

6.º

Interrupitor Magnético



Vamos a hacer un interruptor magnético programable.

- Al iniciar
 - establecemos un valor alto para el valor del imán (para evitar estados indeseados)
 - mostramos el icono de una cruz.
- Evento presionar el botón B
 - detenemos la animación
 - borramos la pantalla
 - mostramos valorIman.

6.1

Interruptor Magnético

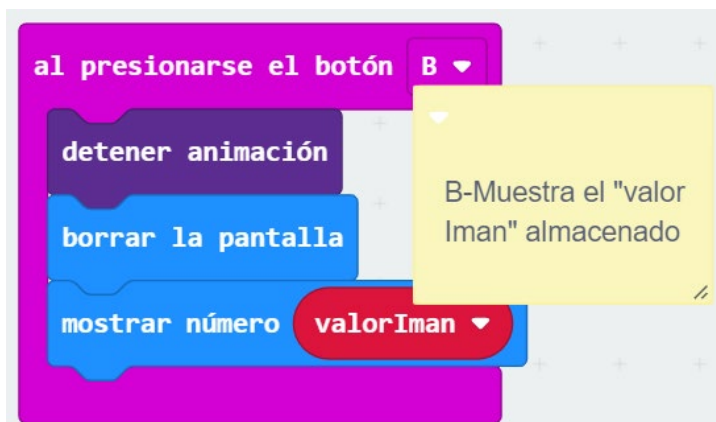


Vamos a hacer un interruptor magnético programable con el botón A.

- Para Siempre
 - Si pulsamos el botón A
 - `valorIman` = fuerza magnética
 - mostramos el icono de una carita sonriente (¡almacenado!)
 - Si fuerza magnética \geq `valorIman`
 - mostramos el icono de un tic
 - Sino
 - mostramos el icono de una cruz.

6.2

Interrupor Magnético



6.3

Interrupor Magnético



para siempre

si botón A presionado entonces

borrar la pantalla

establecer valorIman para fuerza magnética (μT) fuerza

mostrar ícono



A-Almacena el valor del imán en la posición deseada.

si fuerza magnética (μT) fuerza \geq valorIman entonces

mostrar ícono



si no

mostrar ícono

