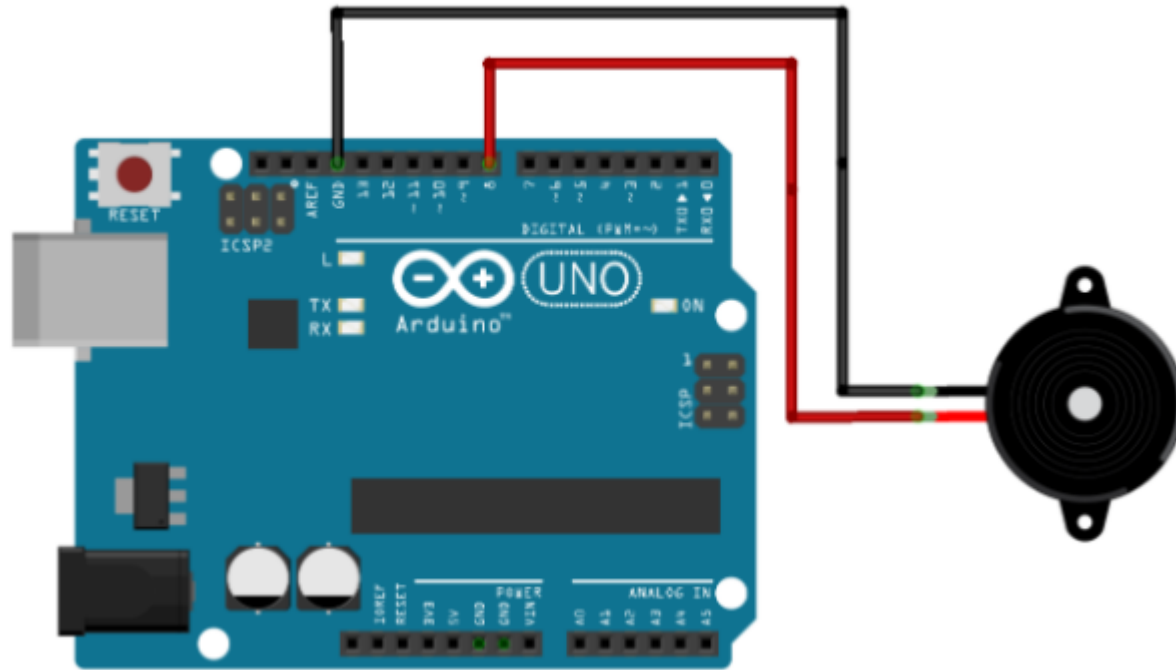
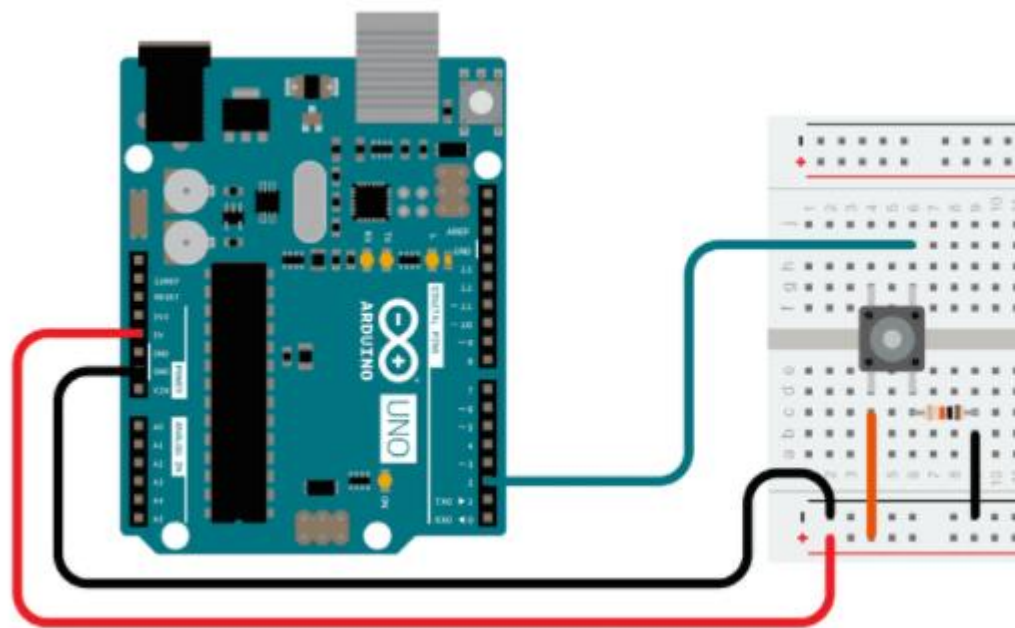
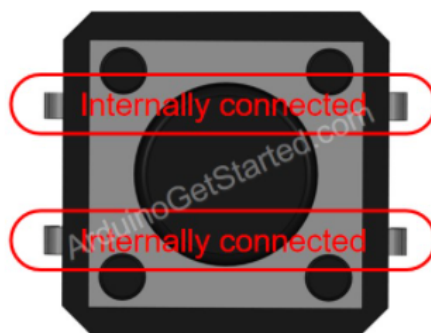


buzzer





按鈕通常有四個針腳。

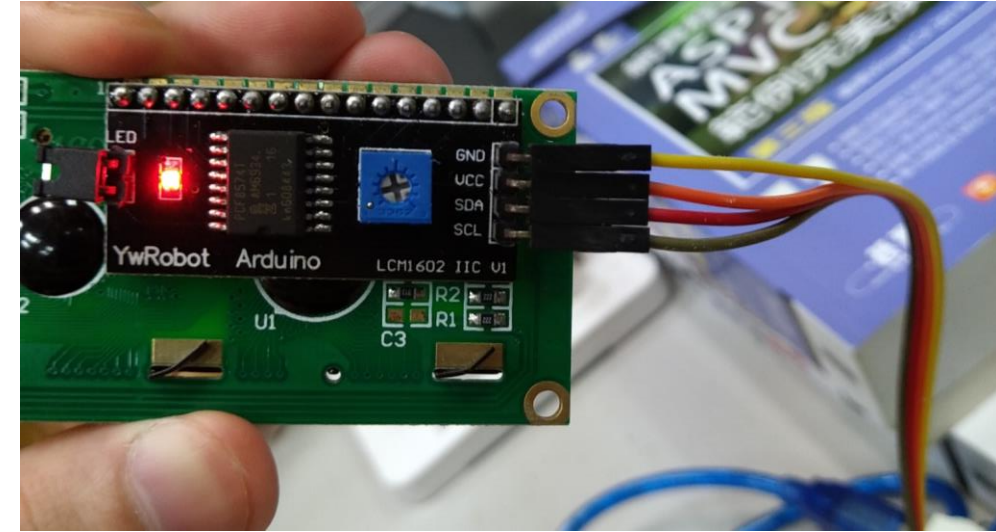
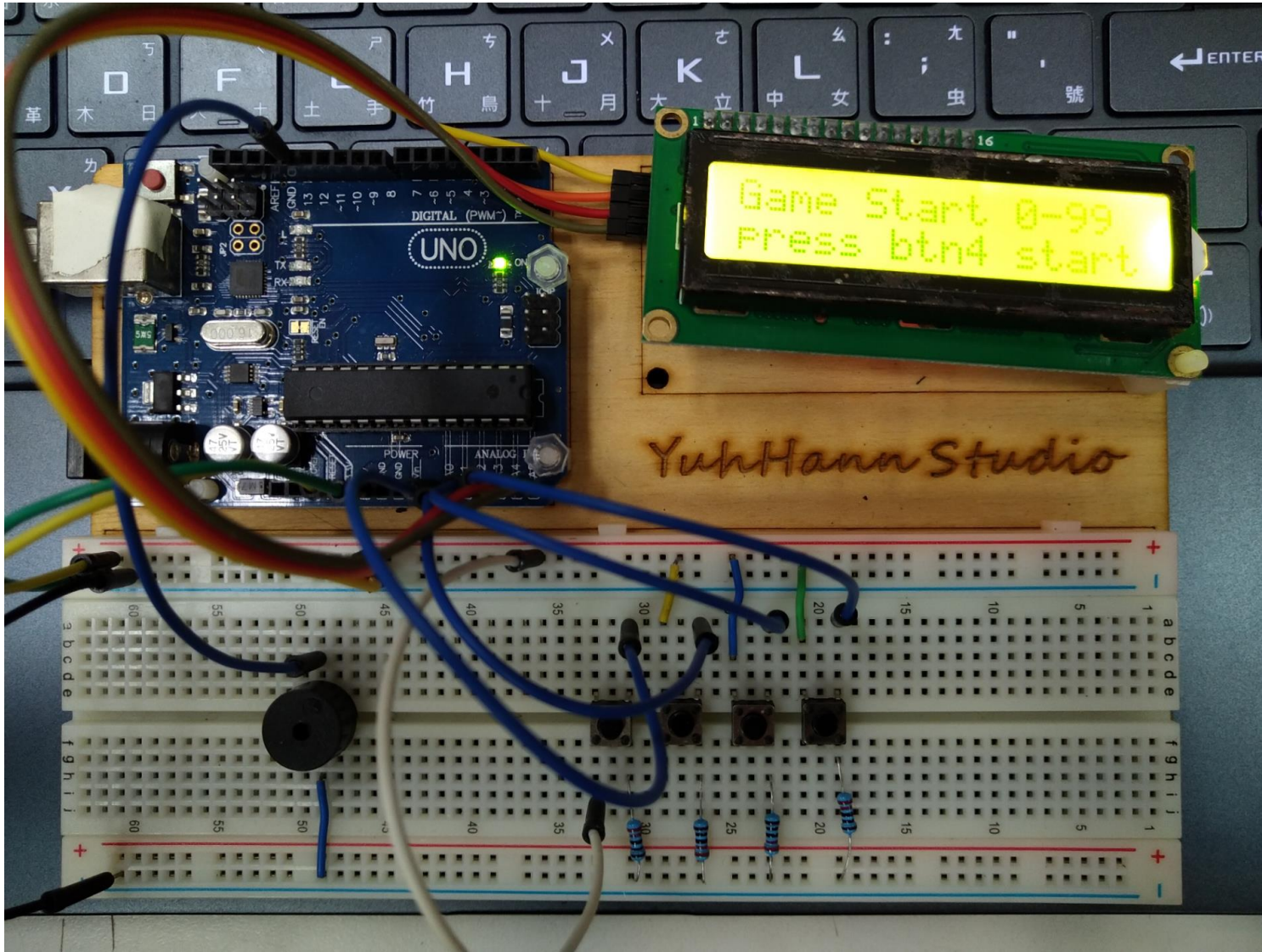


但是，這些引腳在內部成對連接。因此，我們只需要使用四個引腳中的兩個即可，它們內部沒有連接。

有四種方式（由於對稱性實際上是兩種方式）連接到按鈕（參見圖片）

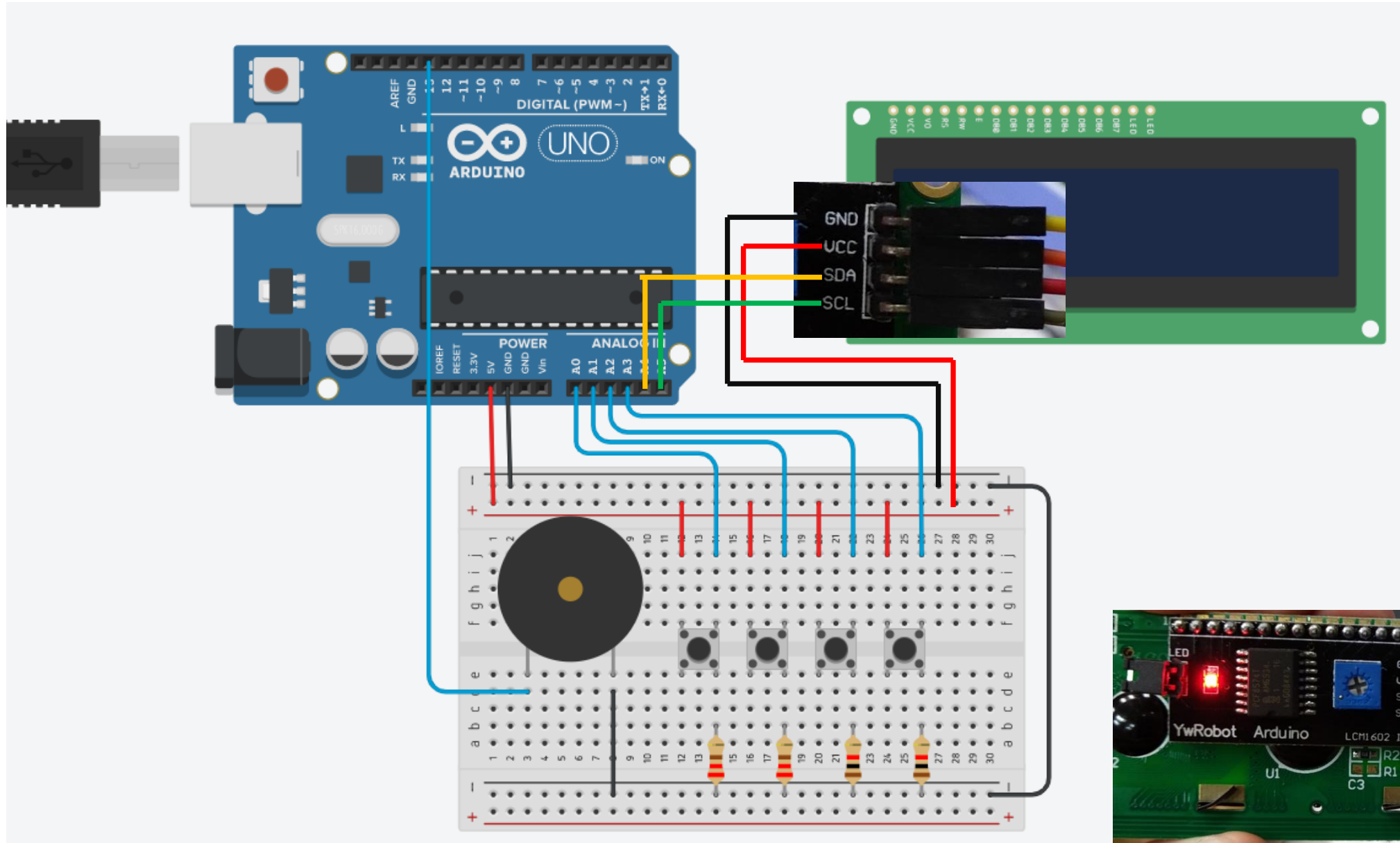


## Arduino IIC / I2C 1602 LCD 黃綠色背光液晶模組 (黃綠黑字)





<https://www.tinkercad.com/learn/circuits>



## Buzzer example

```
int buzzer = 13; // The speaker is on pin13
```

```
#define Do 523
```

```
#define Re 587
```

```
#define Mi 659
```

```
#define Fa 698
```

```
#define So 784
```

```
#define La 880
```

```
#define Si 988
```

```
int melody[7] = {Do, Re, Mi, Fa, So, La, Si};
```

```
void setup()
```

```
{
```

```
    pinMode(buzzer, OUTPUT);
```

```
    tone(buzzer, melody[3]);
```

```
    delay(300);
```

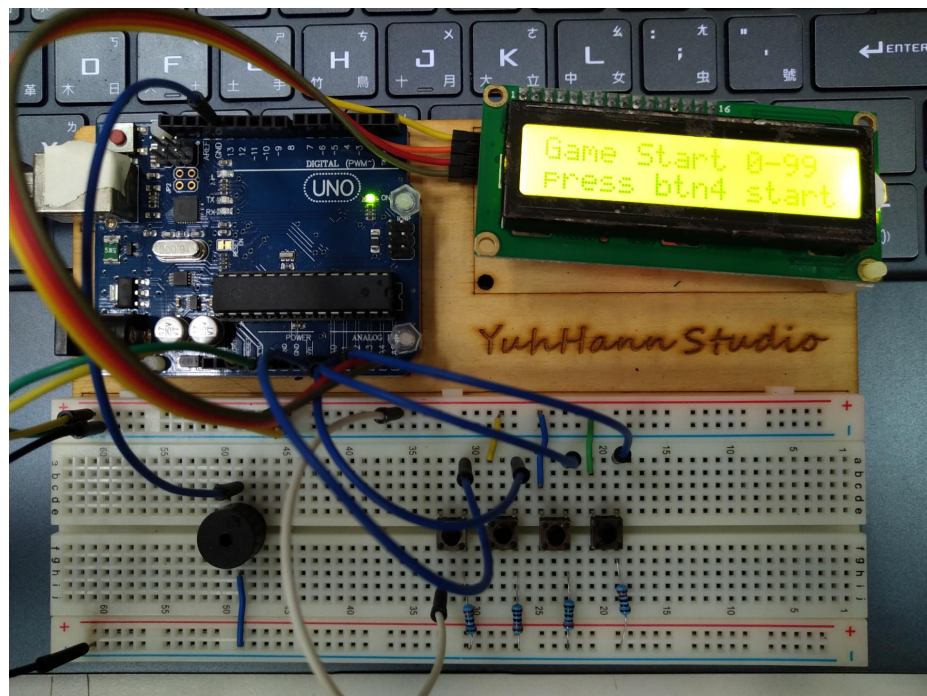
```
    noTone(buzzer);
```

```
}
```

```
void loop()
```

```
{
```

```
}
```



遊戲規則可以猜 7 次，7 次內猜到目標數為贏家，其為輸家。←

←

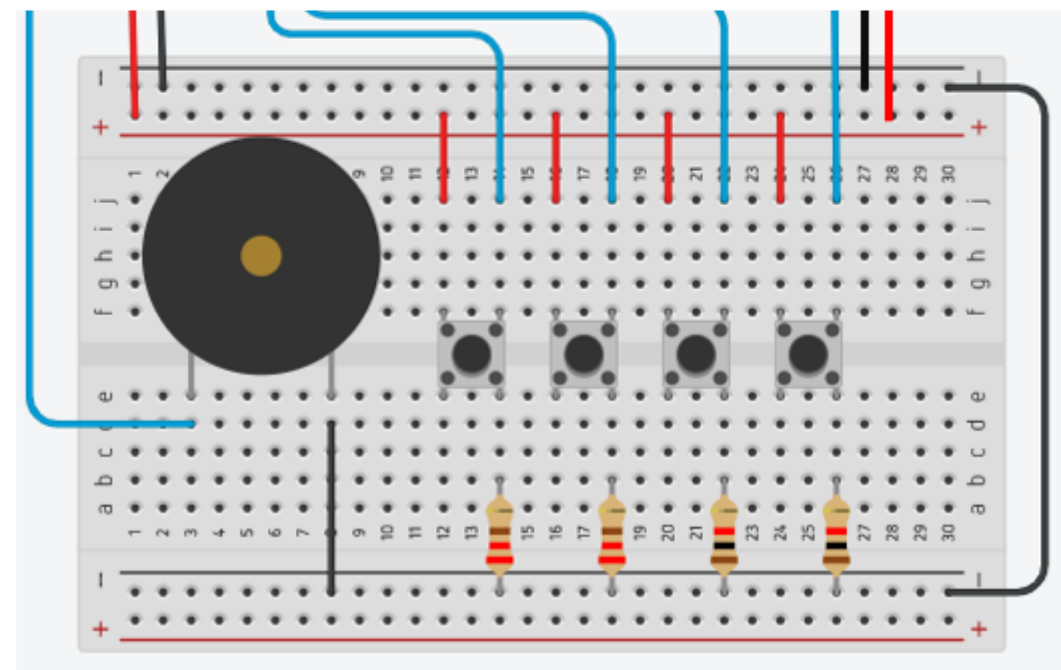
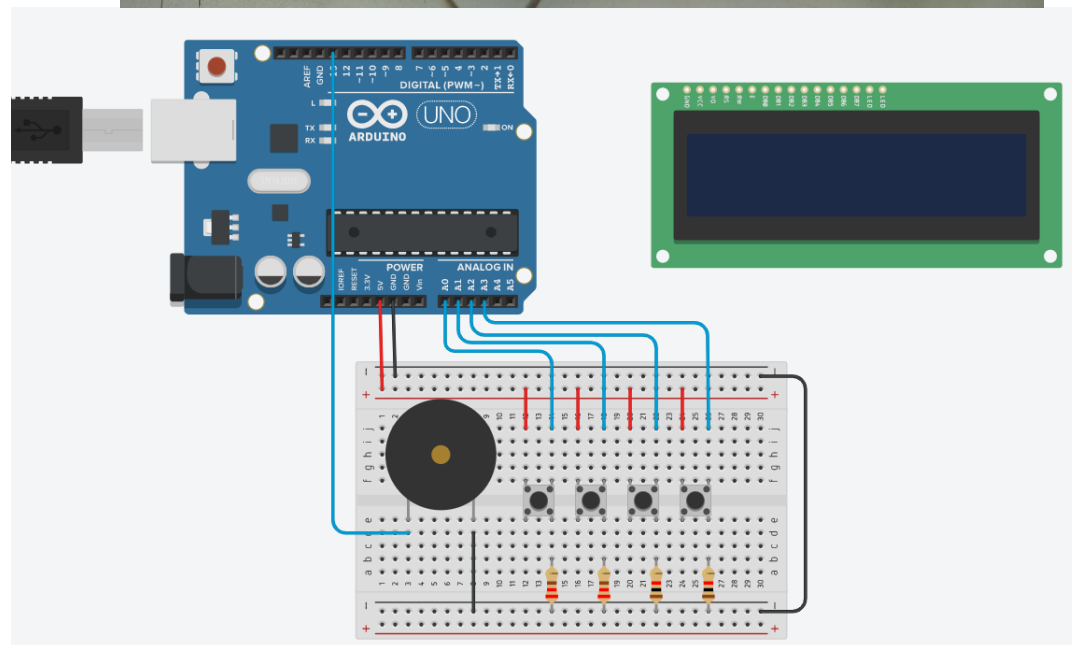
下圖為這次專案的按鈕接腳，四個按鈕從左到右為按鈕 1、按鈕 2、按鈕 3、按鈕 4。←

按鈕 1: 十位數按鈕。按下從 0 開始往上加 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9，以選擇十位數字。←

按鈕 2: 個位數按鈕。按下從 0 開始往上加 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9，以選擇個位數字。←

按鈕 3: 確定按鈕。選擇好數字時，按下按鈕 3 來選定數字。←

按鈕 4: 開始按鈕。每個人按下按鈕的時間不同，用此時間差來計算 random number。←

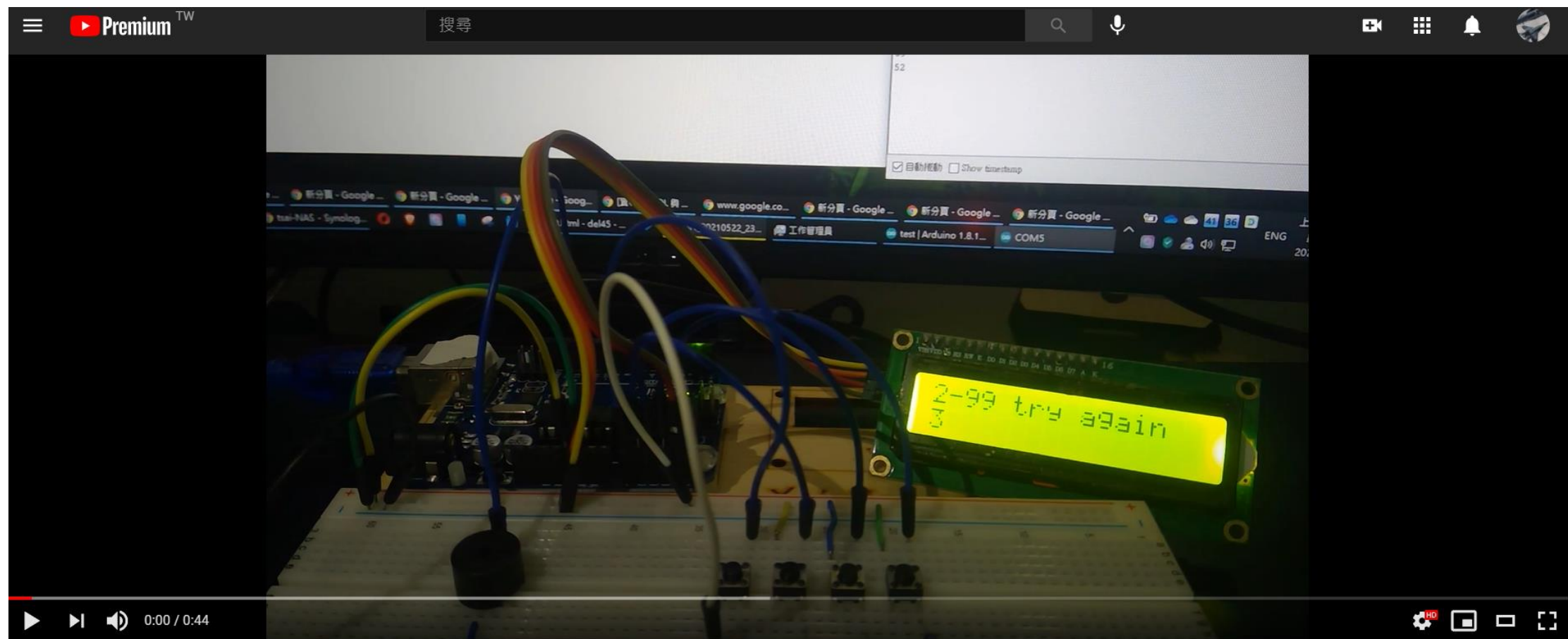


# 安裝說明





<https://youtu.be/6SWNHOnWG08>



### Arduino 猜數字

不公開

觀看次數：1次 · 2021年5月23日

0 0 分享 儲存 ...



### [MapleStory BGM] Ellinia: When the Morning Comes

SlipySlidy

觀看次數：86萬次 · 8 年前