

# sound

---

Platí pro všechny typy PICAXE

## Syntaxe:

### **SOUND pin, (note, duration, note, duration ...)**

**Pin** – konstanta, označující I/O kontakt

**Note** – proměnná nebo konstanta datového typu byte, udávající výšku tónu. Hodnoty menší, než 128 jsou tóny, větší než 127 jsou šумы.

**Duration** – proměnná nebo konstanta datového typu byte, udávající délku tónu (0 až 255) v násobcích 10 ms.

## Popis:

Příkaz vytváří pípnutí, vhodné například pro upozornění obsluhy, indikaci stisku tlačítka apod. Ke generování hudebního signálu jsou určeny příkazy play nebo tune. Parametry note a duration musí být uvedeny vždy v páru.

## Vliv změny taktovací frekvence mikrokontroléru

Při taktovací frekvenci 8 MHz se délka noty zkrátí na polovinu, při frekvenci 16 MHz na čtvrtinu.

## Související příkazy:

- play
- tune

## Příklad:

Přehrání všech tónů na pinu B.7

```
main:
```

```
let b0 = b0 + 1 ; zvětši hodnotu v proměnné „b0“ o jedna  
sound B.7, (b0, 50) ; generuj tón po dobu 0,5 s  
goto main ; zpět na „main“
```