

## (code club) Lydmaskin - Opptaker



## 🗸 Sjekkliste

- Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem instrument og den andre timing.
- Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter opptak
- For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du legge til følgende i når jeg mottar klossen.

```
hvis opptak = 1
legg tid til timing v
legg katt til instrument v
```

Endre ordet katt i legg katt til instrument slik at det stemmer med navnet til meldingen som brukes for å spille denne lyden.

```
når jeg mottar drum v

trommeslag 48 v som varer 0.2 takter

hvis opptak = 1

legg tid til timing v

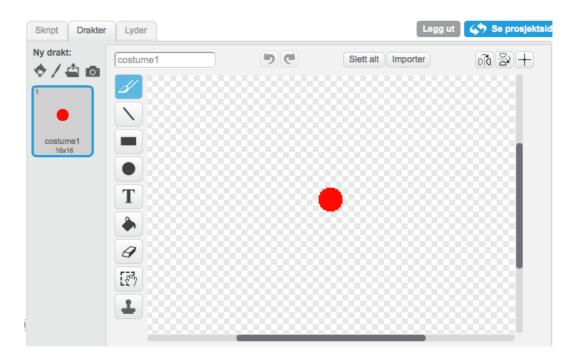
legg katt til instrument v

sett størrelse til 110 %

vent 0.1 sekunder

sett størrelse til 100 %
```

Tegn en ny figur og gi den en rød sirkeldrakt. Gi denne figuren navnet Opptak.



Lag et skript som setter opptak til 1 og sletter alle instrument og timing når man trykker på det.

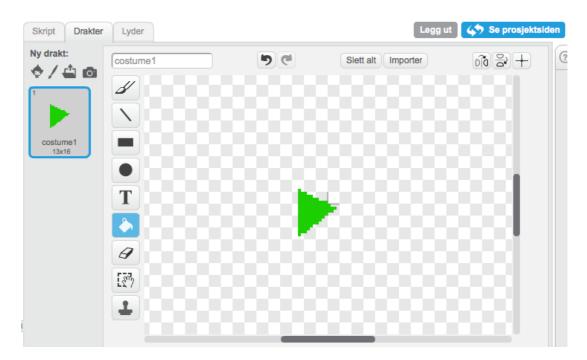


## Test prosjektet

Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?

## Sjekkliste

Lag en ny figur og lag en drakt som ser ut som en grønn pil. Kall denne Spill av.



- Lag en ny variabel som du kaller index.
- Nå må vi få avspillingen til å gjøre noe. Legg dette skriptet til Spill av.

```
når denne figuren klikkes
sett recording v til 0
sett index v til 1
nullstill klokka
for alltid

hvis element index av timing v < timer
send melding element index av instrument v
endre index v med 1
hvis index > lengden av timing v
stopp dette skriptet
```

- Trykk på den grønne play knappen. Hva skjer?
- Trykk på den røde knappen og spill på noen intrumenter. Etter at du er ferdig, trykk på den grønne play knappen igjen. Hva skjer?
- Spill på flere instrumenter uten å trykke på record. Trykk så på den grønne play knappen igjen. Hva skjer?

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: Oversatt fra Code Club UK

Oversetter: Lars-Erik Wollan