

	0 0 1	0 1 0	0 1 1	1 0 0	1 0 1	1 1 0	1 1 1	
--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--

P8

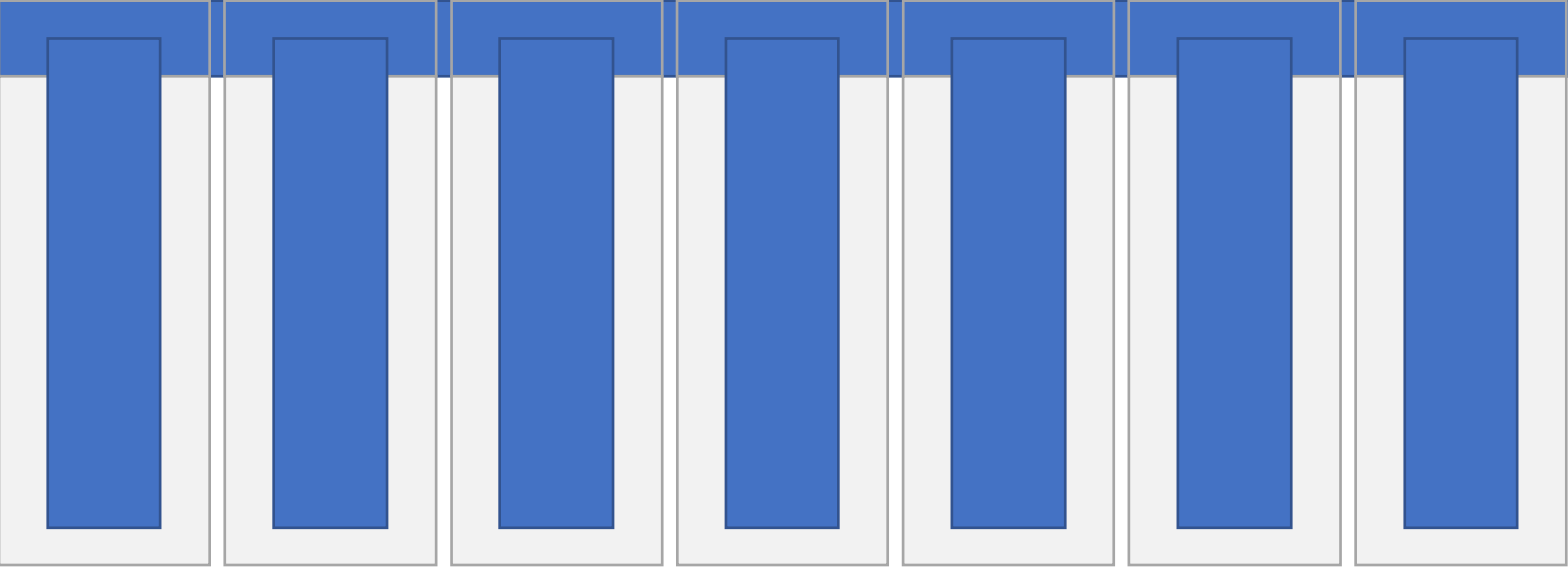
P2

P1

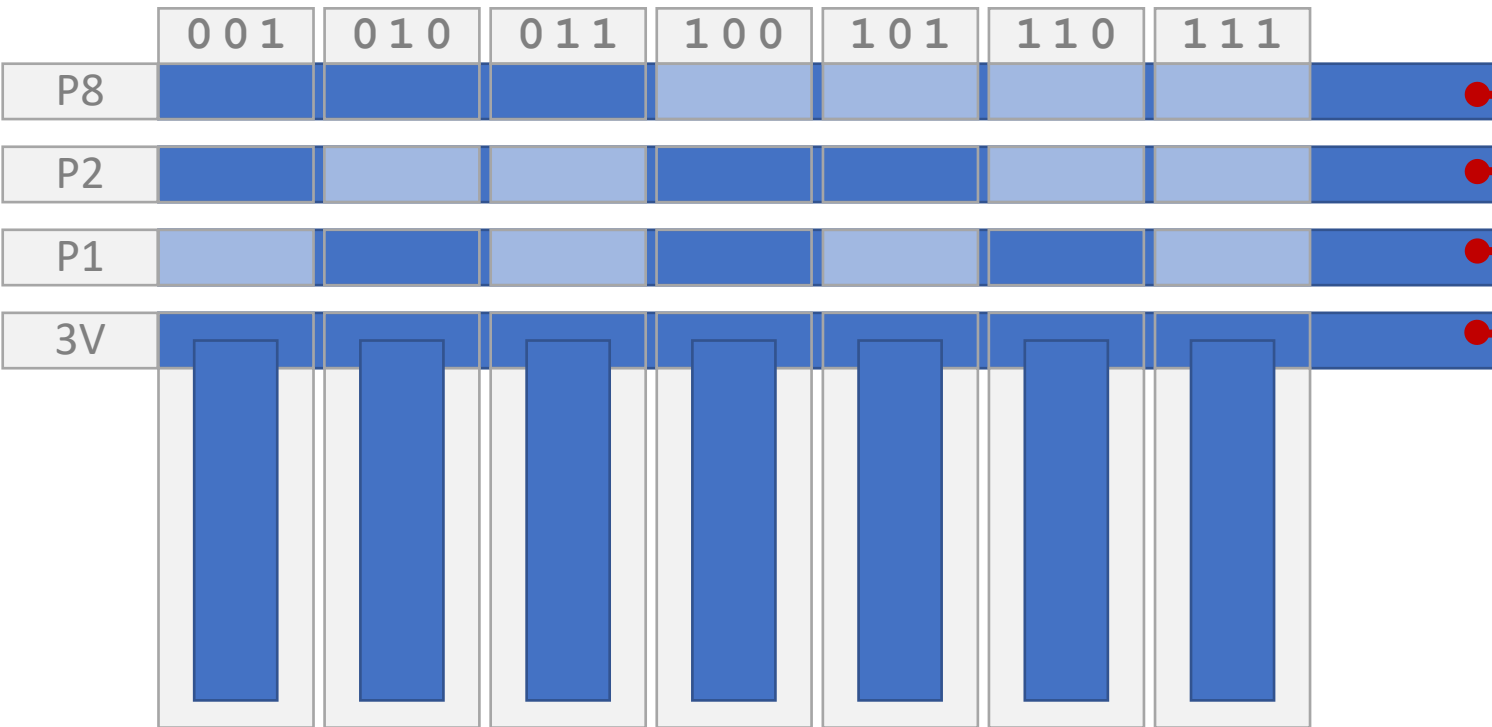
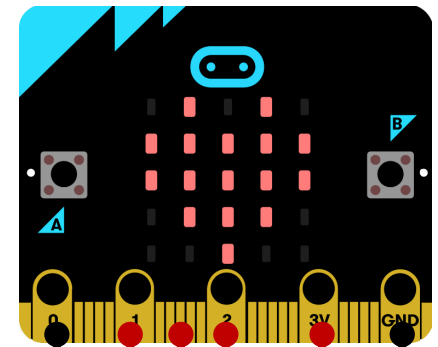
3V



0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0 1 0 1 1 1 0 1 1 1



„Schaltplan“



Code

Der Code misst die Pins zweimal in einem Abstand von einigen ms. Der Grund dafür ist, dass die Pins, die zu jeder Taste gehören nicht alle exakt gleichzeitig gedrückt werden, sodass der Kontakt zu einer falschen Taste hergestellt werden würde.

Der zweite Lesevorgang setzt die Note tatsächlich.

```
Code in Scratch:
- Dauerhaft
- Ändere line0 auf digitale Werte von Pin P2
- Ändere line1 auf digitale Werte von Pin P8
- Ändere line2 auf digitale Werte von Pin P1
- Wenn line0 oder line1 oder line2 dann
  - Pausiere (ms) 30
  - Ändere line0 auf digitale Werte von Pin P2
  - Ändere line1 auf digitale Werte von Pin P8
  - Ändere line2 auf digitale Werte von Pin P1
  - Wenn nicht line2 und nicht line1 und line0 dann
    - Spiele Note Mittleres C für 1/2 Takt
  - Wenn nicht line2 und line1 und nicht line0 dann
    - Spiele Note Mittleres D für 1/2 Takt
  - Wenn nicht line2 und line1 und line0 dann
    - Spiele Note Mittleres E für 1/2 Takt
  - Wenn line2 und nicht line1 und nicht line0 dann
    - Spiele Note Mittleres F für 1/2 Takt
  - Wenn line2 und nicht line1 und line0 dann
    - Spiele Note Mittleres G für 1/2 Takt
  - Wenn line2 und line1 und nicht line0 dann
    - Spiele Note Mittleres A für 1/2 Takt
  - Wenn line2 und line1 und line0 dann
    - Spiele Note Mittleres H für 1/2 Takt
```

D

1. Al - le mei - ne Ent - chen

G D

schwim - men auf dem See,

G D

Köpf - chen in das Was - ser,

A⁷ D

Schwänz - chen in die Höh'.