

Práctica 13

Aplicación: Reloj Despertador.

Objetivo: Mediante esta práctica el alumno integrará sus conocimientos previamente adquiridos.

Equipo: - Computadora Personal
- Módulo T-Juino

Actividades a realizar:

Reutilizando el código de las prácticas pasadas, implementar la siguiente máquina de estados:

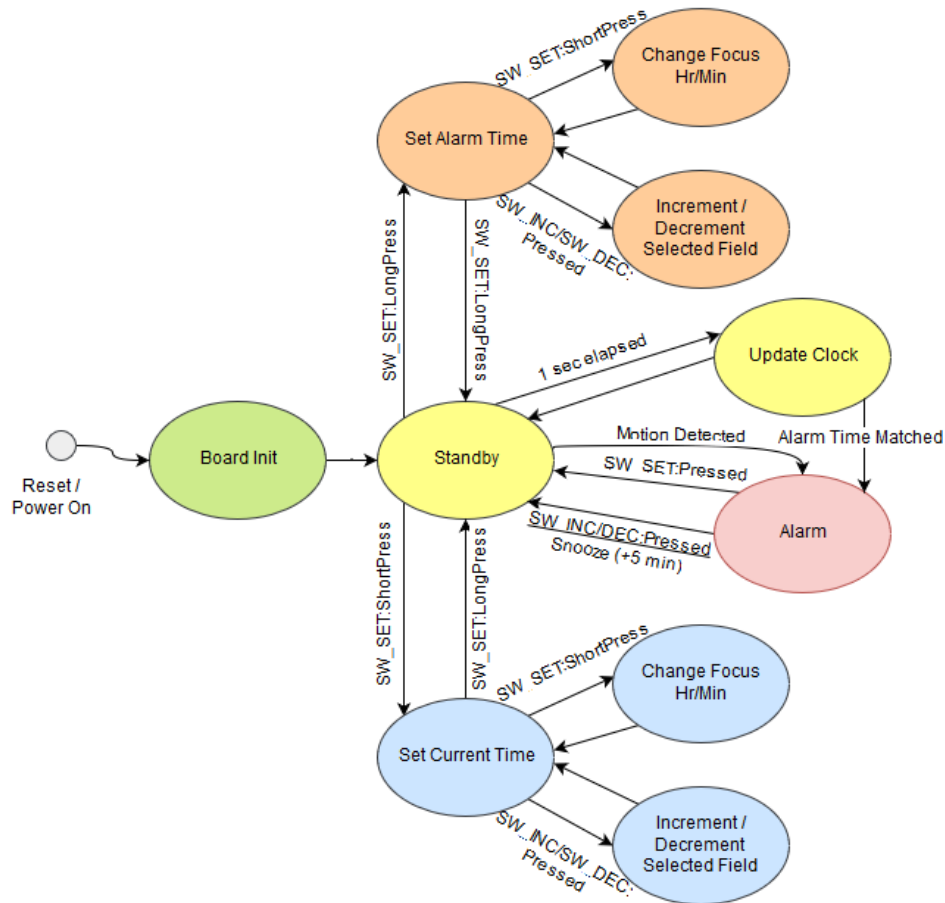


Fig. 1. Máquina de Estados

El reloj se despliega sobre una terminal en la PC, de forma estática en la coordenada 5,5.

Los botones se conectarán como se muestra en la Fig. 2.

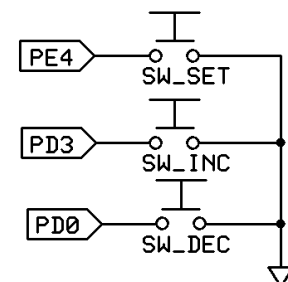


Fig. 2. Conexión de Botones

Implementar:

```
uint8_t motionDetected( void )
```

Leer el ADC y en base a la variabilidad últimas muestras determina si ha detectado algún movimiento.

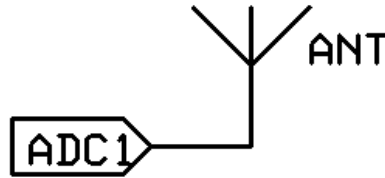


Figura 3. Antena

Comentarios y Conclusiones.