

## Generazione di melodia

Si vuole costruire una melodia basandosi sul suono registrato di 12 campanellini (uno per nota musicale). Si ha a disposizione un vettore di strutture dati già inizializzato definito come segue:

```
struct suoni
{
    char nome_nota[16];
    WAVE suono_nota;
} campanellini[12];
```

Ogni elemento del vettore contiene quindi il nome della nota e la registrazione del relativo campanellino. I nomi delle note memorizzate nel vettore di strutture sono composti da una singola parola. Per esempio: “do”, “sibemolle”, “solbemolle”, “re” (si considerano solo i “bemolle”, non i “diesis”).

La melodia è descritta da una sequenza di stringhe che identificano le note come sopra descritto. Ad esempio:

```
do do mibemolle mibemolle sol sol la sibemolle fa fa fa re re re do do do do
```

La durata di ogni nota della melodia è costante e vale 300 ms.

Si scriva un programma in linguaggio C che riceva sulla riga di comando il nome di un file wave di uscita e la melodia nel formato sopra descritto. Il programma deve scrivere nel file la melodia in formato audio.