## **Teclado Musical Digital**

Nome do aluno: Kevin Pereira

## Resumo

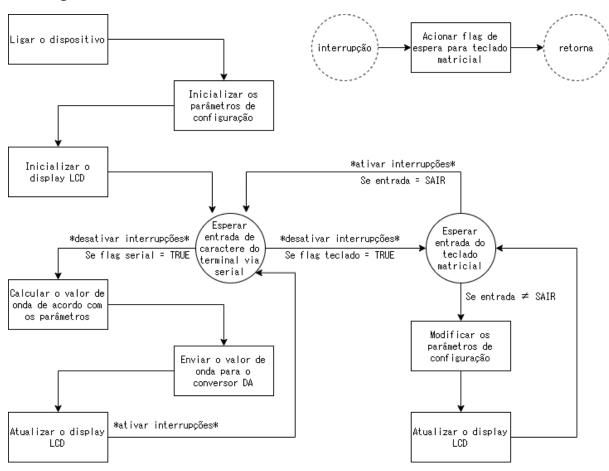
Um teclado digital como instrumento musical, reproduzindo notas sonoras de acordo com as teclas pressionadas, inspirado no protocolo MIDI.

- O teclado terá 10 teclas sem a possibilidade de combinações das notas.
- Os modos disponíveis para o teclado serão:
  - reproduzir notas de ondas quadradas (modo padrão),
  - > reproduzir notas de ondas triangulares.
- O teclado será lido e comunicado pela entrada serial por meio do terminal virtual.
- O comportamento poderá ser configurado pelo teclado matricial, onde um dos botões acionará uma interrupção. Acionando a interrupção, o microcontrolador deixará de ler a entrada serial e passará a ler a entrada do teclado matricial para modificar os parâmetros de configuração. As opções disponíveis serão:
  - > alternar para modo ondas quadradas,
  - > alternar para modo ondas triangulares,
  - > ativar efeito de tremolo (taxa fixa em 0.5),
  - desativar efeito de tremolo.
  - > ativar efeito de vibrato (taxa fixa em 0.5),
  - desativar efeito de vibrato,
  - retornar da interrupção.
- Algumas informações sobre a execução, como o último valor processado e o estado das configurações, serão mostradas no display LCD em tempo real.
- Após a síntese, o valor de onda representando o som será enviado, em uma palavra de 8 bits, para um componente de conversão digital-analógico conectado a um alto-falante.

## Recursos de hardware

Nome	Código	Biblioteca
Microcontrolador 8051	80C51	MCS8051
Botão push	BUTTON	ACTIVE
Conversor Digital-Analógico 8 bits modelo primitivo	DAC_8	DSIMMDLS
Alto-falante para placa de som	SPEAKER	ACTIVE
Display LCD Alfanumérico 16x2	LM016L	DISPLAY
Terminal Virtual		Instrumentos
Resistor genérico	RES	DEVICE

## Fluxograma



OBS: originalmente, a leitura do teclado matricial foi planejada para ser assíncrona durante a espera de entrada do terminal via serial, entretanto foi escolhido o modelo atual para evitar conflitos de sincronização e evitar interrupções demoradas.