角度倾斜控制led

void setup()

{

pinMode(8,OUTPUT);//设置13引脚为辒出模式

}

void loop()

{

if(analogRead(5)>512)//如果大于512（2.5V）

digitalWrite(8,HIGH);//点亮led灯

else//否则

digitalWrite(8,LOW);//熄灭led灯

}

角度倾斜时播放马里奥

#define NOTE\_CM3 330

#define NOTE\_CM5 393

#define NOTE\_CM6 441

#define NOTE\_CM7 495

#define NOTE\_CH1 525

#define NOTE\_CH3 661

#define NOTE\_CH4 700

#define NOTE\_CH5 786

#define NOTE\_CH6 882

int tune[] =

{

NOTE\_CH3,NOTE\_CH3,NOTE\_CH3,NOTE\_CH1,NOTE\_CH3,NOTE\_CH5,NOTE\_CM5,NOTE\_CH1,NOTE\_CM5,NOTE\_CM3,NOTE\_CM6,NOTE\_CM7,NOTE\_CM6,NOTE\_CM5,NOTE\_CH5,NOTE\_CH6,NOTE\_CH4,NOTE\_CH5,

};//这部分就是整首曲子的音符部分，用了一个序列定义为tune，整数

float duration[]=

{

0.5,0.5,1,0.5,1,1.5,1.5,1.5,1,1,0.5,1,1,1,0.5,1,0.5,1

};//这部分是整首曲子的接拍部分，也定义个序列duration，浮点（数组的个数和前面音符的个数是一样的，一一对应么）

int length;//这里定义一个变量，后面用来表示共有多少个音符

int tonePin=5;//蜂鸣器的pin

void setup()

{

pinMode(tonePin,OUTPUT);//设置蜂鸣器的pin为输出模式

length = sizeof(tune)/sizeof(tune[0]);//这里用了一个sizeof函数，可以查出tone序列里有多少个音符

}

void loop()

{

if(analogRead(5)>512)//如果大于512（2.5V）

{

digitalWrite(tonePin,HIGH);//打开蜂鸣器

for(int x=0;x<length;x++)//循环音符的次数

{

tone(tonePin,tune[x]);//此函数依次播放tune序列里的数组，即每个音符

delay(400\*duration[x]);//每个音符持续的时间，即节拍duration，400是调整时间的越大，曲子速度越慢，越小曲子速度越快，自己掌握吧

noTone(tonePin);//停止当前音符，进入下一音符

}

delay(2000);//等待5秒后，循环重新开始

}

else//否则

digitalWrite(8,LOW);//熄灭led灯

}