

Los valores de las muestras en punto flotante se deben normalizar entre -1.0 y 1.0. El generador de audio escalará las muestras apropiadamente para el hardware. Por lo tanto, debemos elegir una amplitud (0.7) que sea un poco menor que la escala completa (es decir, <1.0). Esta es una buena práctica (para los RTL-SDR también).

En lugar de generar un tono genera un ruido de tipo Gaussiano con amplitud = 700m.

**Options**  
ID: top\_block  
Generate Options: WX GUI

**Noise Source**  
Noise Type: Gaussian  
Amplitude: 700m  
Seed: 0

**Signal Source**  
Sample Rate: 48k  
Waveform: Cosine  
Frequency: 1k  
Amplitude: 1  
Offset: 0

**WX GUI Slider**  
ID: freq  
Label: Frequency  
Default Value: 1k  
Minimum: 0  
Maximum: 16k  
Converter: Float

**WX GUI Notebook**  
ID: nb  
Tab Orientation: Top  
Labels: Scope, FFT, Waterfall

**Variable**  
ID: samp\_rate  
Value: 48k

La frecuencia de muestreo se ha cambiado a 48kHz ya que generalmente es admitida en todo hardware de audio.

Se utiliza para visualizar los diferentes tipos de gráficos arrojados por el Scope, el FFT, y el Waterfall

**WX GUI Scope Sink**  
Title: Scope Plot  
Sample Rate: 48k  
Notebook: nb, 0  
Trigger Mode: Auto  
Y Axis Label: Counts

**Audio Sink**  
Sample Rate: 48k

**WX GUI FFT Sink**  
Title: FFT Plot  
Sample Rate: 48k  
Baseband Freq: 0  
Y per Div: 10 dB  
Y Divs: 10  
Ref Level (dB): 0  
Ref Scale (p2p): 2  
FFT Size: 1.024k  
Refresh Rate: 15  
Notebook: nb, 1  
Freq Set Varname: None

**WX GUI Waterfall Sink**  
Title: Waterfall Plot  
Sample Rate: 48k  
Baseband Freq: 0  
Dynamic Range: 100  
Reference Level: 0  
Ref Scale (p2p): 2  
FFT Size: 512  
FFT Rate: 15  
Notebook: nb, 2  
Freq Set Varname: None