

# Proyecto 3 - Juego de pulso



¡Pon a prueba tu pulso! ¡Consigue llegar al final del circuito sin tocar el alambre!

Construye tu juego con la placa Croc&Play, siguiendo las instrucciones a continuación. Puedes usar la plantillas que encontrarás aquí .

**NIVEL DE DIFICULTAD:** Principiante.

**DURACIÓN DEL EJERCICIO:** 30 min.

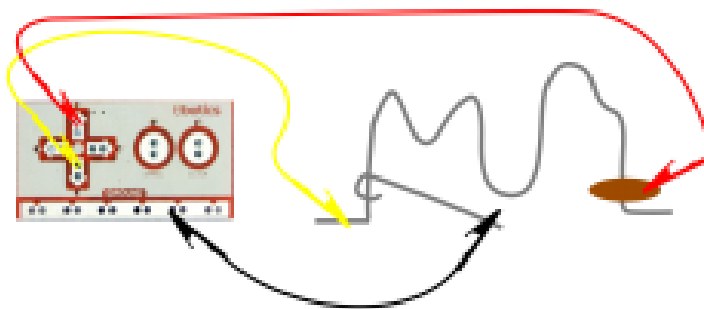
**MATERIALES:**

- Kit Croc&Play
- Hilo de alambre grueso (1.5mm)

- Cartón
- Pegamento
- Cinta aislante
- Papel de aluminio
- Alicates
- Ordenador

## CONSTRUCCIÓN:

1. Descarga la plantilla con la forma del alambre. Corta un rectángulo de cartón de 20x30cm aproximadamente y dos discos de 5cm de diámetro
2. Corta un trozo de 1m aproximadamente de alambre, dóblalo con una forma parecida a la imagen de la plantilla, y asegúrate de dejar los dos extremos con forma de U para que se pueda apoyar sobre el cartón
3. Perfora los disco de cartón con el alambre. En uno de ellos pégale papel de aluminio en los bordes e insértalo en el circuito, vigila que el aluminio no toque el alambre. A continuación inserta el disco sin alambre
4. Coloca el circuito de alambre sobre la base de cartón y sujeta los extremos con cinta adhesiva
5. Utilizando los cables cocodrilos, conecta un extremo del hilo a la *flecha abajo* de la placa Croc&Play, y el disco de aluminio a la *Flecha arriba* de la placa Croc&Play



6. Corta otro trozo de alambre de aproximadamente 20cm para el mango. Le doblaremos un extremo de modo que rodee el alambre del circuito.
7. Conecta un cable cocodrilo del extremo recto del mango, a *ground* de la placa Croc&Play.
8. Conecta la placa Croc&Play al ordenador.

Visualiza el video de nuestro montaje:

**PROGRAMA:**

Aprieta a la bandera verde de la imagen inferior, sujeta el mango con una mano, toca con la otra el botón *space* de la placa Croc&Play para iniciar el programa, y ¡a jugar!

Programa realizado con Scratch, puedes ver como esta hecho o seguir jugando desde su web Abre el juego de “Pulsómetro” en Scratch

**RESULTADO FINAL:**

En el siguiente vídeo puedes observar el resultado de la actividad: