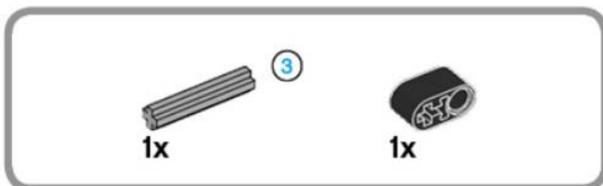
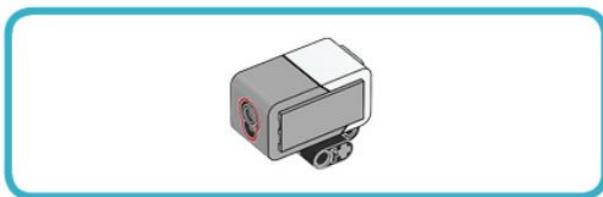
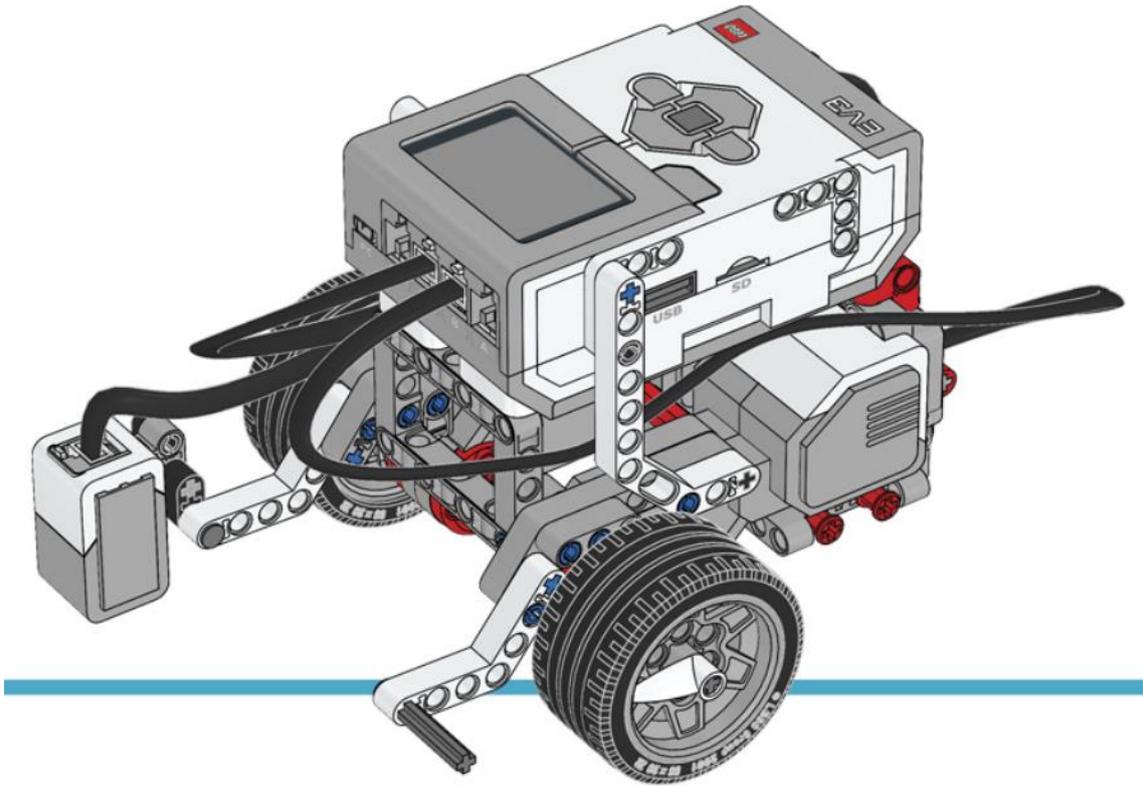


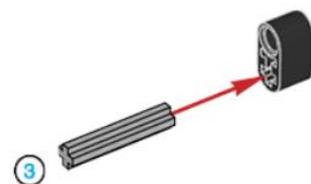
Interrupor

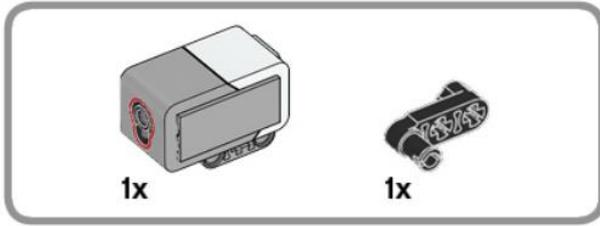
El interruptor nos permitirá tomar decisiones, en el mundo de la programación es 'IF'.

Para esta práctica vamos a montar el sensor de color hacia abajo.

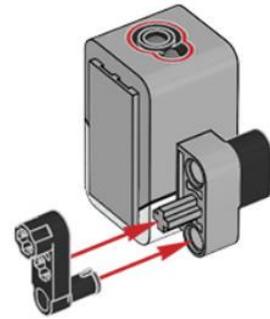


1

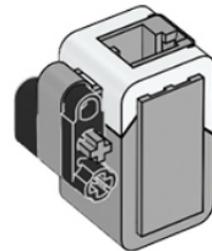




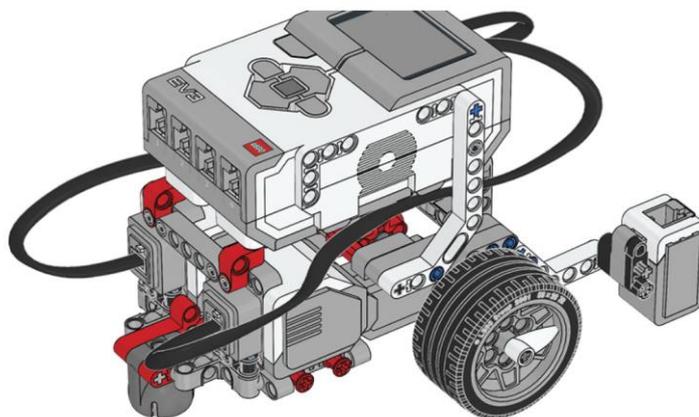
2

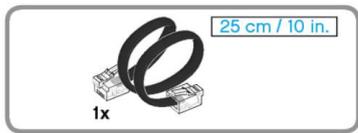


3

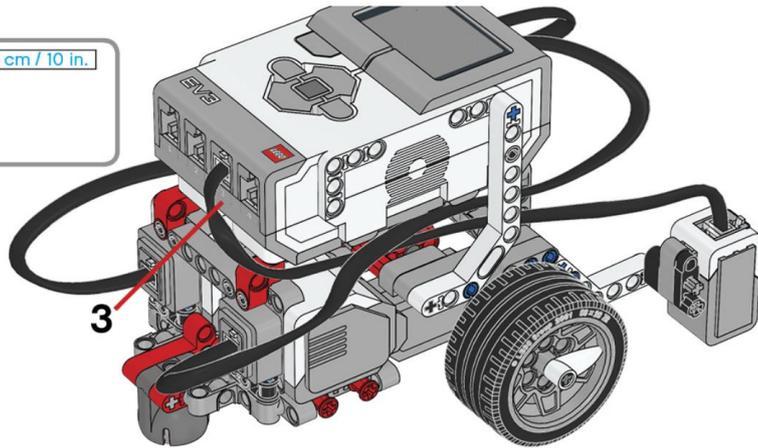


4

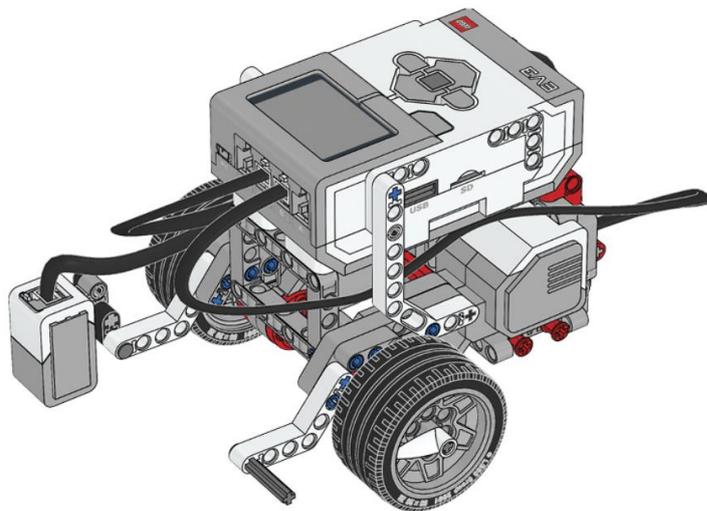




5



6



Este es el código:

```
cuando inicie el programa
por siempre
  si intensidad de la luz reflejada < 50 entonces
    C detener el motor
    B encender el motor con velocidad de 50 %
  si no
    B detener el motor
    C encender el motor con velocidad de 50 %
```

Cuando cumple la condición.

Cuando no cumple la condición.

Creamos un bucle infinito, llave en negro

Dentro agregamos un interruptor, llave en rojo que comparará si la intensidad de color reflejada es menor de 50.

Los bloques que agreguemos en la parte superior es cuando se cumple la condición de lo contrario se ejecutarán los bloques de abajo.

En la parte superior del interruptor pondremos motor grande conectado al puerto C que se pare y el motor conectado al puerto B que funcione a una potencia de 50%.

En la parte inferior del interruptor el motor grande conectado al puerto B que se pare y el motor grande conectado en el puerto C que funcione a una potencia de 50%.

Este tiene que ser el resultado:

