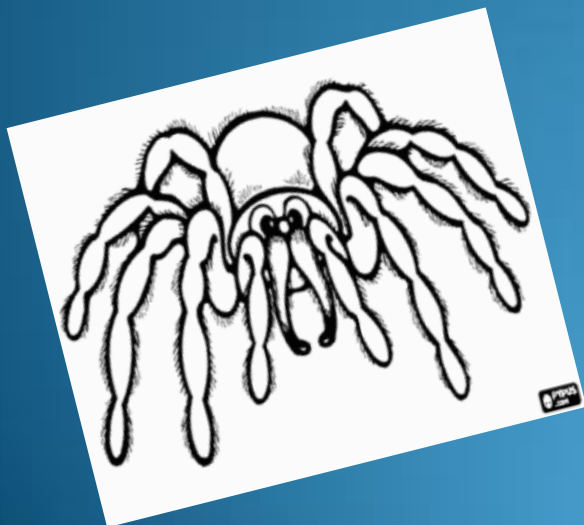


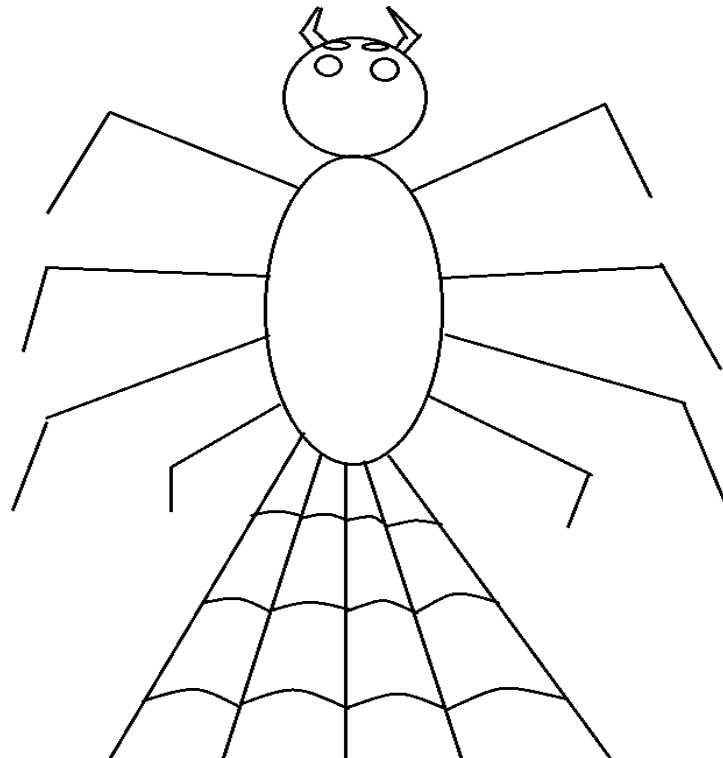
# Project αράχνη



Καραπάνου Πελαγία  
Ιωσήφ Άρτεμις  
Βουρνάς Θοδωρής  
Κωστελέτος Κωσταντίνος  
Θωμάκος Αντώνης

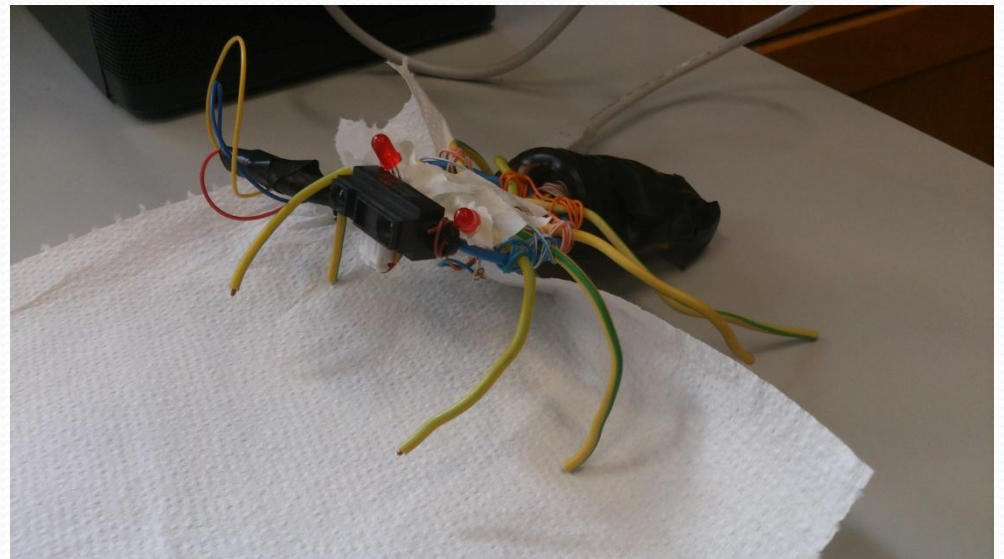
# Πληροφορίες για το διαδραστικό γλυπτό

→ Η εργασία μας είναι ένα διαδραστικό γλυπτό, μια αράχνη, η οποία ανοίγει τα μάτια όταν την πλησιάζουνε.



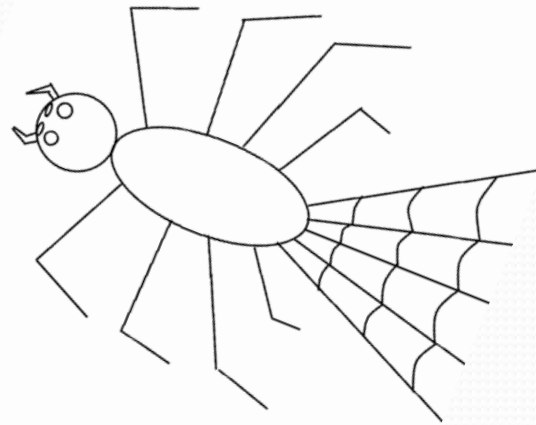
# Υλικά που χρησιμοποιήσαμε:

- Καλώδια
- Αισθητήρα απόστασης
- 2 φωτάκια led
- Μονωτική ταινία
- Χαρτοταινία
- Arduino



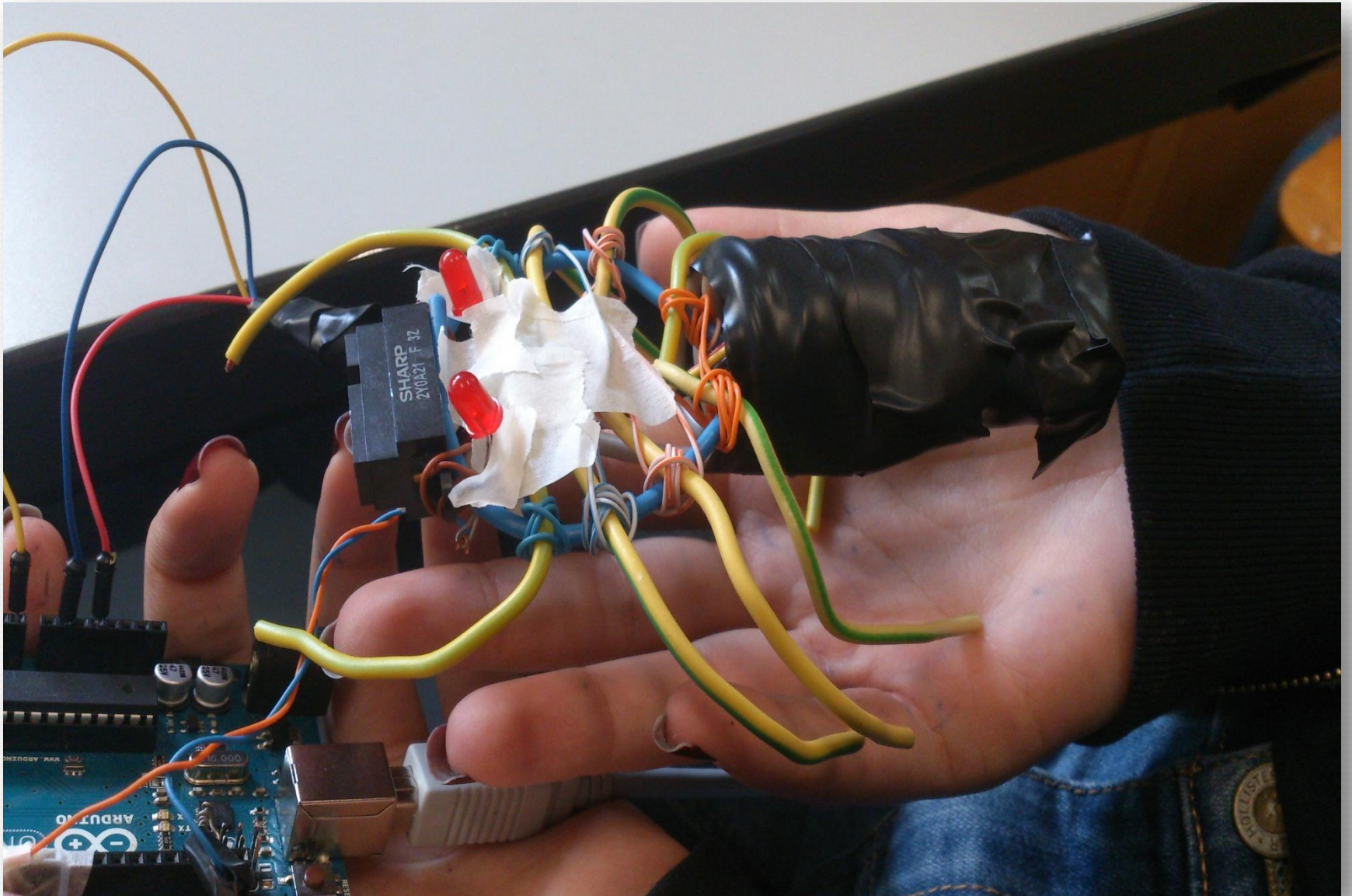
# Που βρήκαμε τα υλικά για την αράχνη:

- Τα καλώδια: από τον όμιλο πληροφορικής που γίνεται στο σχολείο μας.
- Το πρόγραμμα Arduino



# Ο κώδικας της αράχνης:


The screenshot displays the ArduBlock software interface for a project named "ArduBlock spider\_eye\_v1.abp". The interface includes a top menu bar with "Save", "load", and "Upload" buttons. On the left, a vertical sidebar lists various block categories: Control, Pins, Number/Constants, Operators, Utilities, TinkerKit Blocks, DFRobot, and Seedstudio Grove. The main workspace contains a code block consisting of a yellow "do" loop block. Inside the loop is an "if/else" block. The "if" condition is a "test" block: "analog pin # 0 > 200". The "then" branch contains a "set digital pin # 4 HIGH" block. The "else" branch contains a "set digital pin # 4 LOW" block. A small "ArduBlock" logo is visible in the top right corner of the workspace.



# Αναφορές:

<https://www.arduino.cc/en/Tutorial/ReadAnalogVoltage>

Επίσης χρησιμοποιήθηκε υλικό από τον όμιλο Η/Υ που λειτουργεί στο ΠΣΠΑ.



ΤΕΛΟΣ