

	Nombre:	Curso:	
	Apellidos:	Fecha:	
	VIEW	Número: 9	

ACTIVIDAD 9:

1. Contesta a la siguiente cuestión:

¿Para qué sirve el menú View del ladrillo NXT?

2. Probar Sound dB. Medirá el sonido ambiente en dB. Dibuja su icono.

3. Probar Sound dBA. Medirá el sonido ambiente en dBA. Dibuja su icono.

4. Probar Reflected light (Luz reflejada). Selecciona el Puerto al que está conectado el sensor y ejecuta el programa. En la pantalla aparecerá el porcentaje de luz reflejada cuando el sensor apunta a una superficie. Dibuja su icono.

5. Probar Ambient light (Luz Ambiente). Selecciona el Puerto al que está conectado el sensor y ejecuta el programa. En la pantalla aparecerá el porcentaje de luz ambiente. Mueve el sensor apuntando a varios lugares y observa como varía la lectura. Dibuja su icono.

6. Probar Rotation*. Selecciona el puerto al que está conectado el motor. Este sensor interno muestra el número de vueltas que da la rueda. Haz girar la rueda y observa como cambia el número en la pantalla. Dibuja su icono.

7. Probar Motor Rotations. Selecciona el puerto al que está conectado el motor. Este sensor interno muestra el número de vueltas que da la rueda. Haz girar la rueda y observa como cambia el número en la pantalla. Dibuja su icono.

8. Probar Motor degrees. En grados. Dibuja su icono.

9. Probar Touch. Selecciona el Puerto al que está conectado el sensor y ejecuta el programa. Aparecerá en la pantalla un "0". Si pulsas el sensor aparecerá un 1. Dibuja su icono.

10. Probar ultrasonic cm. Selecciona el Puerto al que está conectado el sensor y ejecuta el programa. Acerca la mano al sensor y verás como mide la distancia en centímetros