

animatronico Candy Cadet

latest

mecanismo

abstraccion

```
//Un mecanismo en el que presionas un botón para encender el dispositivo, suena un audio, se prenden varias luces, al presionar otro boton si abre y se cierra una compuerta y seguido de ello se apaga el mecanismo//
```

prototipo de la solucion a ese mecanismo

<https://www.tinkercad.com/things/ejGQcPKjoVD>

en esa pagina permite interactuar con el mecanismo , enciendo la luz y generando el sonido . el codigo usado para el mecanismo es:

```
/*Un mecanismo en el que presionas un botón para encender el dispositivo, suena un audio, se prenden varias luces, al presionar otro boton si abre y se cierra una compuerta y seguido de ello se apaga el mecanismo*/
int button1Pin = 2;
int button2Pin = 4;
int onPinButton1 = 8;
int compuerata1 = 13;
int compuerata2 = 12;
bool accion = false;
void compuerta(bool status){
  if (status){
    digitalWrite(compuerata1, HIGH);
    digitalWrite(compuerata2, LOW);
  }
  else{
    digitalWrite(compuerata1, LOW);
    digitalWrite(compuerata2, HIGH);
    delay(2);
    digitalWrite(compuerata1, LOW);
    digitalWrite(compuerata2, LOW);
  }
}
void setup()
{
  Serial.begin(9600);
  pinMode(button1Pin, INPUT);
  pinMode(button2Pin, INPUT);
  pinMode(onPinButton1, OUTPUT);
}
```

```
pinMode(compuerata1, OUTPUT);
pinMode(compuerata2, OUTPUT);
}

void loop()
{
  bool button1State = digitalRead(button1Pin);
  bool button2State = digitalRead(button2Pin);
  Serial.println("estado botones");
  Serial.print("boton 1: ");
  Serial.print(button1State);
  Serial.print("boton 2: ");
  Serial.println(button2State);
  Serial.println("-----");
  // se presiona el boton 1 para activar el 2
  if (button1State == HIGH) { //mecanismo boton 1
    Serial.println("mecanismo boton 1");
    digitalWrite(onPinButton1, HIGH);
    if (button2State == HIGH) { //mecanismo boton 2
      accion = true;
      compuerta(accion);
      Serial.println("mecanismo boton 2");
    }
  }
  else {
    if (accion){
      digitalWrite(onPinButton1, LOW);
      accion = false;
      compuerta(accion);
      Serial.println("mecanismo boton off");
    }
    accion = false;
  }
}
else {
  digitalWrite(onPinButton1, LOW);
}
}
delay(1000);
}
```

materiales

motor para la compuerta , se puede cambiar por un servo motor en caso de que el mecanismo para la compuerta sea complejo

punte h L298 para controlar el sentido de la compuerta

swiches se necesitan swiche y no botones porque se simulo con un flujo de corriente constante para entender las deciones del mecanismo

arduino uno esta diseñado con arduino uno , se penso en esp32 por ser mas potente de un arduino

y permitir hacer audio

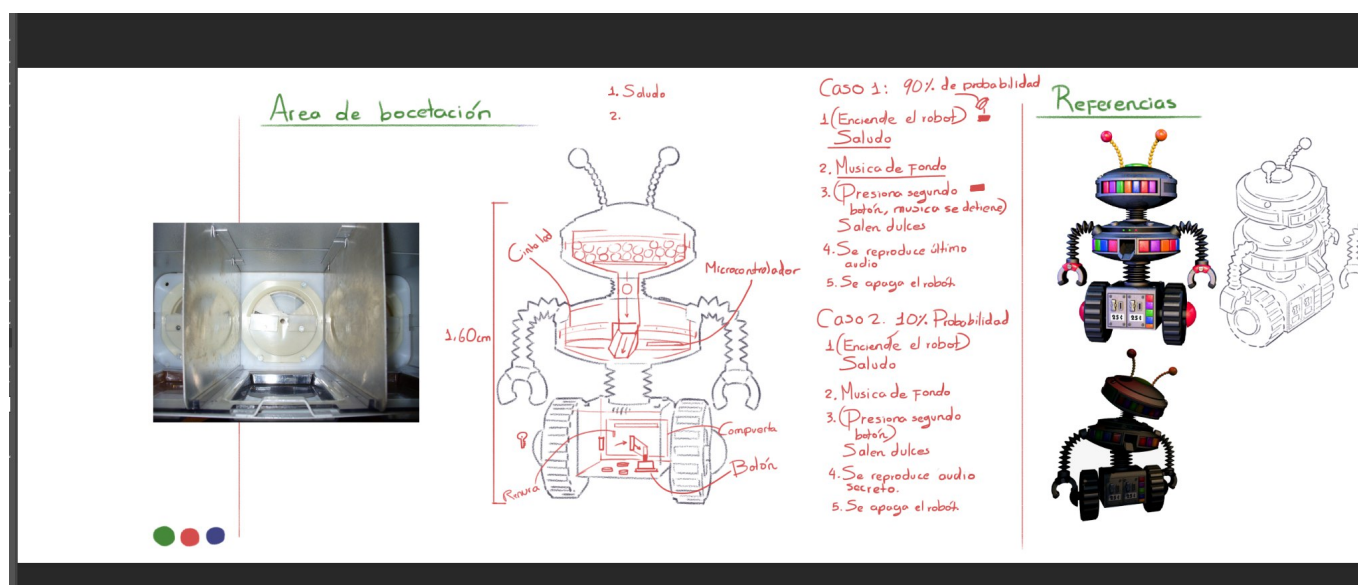
sinta led de un solo color (preferible mente WS2812B) el mecanismo esta pensado para una luz de 110V , pero se penso en un una sinta led para acomodarlo mejor

un parlante externo el circuito trasmite un sonido de timbre , se nesita saber que a que nivel de "complejidad" llegar, si es solo un audio , se reproducen 3 audios fijos desde 2 parlantes externos se nesitara enviar la referencia del audio o el audio completo

resistencias, relays, otros es un trabajo con electronica que se penso en que no fuera totalmente dependiente de un microcontrolador ademas que se nesita mejor control de componentes no programables

notas e ideas

reunion 16/06/2021



boton para encenderlos

primer boton on/off

segundo boton activado por una moneda , dara un dulce

audios

1. saludo
2. musica
3. audio secreto

manejar los audios

no se necesita trabajar 2 audios a la vez , se necesita la secuencia

se necesita un microcontrolador la decion de audios

cambio de audios

en la compueta 1 tiene mas posibilidades de la compuerta 2

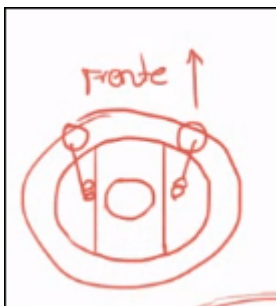
compurta 2 10% compurta 1 90%

contador , funcione mientras esta apagado

traga monedas

- moneda que presione un pulsador
- cajon
<https://www.didacticaselectronicas.com/index.php/otros/multi-receptor-selector-de-monedas-selectores-de-monedas-monederos-tragamonedas-multi-selectores-de-monedas-multi-coin-selector-acceptor-detail>
- **cajon diy** una placa pequeña y una placa de aluminio que da corriente (como esta <https://www.didacticaselectronicas.com/index.php/suiches-y-conectores/suiches/micro-suiche/con-pala/micro-suiche,-pala-curva-peque%C3%B1a,-tres-pines,-125vac-15a-xv-154-1c25-interruptores-pulsadores-micro-switch-micro-suiches-microswitch-microsuiches-finales-final-de-carrera-de-con-pala-palanca-c-detail> }}) con una lamina que se mueve

compuerta para los dulces



dimenciones

30*25*10

chasis

ocultar cables mediante un pitillo

preguntas

¿animatronico 2d?

R/: mejor 3d

para tener presente

hay que transportarlo grandes distancias y se busca un tamaño grande

no tenemos mucha experiencia pero esta [checho\]\seliotoy@gmail.com quien ya haceho mas de 13 automatas y muchos mas dificiles de visualizar , puede compartirnos ideas

enlaces

diferencia entre automata y animatronico

<https://wikidiff.com/automaton/animatronic>

animatronico 2D

<https://www.instructables.com/Simple-Animatronic-With-Microbit/>

idea como sifuera un automata 2d

[iu](#)

idea reciclar partes de juguetes

idea de almacenar los audios

[WiFi-Enabled-MP3-Player-Using-the-ESP8266-Module-a](#)

ideas materiales

Candy Codet

Concepto original:

-Maquina expendedora de dulces con sistema de luces y audio incluido.

Conceptos:

- No animatronico, requiere de poco movimiento.
- Moneda retraible de Dani
- Cajón de monedas

Lluvia de ideas:

Materiales:

- Laminas de aluminio flexibles
 - Cartón
 - Bolas de ping pong
 - Bolas de icopor
 - Pintura de metal
 - Tubos flexibles negros
 - Tubo de ventilación negro
 - Pintura acrilica
 - Laminas de plastico de colores translucido
 - Luces led
 - Luces de navidad
 - Luces especificos
 - Llantos
 - Silicona
 - Pegamento
 - Tijeras
 - Pinzas
 - Alambre
- Mecanismo de maquina de dulces antiguo
 - Tornillos y tuercos
 - Todos los herramientas de garaje posibles

From:

<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:

<https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/animatronico?rev=1623881002>

Last update: **2021/06/16 22:03**

