

Scr



layout.levelNames.undefined



- 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
```

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) %
```

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: Oversatt fra Code Club UK Oversetter: Lars-Erik Wollan