

Introducción

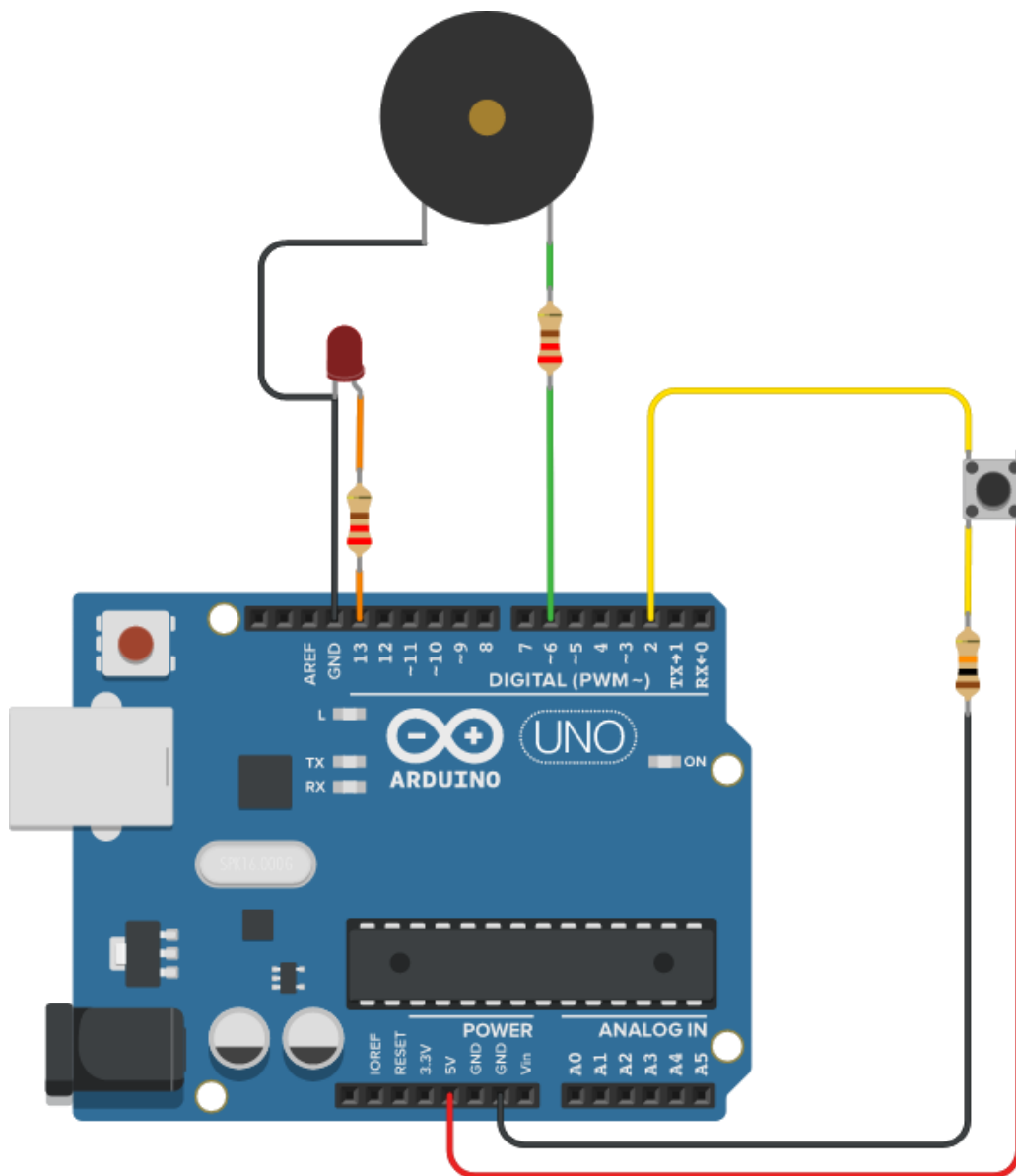
Cada una de las actividades va en incremento de su complejidad dado que se agregan nuevos elementos a los ya vistos en clases pasadas

Actividad

Como en actividades pasadas se debe realizar una versión con aportes propios en base el siguiente ejemplo, siempre respetando los elementos incluidos, está permitido agregar nuevos elementos de ser necesario.

Diagrama

En la siguiente captura permite visualizar el conexionado de los elementos para el ejemplo.



Código

En el siguiente texto permite visualizar el código para el ejemplo.

```
// Timbre
int Led_Pin = 13;
int Buz_Pin = 6;
int Int_Pin = 2;
int inputValue = 0;

void setup()
{
    pinMode(Led_Pin, OUTPUT);
    pinMode(Buz_Pin, OUTPUT);
    pinMode(Int_Pin, INPUT);
    delay(250);
    digitalWrite(Led_Pin, 1);
    tone(Buz_Pin, 900, 250);
    delay(500);
    digitalWrite(Led_Pin, 0);
    tone(Buz_Pin, 900, 250);
    delay(500);
    digitalWrite(Led_Pin, 1);
    tone(Buz_Pin, 900, 250);
    delay(800);
    digitalWrite(Led_Pin, 0);
}

void loop()
{
    // Lectura Digital
    inputValue = digitalRead(Int_Pin);
    if (inputValue == HIGH)
    {
        tone(Buz_Pin, 493, 1014);
        delay(1000);
        tone(Buz_Pin, 392, 1275);
        delay(1000);
    }
    else
    {
        noTone(Buz_Pin);
    }
    delay(1000);
    digitalWrite(Led_Pin, 1);
    delay(250);
    digitalWrite(Led_Pin, 0);
}
```