

Lydmaskin - Tromme

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

- ☐ Importer en ny figur ved å velge Ting/Drum1 . Gi den navnet Tromme .
- ☐ Vi vil at trommen skal lage lyd når vi klikker på den eller trykker på mellomromstasten .

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

```
når [mellomrom v] trykkes  
send melding [tromme v]
```

- ☐ Nå må vi lage lyd når den mottar tromme . Ved å endre tallet, kan du endre lyden trommen lager.

```
når jeg mottar [tromme v]  
trommeslag (48 v) som varer (0.2) takter
```

- ☐ Prøv å endre utseende slik at man ser hvilket instrument som spiller.

```
når jeg mottar [tromme v]  
trommeslag (48 v) som varer (0.2) takter  
sett størrelse til (110) %  
vent (0.1) sekunder  
sett størrelse til (100) %
```