

Dispositivo de "entrada" que proporciona información al ordenador.

Diagrama de un sistema de control de velocidad por retroalimentación de una máquina de coser. Se muestra un motor conectado a un alambre que pasa por un rolulador y se fija a un corcho. El alambre también está conectado a un hilo que pasa por una pinza de pelo. El sistema está montado sobre una base con una placa de control de velocidad.

1 / 4

Programas de "control " en WinLogo

Utilizaremos para nuestro propósito (controlarel dedo de entrada) dos nuevas primitivas:

LC = Esta primitiva lee un carácter que es pulsad desde teclado y lo almacena en una variable.

SI = Es la primitiva inicio de un bloque condicional. Si se cumple la condición que viene a continuación ejecuta la orden que viene a continuación.

Vamos a ver un ejemplo de programa que enciende un punto de luz en uno u otro lado de la pantalla según la tecla que pulsemos. Con esto será muy facil elaborar un programa propio en el que una tecla del ordenador es pulsada.

Recordemos que en el programa del artículo anterior habíamos definido **RECTANBLANCO** y **RECTANNEGRO** que ahora utilizaremos.

PARA PUNTODERECHO

SL

PONPOS [x y]

BL

RECTANBLANCO

ESPERA encendido

RECTANNEGRO

ESPERA apagado

FIN

PARA PUNTOIZQUIERDO

SL

PONPOS [-x y]

BL

RECTANBLANCO

ESPERA encendido

RECTANNEGRO

ESPERA apagado

FIN

*** Como se puede observar la única diferencia entre **PUNTODERECHO Y PUNTOIZQUIERDO** es la coordenada de pantalla (x , -x) donde se dibuja. "Veces, encendido y apagado son los valores numéricos que queramos.

```
PARA DEDOS
HAZ "TECLA LC
SL
SI :TECLA = "P [BP PUNTODERECHO]
SI :TECLA = "Q [BP PUNTOIZQUIERDO]
SI :TECLA = "M [BP]
DEDOS
FIN
```

Este sencillo programa merece alguna explicación adicional. En principio lee un carácter por pantalla y lo almacena en la variable "**TECLA**". Si la tecla pulsada es la "**Q**" BorraPantalla y pinta el punto izquierdo. Si la tecla pulsada es la "

P
" BorraPantalla y pinta el punto derecho. Si la tecla pulsada es la "

M
" solo borra la pantalla. Lo más interesante del programa es el uso de la recursividad., ya que volvemos a llamar al mismo procedimiento para que se ejecute indefinidamente hasta que pulsemos Esc

Ejemplos de máquinas controladas por ordenador realizadas por profesores y alumnos.

Con un único punto de luz

Veamos en primer lugar algunos ejemplos de máquinas sencillas, en las que el uso del ordenador se justifica por tratarse de "tiempos críticos" necesarios para su correcto funcionamiento

Écrit par Ángel Oeo
Lundi, 01 Décembre 2003 01:09

Lundi, 01 Décembre 2003 01:09

