



## ✓ Sjekkliste

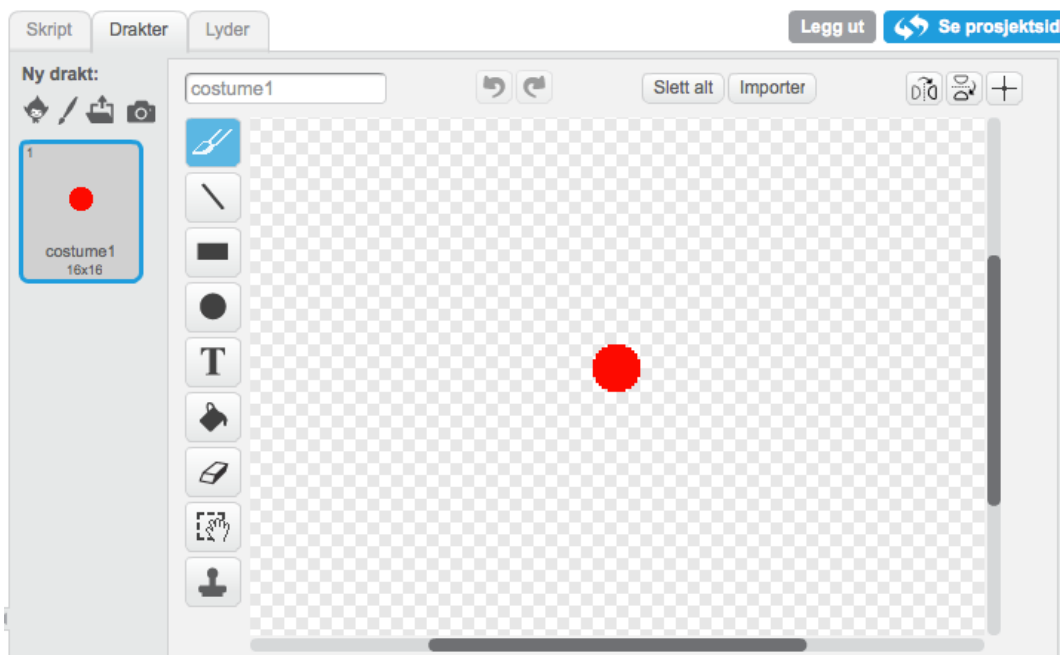
- ☐ Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem **instrument** og den andre **timing**.
- ☐ Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter **opptak**
- ☐ For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du legge til følgende i **når jeg mottar** klossen.

```
hvis <(opptak) = [1]>  
  legg (tid) til [timing v]  
  legg (katt) til [instrument v]  
slutt
```

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]  
slutt  
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] :: control
  slutt
slutt
slutt
slutt
```

---

## Test prosjektet

- 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?

