

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