo → Bibliotecas → Scale between ranges



engadir :

- Movimento no outro servo

# Engadir bloque "Scale between ranges"



# Movimento incremental

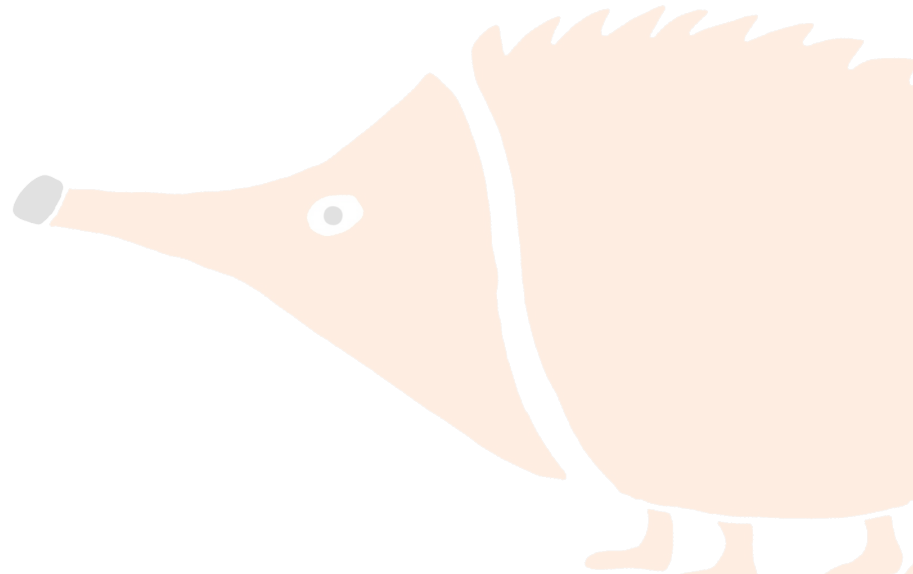


Engadir :

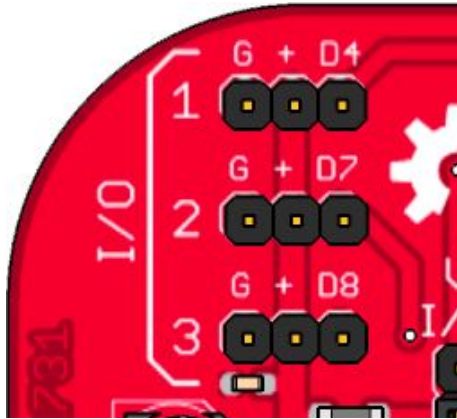
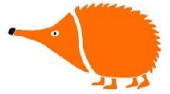
- Cuando decrementa o servo 4
- Programar o servo 7
- Regular a velocidade do movimento



## OBJECTIVO 2: Controlar o disparo do láser



# Disparo do láser

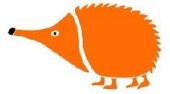


Conexiones  
Echidna → Laser

G	→	-
+	→	medio
D8	→	S

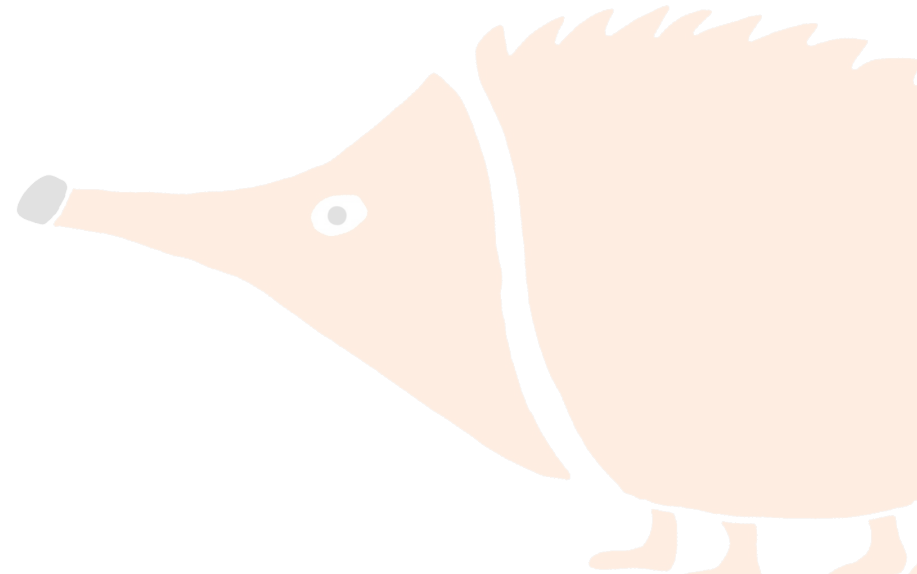


# Disparo do láser



Atención: O láser non se pode manter activo máis de 0,2s. OLLO pode danar a LDR  
**¡Coidado!: O láser pode causar graves danos nos ollos, si se usa indebidamente**

## OBXECTIVO 3: Detectar o láser coa LDR



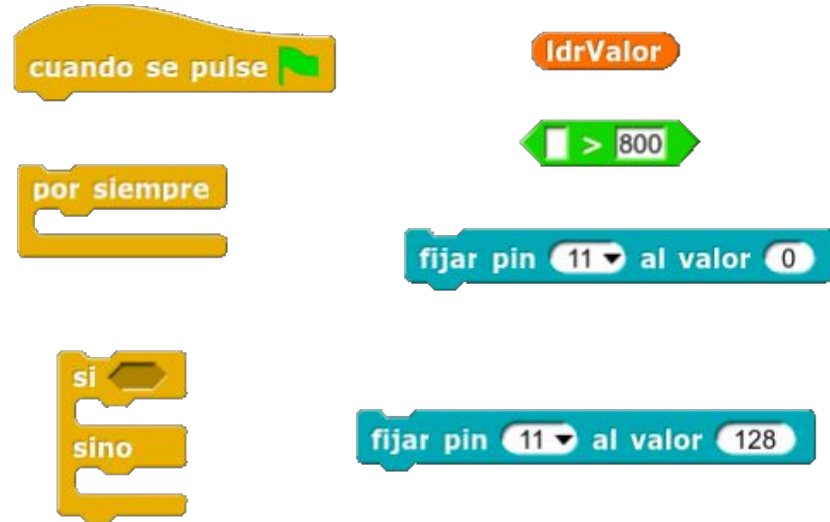
# Detección do Láser coa LDR



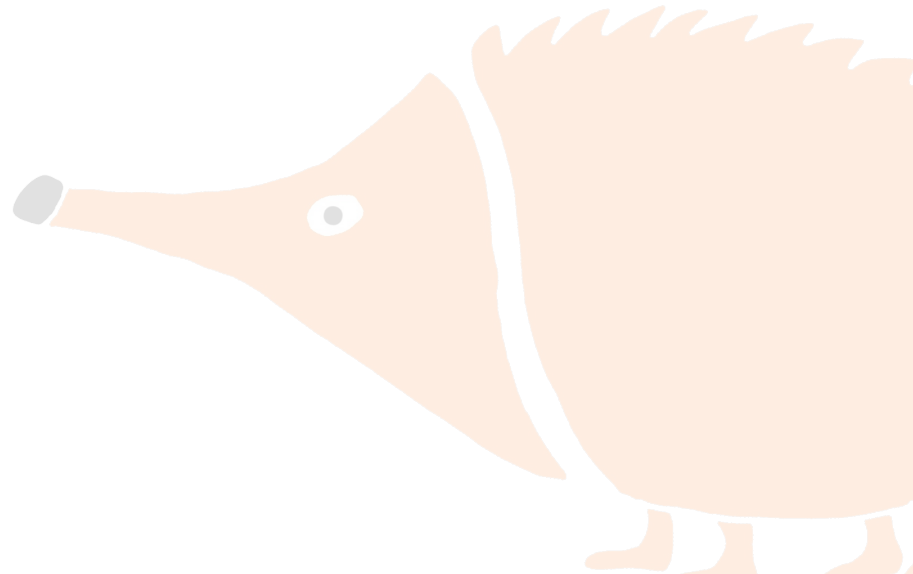
Lectura do sensor



Detección do láser coa LDR



## OBXECTIVO 4: Crear un xogo



# Creación dun xogo



A partir do acadado ata agora, proba a crear un xogo:

- Podes crear fiestras de tempo na que a LDR este activa
- Pódese por un tempo determinado...
- Podes contar lo fallos e los acertos.
- O xogo pode consistir en chegar a un número de acertos sen que os fallos pasen de outro número determinado.
- Podes usar a pantalla do ordenador para dar información.



Esta guía distribúese baixo licenza:

**Recoñecemento- Compartir Igual Creative commons 4.0**

É obra de Jorge Lobo, Jose Pujol e Xabier Rosas

