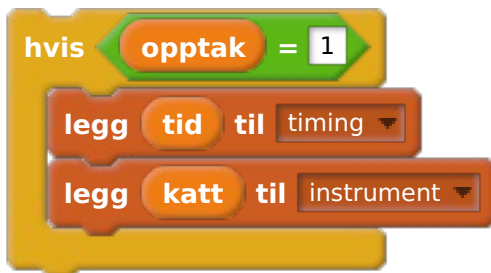




# Lydmaskin - Opptaker

## ✓ Sjekkliste

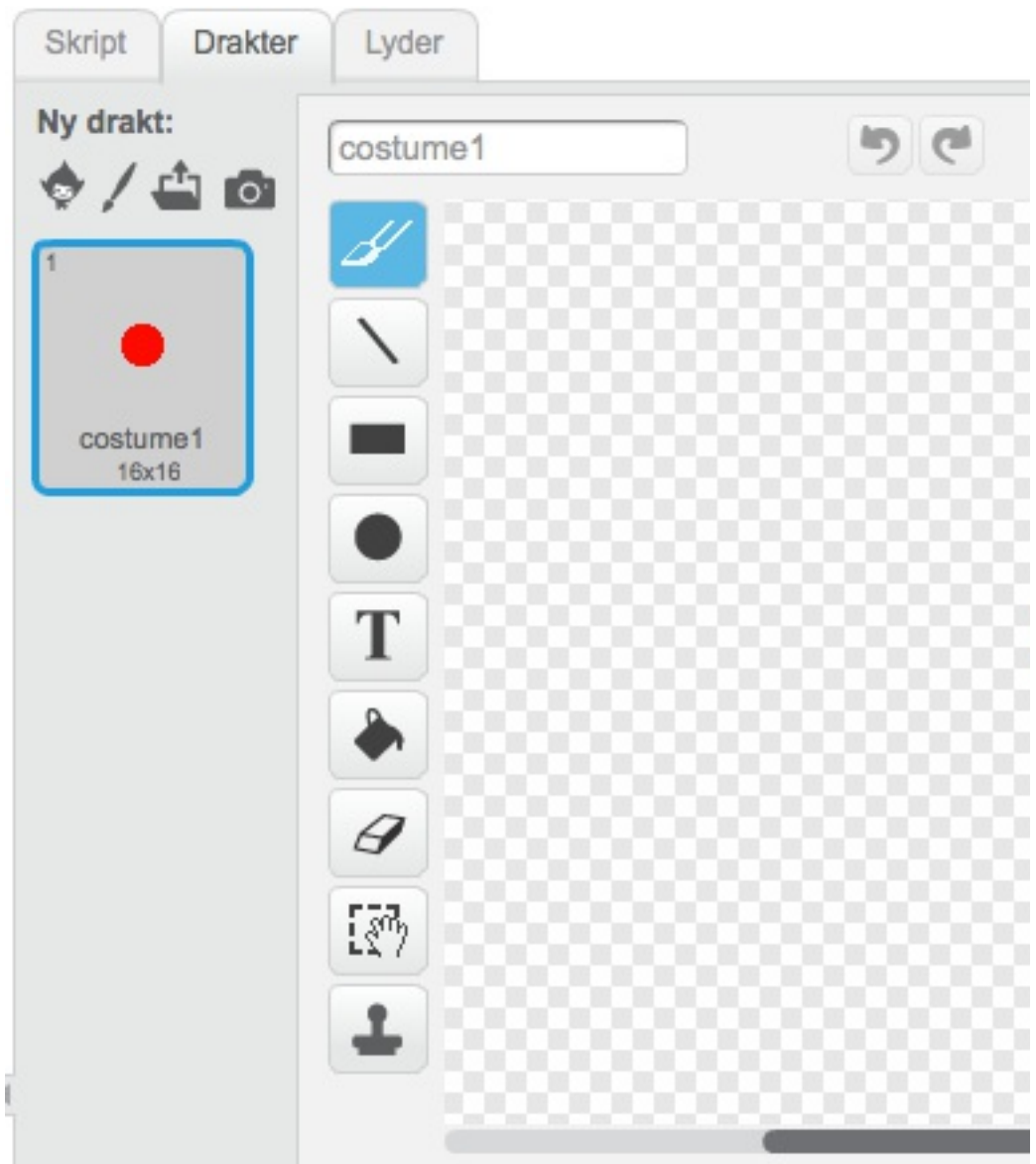
- ☐ Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem `instrument` og
- ☐ Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter `opptak`
- ☐ For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du l



Endre ordet `katt` i `legg katt til instrument` slik at det stemmer med denne lyden.



- ☐ Tegn en ny figur og gi den en rød sirkeldrakt. Gi denne figuren n



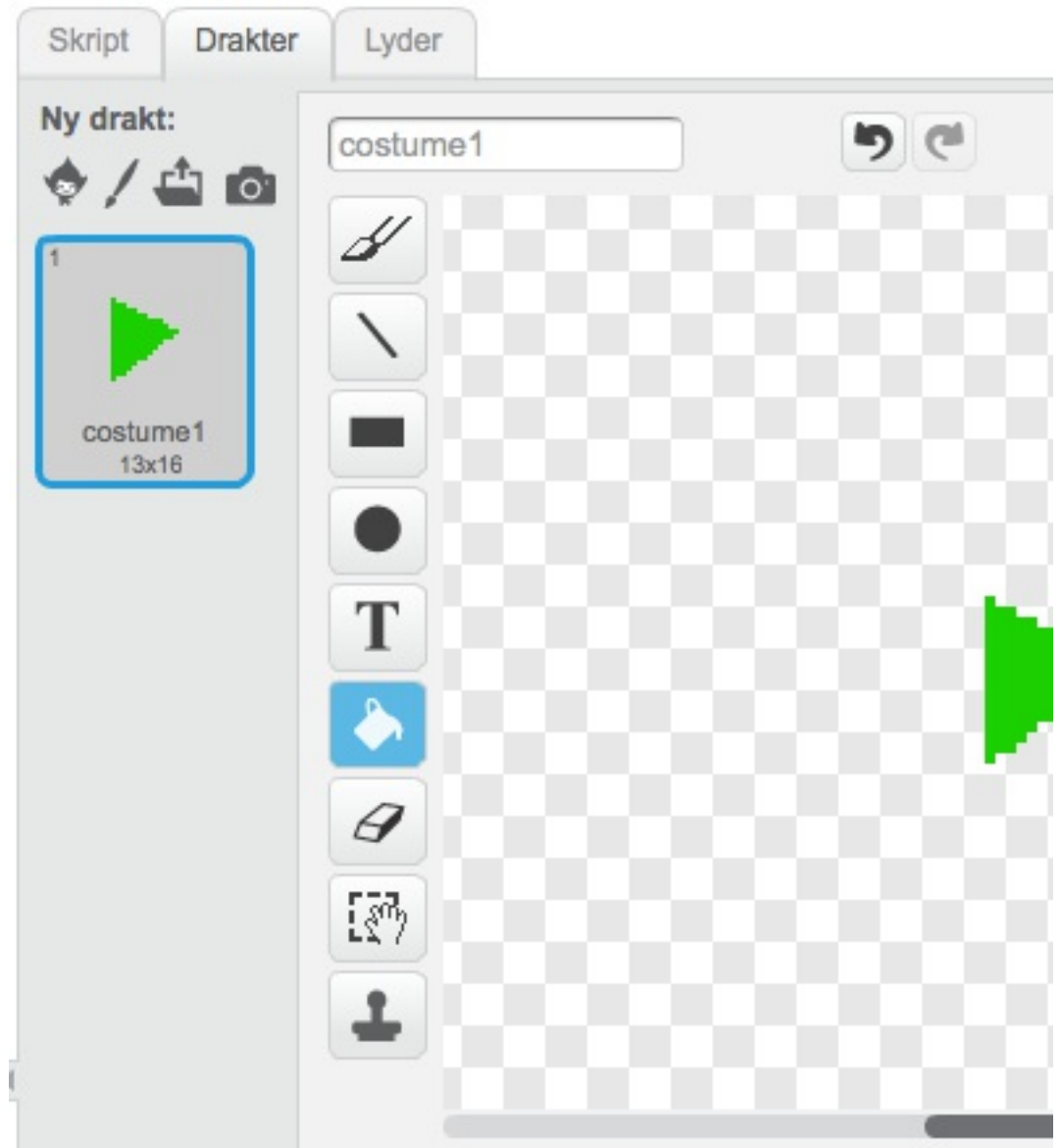
- ☐ Lag et skript som setter **opptak** til 1 og sletter alle **instrument**

## Test prosjektet

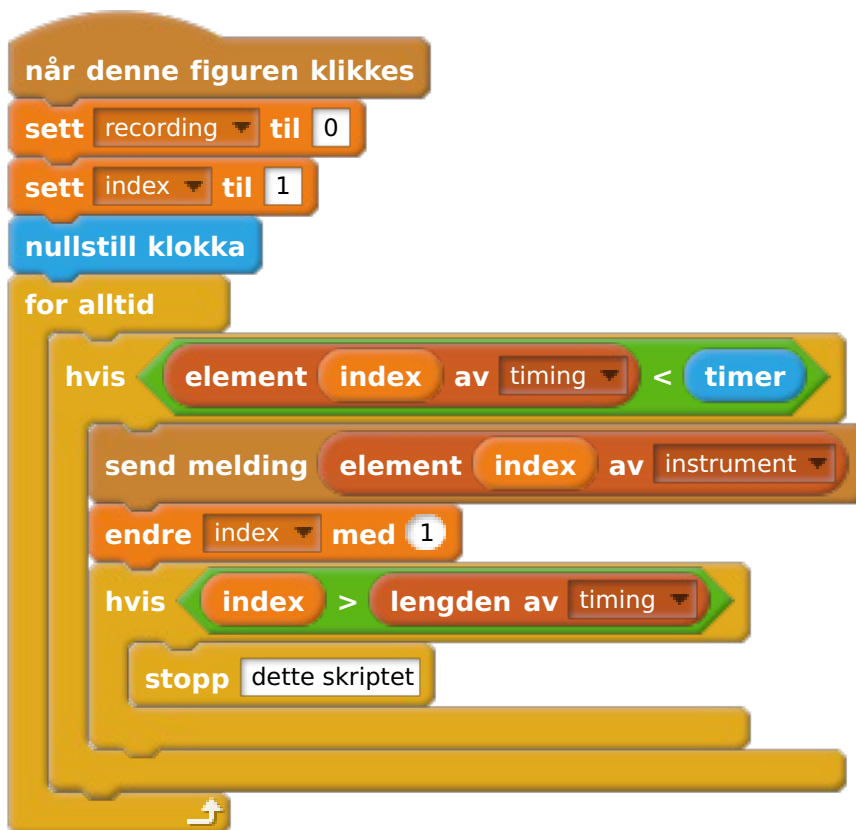
Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?

# ✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur og lag en drakt som ser ut som en grønn pil. Kal



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



## Test prosjektet

- Trykk på den grønne play knappen. Hva skjer?
- Trykk på den røde knappen og spill på noen instrumenter. Etter at Hva skjer?
- Spill på flere instrumenter uten å trykke på record. Trykk så på d

**Lisens:** [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O  
**Oversetter:** Lars-Erik Wollan