

PRÁCTICAS ARDUINO 4º ESO	Grupo:	
	Fecha:	Firma
Introducción a Scratch.		
Instalación del entorno gráfico S4A.		
Nuestro primer programa S4A.		
Nuestro primer circuito.		
Ejecución de programa en pantalla		
Circuito con 3 LEDs: Semáforo.		
Las entradas digitales.		
Las variables en S4A		
Pulsador virtual		
Salidas analógicas		
Diodo LED RGB		
Entradas analógicas y potenciómetros		
Videojuego: Pong para un jugador		
Pong para dos jugadores		
Transistores y motores		
Relés		
Sensores de temperatura		
Sensor de sonido		
Los bloques "Lápiz" en S4A		
Fotorresistencias o LDR		
Sensor de agua		
Los buzzers o zumbadores		
Display 7 segmentos		
El Bluetooth en S4A		