

## Laboratorium PCUE – Ćwiczenie 2

### Procesory ARM – Buzzer

#### **Wstęp:**

Celem ćwiczenia jest zapoznanie się z sposobem odtwarzania dźwięków przez buzzer. Dokumentacja znajduje się w folderze D:\DataSheet.

UWAGA! Wszystkie projekty muszą być zapisane w folderze D:\Student\Lab2. Projekty zapisane w innym folderze nie będą podlegały ocenie oraz zaliczeniu.

Środowiskiem programistycznym jest „Raisonance Tools\Ride7”..

#### **Zadanie 1:**

- ➔ [30min] Korzystając z aplikacji systemu operacyjnego CircleOS zapoznać się z funkcjami odtwarzania melodii.
- ➔ [30min] Napisać aplikację odtwarzającą melodię w formacie RTTTL oraz zmieniającą jej tonację w zależności od przechylenia urządzenia (Zmiana tonacji a nie zmiana melodii).

#### **Zakończenie ćwiczenia:**

Po tym laboratorium prowadzącemu zajęcia powinno się pokazać gotowy, skompilowany projekt przesłany do procesora w formie działającego układu.

#### **Literatura:**

- ➔ Dokumentacja STM32
- ➔ Dokumentacja płytki Primer1