

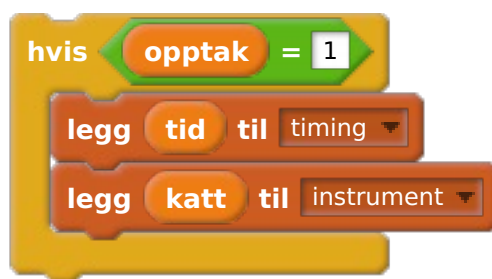


Lydmaskin - Opptaker



✓ Sjekkliste

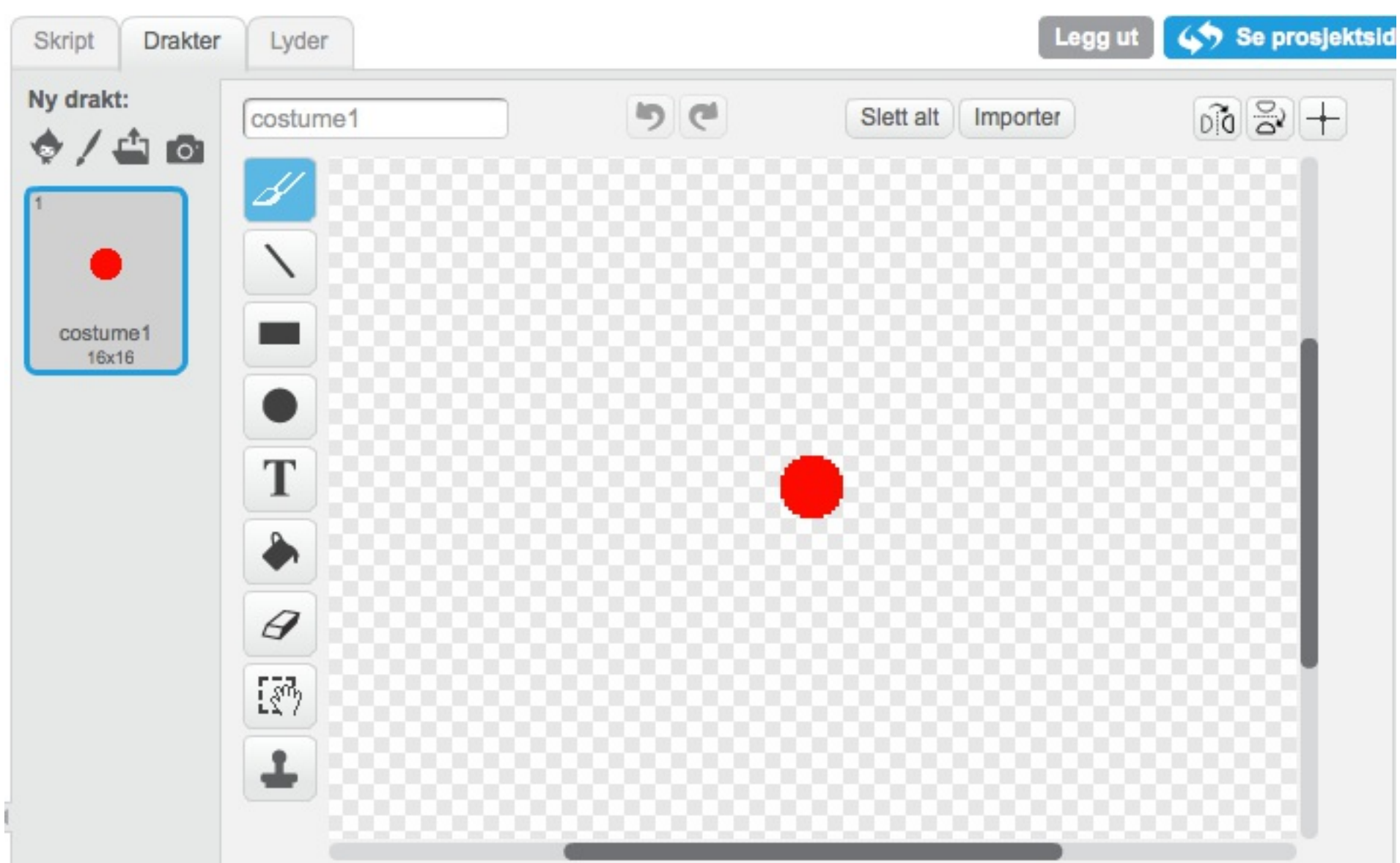
- ☐ Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem `instrument` og den andre `timing`.
- ☐ Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter `opptak`
- ☐ For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du legge til følgende i `når jeg mottar` klossen.



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`.



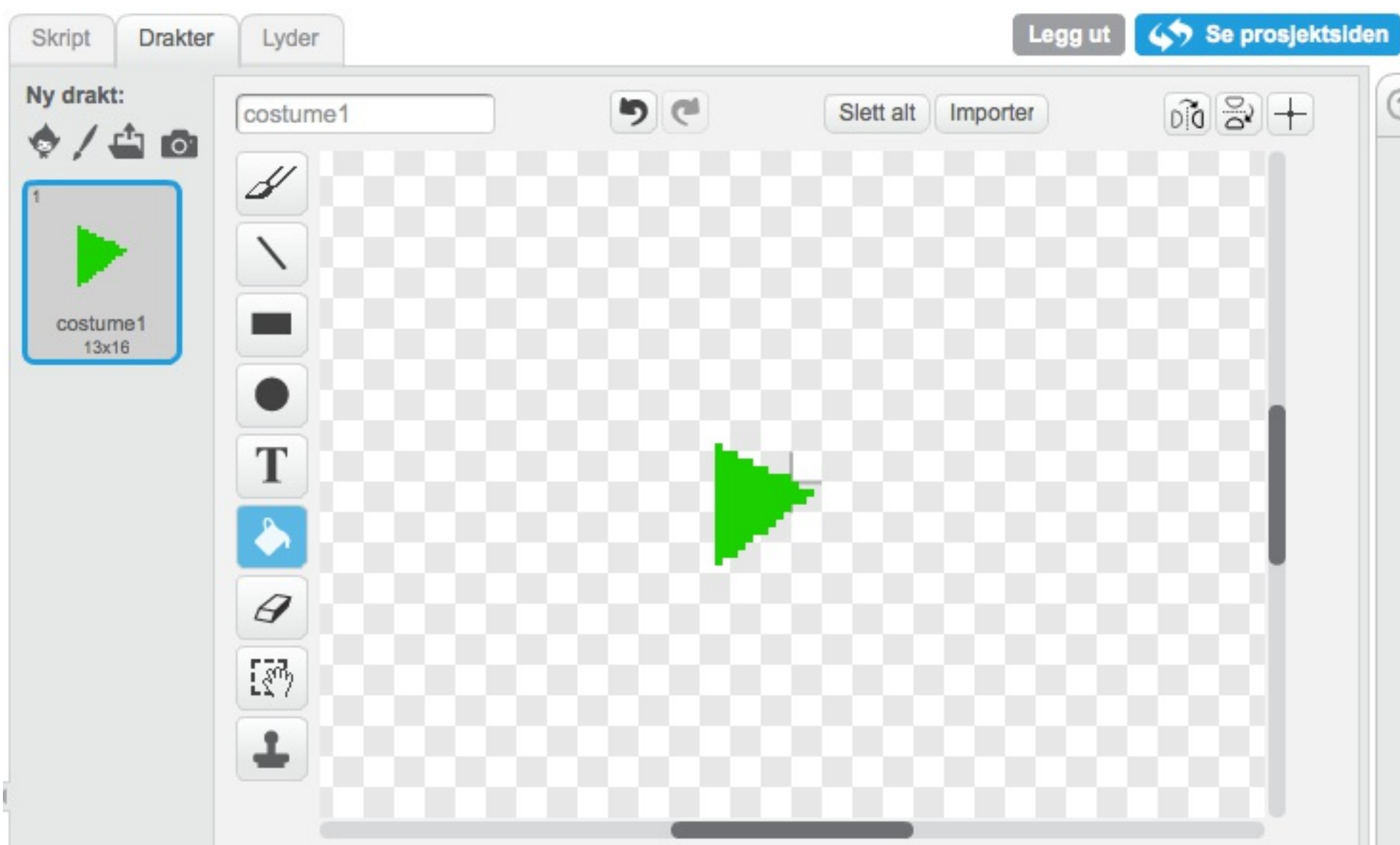
- ☐ Lag et skript som setter `opptak` til 1 og sletter alle `instrument` og `timing` når man trykker på det.

Test prosjektet

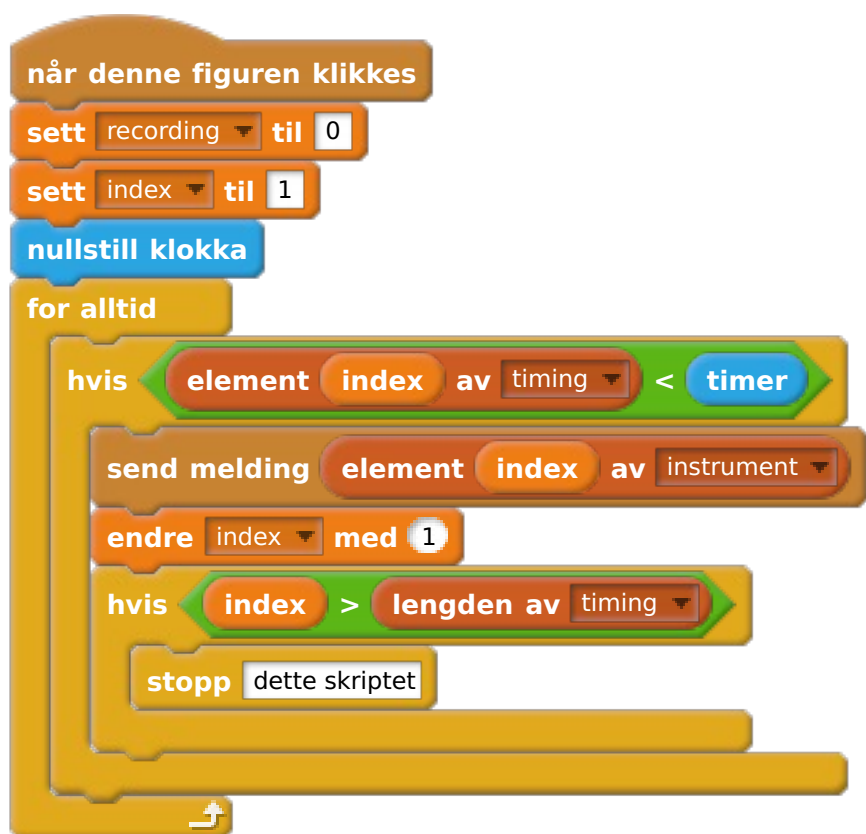
Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?

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