

# Projeto Piano de 4 Teclas

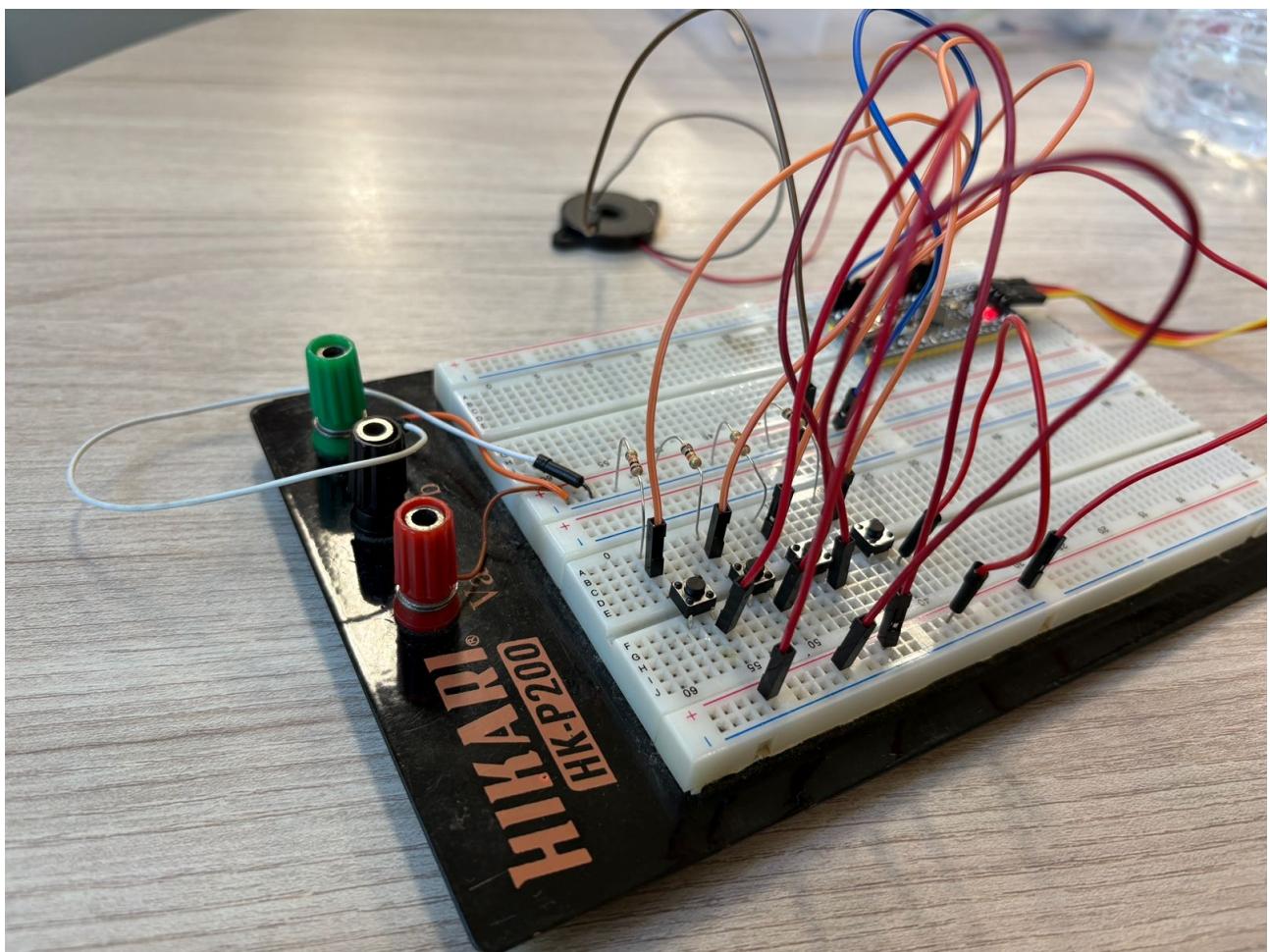
Projeto final da disciplina de Sistemas Microcontrolados turma S22 2025

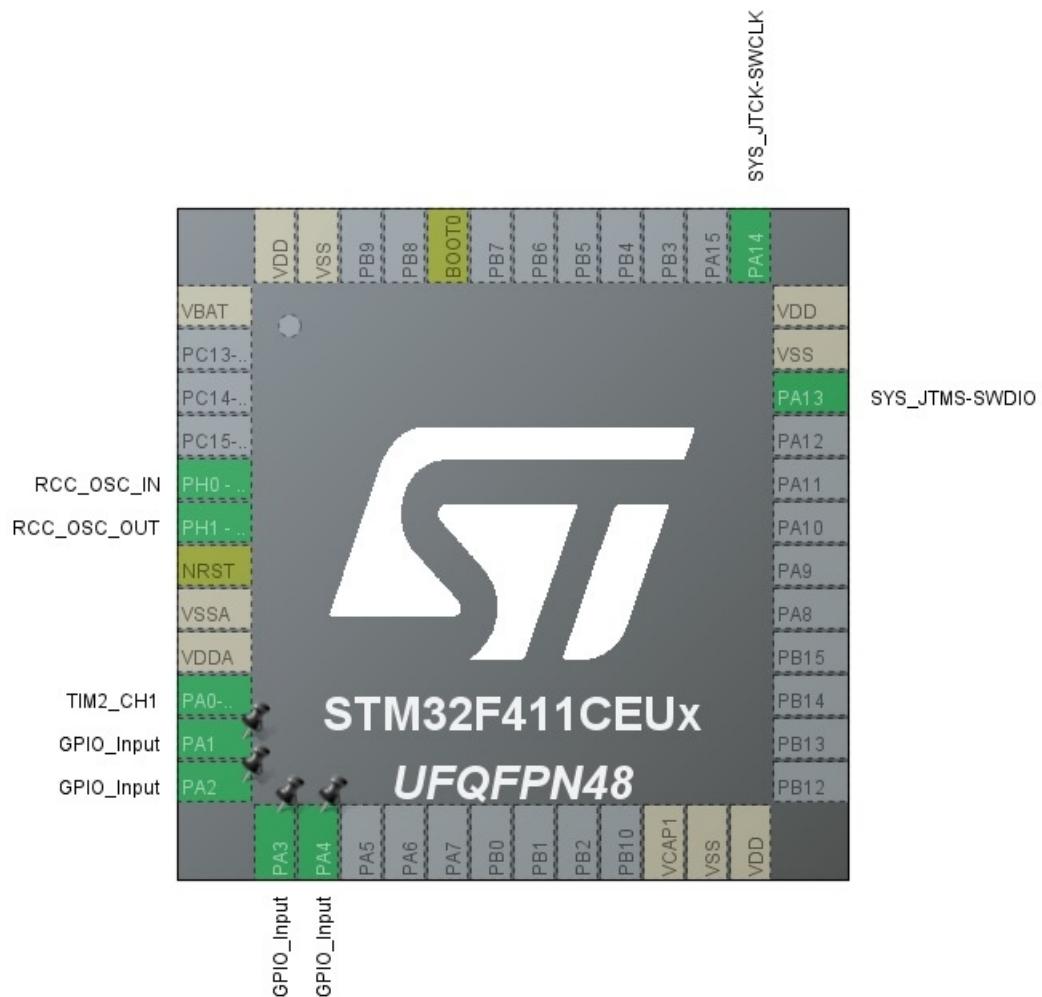
## Ferramentas utilizadas

- 1 microcontrolador STM32F411CEU6
- 4 botões
- 4 resistores de  $1\text{k}\Omega$
- 1 buzzer passivo

## Processo

Os botões foram conectados às entradas PA1 a PA4 do STM32, as quais foram configuradas como “input”, e à entrada 3V3 do microcontrolador. O modo foi definido como “no pull-up and no pull-down”, e cada botão foi conectado ao ground através de um resistor externo. Dessa forma, quando se aperta o botão, o buzzer toca e quando solta o botão o buzzer é silenciado.





### Configuration

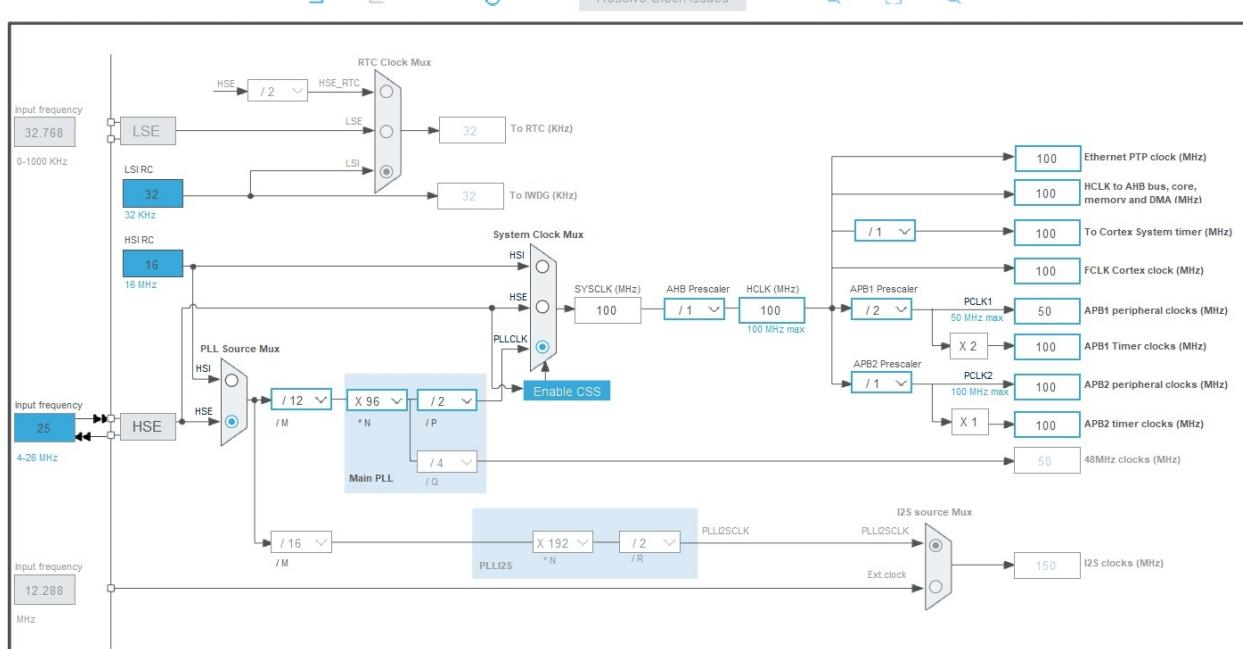
Group By Peripherals

GPIO    RCC    SYS    TIM

Search Signals   Show only Modified Pins

Pin N...	Signal on...	GPIO out...	GPIO mo...	GPIO Pul...	Maximu...	User Label	Modified
PA1	n/a	n/a	Input mo...	No pull-u...	n/a		<input type="checkbox"/>
PA2	n/a	n/a	Input mo...	No pull-u...	n/a		<input type="checkbox"/>
PA3	n/a	n/a	Input mo...	No pull-u...	n/a		<input type="checkbox"/>
PA4	n/a	n/a	Input mo...	No pull-u...	n/a		<input type="checkbox"/>

Já o buzzer foi conectado à entrada PA0, configurada como um output, para controlar a frequência do som emitido junto com as seguintes configurações de clock:



### TIM2 Mode and Configuration

#### Mode

Slave Mode

Trigger Source

Clock Source

Channel1

Channel2

#### Configuration

NVIC Settings

DMA Settings

GPIO Settings

Parameter Settings

User Constants

#### Search Signals

Pin Name	Signal on Pin	GPIO output I...	GPIO mode	GPIO Pull-up/...	Maximum
PA0-WKUP	TIM2_CH1	n/a	Alternate Fun...	No pull-up an...	Low

## Parameter Settings

## User Constants

Configure the below parameters :

Search (Ctrl+F)



### Counter Settings

Prescaler (PSC - 16 bits value)	99
Counter Mode	Up
Counter Period (AutoReload Regist.)	1000
Internal Clock Division (CKD)	No Division
auto-reload preload	Disable

### Trigger Output (TRGO) Parameters

Master/Slave Mode (MSM bit)	Disable (Trigger input effect not delayed)
Trigger Event Selection	Reset (UG bit from TIMx_EGR)

### PWM Generation Channel 1

Mode	PWM mode 1
Pulse (32 bits value)	0
Output compare preload	Enable
Fast Mode	Disable
CH Polarity	High

## Parameter Settings

## User Constants

Configure the below parameters :

Search (Ctrl+F)



### Counter Settings

Prescaler (PSC - 16 bits value)	99
Counter Mode	Up
Counter Period (AutoReload Regist.)	1000
Internal Clock Division (CKD)	No Division
auto-reload preload	Disable

### Trigger Output (TRGO) Parameters

Master/Slave Mode (MSM bit)	Disable (Trigger input effect not delayed)
Trigger Event Selection	Reset (UG bit from TIMx_EGR)

### PWM Generation Channel 1

Mode	PWM mode 1
Pulse (32 bits value)	0
Output compare preload	Enable
Fast Mode	Disable
CH Polarity	High

## Código

As variáveis “NOTA\_DO, NOTA\_RE, NOTA\_MI e NOTA\_FA” foram definidas para modificar a frequência do som que o buzzer emite, correspondendo a aproximadamente 261, 294, 329 e 249 Hz.

```
/* USER CODE BEGIN PV */
#define NOTA_DO 261
#define NOTA_RE 294
#define NOTA_MI 329
#define NOTA_FA 349
/* USER CODE END PV */
```

No loop principal, foi criada uma função que toca aquela nota específica dependendo do botão que é apertado.

```
/* USER CODE BEGIN 0 */
void tocar_nota(uint32_t frequencia) {
    if (frequencia == 0) {
        __HAL_TIM_SET_COMPARE(&htim2, TIM_CHANNEL_1, 0); // Silêncio
    } else {
        uint32_t novo_arr = 1000000 / frequencia;
        __HAL_TIM_SET_AUTORELOAD(&htim2, novo_arr);
        __HAL_TIM_SET_COMPARE(&htim2, TIM_CHANNEL_1, novo_arr / 2);
        __HAL_TIM_SET_COUNTER(&htim2, 0); // Reinicia contador para resposta rápida
    }
}
/* USER CODE END 0 */
```

```
if (HAL_GPIO_ReadPin(GPIOA, GPIO_PIN_1) == GPIO_PIN_RESET) { // Mudou de SET para RESET
    tocar_nota(NOTA_DO);
}
else if (HAL_GPIO_ReadPin(GPIOA, GPIO_PIN_2) == GPIO_PIN_RESET) {
    tocar_nota(NOTA_RE);
}
else if (HAL_GPIO_ReadPin(GPIOA, GPIO_PIN_3) == GPIO_PIN_RESET) {
    tocar_nota(NOTA_MI);
}
else if (HAL_GPIO_ReadPin(GPIOA, GPIO_PIN_4) == GPIO_PIN_RESET) {
    tocar_nota(NOTA_FA);
}
else {
    tocar_nota(0);
}

HAL_Delay(10);
```