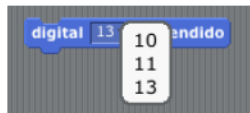


PRÁCTICA 1: ENCENDER UN LED

Tenemos dos opciones: conectar el LED a una salida digital o conectarlo a una salida analógica. En el primer caso veremos que el LED sólo puede tomar dos estados (encendido o apagado), mientras que en el segundo podremos regular la intensidad luminosa del LED. También podríamos conectar un zumbador o buzzer para hacer esta práctica.

🚩 Conexión a una salida digital y código en S4A:



Salidas 10, 11 y 13 a 5 voltios

Salidas 10, 11 y 13 a 0 voltios



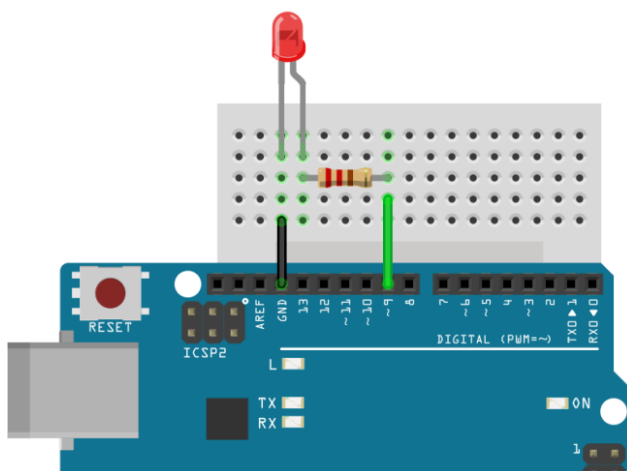
La patilla corta del led va a la conexión de tierra GND a través de la resistencia y el cable amarillo

La patilla larga del led va a la salida 13 de Arduino a través del cable marrón

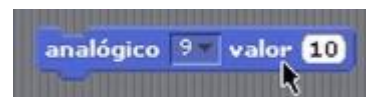
Código Scratch para encender y apagar el led con las teclas "a" y "e"

La resistencia debe ser pequeña ~200Ω

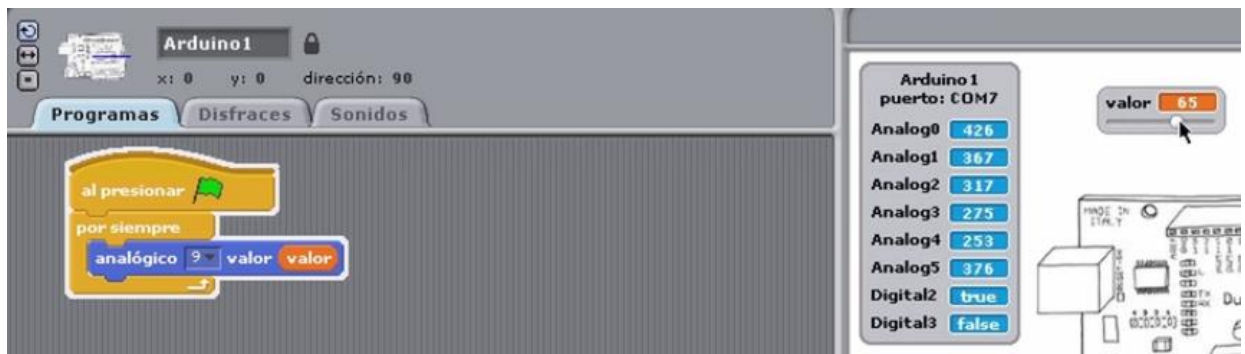
🚩 Conexión a una salida analógica y código en S4A:



En este caso, el LED se iluminará con más o menos intensidad en función del valor que le pongamos (número entre 0 y 255).



También podemos crear una variable llamada “valor” y ajustar dicho valor con el ratón:



También puedes probar a realizar esta práctica conectando un zumbador en lugar de un LED.