

# Programa Zumbador 1

```
int pin_zumbador = 6; //Pin PWM a donde va conectado el zumbador

void setup() {

  pinMode(pin_zumbador, OUTPUT);

}

void loop() {

  //Se usa la funcion: tone(pin, frecuencia)

  //Manda una onda con frecuencia de 400 Hz al zumbador
  tone(6, 400);
  delay(500);
  noTone(pin_zumbador); //Silencia el zumbador
  delay(500); //Espera 500 ms antes de volver a sonar

  //Manda una onda con frecuencia de 300 Hz al zumbador
  tone(6, 300);
  delay(500);
  noTone(pin_zumbador); //Silencia el zumbador
  delay(500); //Espera 500 ms antes de volver a sonar

  //Manda una onda con frecuencia de 200 Hz al zumbador
  tone(6, 200);
  delay(500);
  noTone(pin_zumbador); //Silencia el zumbador
  delay(500); //Espera 500 ms antes de volver a sonar

}
```

## Programa Zumbador 2

```
int pin_zumbador = 6; //Pin PWM donde va conectado el zumbador

void setup() {

    pinMode(pin_zumbador, OUTPUT);

}

void loop() {

    //Se usa la funcion: tone(pin, frecuencia)

    //Marcha del Imperio

    tone(6, 440); delay(1300);
    tone(6, 349); delay(350);
    tone(6, 523); delay(150);
    tone(6, 440); delay(500);
    tone(6, 349); delay(350);
    tone(6, 523); delay(150);
    tone(6, 440); delay(1000);
    tone(6, 659); delay(1300);
    tone(6, 698); delay(350);
    tone(6, 523); delay(150);
    tone(6, 415); delay(500);
    tone(6, 349); delay(350);
    tone(6, 523); delay(150);
    tone(6, 440); delay(1000);
    tone(6, 880); delay(500);
    tone(6, 440); delay(500);
    tone(6, 880); delay(500);
    tone(6, 830); delay(250);
    tone(6, 784); delay(250);
    tone(6, 740); delay(125);
    tone(6, 698); delay(125);
    tone(6, 740); delay(500);
    tone(6, 455); delay(250);
    tone(6, 622); delay(500);
    tone(6, 587); delay(250);
    tone(6, 554); delay(250);
    tone(6, 523); delay(125);
    tone(6, 466); delay(125);
    tone(6, 523); delay(500);
    tone(6, 349); delay(125);
    tone(6, 415); delay(500);
    tone(6, 349); delay(375);
```

```
tone(6, 440); delay(125);
tone(6, 523); delay(500);
tone(6, 440); delay(375);
tone(6, 523); delay(125);
tone(6, 659); delay(1000);
tone(6, 880); delay(500);
tone(6, 440); delay(500);
tone(6, 880); delay(500);
tone(6, 830); delay(250);
tone(6, 784); delay(250);
tone(6, 740); delay(125);
tone(6, 698); delay(125);
tone(6, 740); delay(500);
tone(6, 445); delay(250);
tone(6, 622); delay(500);
tone(6, 587); delay(250);
tone(6, 554); delay(250);
tone(6, 523); delay(125);
tone(6, 466); delay(125);
tone(6, 523); delay(500);
tone(6, 349); delay(250);
tone(6, 415); delay(500);
tone(6, 349); delay(375);
tone(6, 523); delay(125);
tone(6, 440); delay(500);
tone(6, 349); delay(375);
tone(6, 261); delay(125);
tone(6, 440); delay(1000);
```

```
noTone(pin_zumbador);
delay(3000);
```

```
//Tema principal de STAR WARS
```

```
tone(6, 147); delay(450);
tone(6, 196); delay(900);
tone(6, 294); delay(900);
tone(6, 262); delay(150);
tone(6, 247); delay(150);
tone(6, 220); delay(150);
tone(6, 392); delay(900);
tone(6, 294); delay(900);
tone(6, 262); delay(150);
tone(6, 247); delay(150);
tone(6, 220); delay(150);
tone(6, 392); delay(900);
tone(6, 294); delay(900);
tone(6, 262); delay(150);
tone(6, 247); delay(150);
```

```
tone(6, 262); delay(150);  
tone(6, 220); delay(1200);  
  
noTone(pin_zumbador);  
delay(3000);  
}
```