



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.



Endre ordet **katt** i **legg katt til instrument** slik at det stemmer med navnet til meldingen som brukes for å spille denne lyden.



- ☐ 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

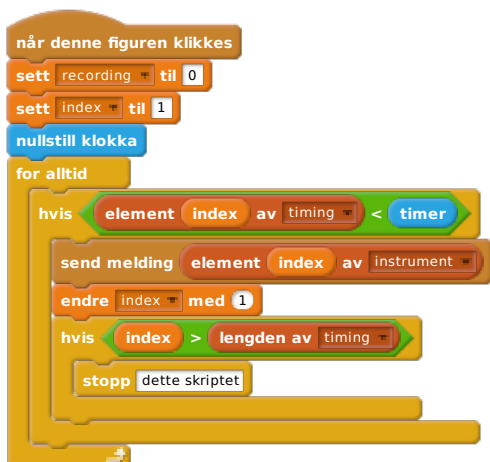
Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?

✓ 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**.



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