|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Texto  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. | | | **TALLER DE INFORMÁTICA** | |
| **Prof. Marynellis Zambrano V.** | |
| **UNIDAD III: SCRATCH FOR ARDUINO** | | | | |
| **Integrantes:**   * Apellido y Nombre * Apellido y Nombre | | | **Curso:** | **Calificación:** |
| **Práctica N° 1: Salidas Digitales** | | | | |
| **Objetivo:** Programar en S4A un dado digital que genere un número al azar entre 1 y 6 y lo muestre con LEDs, simulando un dado real. | | | | |
| **Materiales:**   * Placa Arduino UNO con cable USB * Protoboard * 7 LED * 4 Resistencias 220 ohm * Cables jumpers m/m | **Circuito:**  **Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.** | | | |
| **Programación:** | | **Disfraces:**  **Cuadrado  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Dibujo en blanco y negro  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Dibujo en blanco y negro  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Imagen que contiene dibujo  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Un dibujo de un perro  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Un dibujo de un perro  El contenido generado por IA puede ser incorrecto.** | | |
| **Conclusiones:**   * Las salidas digitales son ... * Una variable es ... * El bloque "número al azar entre" sirve para ... * Los condicionales se utilizan para ... * Los eventos son… | | | | |
| **Autoevaluación:**   * ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de esta práctica? * ¿Cómo fue el desempeño del equipo? | | | | |