

IchigoJamでゲーム作るとき、効果音やキャラクタ声を使いたいシーンありますよね。
電子工作でも通知メッセージを喋らせたいシーンがあると思います。

IchigoJamから 気軽に 音声ファイル .mp3を再生できるようにした「PrintDFP」です。

■機能

- 1) **PRINT "%DFP xxx"** という文字列を表示することで .mp3再生を制御します。
 - ※ %DFP の後ろに空白1つ空けること。
 - ※PRINT 命令の代わりに ?命令でも大丈夫。
- 2) コマンド(***)には以下が指定できます
 - ・ **VOL 18** : ボリューム(0~30)の設定
 - ・ **PLAY 1 3** : フォルダ"01"の中の "003.mp3"ファイルを再生
フォルダ番号は 2桁の数字(01~99)
ファイル番号は 3桁の数字(001~250)
 - ・ **PAUSE** : 再生の一時停止
 - ・ **RESUME** : 一時停止の再開
 - ・ **REPEAT** : 現在再生中のファイルを繰り返し再生
 - ・ **STOP** : すべての再生を停止
 - ・ **DEV 1** : 1=MicroSDカード, 2=USBメモリを使用

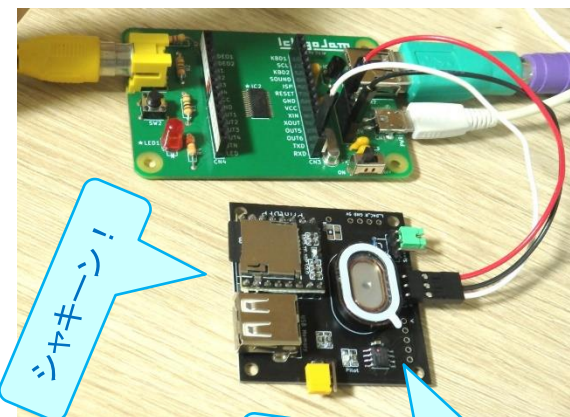
※PLAYコマンド指定後、すぐに制御を戻します。

つまり、(ゲーム中の)BGM再生にも利用できますね。

ただし、ファイル読込んで再生開始するまで約1秒かかることがあります。

※PAUSE、REPEATコマンドは再生が始まった後、指定すること。

※コマンド文字列や数字を ; (セミコロン)で連結して表示することも可能です。



■ 準備

- 1) FAT16かFAT32フォーマットしたMicroSDカード(32GB以下)、
またはUSBメモリ(*1)(32GB以下) を用意します。
- 2) MicroSDカード,またはUSBメモリに .mp3データ(*2)を保存します。
保存フォルダ名とファイル名には決まりがあります。
 - ルートに“01”~“99” という名前のフォルダを用意します。
ここでフォルダ番号は2桁の数字“01”~“99”です。
 - 各フォルダ内に“001.mp3” や “250.mp3” というファイル名で用意します。
ここでファイル番号は3桁の数字“001”~“250”です。
この時 “001_シャキーン.mp3” のように任意な文字列を付与することも可能です。

*1: USBメモリによっては使用できないものがあります。また十分な5V電源が必要です。

*2: mp3対応サンプリングレート : 8k, 11.025k, 12k, 16k, 22.05k, 24k, 32k, 44.1k, 48kHz

■ 使い方

- PrintDFPの線3本 GND(黒),5V(赤),RXD(白) を
IchigoJamの GND(黒), 5V(赤),TXD(白)に
つなぎます。
- IchigoJamのシリアル出力速度は
標準 115200bps ですが、
PrintDFP上の端子をショートすると
9600bps に変更できます。

※これを変更した後は PrintDFPの電源5V線を
抜き差ししてください。

