





For å få monsteret til å snakke, kan du bruke en si-kloss.

```
når mellomrom v trykkes
si Hallo! i 2 sekunder
```

For å gjøre det litt mer imponerende, kan du få monsteret til å **åpne** og **lukke munnen** mens det prater. For å gjøre dette, rediger figuren som inneholder munnen - opprett en ny drakt som har lukket munn. Ved å bytte mellom de to, kan du animere at munnen åpner og lukker seg.

```
gjenta 8 ganger

vent (0.1) sekunder

bytt drakt til munnLukket v

vent (0.1) sekunder

bytt drakt til munnÅpen v
```

For å koble de to skriptene sammen, kan du få si-klossen til å sende en melding, som den andre blokken kan reagere på.

```
når mellomrom v trykkes
send melding snakk v
si Hallo! i 2 sekunder

når jeg mottar snakk v
gjenta 8 ganger
vent (0.1 sekunder
bytt drakt til munnLukket v
vent (0.1 sekunder
bytt drakt til munnÅpen v
```

For å gjøre det litt mer fleksibelt, bruk en variabel for å kontrollere snakketid, hvor lenge monsteret sier noe, og for å kontrollere hvor mange ganger animasjonsløkken er gjentatt.

```
når mellomrom v trykkes
sett snakketid v til 2
send melding snakk v
si Hallo! i snakketid sekunder

når a v trykkes
sett snakketid v til 4
send melding snakk v
si Noe litt lengre i snakketid sekunder

når jeg mottar snakk v
gjenta snakketid * 4 ganger

vent 0.1 sekunder
bytt drakt til munnLukket v
vent 0.1 sekunder
bytt drakt til munnÅpen v
```

(Merk at vi multipliserer snakketid med 4 for å være sikre på at løkken gjentas nok ganger)

Du kan også få monsteret ditt til å si lyder ved å bruke en av lydklossene. Husk å importere lydene under Lyd -fanen.



Prøv å legge til lyder til andre hendelser, du kan bruke en skummel svevende lyd for et spøkelse som flyr rundt på skjermen! Har du mikrofon på datamaskinen kan du ta opp dine egne lyder, overrask de andre ved å ta opp et høyt monster BRØØØØØØØØL!!!

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: Oversatt fra Code Club UK Oversetter: Lars-Erik Wollan