

Proyectos IV

Diseño Industrial

Unidad 2

Objetos Interactivos (Objeto y entorno - 6
semanas)

Objetivos específicos:

2.1 Conocer las herramientas tecnológicas básicas que permiten la interacción con el entorno físico.

2.2 Utilizar los conceptos básicos de programación en la creación de objetos que reaccionan ante los estímulos del entorno.

Arduino

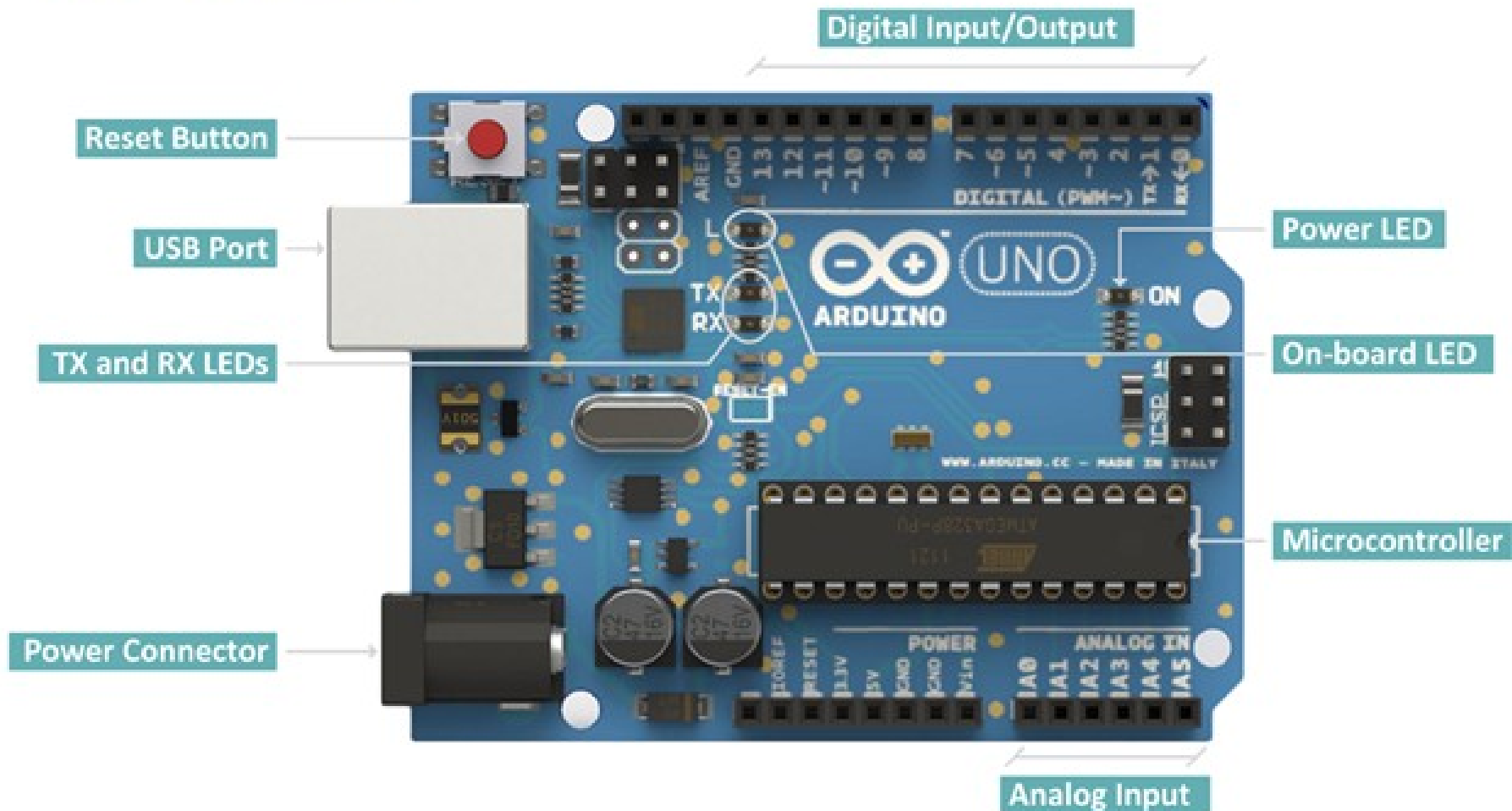
www.arduino.cc

¿Qué sabemos hasta ahora?

- ¿Qué es Arduino?
- ¿Cómo funciona?

Algunos métodos:

```
pinMode(numPin, estado); //estado OUTPUT o INPUT  
digitalWrite (numPin, estado); // estado HIGH o LOW  
digitalRead(numPin); // retorna HIGH o LOW  
(PWM) analogWrite(numPin, value) // escriba valor  
analogRead(numPin); // retorna de 0 a 1023
```

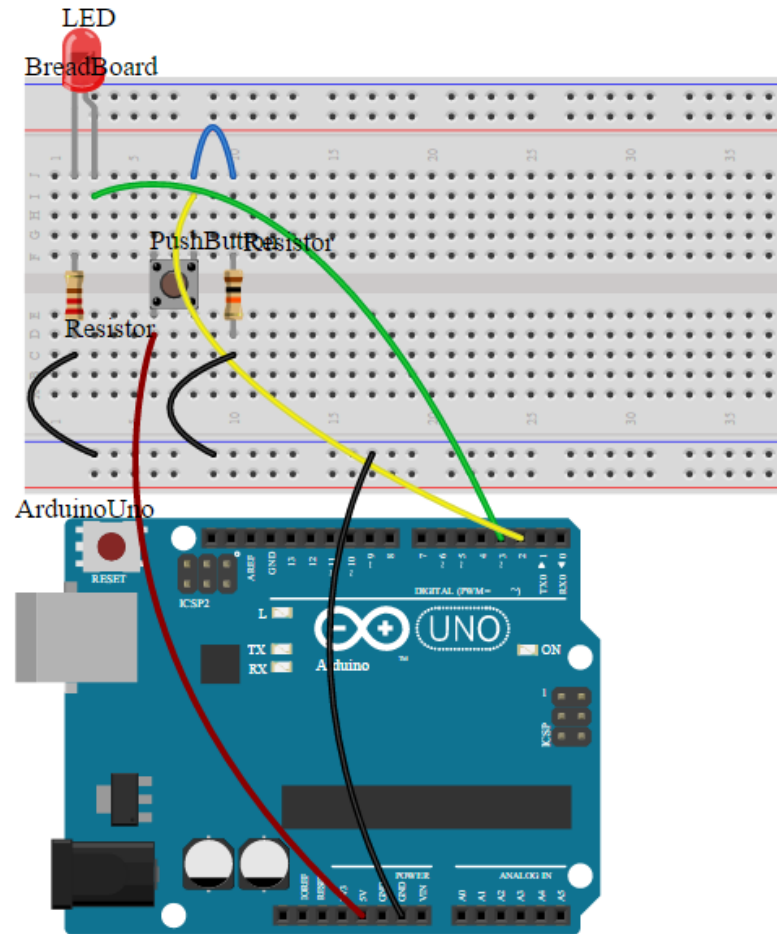


Ejercicio de entrada digital

- Métodos clave:

digitalRead(numPin);
// retorna HIGH o LOW

**digitalWrite (numPin,
estado);**
// estado HIGH o LOW



Ejercicio de salida análoga

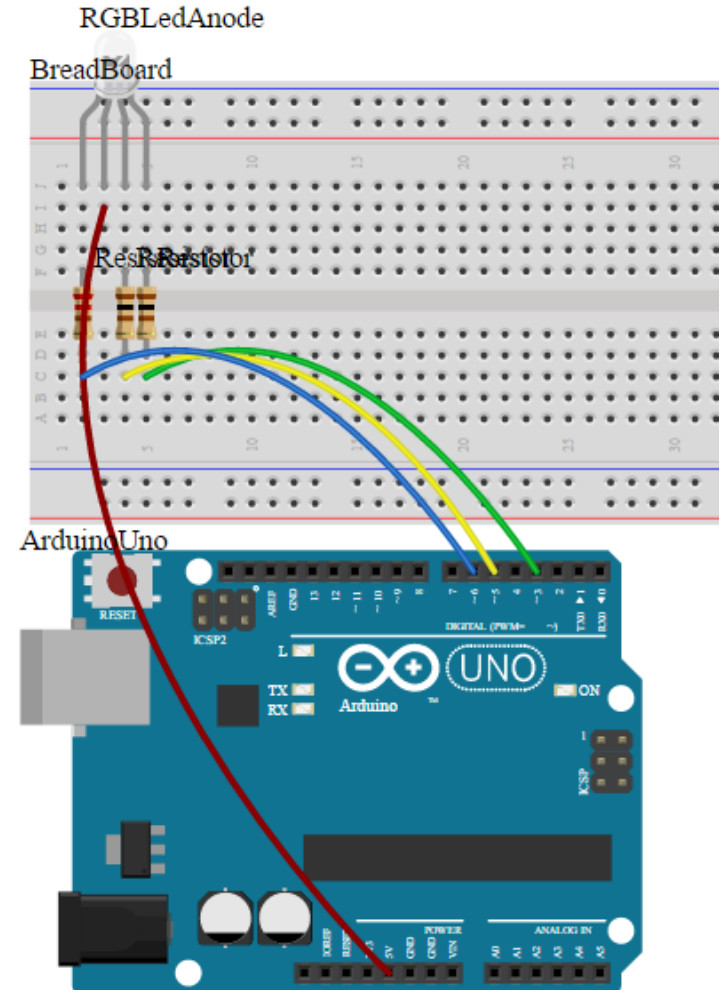
- Métodos clave:

(PWM)
analogWrite(numPin,
value) // escriba valor

analogRead(numPin);
// retorna de 0 a 1023

<https://storage.circuito.io/circuitos/57ebc8f05aeb0f0011768fc4/Start%20Here.html>

<https://learn.adafruit.com/adafruit-arduino-lesson-3-rgb-leds/arduino-sketch>



<https://www.circuito.io/app>

Ejercicio de Humedad en tierra

