



RED AREA SUNETELO R

BY SANJAY AND ARVIND SESHAN

This lesson uses SPIKE 3 software

OBIECTIVELE LECȚIEI

- Învăță să folosești funcția de redare a sunetelor pe HUB

Funcțiile difuzorului

- Folosit pentru a reda beep-uri din Hub.
- Poți seta volumul sunetului.

```
sound.volume(volume)
```

0-100

- Poți reda o notă muzicală la alegere pentru o durată de timp specifică. Este **asynchronous**, așa că utilizează **await** dacă vrei să aștepte.

```
await sound.beep(frequency=440, duration=500, volume= 100, ...)
```

Frequency

Duration of beep in ms
(default value: 500)

Această funcție are o mulțime de parametri. Poți găsi detalii în lecția Knowledge Base.

- Poți opri zgomotul de la HUB apelând

```
sound.stop()
```

PROVOCAREA ȘI EXEMPLU DE SOLUȚIE

■ Setează volumul difuzorului la 75%

■ Compune o scurtă piesă muzicală cu 4 note

■ Repetă notele de 4 ori.

```
from hub import sound
import runloop, sys
```

```
async def main():
    sound.volume(75)
    for i in range (4):
        await sound.beep(400, 250)
        await sound.beep(600, 250)
        await sound.beep(800, 250)
        await sound.beep(1000, 250)
    sys.exit("Done")
```

```
runloop.run(main())
```

CREDITS

Această lecție a fost creată de Sanjay Seshan și Arvind Seshan for SPIKE Prime Lessons

La această lecție au contribuit membrii comunității FLL Share & Learn.

Mai multe lecții sunt disponibile pe www.primelessons.org

Această lecție a fost tradusă în limba română de echipa de robotică FTC – ROSOPHIA #21455 RO20



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).