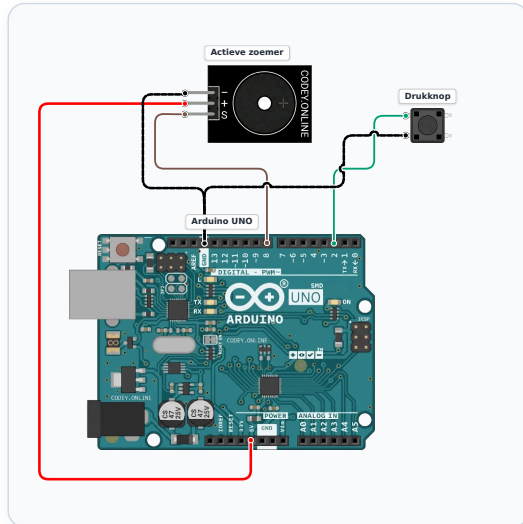


★ Beginner ⌚ 10 minuten

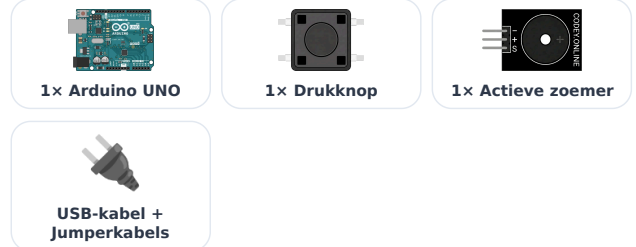
Deurbel

Je maakt je eigen deurbel. Druk op de knop en de zoemer zegt "ding-dong"!

Aansluitschema



Wat heb je nodig?



Zo bouw je het

1. Zet de drukknop over de gleuf van het breadboard: één pootje naar pin 2, een pootje aan de andere kant naar GND.
2. Sluit de zoemer aan: S naar pin 8, + naar 5V en – naar GND.

De code

```
// Deurbel
// Druk op de knop en de zoemer laat een vrolijk "ding-dong" horen.

const int KNOP_PIN = 2; // Drukknop op pin 2 (andere kant naar GND)
const int ZOEMER_PIN = 8; // Actieve zoemer: S op pin 8

void setup() {
  pinMode(KNOP_PIN, INPUT_PULLUP); // Los = HIGH, ingedrukt = LOW
  pinMode(ZOEMER_PIN, OUTPUT);
}

// Laat de zoemer een tijdje piepen
void piep(int hoeLang) {
  digitalWrite(ZOEMER_PIN, HIGH);
  delay(hoeLang);
  digitalWrite(ZOEMER_PIN, LOW);
}

void loop() {
  if (digitalRead(KNOP_PIN) == LOW) { // Iemand drukt op de bel!
    piep(300); // "Ding"
    delay(150);
    piep(600); // "Dong"
    delay(1000); // Even wachten, zodat de bel niet blijft rinkelen
  }
}
```

Wat doet de code?

- De knop zit op pin 2 en de zoemer op pin 8.
- De functie `piep()` zet de zoemer even aan en dan weer uit.
- Als de knop is ingedrukt, laten we een korte en een lange piep horen.

Probeer eens...

- Speel een vrolijk melodietje van vijf piepjes
- Laat er ook een LED knipperen als iemand aanbelt
- Tel hoe vaak er is aangebeld en toon het in de seriële monitor

🚀 Bouw dit project met Codey: open codey.online/nl/starter-kits/uno/projects/doorbell en klik op MAAK DIT. Dan staan de code en het aansluitschema meteen klaar.