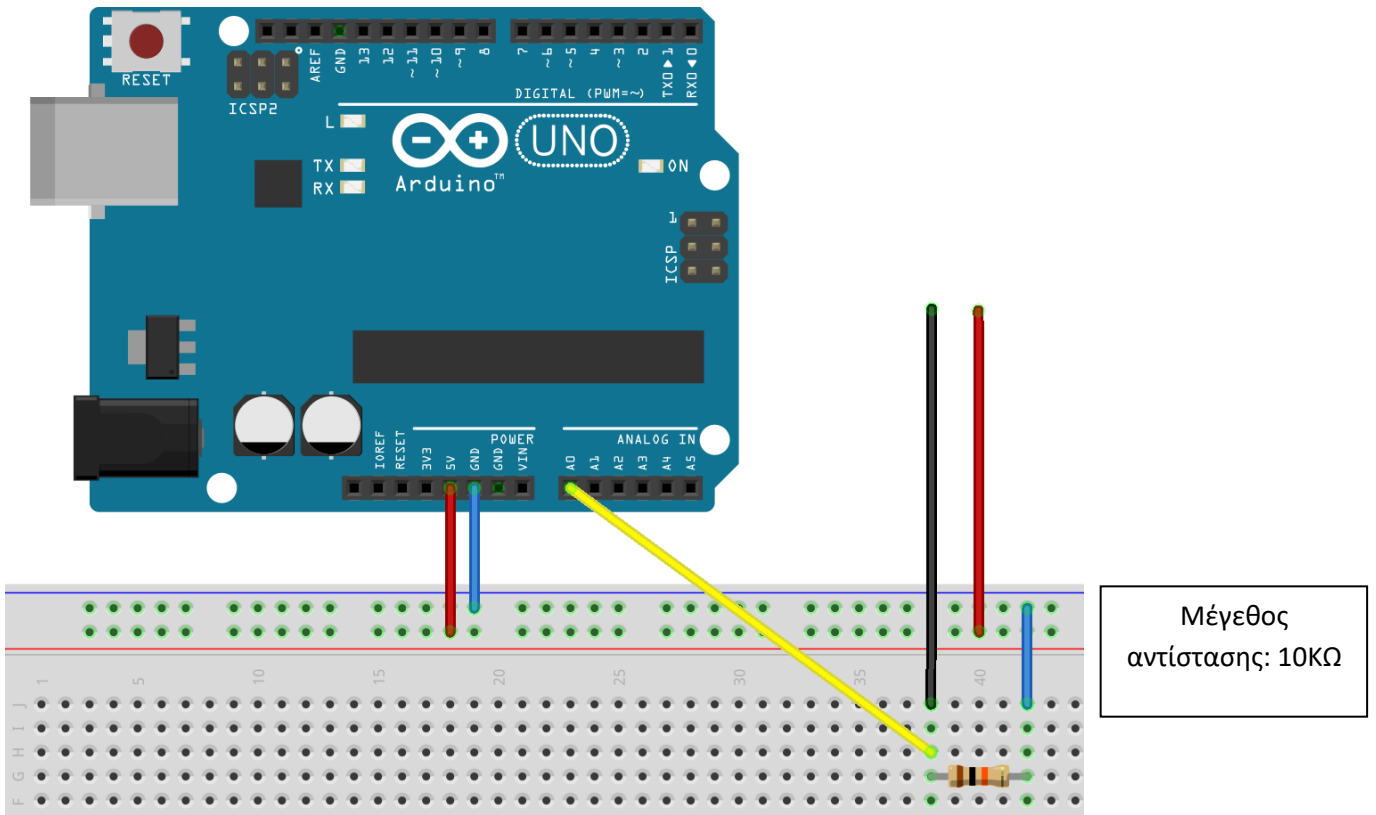


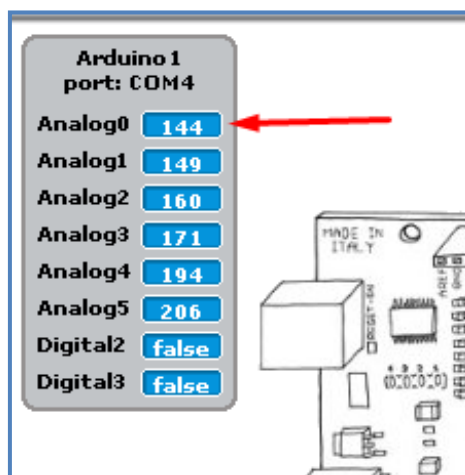
Ανιχνευτής τροφίμων

1. Δημιουργήστε το παρακάτω κύκλωμα και συνδέστε το Arduino με τον υπολογιστή σας.



2. Συνδέστε τα δύο καλώδια (μαύρο και κόκκινο) σε κάθε ένα φρούτο που έχετε στη διάθεσή σας και καταγράψτε τις τιμές στη θύρα A0.

Φρούτο	Τιμή A0
Ντομάτα	
Μήλο	
Αχλάδι	
Αγγούρι	



3. Ταξινομήστε τα φρούτα με βάση την τιμή της θύρας A0 (από τη μικρότερη τιμή στη μεγαλύτερη τιμή)

Φρούτο	Τιμή A0

4. Αναπτύξτε αλγόριθμο στο Scratch που θα αναγνωρίζει και θα εμφανίζει στη σκηνή του Scratch το φρούτο που έχουμε συνδέσει με το Arduino.

Υπόδειξη: Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω εντολές

