



Programación de dispositivos móviles y embebidos (DAE 2821)

Curso 2023 (2do. ctre.)

Introducción a Processing - EPO Nº 2

Vencimiento: 20/09/2023

Normas para la resolución y entrega del TP:

- a) Todos los los ejercicios a resolver son obligatorios.
 - b) El trabajo práctico será desarrollado en comisiones unipersonales.
 - c) Cada ejercicio debe ser desarrollado y entregado en un directorio (carpeta) individual.
-

Diseñe un código en Processing, de tal manera de generar una ventana de 640x480 px, cuyo fondo sea gris y al mismo tiempo una animar una línea horizontal de 400 px que se desplace en dirección ascendente.

Diseñe un código en Processing, de tal manera de generar una ventana de 640x480 px, cuyo fondo sea negro y contenga un botón (áreas rectangulares). Al presionar el botón el fondo debe alternar entre blanco y negro.

Diseñe un código en Processing, de tal manera de generar una interfaz, con una placa Pico de tal manera que ante una acción (Ej. Presión de un botón) encienda y apague el Led auto contenido en la mencionada placa.

Diseñe un código en Processing, de tal manera de generar una interfaz, con una placa Pico de tal manera de visualizar, en forma numérica, el valor del canal analógico A0.

Diseñe un código en Processing, de tal manera de generar una interfaz, con una placa Pico de tal manera de visualizar, en forma gráfica, el valor del canal analógico A0. Nota: debe experimentar con diferentes graficas (ej. barras, líneas, etc).

Desarrollar un programa para implementar controlar el adquisidor de datos del EPO 01. Debe desarrollar la interfase para controlar el comando de inicio del registro, terminación del registro, configuración del periodo de muestreo (mínimo 30 segundos), configuración de la hora y descarga de datos. Por lo tanto, diseñe un código en Processing, de tal manera de generar una interfaz amigable, de tal manera de administrar el adquisidor de datos planteado.

REFERENCIAS

- <http://www.learningprocessing.com/>