

Heli

Sound klassi meetodite abil on võimalik väljastada NXT juhtploki kõlari kaudu erinevaid toone erineva helitugevusega ning ka WAV formaadis helifaile.

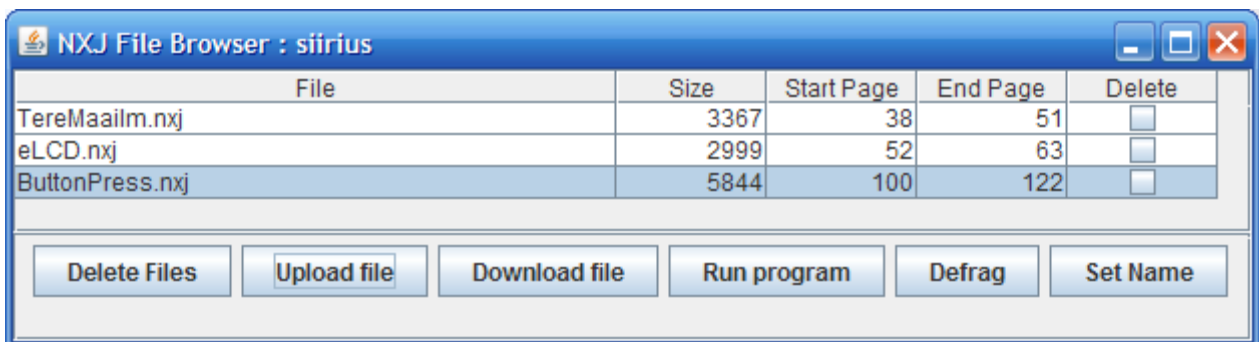
Näide 3: Modifitseerida eelmise näite [Näide 2] nupuvajutusülesande lahendust nii, et erineva nupu vajutusel kõlab erinev toon.

Kasutame meetodit *playTone(int aFrequency, int aDuration, int aVolume)*, kus *aFrequency* on tooni sagedus hertsides (*Hz*), *aDuration* on tooni pikkus millisekundites, *aVolume* on helitugevus vahemikus 0-100 (vastab 0% kuni 100%).

```
if (Button.ENTER.isPressed()){
    LCD.drawString("ENTER",0,0);
    Sound.playTone(10 000, 1000, 80);
    Thread.sleep(1000);
}
```

Lisades rea *Sound.playTone(10 000, 1000, 80)*, mängitakse meile „Enter” nupu vajutusel ühe sekundi pikkune toon, sagedusel 10 000 Hz, helitugevusega 80%.

WAV formaadis failide ettemängimiseks on meetod *playSample(File file, int vol)*, kus *file* on *.wav* laiendiga faili nimi ja *vol* on helitugevus 0-100 (0% kuni 100%). Meetod *playSample()* eeldab WAV faili olemasolu NXT mälus. NXJ mälu sirvimiseks on kasutatud käsurealt käsku *nxjbrowse*. Avatakse programm *NXJ File Browser*, mis võimaldab faile jooksutada, kustutada, arvutis üles või juhtploki alla laadida, failinime muuta ja mälu optimeerida.[Joonis 4]



Joonis 4. NXJ File Browser programmi kasutajaliides.