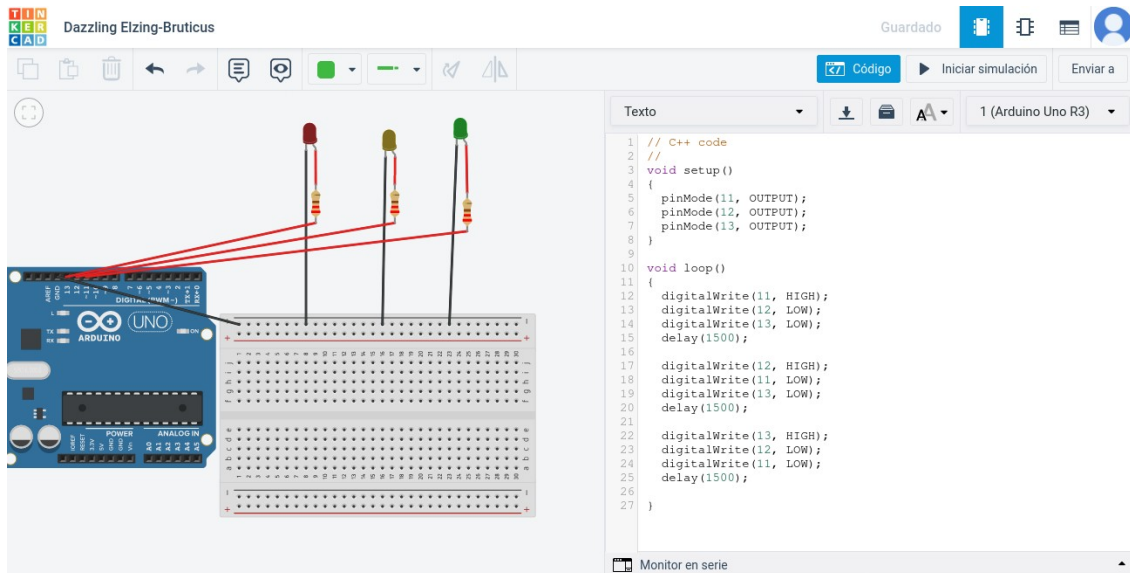


Práctica 3: Arduino

1. 3 Leds que parpadean

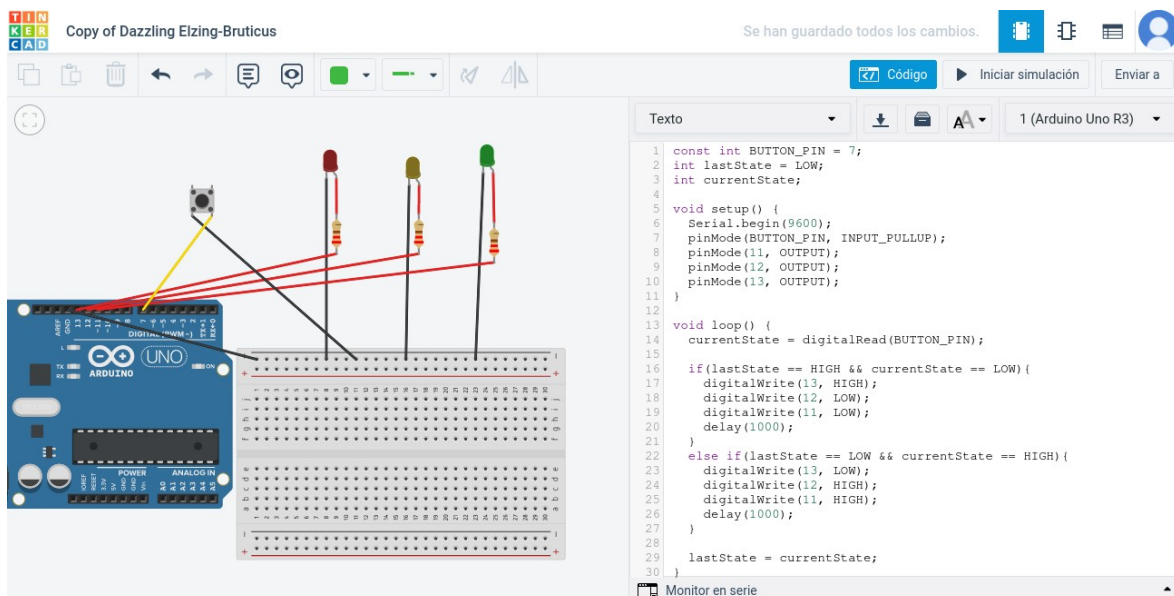
Conectamos los 3 leds con sus resistencias de 220 por un lado a tierra y por el otro a las salidas 11, 12 y 13. En el código, en el setup inicializamos los pines de los leds. En el loop, vamos iniciando uno de los leds y apagando los otros, con un delay de 1,5 segundos.



Enlace al simulador: <https://www.tinkercad.com/things/a1PAOZ56oB7>

2. Leds + botón

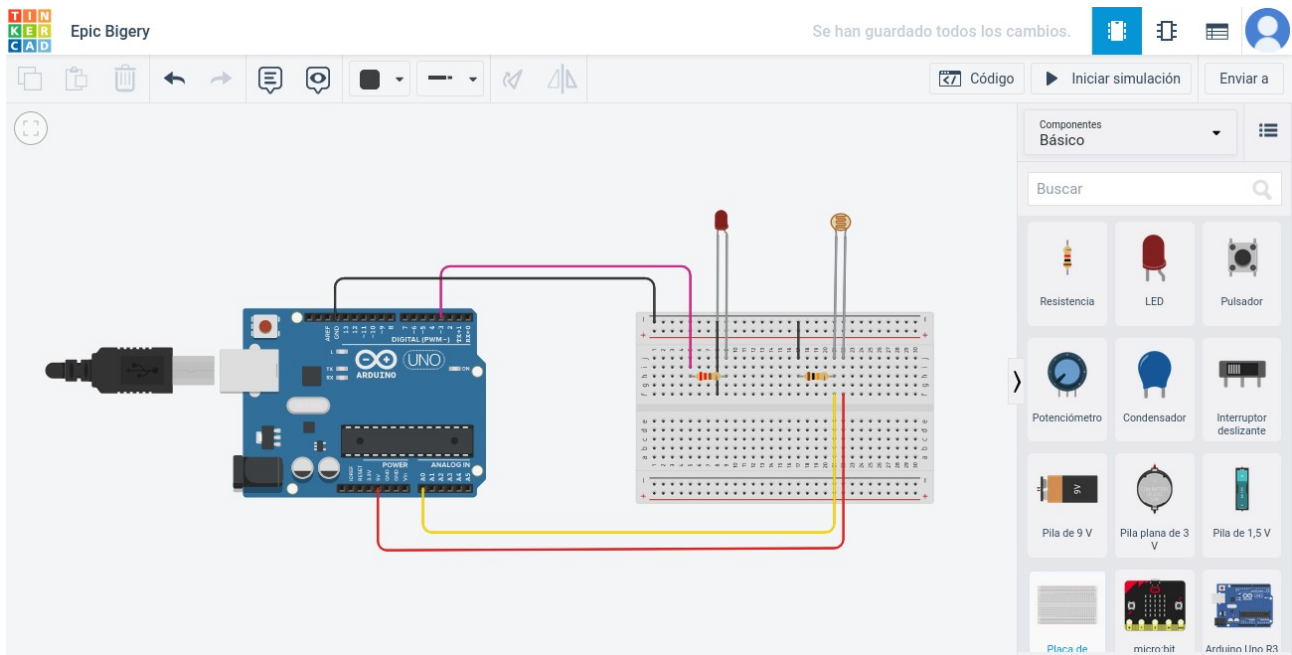
En este ejemplo, añadimos al circuito un botón. Por una de sus patillas conectamos el botón a tierra y por la otra al 7. A la hora de programar, debemos tener en cuenta que el botón tiene dos estados: pulsado o sin pulsar. Tenemos que guardar en variables el estado anterior y el actual para poder saber en qué situación estamos exactamente. De esa forma, podemos encender unos leds y apagar otros según queramos.



Enlace al simulador: <https://www.tinkercad.com/things/5gApFMa7fQF>

3. Detector de luz con led

En este caso, debemos conectar el sensor de luz conectado por una de sus patillas a los 5V de la placa y en la otra conectamos un cable hacia A0 y una resistencia que conecte a su vez con tierra. Por otro lado, tenemos un led como en los casos anteriores. En el código, preparamos la salida del led y leemos la entrada del sensor, de tal forma que si el sensor supera o no cierto parámetro, encendemos o no el led.



Enlace al simulador: <https://www.tinkercad.com/things/j5XtDY2Yqam>