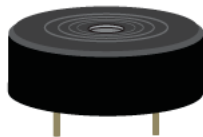
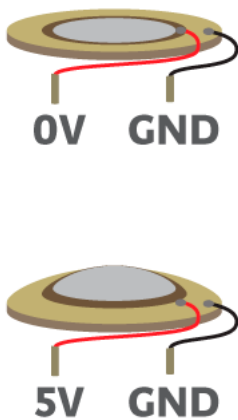


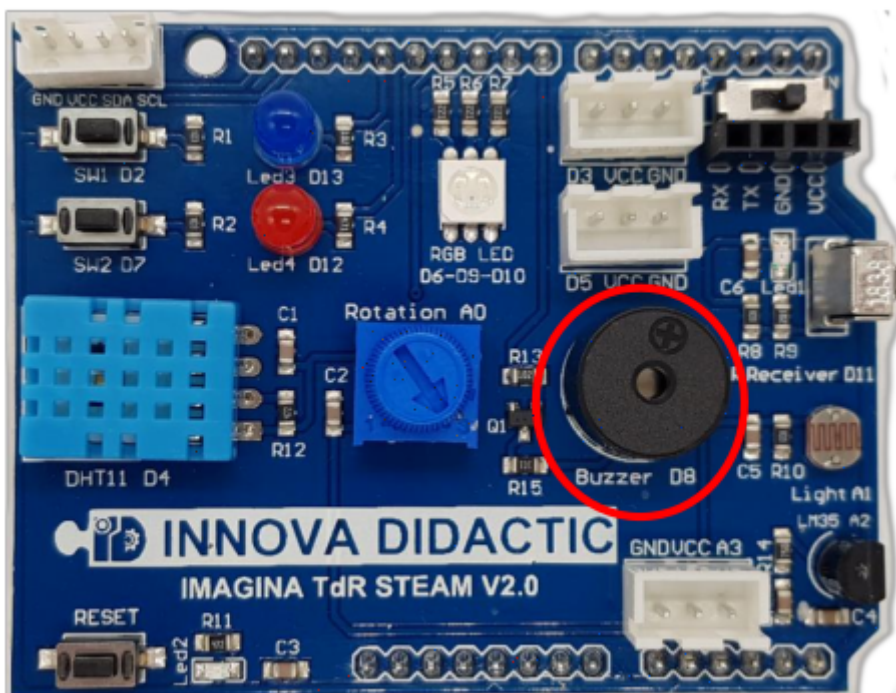
7.3 Reto A03. El zumbador

El zumbador (Buzzer en inglés) es un transductor electroacústico que produce un sonido o zumbido

continuo o intermitente. En función de si se trata de un zumbador *Activo* o *Pasivo*, este zumbido será del mismo tono o lo podremos variar. Sirve como mecanismo de señalización o aviso y se utiliza en múltiples sistemas, como en automóviles o en electrodomésticos.

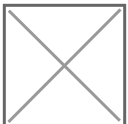


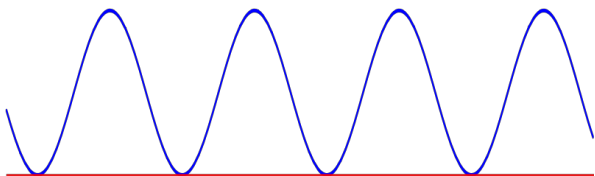
La placa **Imagina TDR STEAM** tiene un zumbador pasivo que está conectado en el pin D8.



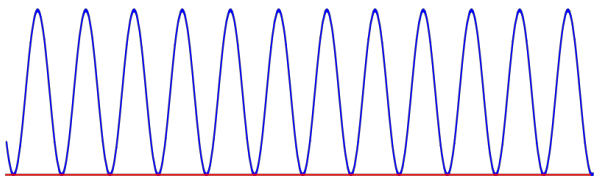
ArduinoBlocks tiene 4 bloques específicos para programar y trabajar con el  zumbador.



El sonido que emite el zumbador  depende de la frecuencia de emisión del sonido. La frecuencia es el número de repeticiones por unidad de tiempo de cualquier evento periódico. Sabemos que el sonido se transmite en forma de onda y la frecuencia de un sonido es el número de oscilaciones o variaciones de la presión por segundo, nos indica cuantos ciclos por segundo tiene una onda.



BAJAS FRECUENCIAS



ALTAS FRECUENCIAS

En la siguiente tabla están las frecuencias del sonido de las notas musicales:

Nota	Frecuencia (Hz)
do (control)	261.6
do#	277.2
re#	293.7
mi	329.6
fa	349.2
fa#	370
sol	392
sol#	415.3
la	440
la#	466.2
si	493.2
do	523.3

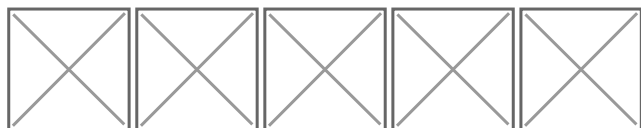
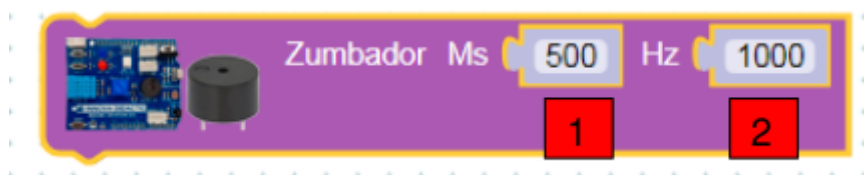


7.3.1 Primeros sonidos con el zumbador.





En el bloque Zumbador podemos variar dos parámetros: Ms (1) es el tiempo que dura cada sonido en milisegundos y Hz (2) es la frecuencia a la que vibra la membrana del zumbador para emitir el sonido.

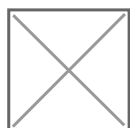


Prueba con este sencillo programa cómo suena el zumbador.

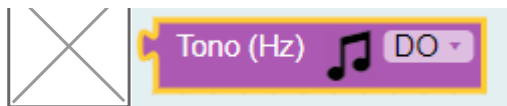


Actividad de ampliación: cambia ligeramente el programa introduciendo tiempos diferentes en la duración de las notas y en las esperas para observar las diferencias que aparecen en la ejecución del programa.

7.3.2 Escalas musicales con el zumbador.



Vamos a hacer una escala de DO_4 a DO_5 utilizando un bloque que nos permite introducir directamente la nota sin que tengamos que saber los valores de la tabla de notas y frecuencias.



Haremos una pequeña escala musical.





Actividad de ampliación: intenta tocar esta melodía utilizando el zumbador.



Las notas negras deben tener una duración de 500ms, la negra con puntillo 750ms y la blanca 1000ms.

Notas

$\text{♩} = 96$

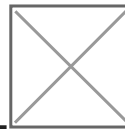
f

Si Si Do Re Re Do Si La Sol Sol La Si Si La La

5 Si Si Do Re Re Do Si La Sol Sol La Si La Sol Sol

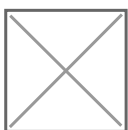


7.3.3 Melodías con RTTTL



Las melodías en formato RTTTL (Ring Tone Text Transfer Language) es un lenguaje muy simple, creado por Nokia, con el objetivo inicial de definir de forma sencilla partituras musicales en formato texto para móviles.

Estas melodías RTTTL se pueden introducir de forma sencilla desde ArduinoBlocks y sólo se necesitar

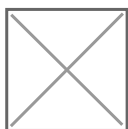


Zumbador Reproducir RTTTL “ song: ”

RTTTL The Simpsons



Realiza este programa y elige una de las melodías que hay disponibles en el menú desplegable del bloque RTTTL.



Inicializar

Bucle




Zumbador Reproducir RTTTL



RTTTL

☒ The Simpsons
Indiana Jones
Muppets
Looney
20th Century Fox
Star Wars
A-Team
Mission Impossible
Gadget
Bubble Bobble
Arkanoid
Donkey Kong
Pac-Man
Tetris
Super Mario
Addams Family
Popeye
Beethoven
Ghostbusters

Actividad de ampliación: prueba con diferentes melodías RTTL.

Revision #3

Created 1 June 2022 10:50:07 by Equipo CATEDU

Updated 1 June 2022 10:59:50 by Equipo CATEDU