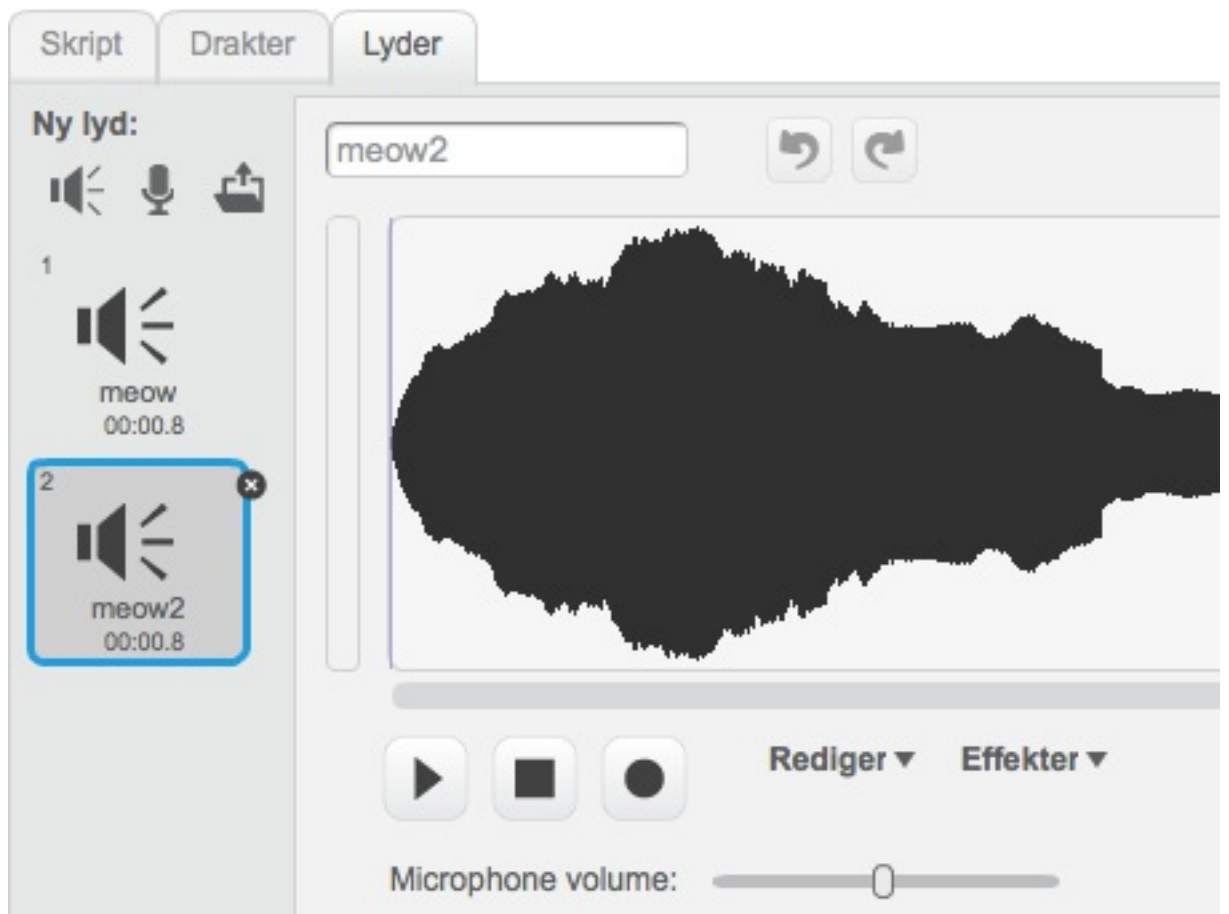




Lydmaskin - Lyder

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur og se om du klarer å få den til å se ut som den l
- ☐ I fanen **Lyder**, lag et nytt opptak eller importer en lydfil.



- ☐ Trykk på figuren og lag et skript som sender en melding til figuren



- ☐ Nå må vi spille lyden når den får den rette meldingen.



- ☐ Til slutt endrer vi utseende når lyden spilles.



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