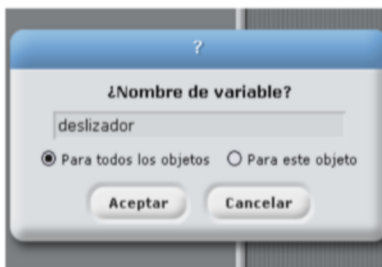


## PRÁCTICA 11 CONTROL DE UNA SALIDA ANALÓGICA MEDIANTE DESLIZADOR EN PANTALLA.

Para la realización de esta práctica necesitamos crear una **variable**, cuya finalidad es almacenar un valor, en este caso numérico



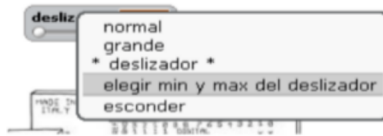
Para ello iremos al menú de operaciones, eligiendo variables y dentro de esta, nueva variable.



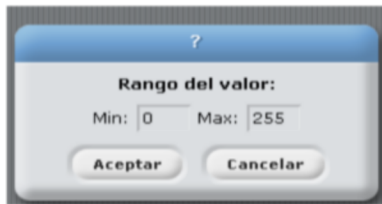
Le pondremos un nombre para identificarla, en este caso **deslizador**



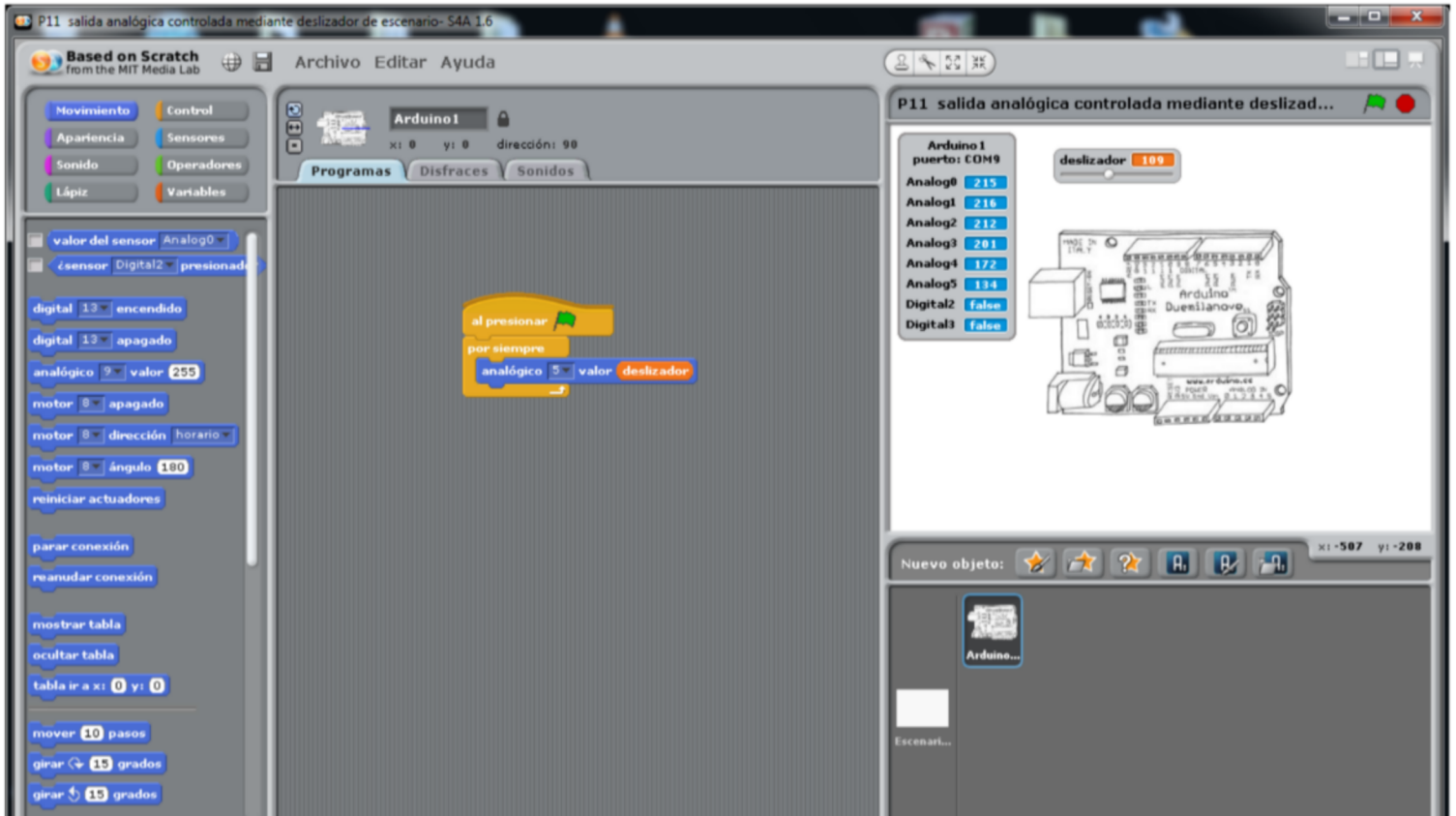
Nos aparecerá la variable **deslizador** con varias opciones que podremos utilizar en nuestro programa. Activaremos el recuadro **deslizador** para que aparezca en el escenario



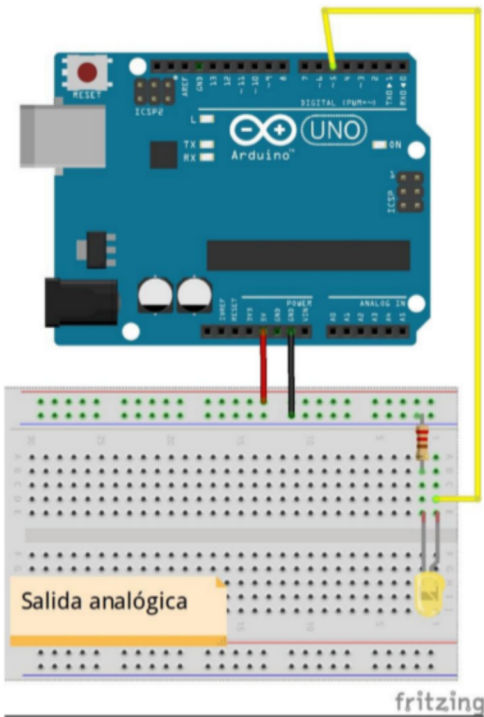
En escenario aparecerá la variable **deslizador**, que al pulsar el botón derecho del ratón, saldrá un menú en el que elegiremos el rango de valores posibles que podrá tomar la variable



En el cuadro de diálogo de elección del rango, elegiremos valores comprendidos entre 0 y 255



Escribimos el siguiente programa, en donde la salida analógica 5 tendrá el valor almacenado en la variable **deslizador**



Conectamos la salida analógica 5 a un diodo LED debidamente polarizado.

Comprobamos como podemos variar la luminosidad del diodo en función del valor con el que variamos el cursor del **deslizador** en el escenario.

Las salidas con posibilidad de modificar su valor de 0 (0) a 5v (255) en S4A, son la salida 5, 6 y 9 que tienen regulación por modulación de ancho de pulso PWM y están señaladas con el símbolo ~