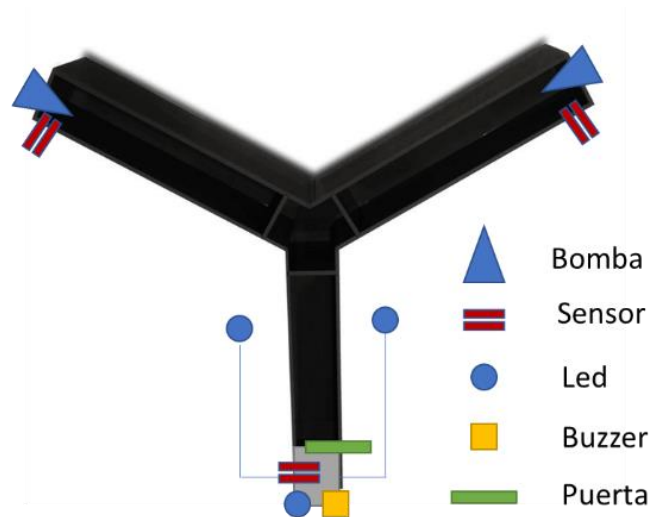


Laberinto

- Estímulos; luz blanca y tono de 700Hz [3 segundos con opción de modificar]
- Puerta automática
- Bombas peristálticas [volumen de recompensa modificable]
- Sensores de movimiento [Que detecten al animal cuando este cerca del bebedero]
- Leds de señalamiento (que enciendan simultáneamente al estímulo y con la misma duración)



Programa

ID	<input type="text"/>	notas	<input type="text"/>
Fecha	<input type="text"/>		
Aleatorio	<input checked="" type="radio"/> si <input type="radio"/> no	<input type="text"/> Comenzar con	Tiempo de espera <input type="text"/>
Numero de ensayos luz	<input type="text"/>	Numero de ensayos tono	<input type="text"/>
Duracion del estímulo	<input type="text"/>	Retardo de apertura de puerta	<input type="text"/>
Volumen de Recompensa Izq	<input type="text"/>	Volumen de Recompensa Der	<input type="text"/>
<div><input type="button" value="Abrir"/> <input type="button" value="Cerrar"/> <input type="button" value="Start"/></div>			

Especificaciones:

- **ID, Fecha, notas** Que se genere esta información en un archivo independiente
- **Aleatorio** Poder seleccionar si la serie de ensayos es aleatorio o NO aleatorio. En el caso de ser NO aleatorio poder seleccionar el tipo de ensayo para comenzar, por ejemplo, LUZ.
- **Tiempo de espera:** Es el tiempo que el animal está en la estación antes de que se le dé el estímulo (en segundos).
- **Numero de ensayos:** Seleccionar el número de ensayos de manera independiente.
- **Duración del estímulo:** Que el usuario decida cuánto dura el estímulo (en segundos)
- **Retardo de apertura de puerta:** Es el tiempo que tarda en iniciar la apertura de la puerta cuando termina el estímulo (en segundos)
- **Volumen de recompensa:** Que el usuario decida la cantidad de agua que se otorga de manera independiente por cada bomba (en microlitros)
- **Abrir y Cerrar:** Botones que permitan abrir o cerrar la puerta cuando el programa este en curso.

Archivos con datos de;

1. **ID, fecha, notas y configuración de parámetros del experimento**
2. **Aciertos y errores.**
3. **Flujo de eventos por ensayo:** Que el usuario tenga acceso a la información del momento en que ocurrieron los eventos.
 - a. Animal en la estación
 - b. Estimulo
 - c. Apertura de puerta
 - d. recompensa