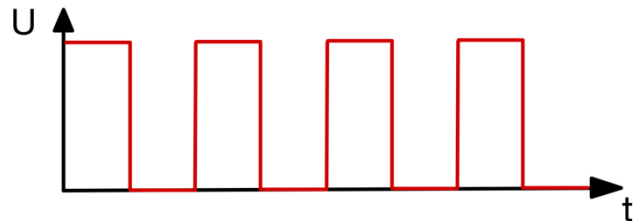


BLINDENAMPEL

Ziel: Erweitere deine Software so, dass in der Grünphase der Fußgängerampel der Buzzer schnell an und ausgeht.



1. Dupliziere die Schaltung „Fußgängerampel“.

2. Schließe den Buzzer an PIN 12 und GND an.

3. Informiere dich in der Arduino-Referenz über die for-Schleife

<https://www.arduino.cc/reference/de/language/structure/control-structure/for/>

4. Integriere die folgende for-Schleife in deine Software, überlege an welche Stelle und überlege, was die Programmschleife macht.

```
for (int i=0; 10>=i; i++)
{
  tone(12,1000); //Erzeuge Ton an Pin 12 mit der Frequenz 1000Hz
  delay(100); //100ms warten
  noTone(12); //Schalte Ton aus
  delay(100); //100ms warten
}
```

5. Starte die Simulation und prüfe die Funktion.

6. Benenne die neue Schaltung „Blindenampel“!