

PROGRAMACIÓN Y PLATAFORMAS WEB

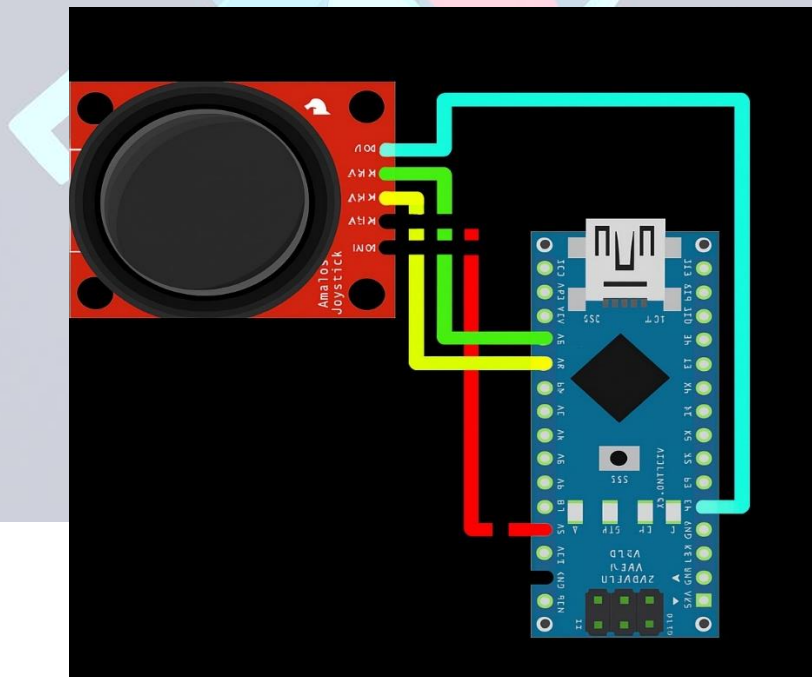
INTEGRANTES:

- ❖ Emily Aspiazu
- ❖ Dánery Toledo
- ❖ Harry Game

ESQUEMA DEL DISPOSITIVO ELECTRÓNICO

En el esquema del proyecto, "SHARK APRENDE", se utilizó los siguientes componentes interconectados:

- ❖ **Placa de Arduino:** Es el microcontrolador principal que procesa la información y ejecuta las instrucciones.
- ❖ **Joystick:** Se conecta a la placa de Arduino y es el componente de entrada que permite al usuario interactuar con el dispositivo.
- ❖ **Cables Jumper:** Son utilizados para conectar físicamente el joystick a la placa de Arduino, transmitiendo las señales eléctricas entre ellos.
- ❖ **Cable USB Mini:** Conecta la placa de Arduino a una computadora, proporcionando alimentación y permitiendo la carga del código de programación.



LISTADO DE MATERIALES – SHARK APRENDE

MATERIALES	PRESUPUESTO
Joystick	1,66
Placa de Arduino	10,43
Paquete de Jumper	3,47
Cable USB mini	3, 03
IVA	4, 12
Total	22, 71

