

play

Platí pro všechny typy PICAXE kromě 08, 18, 18A, 18X, 28, 28A, 28X, 40X

Syntaxe:

PLAY pin, tune (pro všechny PICAXE s výjimkou osmipinových)

PLAY pin, tune, LED_mask (jen pro PICAXE řady M2)

PLAY tune, LED_option (jen pro osmipinové PICAXE)

Pin – konstanta, označující I/O kontakt. U osmipinových PICAXE je pevně určen vývod C.2.

Tune – proměnná nebo konstanta, určující, která melodie se zahraje

- | | |
|----------|--------------------------------|
| 0 | Happy Birthday |
| 1 | Jingle Bells |
| 2 | Silent Night |
| 3 | Rudolph the Red Nosed Reindeer |

LED_mask (u PICAXE řady M2) – proměnná nebo konstanta která na daném portu určuje piny pro připojení LED.

Maska se může nastavit např. dvojkovým zápisem %00000011; 1 – bliká, 0 – neblinká

LED_option (jen u PICAXE 08M/08M2) – proměnná nebo konstanta v rozsahu (0 až 3), nastavující způsob blikání následovně:

- | | |
|----------|---------------------------------|
| 0 | žádné blikání |
| 1 | blíkání na C.0 |
| 2 | blíkání na C.4 |
| 3 | blíkání na C.0 a C.4 – střídavě |

Popis:

Příkaz na pinu přehraje předdefinovanou skladbu, případně na dalších pinech generuje signál pro blikání LED diod. Protože tyto melodie jsou již obsaženy v kódu programového zavaděče PICAXE, zabírají jen velmi málo uživatelské paměti programu.

Pro přehrání vlastní skladby se používá příkaz TUNE, kterým můžete zahrát jakoukoliv melodie formátu RTTTL. Během provádění příkazu je taktovací frekvence nastavena na 4 MHz.

Související příkazy:

- sound
- tune

Příklad:

Přehraje „Rudolph the Red Nosed Reindeer“ na PICAXE 08M2, na pinu C.2 hudba, na C.0 blikání:

```
play 3,1
```

Přehraje „Rudolph the Red Nosed Reindeer“ na PICAXE 18M2, na pinu B.3 hudba, na pinech B.0 a B.1 blikání:

```
play B.3,1, %00000011
```

Přehraje „Jingle bells“ na pinu 2:

```
play 2,1
```