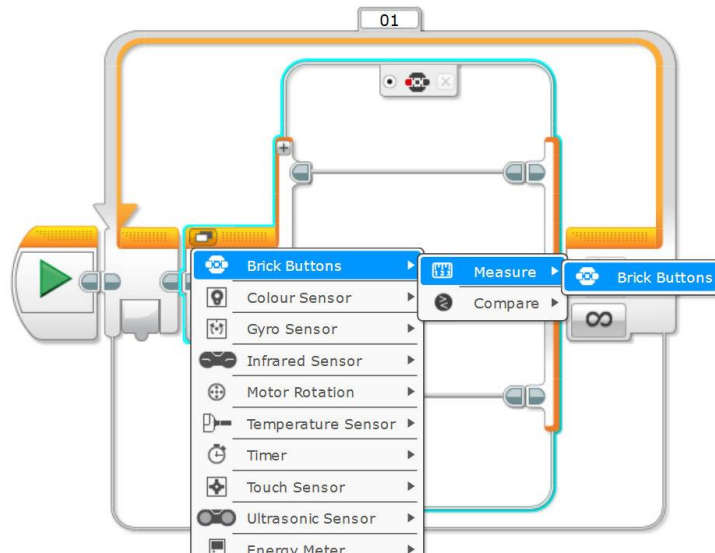


Hang lejátszása nyomógomb megnyomására

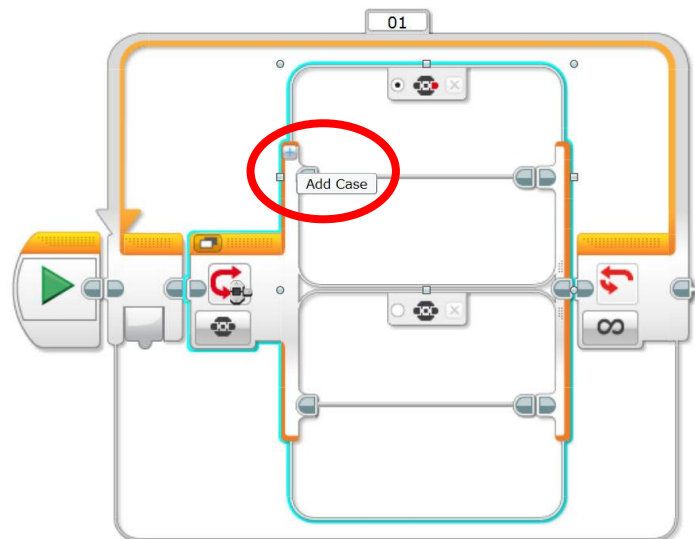
A program elkészítéséhez egy ciklusba helyezett elágazásra lesz szükségünk, hiszen a hangot valószínűleg többször is meg kell szólaltatnunk és esetleg több hangot is meg kell szólaltatnia a robotnak.

Az elágazást a téglák nyomógombjainak segítségével szeretnénk vezérelni.



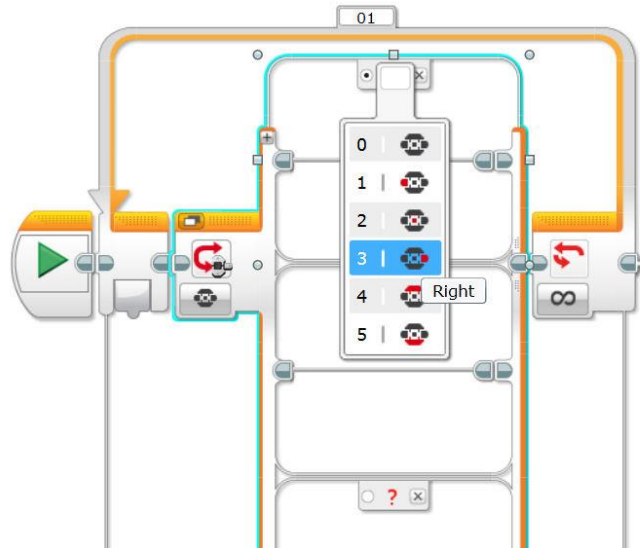
Ez a funkció az elágazás működési mód választó listájának a *Brick Buttons* funkciója és azon belül a *Measure/Brick Buttons* paraméter.

További elágazás szálak adhatók a *Switch* szerkezethez az *Add Case* „+” jelre kattintva.

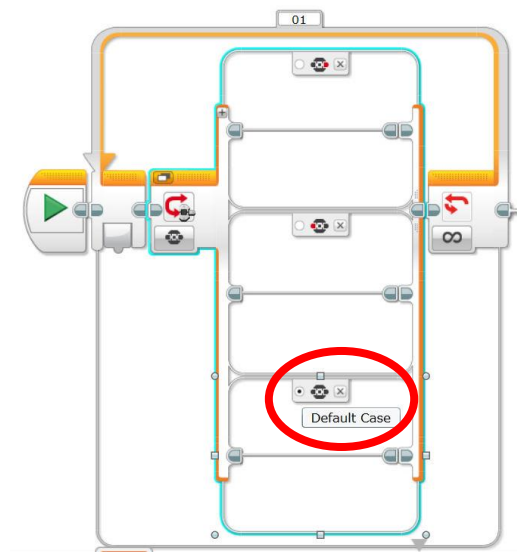


Eggyel több esetet (szálat) hozunk létre, mint amennyi hangot szeretnénk a robotra programozni. Az utolsó szál maradjon üresen.

Ha létrehoztuk a szálat, akkor az eseteket szimbolizáló keretek felső részén választhatjuk ki, hogy melyik gomb benyomására történjen meg a szálon beállított esemény.

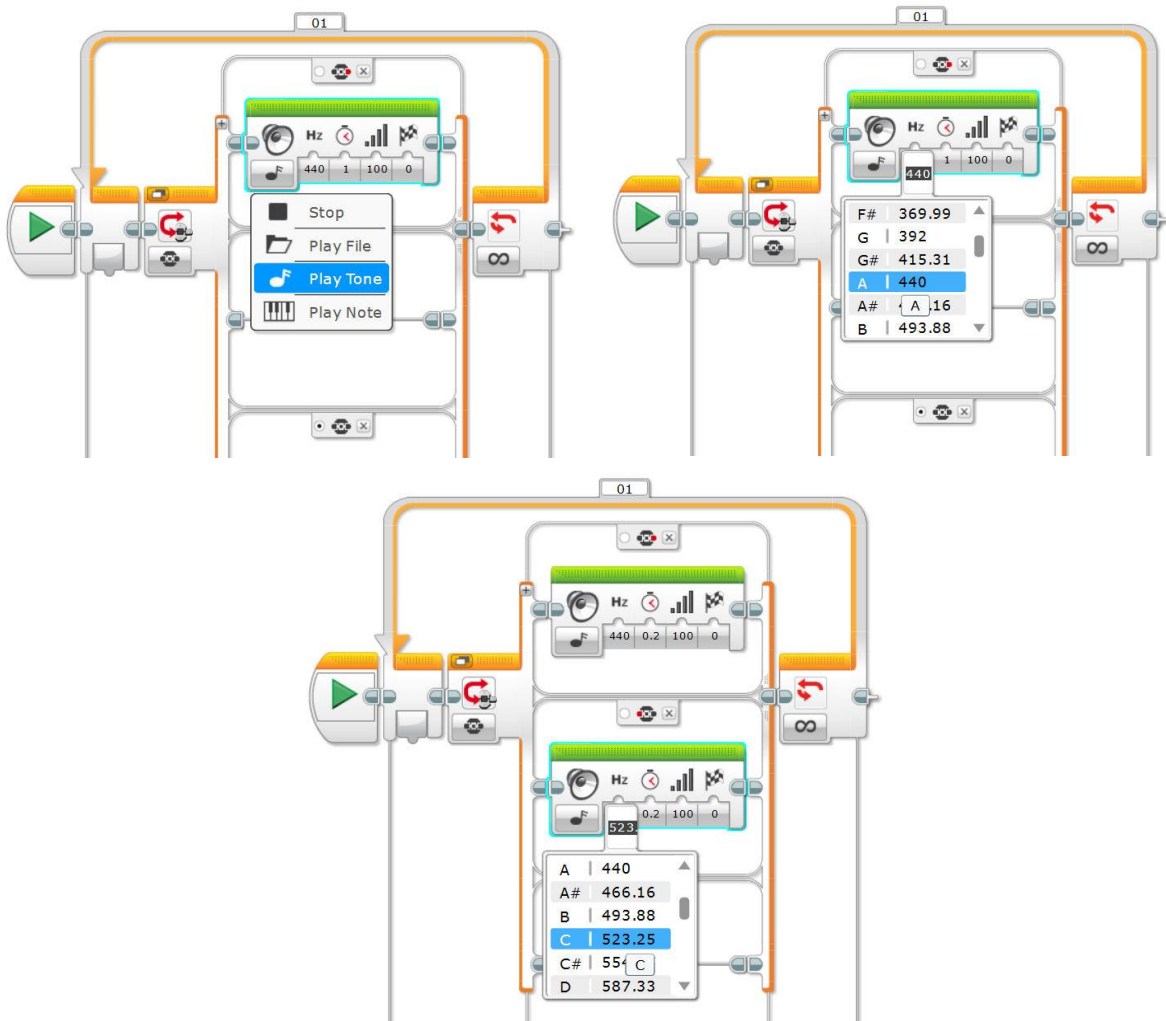


Az esetek között van egy alapértelmezett. Az itt szereplő utasítások minden olyan esetben végrehajtnak, amikor nincs külön szállal szabályozott esemény. Tehát ez tekinthető az egyébként szállnak. Ezt a szálat egy rádió gombbal tudjuk beállítani. Válasszuk az utolsó, üres szálat alapértelmezettnek. Így ha olyan gombot nyom meg a program működtetője, amely nem szerepel az esetek között, vagy nincs gombnyomás, akkor ez a száal fut le, ami üres, tehát nem történik hanglejátszás.



Minden további száalra egy-egy hanglejátszás (*Sound*) blokkot helyezünk, amelyen pl. Play Tone üzemmódban beállíthatjuk a hang frekvenciáját, és a lejátszás időtartamát, hangerejét. Időtartamnak egy rövid periódust állítsunk be, pl.: 0.2 másodpercet.

A hang frekvenciája előtt a legördülő listában látjuk a hang zenei jelölését is. Pl.: Az 440 Hz-es hang a zenei „A”-nak felel meg. Ügyeljünk arra, hogy több oktávnyi hang választható a listából, így több „A” hang is van.



Minden szárra tegyük fel a megfelelő hangot. Ezzel el is készült a program, amelyet minden robotra a kiválasztott hangoknak megfelelően kell elkészíteni.

A tesztelés után, jöhet a gyakorlás, hogy a zene a megfelelő ütemben szólaljon meg.

A projekt az egyes csapattagok közötti együttes munkát erősíti, fejleszti, hiszen a dallam lejátszásához szükség van a csapattagok odafigyelésére, koncentrációjára.

Például egy teljes forráskód, két hang esetén, amelyet a robot központi egységén lévő bal és jobb oldali nyomógomb szólaltat meg. A két hang az A és a C.

