

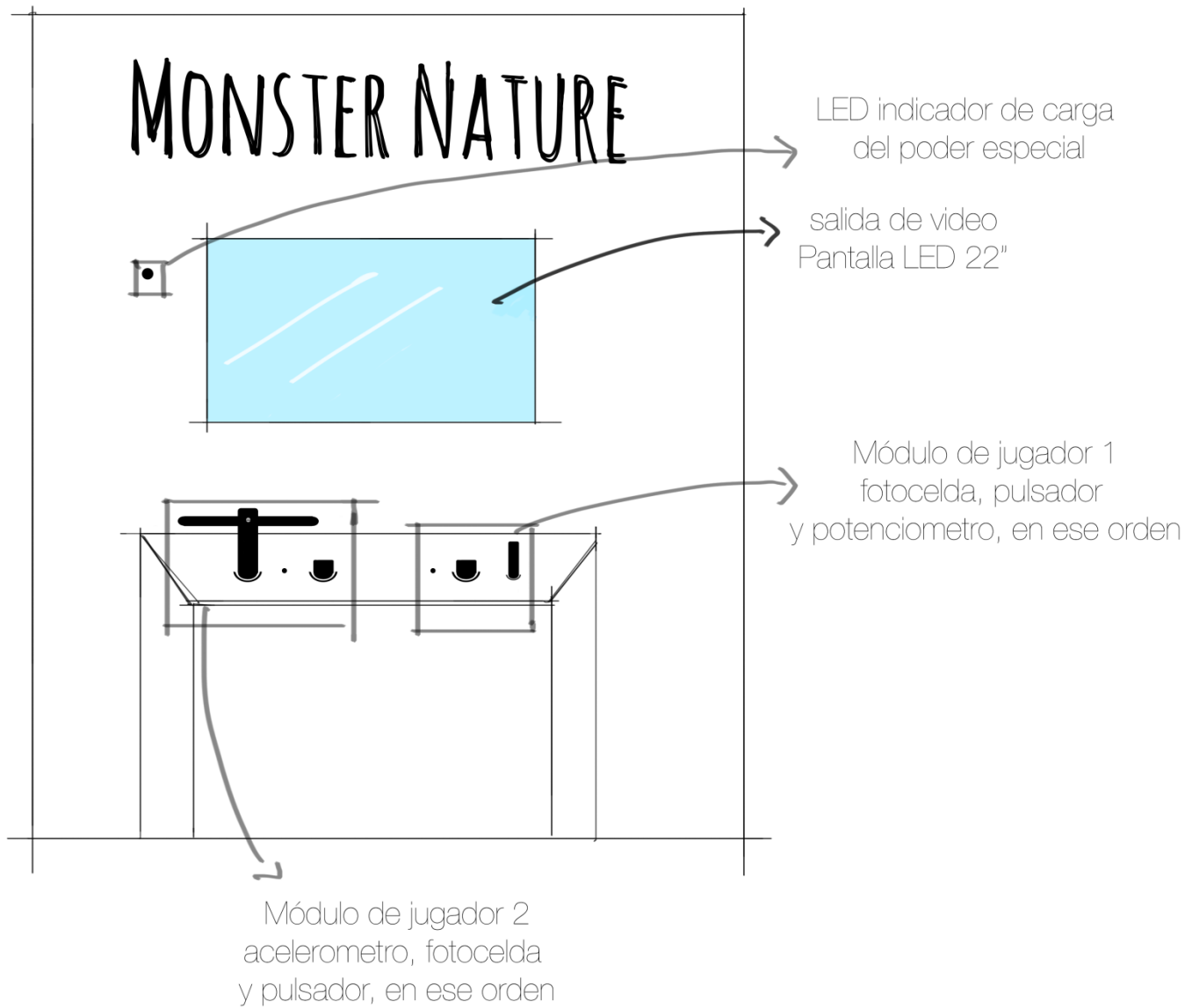
Sensores Digitales:

- Pulsadores: Los pulsadores, son sensores que nos permiten saber si el botón fue presionado, o si está siendo presionado. En nuestra aplicación necesitamos crear enemigos de forma aleatoria, de uno en uno. También necesitamos accionar un poder especial y sincronizar la acción del usuario de pulsar dos teclas de forma intercalada, por esto escogimos utilizar los pulsadores como uno de nuestros sensores digitales. En total se utilizaran dos pulsadores, en la pantalla de carga de energía, se deberán presionar de forma alterna para cargar el mundo, mientras que en la pantalla de juego, uno se utilizara para crear monstruos, y el otro para activar el poder.
- Celda fotosensible: Las celdas nos permiten saber si está o no captando luz. Decidimos utilizar este sensor debido al tema de la interacción, que consiste en cargar energía para crear vida, en este caso la energía sería luz y se cargaría tapando y destapando la celda de forma intercalada.

Sensores Análogos:

- Potenciómetro: los potenciómetros permiten regular y variar la intensidad de corriente. Esto se traduce en producir diferentes valores, con valores intermedios, no solo dos valores. En nuestra aplicación necesitamos modificar la posición de los monstruos solo mientras caen por lo que el potenciómetro nos parece la mejor idea, puesto que cumple la función a perfección y también se acopla al concepto de dioses creadores (arquitectos) del mundo, simulando una perilla que debe ser manipulada para crear objetos o sincronizarlos mientras que un botón (pulsador) inicia la acción.
- Acelerómetros: Los acelerómetros son sensores que permiten medir aceleraciones. En la aplicación que diseñamos, el usuario debe mantener el balance del mundo para ello debe girar el mundo, igual que como si fuera un timón, es por esto que decidimos utilizar un acelerómetro, para detectar este movimiento y así balancear el mundo.

Propuesta instalación física



Para la instalación se necesita un computador de la sala 309c de la universidad, el equipo completo, torre, mouse, teclado y monitor. Así mismo se solicitaran tres módulos blancos, dos pequeños y uno alto.

