

```
// Introducimos la variable por donde saldrá nuestra señal digital hasta el zumbador
int speakerPin = 12;
// Definimos una variable con el número de tonos que va a reproducir
int numTones = 10;
int tones[] = {261, 277, 294, 311, 330, 349, 370, 392, 415, 440};
//          mid C C# D  D# E  F  F# G  G# A
// Arriba se muestran las equivalencias entre frecuencias y Notas de la escala natural, no
están todas declaradas pero existen.
void setup()
{
// Generamos un bucle que recorra nuestro vector. Este será el encargado de introducir
una determinada frecuencia al zumbador cada vez, conforme hayamos declarado el vector
de tonos.
  for (int i = 0; i < numTones; i++)
  {
    tone(speakerPin, tones[i]);
    delay(500);
  }
  noTone(speakerPin);
}
void loop()
{
}
```