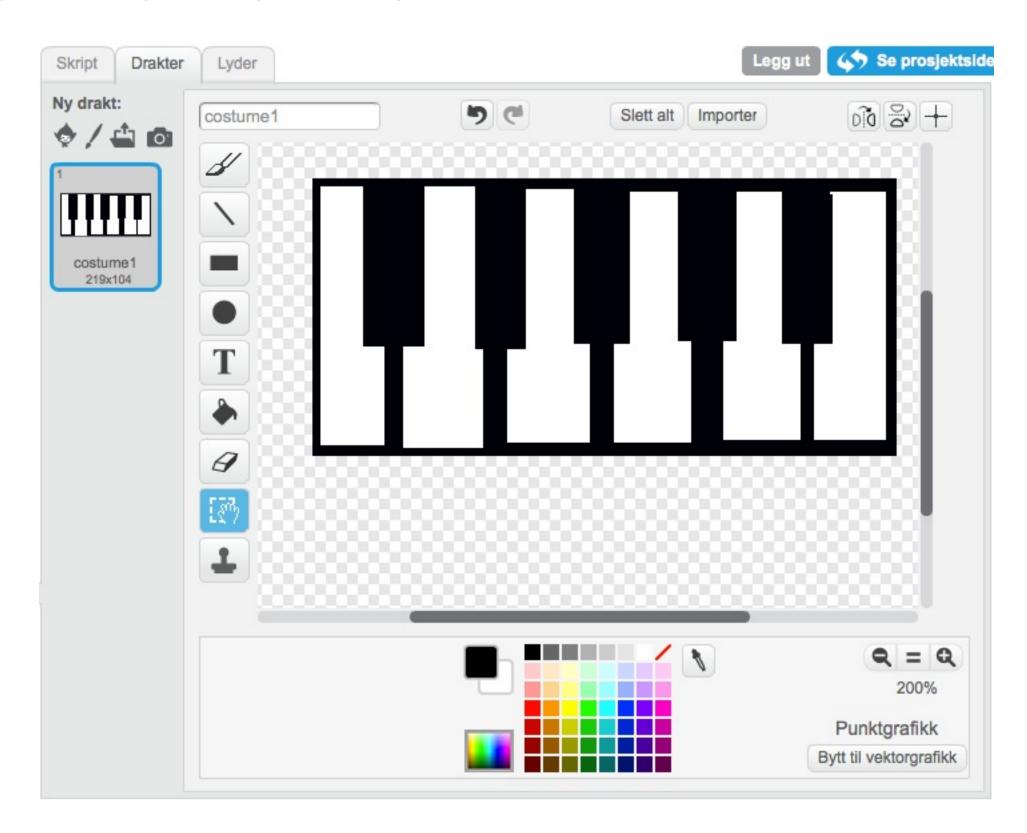


Lydmaskin - Piano



Sjekkliste

Tegn et piano ved å lage svarte og hvite rektangler.



Lag et skript som spiller en note når A trykkes.

```
når a v trykkes

send melding piano-1 v

når jeg mottar piano-1 v

spill tone 60v i 0.5 takter
```

Lag to noter til for når man trykker <mark>S</mark> eller **D** på tastaturet.

```
når a trykkes

send melding piano-1

når s trykkes

send melding piano-2

når jeg mottar piano-1

spill tone 60 i 0.5 takter

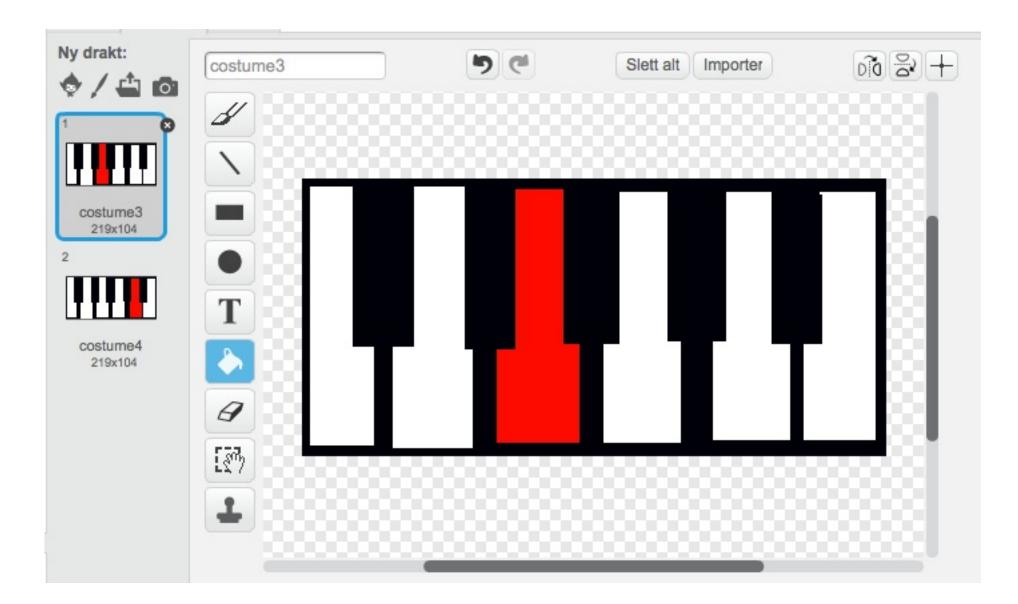
når jeg mottar piano-2

spill tone 64 i 0.5 takter

når jeg mottar piano-3

spill tone 67 i 0.5 takter
```

Kopier drakten 3 ganger og fyll ulike tangenter.



Sørg for at hver note bytter til en annen drakt og tilbake til drakt1 slik at det ser ut som tangenten blir trykket på.

```
når jeg mottar piano-1 v

bytt drakt til costume2 v

spill tone 60 v i 0.5 takter

bytt drakt til costume1 v

når jeg mottar piano-2 v

bytt drakt til costume3 v

spill tone 60 v i 0.5 takter

bytt drakt til costume1 v

når jeg mottar piano-3 v

bytt drakt til costume4 v

spill tone 60 v i 0.5 takter

bytt drakt til costume4 v

spill tone 60 v i 0.5 takter
```

Utfordring

En måte å endre hvilket instrument som spilles.

```
når pil opp trykkes

velg instrument tilfeldig tall fra 1 til 99
```

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter Oversatt fra Code Club UK

Oversetter: Lars-Erik Wollan