

# Buzzer

*Skrevet av: Adrian Helle*

*Kurs: Arduino*

*Tema: Elektronikk, Tekstbasert*

*Fag: Programmering, Teknologi*

*Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole*

## Introduksjon

Nå som vi har sett litt på hvordan vi kan kontrollere en lysdiode på forskjellige måter, kan vi gå over til å lage litt lyd!

## Steg 1: Finn frem utstyr

Før vi kan begynne å lage kretsen og koden, er vi nødt til å finne frem alt vi trenger. I denne oppgaven trenger vi i hovedsak en buzzer.

### Dette trenger du

- ☐ 1 Arduino Uno
- ☐ 1 breadboard
- ☐ 2 ledninger
- ☐ 1 buzzer
- ☐ 1 motstand 270 Ohm (rød-lilla-brun-gull)



## Steg 2: Lag kretsen

Før vi kan begynne med programmeringen, så er vi nødt til å lage en krets. Hvis du nå har funnet frem alt du trenger kan du følge instruksjonene og illustrasjonen under.



✓ Sjekklister

- ☐ Ledning fra GND på Arduinoen til den negative lederen på buzzeren
- ☐ Ledning fra 11~ på Arduinoen til motstand
- ☐ Motstand til den positive lederen på buzzeren.

## Porter merket med ~

Husker du hva "~" betyr? Det har seg slik at alle porter merket med "~" har en spesiell funksjon kalt PWM. Dette står for "Pulse With Modulation" og kan blant annet brukes for å spille lyder.

## Steg 3: Lag en tone

*Nå skal vi lage vår første tone med Arduinoen.*

### Sjekkliste

- ☐ Åpne Arduino-programmet om det ikke allerede er åpent
- ☐ Arduino-programmet starter med denne koden:


```
void setup(){  
  
}  
  
void loop(){  
  
}
```

- ☐ Skriv denne koden:

```
int lyd = 11;

void setup(){
  pinMode(lyd, OUTPUT);
}

void loop(){
  tone(lyd, 880);
}
```

☐ Trykk på  for å laste opp koden. Denne sjekker først om koden er riktig, og så vil programmet ditt kjøre på arduinoen

☐ Lager den lyd?

## Virker det ikke?

Hvis det ikke virker, så kan det hende at Arduino-programmet står på feil **port** og/eller **brett**. Da kan du sjekke disse to tingene:

- ☐ Brett er satt riktig: **Tools -> Board -> Arduino/Genuino Uno**
- ☐ Port er satt riktig:
  - ☐ Windows: **Tools -> Port -> COM1** (kan være et annet tall)



- ☐ Mac: **Tools -> Port -> /dev/tty.usbmodem262471** (kan være et annet tall)

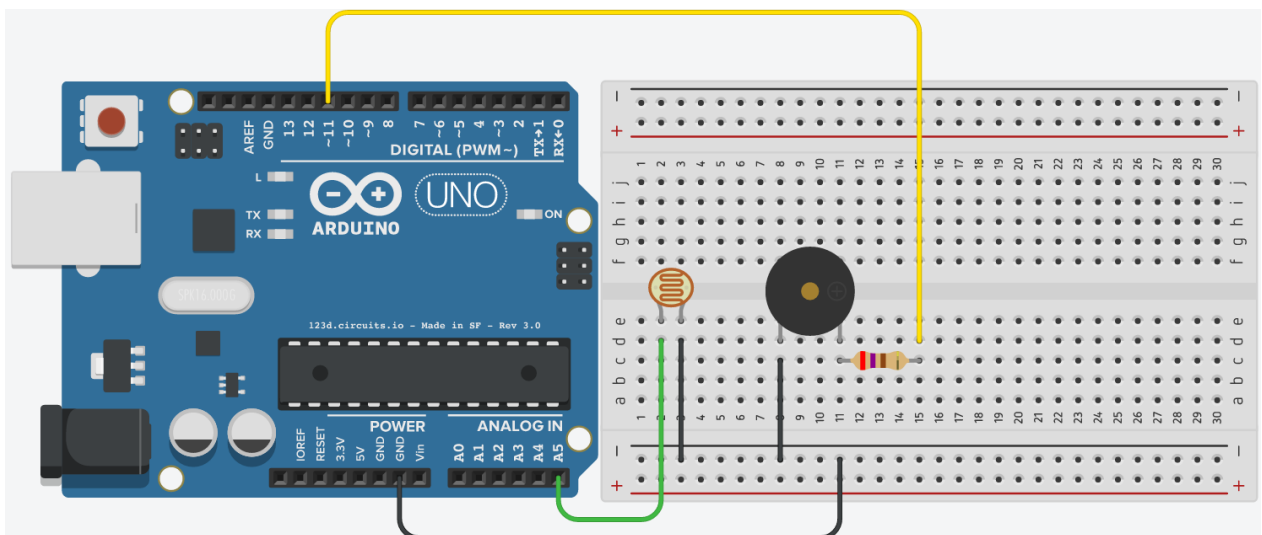
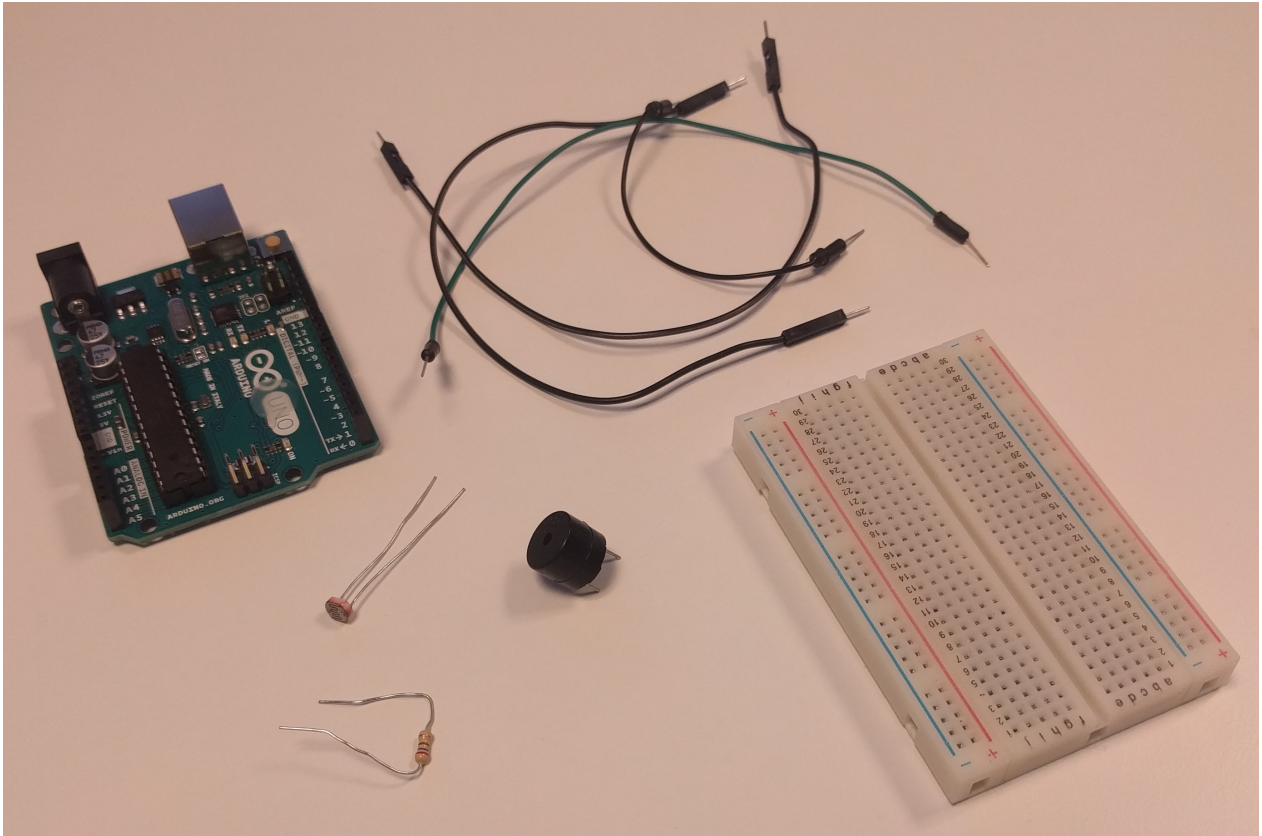
Hvis dette ikke fungerer, kan du prøve å lukke programmet og åpne det igjen.

## Utfordringer

- ☐ Hva skjer hvis du endrer tallet 880 til et annet?

## Steg 4: Bruk en lysfølsom motstand til å styre lyden

Vi kan bruke en annen input for å styre lyden også. La oss se hvordan vi kan få en lysfølsom motstand til å styre lyden. En lysfølsom motstand varierer motstanden etter hvor mye lys den får inn. Finn frem alt du trenger og koble opp slik som på diagrammet under og følg sjekklisten!





# Sjekkliste

- ☐ La alle de andre komponentene være som før
- ☐ Ledning fra en fot på lysfølsom motstanden til A5 på arduinoen
- ☐ Ledning fra fot på lysfølsom motstand til GND
- ☐ Skriv koden under:

```
int lyd = 11;
int lys = A5;

void setup() {
  pinMode(lys, INPUT_PULLUP);
  pinMode(lyd, OUTPUT);
}

void loop() {
  int frekvens = analogRead(lys) * 3.2;
  tone(lyd, frekvens);
  delay(100);
}
```

Se der! Nå har du lært å lage litt lyd med Arduino!

## Utfordringer

Her er noen nøtter du kan prøve deg på ved å endre koden.

- ☐ Hva skjer hvis du endrer verdien til delay
- ☐ Kan du få en lysdiode til å lyse med forskjellig intensitet gitt forskjellige toner
- ☐ Klarer du å bruke knapper for å spille forskjellige toner?

# Map

`map` tar en verdi, og endrer den fra et tall i et gitt område til et tall i et annet. F. eks. vil

```
int lysstyrke = analogRead(lys);  
int verdi = map(lysstyrke, 15, 512, 100, 1500);
```

sette `verdi` til et tall mellom 100 og 1500, hvor en lysstyrke på 15 gir 100 og en lysstyrke på 512 gir 1500.

## Utfordring (Vanskelig)

☐ Kan du bytte ut `analogRead(lys)*3.2` til å bruke `map`?