



✓ 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.

```
hvis opptak = 1
  legg tid til timing
  legg katt til instrument
```

Endre ordet **katt** i **legg katt til instrument** slik at det stemmer med navnet til meldingen som brukes for å spille denne lyden.

```
når jeg mottar drum
  trommeslag 48 som varer 0.2 takter
  hvis opptak = 1
    legg tid til timing
    legg katt til instrument
  sett størrelse til 110 %
  vent 0.1 sekunder
  sett størrelse til 100 %
```

- ☐ 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](#)
Översetter: Lars-Erik Wollan