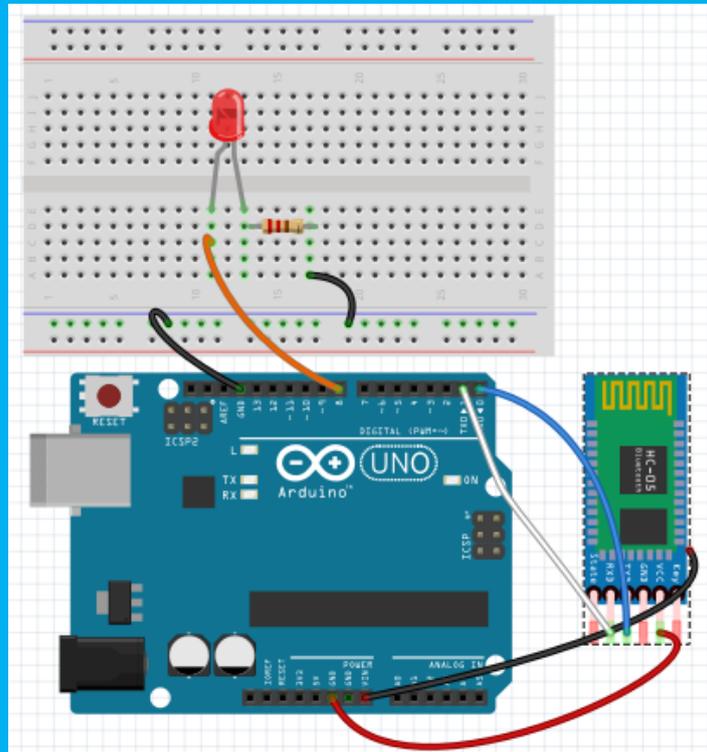


# TECN

PRAC-5

PRACTICAS CON ARDUINO

Nombre: Control de LED con móvil.



Curso: 3ºESO

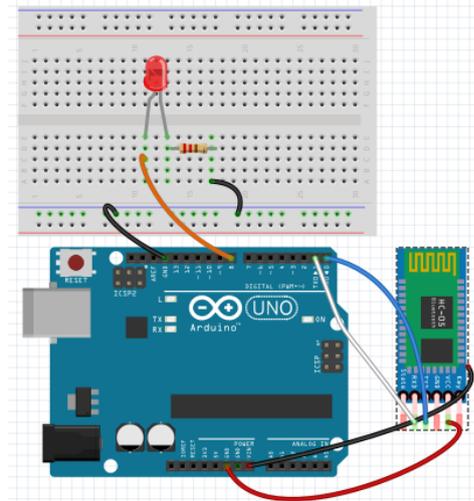
**Autores:**

Francisco Javier Díaz Rivera

Juan Ignacio García Serrano

**Materiales y equipo:**

- Placa de Arduino
- Placa protoboard
- Led rojo
- Resistencia de 220  $\Omega$ .
- Módulo Bluetooth HC-05

**CÓDIGO IDE PARA ARDUINO**

```
//Grupo de trabajo 202922GT013
// Control de un led por medio del móvil.
const int led = 8; //Cramos variable "led" y le asignamos el pin 8.

int var; // Variable para almacenar los datos entrantes.

void setup() {

  Serial.begin(9600); // Inicializamos el monitor serial
  pinMode(led, OUTPUT); //Configuramos el led como salida.

}

void loop() {
  // Verificar si hay datos entrantes.
  if (Serial.available() )
  {
    var = Serial.read();// Lee los datos entrantes y los almacena en variable "var"

    if (var == '1') // Si la variable "var" es 1 encendemos led.
    {
      digitalWrite(led, HIGH);
    }

    if (var == '2') // Si la variable "var" es 2 apagamos led.
    {
      digitalWrite(led, LOW);
    }
  }
}
```

BLOQUES DE CÓDIGO DE APP INVENTOR

```

cuando Conectar_Bluetooth .AntesDeSelección
ejecutar poner Conectar_Bluetooth . Elementos como Bluetooth . DireccionesYNombres
    
```

```

cuando Conectar_Bluetooth .DespuésDeSelección
ejecutar poner Conectar_Bluetooth . Selección como llamar Bluetooth .Conectar
           dirección Conectar_Bluetooth . Selección
           poner Conectar_Bluetooth . ColorDeFondo como 
    
```

```

cuando LedON .Clic
ejecutar llamar Bluetooth .EnviarTexto
           texto " 1 "
           poner LedON . ColorDeFondo como 
           poner LedOFF . ColorDeFondo como 
    
```

```

cuando LedOFF .Clic
ejecutar llamar Bluetooth .EnviarTexto
           texto " 2 "
           poner LedOFF . ColorDeFondo como 
           poner LedON . ColorDeFondo como 
    
```

IMAGEN DEL DISEÑADOR DE APP INVENTOR



IMAGEN DEL MONTAJE

