

Lydmaskin - Piano

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

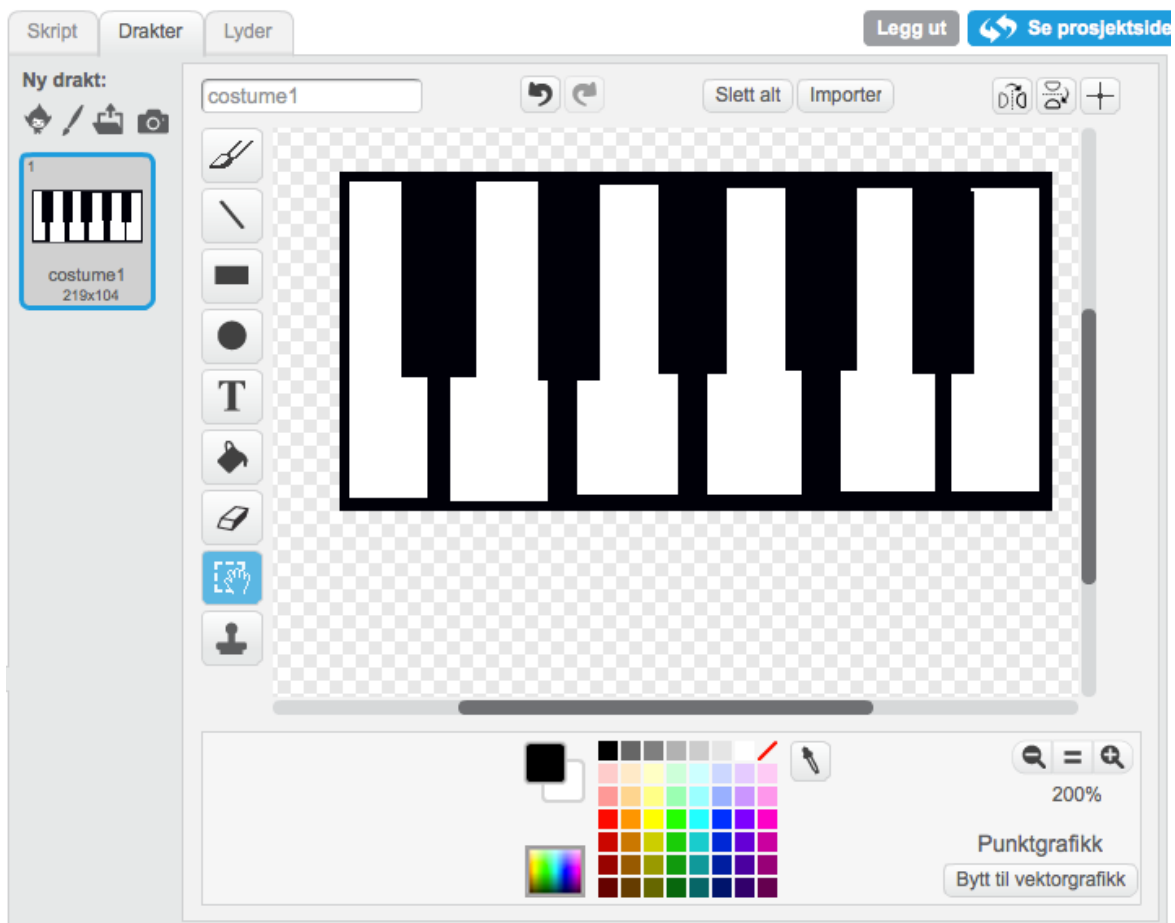
Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

Sjekkliste

- ☐ Tegn et piano ved å lage svarte og hvite rektangler.



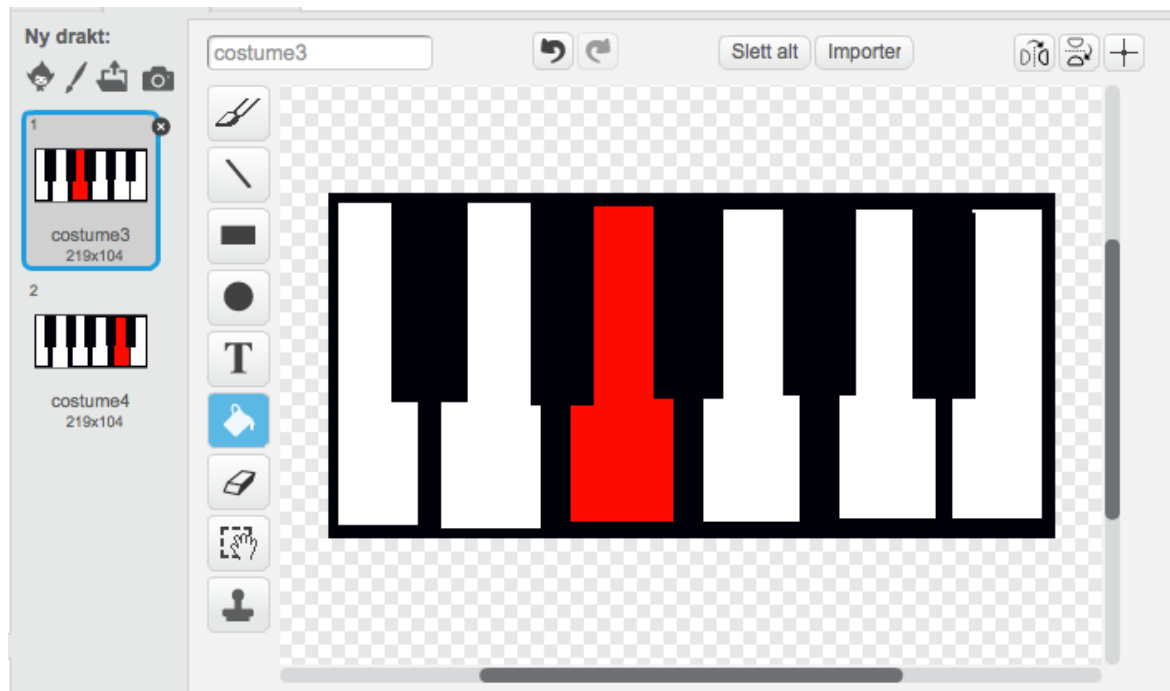
- ☐ Lag et skript som spiller en note når A trykkes.

```
når [a v] trykkes  
send melding [piano-1 v]  
  
når jeg mottar [piano-1 v]  
spill tone (60 v) i (0.5) takter
```

- ☐ Lag to noter til for når man trykker S eller D på tastaturet.

```
når [a v] trykkes  
send melding [piano-1 v]  
  
når [s v] trykkes  
send melding [piano-2 v]  
  
når [d v] trykkes  
send melding [piano-3 v]  
  
når jeg mottar [piano-1 v]  
spill tone (60 v) i (0.5) takter  
  
når jeg mottar [piano-2 v]  
spill tone (64 v) i (0.5) takter  
  
når jeg mottar [piano-3 v]  
spill tone (67 v) i (0.5) takter
```

- ☐ Kopier drakten 3 ganger og fyll ulike tangenter.



- ☐ Sørg for at hver note bytter til en annen drakt og tilbake til drakt1 slik at det ser ut som tangenten blir trykket på.

```
når jeg mottar [piano-1 v]  
bytt drakt til [costume2 v]  
spill tone (60 v) i (0.5) takter  
bytt drakt til [costume1 v]
```

```
når jeg mottar [piano-2 v]  
bytt drakt til [costume3 v]  
spill tone (60 v) i (0.5) takter  
bytt drakt til [costume1 v]
```

```
når jeg mottar [piano-3 v]  
bytt drakt til [costume4 v]  
spill tone (60 v) i (0.5) takter  
bytt drakt til [costume1 v]
```

Utfordring

En måte å endre hvilket instrument som spilles.

```
når [pil opp v] trykkes  
velg instrument (tilfeldig tall fra (1) til (99))
```