



Измерете интензитета на звука

Окабеляване и използване на програмираща карта

Използване на микрофона

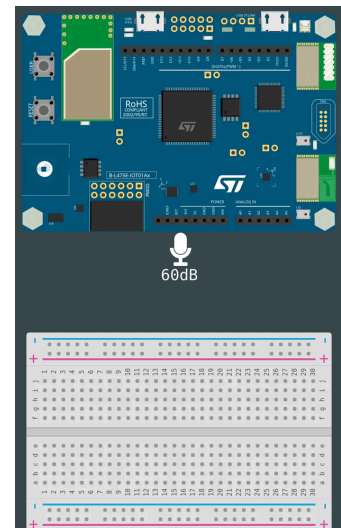
Микрофонът, интегриран в STM32 IoT Node Discovery, е готов за употреба, не е необходимо окабеляване.

Свързване на картата към компютъра

Свържете платката към компютъра си чрез ST-LINK micro-USB конектора (намира се в горния десен ъгъл на платката) с USB кабел. Ако връзката е успешна, на компютъра ви ще се появи ново устройство с име DIS_L4IOT. Това устройство се използва за програмиране на платката чрез копиране на двоичен файл.

Отворете MakeCode

Отидете в редактора MakeCode на Let's Steam. На началната страница създайте нов проект, като щракнете върху „Нов проект“. Дайте му смислено име и след това стартирайте редактора. Ресурс: makecode.lets-steam.eu



Инсталиране на разширения

След като създадете проекта си, се появява екранът по подразбиране „изцяло извън кутията“ и трябва да се инсталира разширение. В долната част на колоната с групи блокове щракнете върху черния бутон ADVANCED (РАЗШИРЕНИ). Появяват се допълнителни групи. В най-долната част щракнете върху сивото поле EXTENSIONS (РАЗШИРЕНИЯ). В списъка намерете серийното разширение, което ви позволява да показвате стойността, измерена от микрофона, в конзолата. Ако не се вижда, използвайте лентата за търсене, за да го намерите. Изберете желаното разширение: към главния екран ще бъде добавена нова група блокове.

Използвайте и разберайте кода

Ето Javascript кодът, използван за програмиране на STM32 платка за редовно събиране на нивото на звука от микрофона.



```
Serial.attachToConsole()  
завинаги( функция(){  
  Serial.writeValue("Децibel", input.decibel());  
  пауза (200)  
})
```

Програмиране на картата

В JavaScript редактора на MakeCode копирайте и поставете кода, предоставен в предишния раздел. Ако все още не сте го направили, дайте име на проекта си и щракнете върху бутона „Качване“. След това прехвърлете двоичния файл на устройството DIS_L4IOT. Изчакайте платката да приключи с мигането.

Пусни, модифицирай, играй

Програмата ви ще се стартира автоматично всеки път, когато запазвате или нулирате картата (чрез натискане на бутона RESET).