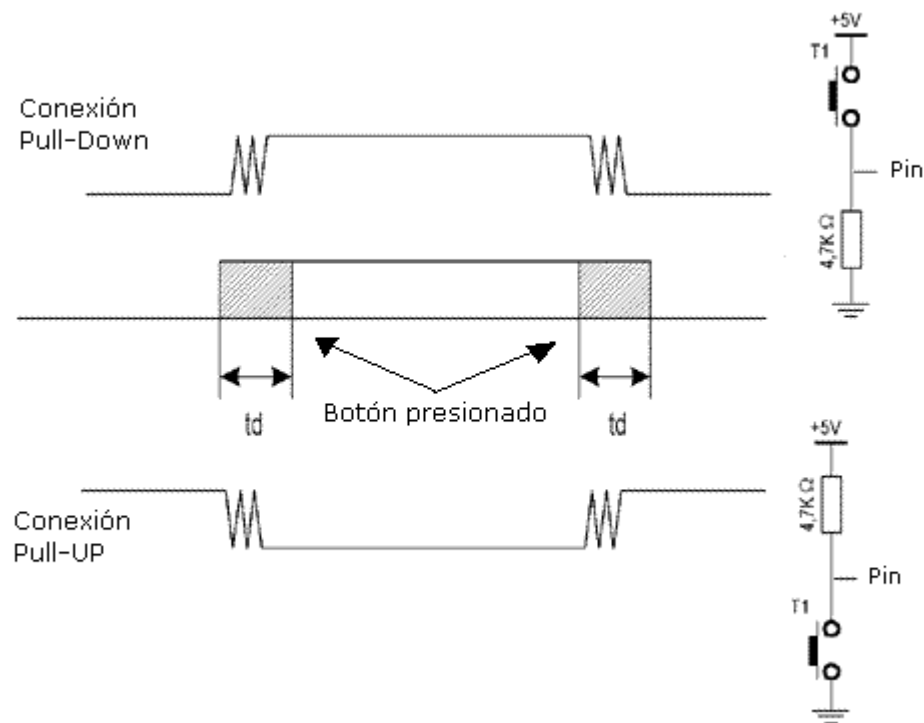
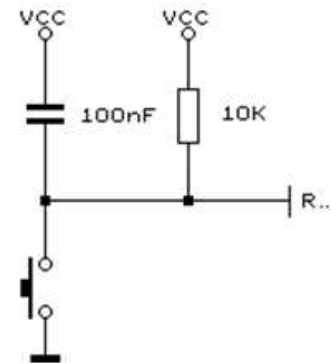
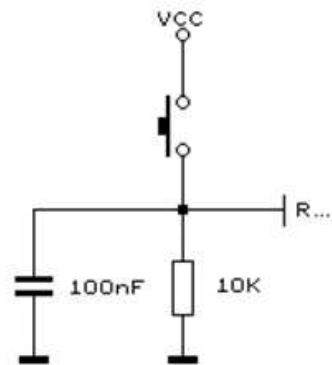


INTERRUPCIONES EXTERNAS

REBOTES

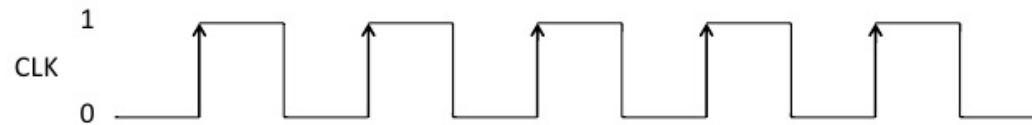


CIRCUITOS ANTIREBOTES

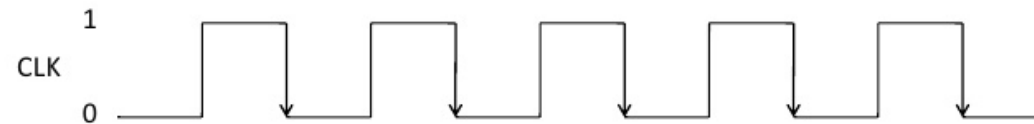


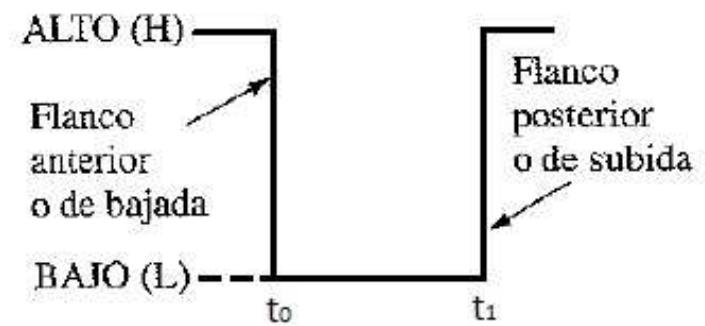
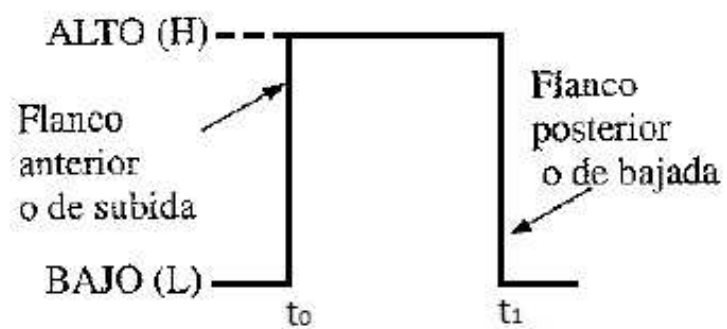
FLANCOS

* Flanco positivo (flanco de subida)



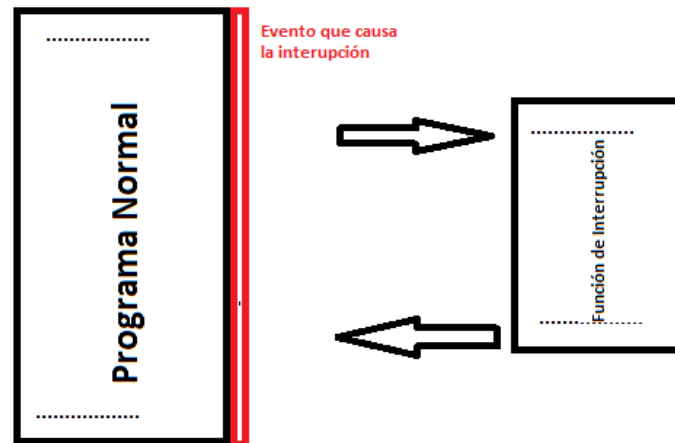
* Flanco negativo (flanco de bajada) del pulso de reloj.





¿Qué son las interrupciones?

- Son funciones mediante las cuales un sistema microprocesado, detiene su programa principal para atender eventos externos, luego de solucionarlos, regresa al punto en el que se detuvo y continua normalmente su operación.



Pines de Interrupción

MODELO ARDUINO	INT 0	INT 1	INT 2	INT 3	INT 4	INT 5
UNO	Pin 2	Pin 3				
MEGA	2	3	21	20	19	18
DUE	Todos los pines del DUE pueden usarse para interrupciones.					
Leonardo	3	2	0	1	7	

Activar Interrupciones en Arduino

```
attachInterrupt(interrupt, ISR, mode)
```

```
attachInterrupt(0, Funcion1, RISING) ;
```

- ✓ **noInterrupts()**, Desactiva la ejecución de interrupciones hasta nueva orden.
- ✓ **Interrupts()**, Reinicia las interrupciones definidas con `attachInterrupt()`.
- ✓ **detachInterrupt(num Interrupt)**, Anula la interrupción indicada.

- Cuando el nivel lógico de la línea es 0 (LOW)
- Cuando el nivel lógico de la línea cambia independientemente de su estado lógico (CHANGE)
- Cuando el nivel lógico cambia de 0 a 1 (RISING)
- Cuando el nivel lógico cambia de 1 a 0 (FALLING)

APLICACIÓN CONTADOR DE PERSONAS

