



Lydmaskin - Tromme



✓ Sjekkliste

- ☐ Importer en ny figur ved å velge **Ting/Drum1** . Gi den navnet **Tromme** .
- ☐ Vi vil at trommen skal lage lyd når vi klikker på den eller trykker på **mellomromstasten** .

når denne figuren klikkes
send melding tromme

når mellomrom trykkes
send melding tromme

- ☐ Nå må vi lage lyd når den mottar **tromme** . Ved å endre tallet, kan du endre lyden trommen lager.

når jeg mottar tromme
trommeslag 48 som varer 0.2 takter

- ☐ Prøv å endre utseende slik at man ser hvilket instrument som spiller.

når jeg mottar tromme
trommeslag 48 som varer 0.2 takter
sett størrelse til 110 %
vent 0.1 sekunder
sett størrelse til 100 %

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