



Lydmaskin - Tromme

✓ Sjekkliste

☐ Importer en ny figur ved å velge **Ting/Drum1** . Gi den navnet **Tr**

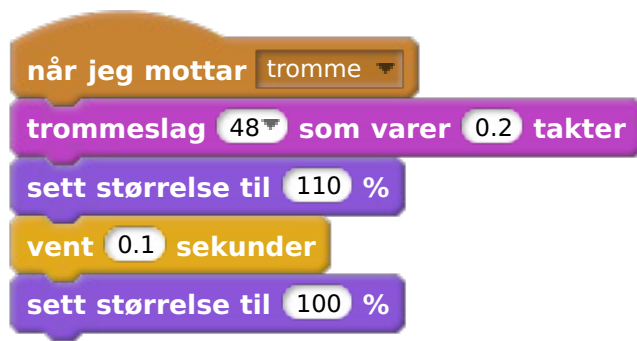
☐ Vi vil at trommen skal lage lyd når vi klikker på den eller trykker



☐ Nå må vi lage lyd når den mottar **tromme** . Ved å endre tallet, ka



☐ Prøv å endre utseende slik at man ser hvilket instrument som sp



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