**Listing 1. Modyfikacja dla osłabienia efektu reverb**

**{**

flagazwarciaBYPASS**=**1**;**

wartoscDAC**=**buforADC**+**wartoscDELAY**+**zalaczREVERB1**\*(**wartoscREV1**+**wartoscREV2**+**wartoscREV3**);**

//wartoscDAC=buforADC+wartoscDELAY+zalaczREVERB1\*(wartoscREV1);

**}**

**Listing 2. Przepisanie wartości z przetwornika A/C do bufora**

buffor**[**s**]=(**uint16\_t**)(**buforADC**+(**zalDELAYwielokrotny**\***wartoscDELAY**));**

**Listing 3. Zapamiętanie wartości zmodyfikowanego sygnału**

wartoscDAC**=**buforADC**+**wartoscDELAY**+**zalaczREVERB1**\*(**wartoscREV1 **+**wartoscREV2 **+** wartoscREV3**);**

**Listing 4. Efekt delay**

**if(**zalDELAY1**)**

**{**

delayms**=**50**\***opoznieniemsDELAY**;**

**if(**s**>=**delayms**)** l**=**s**-**delayms**;** **else** l**=**11000**-(**delayms**-**s**);**

wartoscDELAY**=(**buffor**[**l**]);**

TEMPGAIN**=**wartoscDELAY**\***wzmocnienie**[**wzmocnienieDELAY2**];**

wartoscDELAY**=**TEMPGAIN**/**10000**;**

**}**

**Listing 5. Efekt reverb**

**if(**zalaczREVERB1**)**

**{**

delayrev1**=**50**\***opoznienierev1**;**

delayrev2**=**50**\***opoznienierev2**;**

delayrev3**=**50**\***opoznienierev3**;**

delayrev4**=**50**\***opoznienierev4**;**

**if(**s**>=**delayrev1**)** lr1**=**s**-**delayrev1**;** **else** lr1**=**11000**-(**delayrev1**-**s**);**

**if(**s**>=**delayrev2**)** lr2**=**s**-**delayrev2**;** **else** lr2**=**11000**-(**delayrev2**-**s**);**

**if(**s**>=**delayrev3**)** lr3**=**s**-**delayrev3**;** **else** lr3**=**11000**-(**delayrev3**-**s**);**

**if(**s**>=**delayrev4**)** lr4**=**s**-**delayrev4**;** **else** lr4**=**11000**-(**delayrev4**-**s**);**

temp1REV**=**buffor**[**lr1**];**

TEMPGAIN**=**temp1REV**\***wzmocnienie**[**wzmocnienieREVERB1**];**

temp1REV**=**TEMPGAIN**/**10000**;**

temp2REV**=**buffor**[**lr2**];**

TEMPGAIN2**=**temp2REV**\***wzmocnienie**[**wzmocnienieREVERB2**];**

temp2REV**=**TEMPGAIN2**/**10000**;**

temp3REV**=**buffor**[**lr3**];**

TEMPGAIN3**=**temp3REV**\***wzmocnienie**[**wzmocnienieREVERB3**];**

temp3REV**=**TEMPGAIN3**/**10000**;**

temp4REV**=**buffor**[**lr4**];**

TEMPGAIN4**=**temp4REV**\***wzmocnienie**[**wzmocnienieREVERB4**];**

temp4REV**=**TEMPGAIN4**/**10000**;**

wartoscREV1**=**temp1REV **+** temp2REV **+** temp3REV **+** temp4REV**;**

**}**

**Listing 6. Sumowanie cyfrowych ekwiwalentów sygnałów**

**if(**flagaREVERB**)**

**{**

flagaREVERB**=**0**;**

**if(++**i**>**5019**)** i**=**0**;**

bufforREVERB**[**i**]=**wartoscREV1 **+** wartoscREV3**;**

delayREVc1**=**50**\***opoznienieREVc1**;**

delayREVc2**=**50**\***opoznienieREVc2**;**

**if(**i**>=**delayREVc1**)** lcr1**=**i**-**delayREVc1**;** **else** lcr1**=**5020**-(**delayREVc1**-**i**);**

TEMPGAIN5**=**bufforREVERB**[**lcr1**]\***wzmocnienie**[**wzmocnienieREVERBc1**];**

wartoscREV2**=**TEMPGAIN5**/**10000**;**

**if(++**p**>**5019**)** p**=**0**;**

bufforREVERB2**[**p**]=**wartoscREV2**;**

**if(**p**>=**delayREVc2**)** lcr2**=**p**-**delayREVc2**;** **else** lcr2**=**5020**-(**delayREVc2**-**i**);**

TEMPGAIN6**=**bufforREVERB2**[**lcr2**]\***wzmocnienie**[**wzmocnienieREVERBc2**];**

wartoscREV3**=**TEMPGAIN6**/**10000**;**

**}**