

Blynk Legacy: 7 programa: El timbre

El timbre es algo especial, si ponemos una música, el Arduino está tan ocupado y el código engorda que da muchas desconexiones, si es el ESP32 lo aguanta bien.

En la APP ponemos un slider asociado a un pin virtual, por ejemplo a V9

[slidertimbre.png](#)

Y en Arduinoblocks añadimos un bucle que lea ese pin virtual V9 y que lo almacene en una variable numérica, que lo hemos llamado *timbre*

Si esta variable, ha cambiado el valor, que haga un tono. si te fijas el valor máximo del slider se ha puesto a 2000, el máximo tono audible es 20.000, pero el slider no lo permite, por lo tanto, el truco es multiplicarlo por 10

[arduinoblocks-timbre.png](#)

Financiado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y por la Unión Europea - NextGenerationEU

[logo.png](#)

Revision #2

Created 2023-01-12 14:22:49 CET by Javier Quintana

Updated 2026-01-20 18:38:50 CET by Javier Quintana