

Monster - Pratende Munn

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

- ☐ For å få monsteret til å snakke, kan du bruke en `si`-kloss.

```
når [mellomrom v] trykkes  
si [Hallo!] i (2) sekunder
```

- ☐ For å gjøre det litt mer imponerende, kan du få monsteret til å **åpne** og **lukke munnen** mens det prater. For å gjøre dette, rediger figuren som inneholder munnen - opprett en ny `drakt` som har lukket munn. Ved å bytte mellom de to, kan du animere at munnen åpner og lukker seg.

```
gjenta (8) ganger  
  vent (0.1) sekunder  
  bytt drakt til [munnnLukket v]  
  vent (0.1) sekunder  
  bytt drakt til [munnnÅpen v]  
slutt
```

- ☐ For å koble de to skriptene sammen, kan du få `si`-klossen til å sende en melding, som den andre blokken kan reagere på.

```
når [mellomrom v] trykkes  
send melding [snakk v]  
si [Hallo!] i (2) sekunder
```

```
når jeg mottar [snakk v]  
gjenta (8) ganger  
    vent (0.1) sekunder  
    bytt drakt til [munnLukket v]  
    vent (0.1) sekunder  
    bytt drakt til [munnÅpen v]  
slutt
```

- ☐ For å gjøre det litt mer fleksibelt, bruk en variabel for å kontrollere snakketid , hvor lenge monsteret sier noe, og for å kontrollere hvor mange ganger animasjonsløkken er gjentatt.

```
når [mellomrom v] trykkes  
sett [snakketid v] til [2]  
send melding [snakk v]  
si [Hallo!] i (snakketid) sekunder  
  
når [a v] trykkes  
sett [snakketid v] til [4]  
send melding [snakk v]  
si [Noe litt lengre] i (snakketid) sekunder  
  
når jeg mottar [snakk v]  
gjenta ((snakketid) * (4)) ganger  
    vent (0.1) sekunder  
    bytt drakt til [munnLukket v]  
    vent (0.1) sekunder  
    bytt drakt til [munnÅpen v]  
slutt
```

(Merk at vi multipliserer snakketid med 4 for å være sikre på at løkken gjentas nok ganger)

- ☐ Du kan også få monsteret ditt til å si lyder ved å bruke en av lydklossene. Husk å importere lydene under Lyd -fanen.

```
når jeg mottar [snakk v]  
spill lyden [Screech v]
```

**Prøv å legge til lyder til andre hendelser, du kan bruke en skummel svevende lyd for et spøkelse som flyr rundt på skjermen! Har du mikrofon på datamaskinen kan du ta opp dine egne lyder, overrask de andre ved å ta opp et høyt monster
BRØØØØØØØØL!!!**