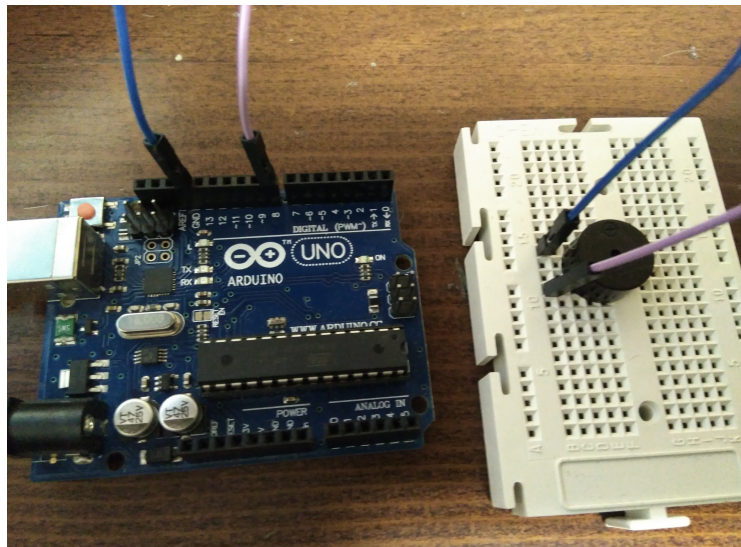


[Avaliación dos entornos de programación visual aplicables a Arduino e aplicacións práctica dos mesmos na aula de Tecnoloxía.](#)

PROPOSTA

Crea un programa no que consigas que un zumbador conectado ao pin 8 soe cunha nota (a que che pareza, no exemplo eliximos “mi”) durante determinado tempo.

MONTAXE



RESOLUCIÓN CON VISUALINO



[Avaliación dos entornos de programación visual aplicables a Arduino e aplicacións práctica dos mesmos na aula de Tecnoloxía.](#)

RESOLUCIÓN CON ARDUINO

```
int zumbador=8;
void setup()
{

}
void loop()
{
  tone(zumbador, 329,1000);
  delay(1000);
}
```