

Hier folgen weitere kleine Sketche um die Anwendung der Arduino-Software („C“) zu üben:

1. Mit „Fade“ dimmen, Mischfarben erzeugen

a) Öffne den Sketch „fade“ auf dem Stick, teste ihn und versuche diesen zu verstehen. Verändere die Parameter und vergleiche. Mache dir nochmal klar, was **PWM** bedeutet. Schließe dazu parallel zur LED das Digital-Oszilloskop an und beobachte das Display. Das schwarze Kabel muss dabei an GND angeschlossen werden.



b) Erweitere den **fade**-Sketch für die **3-Farben-LED**. Dabei sollte jede Farbe extra in der Intensität hoch- und runtergefahren werden. „Bunt“ wird das Licht nur, wenn die 3 LEDs nicht synchron laufen. Dies

gelingt am besten, wenn **fadeAmount** für alle 3 Farben im Bereich von 3 bis 6 mit **random(x,y)**; zufällig gewählt werden.

x: niedrigster int-Wert, y: höchster int-Wert. Damit erhält man alle denkbaren Mischfarben.

Tipp: Es gibt jetzt nicht nur die Variable „brightness“, sondern „brightnessRot“, „brightnessGrün“ usw. Anstelle von **fadeAmount=5**; schreibst du **fadeAmountRot = random(3,6)**; usw. Der Änderungsbetrag wird also zufällig gewählt. Im Prinzip verdreifacht sich der Sketचाufwand, was aber durch Kopieren nicht so schlimm ist.

2. Vom Ton zur Melodie

Öffne den Sketch **toneMelody** auf dem Stick und lass ihn laufen. Gestalte nun deine eigene Melodie.

3. Gewürfelte Töne

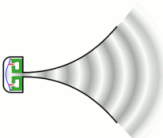
Es sollen sehr kurze Töne nach dem Zufallsprinzip **random(x,y)**; abgespielt werden. Der Frequenzumfang beläuft sich von z.B. 250Hz bis 1500Hz. Erzeuge einen Sketch und teste ihn (bitte nur kurz!! ☺).



Zusatz für Profis: Das Würfeln soll langsam beginnen und immer schneller werden. Irgendwann sind

die Töne nicht mehr wahrnehmbar und es beginnt das „Rosa-Rauschen“.

4. Akustische Sirene



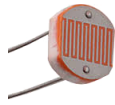
Programmiere einen Arduino so, dass zunächst ein anschwellender Sirenenton zu hören ist.

Erweitere den Sketch nun geeignet um einen „richtigen“ Sirenenton zu erzeugen (300 bis 800Hz).....nicht

nerven! ☺ Bei „Fade“ (Aufg. 1) kannst du spicken!

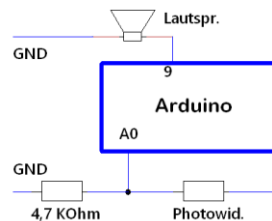
5. Töne und noch mehr Töne

Hier arbeiten wir mit einem LDR-Widerstand (Light Dependent Resistor), dessen Wert umso kleiner wird, je mehr Licht auf ihn trifft.



Öffne den Beispiel-Sketch

tonePitchFollower (Tonhöhenfolger) auf dem Stick. Baue die Schaltung auf.



Der 4,7K-Ohm Widerstand hat die Farbcodierung **gelb-violett-rot**. Ersetze zunächst in der Anweisung **tone(9, thisPitch, 10)**; „**thisPitch**“ durch „**sensorReading**“. Lasse den Sketch laufen, verdunkle den Fotowiderstand und beobachte dabei auch den seriellen Monitor und Plotter.

Verwende nun den originalen Sketch und überlege, was die **map**-Funktion bewirkt.

Info: Was ist eine map-Funktion?

Mit Hilfe dieser Funktion können wir z.B. Sensorwerte so umrechnen, dass sie für unseren Zweck passen. Wenn z.B. ein Temperaturfühler Werte zwischen 0 und 1023 ausgibt und wir wissen, dass die Grenze 20 und 100 ist, kann map das für uns übernehmen. Syntax:

y = map(x, 0, 1023, 20, 100);

x ist die Variable, die transformiert werden soll.

6. Lichtgesteuerte Ampel



Nur ein paar kleine Änderungen und Zusätze und schon wird aus dem **tonePitchFollower** eine helligkeits-gesteuerte Verkehrsampel. Man kann auch beides kombinieren. Dann wäre die Ampel sogar blindengerecht. Der Sketch soll folgendes bewirken:

Bei Dunkelheit soll die Ampel rot leuchten, bei Dämmerung gelb und wenn es hell ist grün. Dabei soll leise ein tiefer, mittlerer, bzw. hoher Ton zu hören sein. Verwende 3 separate LEDs. Widerstände nicht vergessen!

Installiere auch hier den Seriellen Monitor für den analogen Eingang A0. Durch Beobachten der Werte beim Verdunkeln des LDR kannst du die Übergänge (rot/gelb/grün) sinnvoll festlegen.