

```
// COCCIBOT - BUZZER
```

```
//Déclaration des sons
```

```
const int PIEZO=11; // constante pour la broche du piézo
```

```
int DO=262; // variable de la fréquence note
```

```
int RE=294; // variable de la fréquence note
```

```
int MI=330; // variable de la fréquence note
```

```
int LA=440; // variable de la fréquence note
```

```
int FA=349; // variable de la fréquence note
```

```
int SOL=392; // variable de la fréquence note
```

```
int SI=494; // variable de la fréquence note
```

```
const int nombreNotes=17; // nombre de notes - doit etre une constante
```

```
int note[nombreNotes]= {DO,DO,DO,FA,LA,DO,DO,DO,FA,LA,FA,FA,MI,MI,RE,RE,DO}; //  
liste des
```

```
//notes
```

```
int duree[nombreNotes]={1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 ,1 }; // liste des
```

```
//notes
```

```
void setup() {
```

```
pinMode(PIEZO, OUTPUT); // met la broche en sortie
```

```
}
```

```
void loop() {
```

```
for (int i=0; i<nombreNotes; i++) {
```

```
  //-- joue la note de rang i
```

```
  tone(PIEZO, note[i]); // lance la génération du son
```

```
  delay(250*duree[i]); // pause pendant durée de la note
```

```
  //--- stoppe brièvement la note
```

```
  noTone(PIEZO); // stoppe le son
```

```
  delay(20);
```

```
}
```

```
noTone(PIEZO); // stoppe le son
```

```
delay(1000); // pause
```

```
}
```