

# Lydmaskin - Lyder

Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

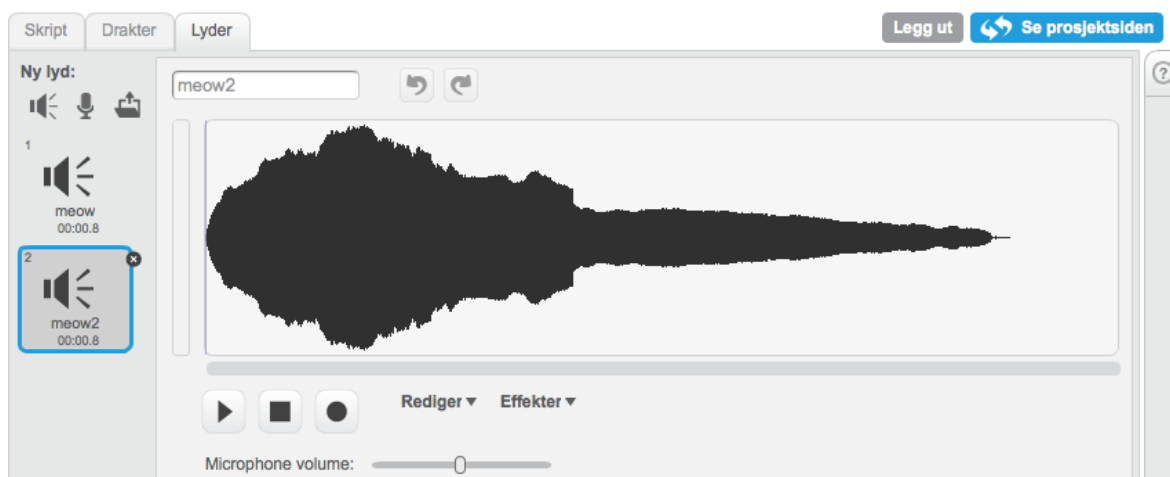
Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

## Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur og se om du klarer å få den til å se ut som den lyden du vil lage.
- ☐ I fanen **Lyder**, lag et nytt opptak eller importer en lydfil.



- ☐ Trykk på figuren og lag et skript som sender en melding til figuren når man trykker på den:

```
når denne figuren klikkes  
send melding [katt v]
```

- ☐ Nå må vi spille lyden når den får den rette meldingen.

```
når jeg mottar [katt v]  
spill lyden [meow v]
```

☐ Til slutt endrer vi utseende når lyden spilles.

```
når jeg mottar [katt v]  
spill lyden [moew v]  
sett størrelse til (110) %  
vent (0.1) sekunder  
sett størrelse til (100) %
```