

```
#include "actions.h"
#include <unistd.h>
#include <QThread>

void Actions::run()
{
    int DUREE = 300;
    // Joue le Do
    playTone(131, DUREE);
    alerte("Do");
    msleep(DUREE);
    // Joue le Ré
    playTone(147, DUREE);
    alerte("Re");
    msleep(DUREE);
    // Joue le Mi
    playTone(165, DUREE);
    alerte("Mi");
    msleep(DUREE);
    // Joue le Fa
    playTone(175, DUREE);
    alerte("Fa");
    msleep(DUREE);
    // Joue le Sol
    playTone(196, DUREE);
    alerte("Sol");
    msleep(DUREE);
    // Joue le La
    playTone(220, DUREE);
    alerte("La");
    msleep(DUREE);
    // Joue le Si
    playTone(247, DUREE);
    alerte("Si");
    msleep(DUREE);
    // Joue le Do
    playTone(262, DUREE);
    alerte("Do");
}
```