## Sensor de color – Calibrar

Calibrar el sensor de color en modo Luz para aumentar la sensibilidad.

Vamos a montar el sensor de color hacia abajo.







3















Este será el resultado:



En este proyecto se ejecutan dos tareas paralelas.

Vamos a empezar siguiente código:

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Cuando inicie el programa
esperar hasta que 🔁 čel botón derecho 🕶 está presionado?
Calibrar la intensidad de la luz reflejada mínima 🚽 a 🛛
reproducir sonido System / Click 👻 hasta terminar
esperar hasta que 💽 ĉel botón derecho 🕶 está presionado?
calibrar la intensidad de la luz reflejada máxima 🔹 a 100
reproducir sonido System / Click 👻 hasta terminar
esperar hasta que 🕞 ĉel botón derecho 🕶 está presionado?
restablecer calibración de la intensidad de la luz reflejada
reproducir sonido System / Click  hasta terminar

Añadimos el bloque esperar hasta que ¿El botón derecho está presionado?

El bloque calibrar la intensidad de la luz reflejada minima a 0 (para seleccionar el color negro)

Reproduce un sonido System / Click

Añadimos el bloque esperar hasta que ¿El botón derecho está presionado?

El bloque calibrar la intensidad de la luz reflejada máxima a 100 (para seleccionar el color Blanco)

Reproduce un sonido System / Click

Añadimos el bloque esperar hasta que ¿El botón derecho está presionado?

El bloque restablecer calibración de la intensidad de luz reflejada (para seleccionar el color gris)

Reproduce un sonido System / Click

Ahora vamos al segundo bloque:

-																					
	cuando inici	ie el pr	ogram	а																	
			Ŭ.,																		
por siempre																					
	(			٦.								_									
	ACCURATE											70	1 50								
•	COCHDI		3	<b>_</b> "	tensi	idad	de la	a luz re	efleja	da	en (	70 ,	(50	) co	n fue	nte	neg	ra g	ranc	le 🔹	
Ľ	¢3CTIDII J			- In	tensi	idad '	de la	a luz re	efleja	da	en (	70),	(50	) co	n fue	nte	neg	ra g	rand	le ▼	

Un boque de iniciar.

Agregamos un bucle infinito

Que muestre por pantalla la intensidad de luz reflejada en las coordenadas 70, 50 con fuente negra grande, podremos comprobar los tres colores hasta que se pare el programa.

