**Міністерство освіти і науки України**

**Національний університет «Запорізька політехніка»**

Кафедра програмних засобів

**ЗВІТ**

Дисципліна «Операційні системи»

Робота №2

Тема «Використання звукових можливостей IBM PC»

**Виконав варіант 19**

Студент КНТ-122 Онищенко О. А.

**Прийняли**

Викладач Качан О. І.

2024

[Мета роботи 3](#_Toc180266248)

[Код програми 3](#_Toc180266249)

[Таймер 3](#_Toc180266250)

[Пряме керування динаміком 3](#_Toc180266251)

[Контрольні питання 4](#_Toc180266252)

[Поняття звуку 4](#_Toc180266253)

[Основна ідея отримання звуку 4](#_Toc180266254)

[Генерація звуку таймером 4](#_Toc180266255)

[Безпосереднє керування динаміком 4](#_Toc180266256)

[Аналіз методів генерації звуку 4](#_Toc180266257)

[Принцип частотної модуляції звуку 4](#_Toc180266258)

[Звук як інформація користувачу 4](#_Toc180266259)

ІСУСЕ ПРОШУ СПАСИ

Мета роботи

Вивчити способи генерації звуку, навчитися використовувати звукові можливості IBM-сумісних ПЕОМ та практично реалізувати запропоновані способи генерації звука.

Код програми

Нижче наведено коди програм мовою Assembly для генерації звука двома способами: використовуючи таймер та через пряме керування динаміком.

Таймер

Пряме керування динаміком

Контрольні питання

Поняття звуку

Коливання повітря, поширюється хвилями. Виникає коли створіння роблять вібрації і змінюють тиск повітря. ([Джерело](https://znanija.com/task/53961007#:~:text=%D1%89%D0%BE%D0%B1%20%D0%B4%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%80-,%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%B4%D1%8C,-1%20%D0%BB%D1%8E%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D1%96%20%D1%86%D0%B5))

Основна ідея отримання звуку

Коливання від 16 до 20 000 разів на секунду зазвичай чутні людині. ([Джерело](https://uahistory.co/pidruchniki/zasekina-natural-sciences-5-class-2022/34.php#:~:text=%D0%B6%20%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%8E%D1%82%D1%8C-,%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%96%D1%88%D0%B8%D0%BC%D0%B8,-%2C%20%D0%BD%D1%96%D0%B6%2016%20%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%96%D0%B2)) Звук з’являється коли частинки у повітрі зрушені з режиму відпочинку: коли люди говорять. ([Джерело](https://www.ecophon.com/exp/about-ecophon/acoustic-knowledge/basic-acoustics/sound--where-does-it-come-from/#:~:text=A-,sound%20is%20created,-when%20the%20particles)) Коли частинки зрушені з режимо спокою, навколо них змінюється тиск, завдяки цьому звуки можна почути. ([Джерело](https://www.ecophon.com/exp/about-ecophon/acoustic-knowledge/basic-acoustics/sound--where-does-it-come-from/#:~:text=high%20and%20low%20pressure))

Генерація звуку таймером

Спершу потрібно запустити таймер, значення зберігатимемо у ах. Саме значення обчислюємо діленням 1 193 180 на бажану частоту: ту на якій працює системний генератор. Далі виводимо молодший та старший байти, підключаємось до динаміку та надсилаємо значення на вихід. ([Джерело](https://stackoverflow.com/questions/17252257/generating-sound-in-assembly-8086#:~:text=following%20is%20my-,code,-%3A))

Безпосереднє керування динаміком

Безпосереднє або пряме керування динаміком здійснюєтся через порт 61h з дискретністю в 1 біт. Сам звук програється подаванням значення 0 або 1 на великій частоті. Такий спосіб не працюватиме у багатозадачних операційних системах та вимагає значного використання процесора. ([Джерело](https://uk.wikipedia.org/wiki/PC_speaker#:~:text=%D0%9F%D1%80%D1%8F%D0%BC%D0%B5%20%D0%BA%D0%B5%D1%80%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%BC%D0%B5%D0%BC%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D1%8E))

Аналіз методів генерації звуку

Для IBM-сумісних ПК існує два способи подання звуку: таймер або пряме керування динаміком.

Таймер генерує прямокутні сигнали певної частоти без участі процесора. Завдяки цьому програма зможе продовжувати видавати звук навіть якщо вона перестала відповідати.

Пряме керування мембраною подає значення великої частоти 0 або 1 через порт 61h за участі процесора. Це додає навантаження на систему і не дозволяє використовувати такі програми у багатозадачних ОС.

[Джерело](https://uk.wikipedia.org/wiki/PC_speaker#:~:text=%D1%94%20%D0%B4%D0%B2%D0%B0%20%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%B8-,%D0%BA%D0%B5%D1%80%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%BC%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%BC,-.)

Принцип частотної модуляції звуку

Частотна модуляція це спосіб запису інформації на носій через зміну частот. Частота хвилі змінюється за частотою сигналу. Модуляція це перетворення несучого сигналу в електричний. ([Джерело](https://www.geeksforgeeks.org/frequency-modulation/#:~:text=Modulation%20or%20FM-,is,-a%20method%20of))

Частота сигналу змінюється за миттєвою амплітудою модулюючого сигналу. Пов’язані параметри: несуча частота, частота модулюючого сигналу, індекс модуляції, частоти бічних смуг, загальна смуга пропускання. ([Джерело](https://www.geeksforgeeks.org/frequency-modulation/#:~:text=In%20Frequency%20Modulation%2C%20the-,frequency,-of%20the%20carrier%20signal))

Звук як інформація користувачу

Коли інформація складна або велика за обсягом можна використати звук аби її передати. ([Джерело](https://www.linkedin.com/advice/3/how-can-you-use-sound-convey-complex-information-cz9ef#:~:text=Depending%20on%20your%20content)) Звук можна додавати при попередженнях чи повідомленнях про помилки. Звуком можна подавати книжки аби легше було сприймати інформацію. Звук можна використоати для озвучування тексту на веб-сайті для людей з порушеннями зору. ([Джерело](https://www.bocasay.com/is-sound-important-on-websites/))