Arduino

1. Introducción.
   1. Marco(interrogante)

¿Saben en qué consiste el Arduino? ¿Creen que sea de utilidad para el ser humano?

* 1. Enunciado exlicita del tema.

Arduino es una plataforma de hardware y software libre de desarrollar que podemos controlar el mundo físico a través de tu ordenador personal.

* 1. Anticipo del contenido.

A continuación les detallare sobre el lenguaje de programación, tipos y aplicaciones de Arduino.

1. Desarrollo.
   1. lenguaje de programación.

Los tipos de lenguaje de programación.

* + 1. Programación en Java.

Es independiente al grado de ejecutarse de cualquier tipo de hardware y es capaz de escribir un programa a la vez en cualquier plataforma de Arduino.

* + 1. Programación en flash.

Construye datos de animación en cualquier plataforma con un código de lenguaje es scripting estos pueden ser simples o complejos.

* + 1. Programación en Proccesing.

Construido sobre el lenguaje de java teniendo un código abierto en la programación de cualquier plataforma.

* 1. Tipos de Arduino.
     1. Mega.

Constituye una plataforma física que tiene entradas analógicas y digitales para el buen funcionamiento de un microcontrolador que es compatible en la plataforma shields.

* + 1. Nano.

Constituye una placa pequeña que es usada conectada a un protoboard.

* + 1. Arduino Ethernet Shield.

Es una placa que se conecta al internet que consta de un chip Ethernet wiznet w500 es una pila de red y soporta hasta cuatro conexiones.

* 1. Aplicaciones de Arduino.

Las aplicaciones de Arduino en varias áreas.

* + 1. Automatización.

Las placas de Arduino son muy requeridas es el centro que dirige las funciones que se les va a otorgar.

* + 1. Electrónica.

Es el diseño de los microprocesadores son la placas de Arduino que es el control de diferentes procesos de la electrónica en sus diferentes ámbitos de su carrera.

1. Conclusión
   1. Sintaxis.

Los lenguajes de programación van a depender en que plataforma vas a trabajar. Asimismo los tipos de Arduino va a depender para que trabajo vas a realizar en los campos de automatización, electrónico, etc.

* 1. Reflexión.

Recomienda a buscar más información acerca de estos temas, ya que con las placas de Arduino puede realizarse una infinidad de proyectos.