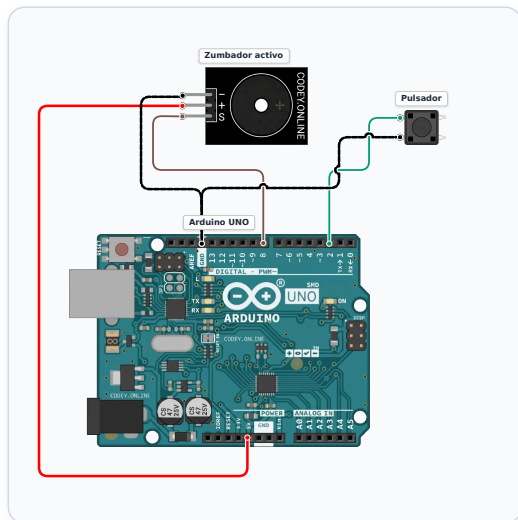


★ Principiante ⌚ 10 minutos

Timbre

Vas a hacer tu propio timbre. ¡Pulsa el botón y el zumbador dice "ding-dong"!

Esquema de conexión



¿Qué necesitas?



Así lo construyes

1. Pon el pulsador sobre la ranura del breadboard: una patita a pin 2, y una patita del otro lado a GND.
2. Conecta el zumbador: S a pin 8, + a 5V y - a GND.

El código

```
// Timbre
// Pulsa el botón y el zumbador hace un alegre "ding-dong".

const int BOTON_PIN = 2;    // Pulsador en pin 2 (el otro lado a GND)
const int ZUMBADOR_PIN = 8; // Zumbador activo: S en pin 8

void setup() {
  pinMode(BOTON_PIN, INPUT_PULLUP); // Suelto = HIGH, pulsado = LOW
  pinMode(ZUMBADOR_PIN, OUTPUT);
}

// Hace pitar el zumbador un ratito
void pitido(int cuantoTiempo) {
  digitalWrite(ZUMBADOR_PIN, HIGH);
  delay(cuantoTiempo);
  digitalWrite(ZUMBADOR_PIN, LOW);
}

void loop() {
  if (digitalRead(BOTON_PIN) == LOW) { // ¡Alguien pulsa el timbre!
    pitido(300);    // "Ding"
    delay(150);
    pitido(600);    // "Dong"
    delay(1000);    // Espera un poco, para que el timbre no siga sonando
  }
}
```

¿Qué hace el código?

- El botón está en pin 2 y el zumbador en pin 8.
- La función `pitido()` enciende el zumbador un momento y luego lo apaga otra vez.
- Si el botón está pulsado, hacemos sonar un pitido corto y uno largo.

Prueba esto...

- Toca una melodía alegre de cinco pitidos
- Haz que también parpadee un LED cuando alguien toque el timbre
- Cuenta cuántas veces han tocado el timbre y muéstralo en el monitor serie

🚀 Construye este proyecto con Codey: abre codey.online/es/starter-kits/uno/projects/doorbell y haz clic en HAZ ESTO. Entonces el código y el esquema de conexión estarán listos enseguida.