## 蜂鳴器在腳位 8 ▼ 播放音調,頻率為 Do,262 ▼ 時間為 500 ms 直到播完

積木用途: 讓蜂鳴器發出指定的頻率,並持續指定的時間。

## 說明:

- 1. 這個積木使用 Timer-free 的程式庫,不會與其他模組搶計時器(Timer)。可是不使用計時器, CPU 就必須自己處理產生音調頻率相關事情,所以要等到聲音結束才能繼續處理其他任務。
- 2. 如果想要讓 Nano 一邊唱歌一邊做其它事,在連線模式中可以把程式分開來寫,一 段寫蜂鳴器,其他的任務寫在另一段。如果把程式燒錄到 Nano,所有的程式會集 中到同一段。例如底下的程式,按下綠旗可以一邊唱小星星一邊閃燈,可是在燒錄 模式可看到程式全部集中在一起,執行順序會變成閃完燈後才唱歌。



```
void loop()
/*Start Flag in Scratch*/
   digitalWrite(10,1); /*''*/
   delay(0.5*1000);
                                    閃燈
   digitalWrite(10,0); /*''*/
   delay(0.5*1000);
/*Start Flag in Scratch*/
   TimerFreeTone(8,262,500);
   TimerFreeTone(8,262,500);
   TimerFreeTone(8,392,500);
                                    唱歌
   TimerFreeTone(8,392,500);
   TimerFreeTone(8,440,500);
   TimerFreeTone(8,440,500);
   TimerFreeTone(8,392,1000);
}
```

3. 使用蜂鳴器演奏樂曲時常常需要拉一堆播放音調積木,讓程式變得雜亂,其實可以 把音高、節拍存放在清單或檔案中,程式只要從檔案或清單中取出相對應的資料就 可以播放。例如:



4. 蜂鳴器模組上可看到「低電平觸發」,長時間處在低電位會讓模組發燙,因此長時間不用時,要把連接蜂鳴器的腳位設為高電位,以上面的例子而言就是將 D8 設為高電位。此外,也可以在「腳位預設狀態」中將 D8 的高電位勾選起來,並保存到 Arduino,每次開機或按下 NKNUBLOCK 停止按鈕時,都會將腳位恢復到預設狀態。

注意:只有使用蜂鳴器才需要這麼做。



## 備註:

蜂鳴器 (Timer2) 在腳位 8 ▼ 播放音調,頻率為 Do,262 ▼

蜂鳴器(Timer2)積木使用 Timer2,執行時會造成 D3、D11 腳位的 PWM 功能失效