2de9

Ondes et signaux

TP N°2: Mélodie

Objectifs: Utiliser un dispositif comportant un microcontrôleur pour produire un signal sonore.

I. Le montage:

- Connecter la broche Vcc (rouge) du Haut Parleur au 5V de la carte UNO.
- Connecter la broche GND (noir) sur un GND de la carte UNO.
- Connecter la broche Signal (vert) sur la PIN 8 d'Arduino



Appeler l'évaluateur et lui présenter le montage



II. Le programme:

- Recopier le programme suivant sans le compléter
- télé versez le pour vérifier son bon fonctionnement.

```
TP_clair_lune
          clair_de_lune.ino
                                         partie à compléter ...
const int clairLune[] = {262, 262, 262
                                                                                  };
                                           penser à modifier le nombre de notes
const int dureeLune = {400, 400, 400
                                                                                 0 };
                                           déclaration de fonction
void jouer(int* , int* , int );
void setup() {
      pinMode( 8 , OUTPUT );
      jouer(clairLune, dureeLune 3); // Au clair ... Pierrot,
       jouer(clairLune, dureeLune
                                   3 ); // Prête-moi ... un mot.
}
void loop() {
      //rien si on ne veut pas jouer en continu
void jouer(const int* listeNotes, const int* dureesNotes, int nbNotes) {
      for (int numNote = 0; numNote < nbNotes; numNote++) {</pre>
             int duree = dureesNotes[numNote];
             tone(8, listeNotes[numNote], duree);
             delay(duree * 1.3);
      }
      noTone(8);
                        // libère la sortie 8
}
```

Done uploading.

Sketch uses 3386 bytes (10%) of program storage space. Maximum is 32256 bytes. Global variables use 72 bytes (3%) of dynamic memory, leaving 1976 bytes for local variable

III. Le défi: Jouer Au clair de la Lune

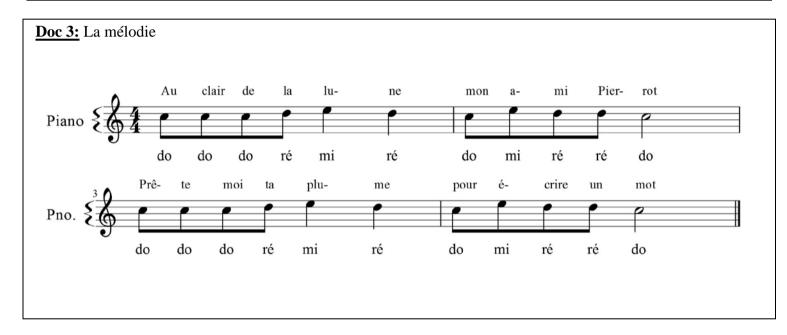
A l'aide des documents, compléter le programme pour jouer la mélodie.

<u>Doc 1:</u> Les notes												
notes	Do	Do#	Ré	Ré#	Mi	Fa	Fa#	Sol	Sol#	La	La#	Si
fréquence Hz (3° octave)	262	277	294	311	330	349	370	392	415	440	466	493

A = LA; B = SI; C = DO; D = RE; E = MI; F = FA; G = SOL.

Doc 2: Durée des notes

La croche vaut 1/ temps La noire vaut 1 temps La blanche vaut 2 temps La ronde vaut 4 temps



Questions:

- 1. Dans la gamme 3, quelle est la fréquence du DO?
- 2. Dans la gamme 3, quelle est la fréquence du Ré?
- 3. Dans la gamme 3, quelle est la fréquence du Mi?
- 4. On choisira des durées de 500 ms pour les noires. Calculez la durée d'une blanche.
- 5. Compléter le programme pour jouer la mélodie

APPEL N°2 Appeler l'évaluateur et lui faire écouter la mélodie

6. Quelle grandeur physique permet de caractériser un son ?