

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 
legg katt til instrument
```

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

trommeslag 48 som varer 0.2 takter

hvis opptak = 1

legg tid til timing

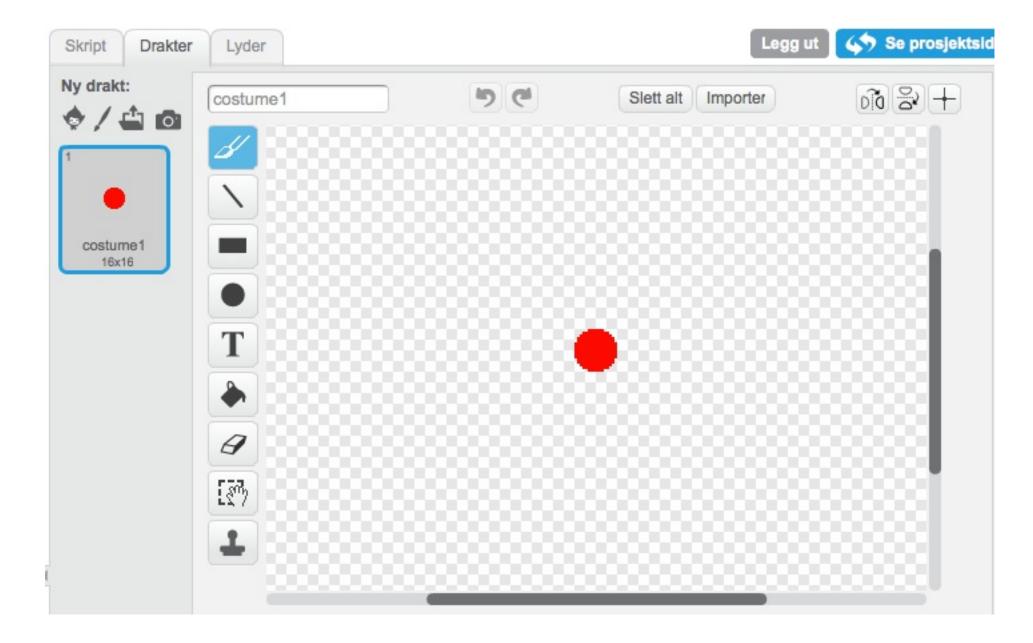
legg katt til instrument

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.

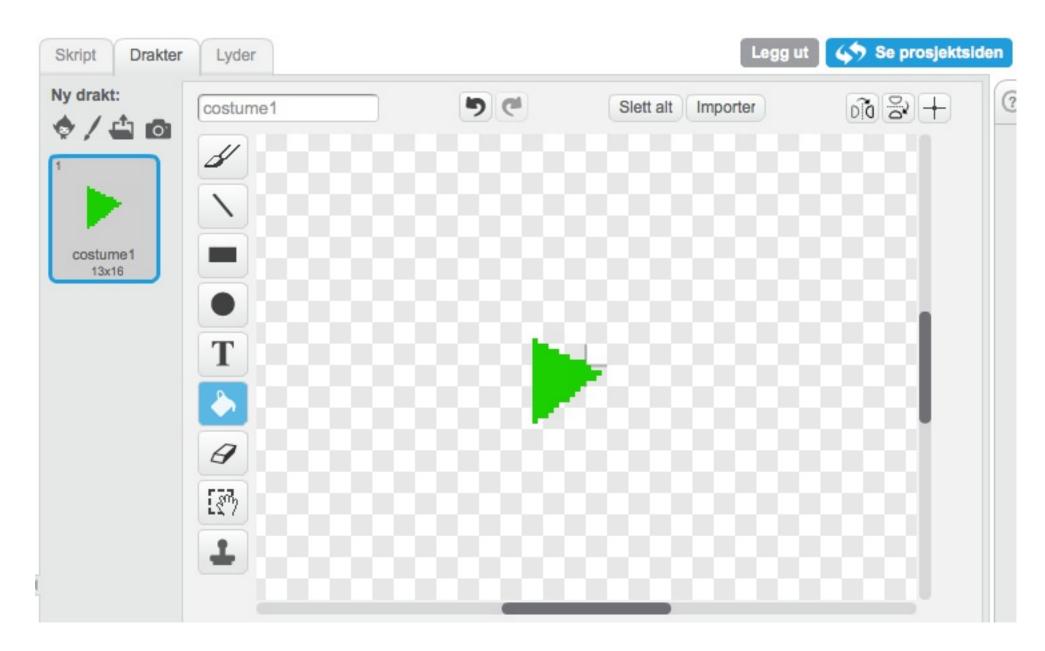


Test prosjektet

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
```

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?

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

Oversetter: Lars-Erik Wollan