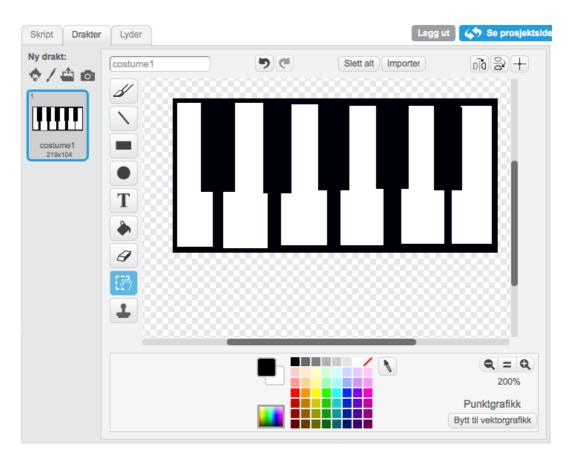


(code club) Lydmaskin - Piano



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 (60 v) i (0.5) takter

Lag to noter til for når man trykker S eller D på tastaturet.

når [a v] trykkes send melding [piano-1 v]

når [s v] trykkes send melding [piano-2 v]

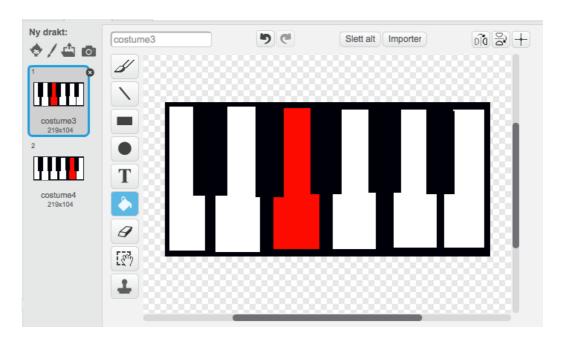
når [d v] trykkes send melding [piano-3 v]

når jeg mottar [piano-1 v] spill tone (60 v) i (0.5) takter

når jeg mottar [piano-2 v] spill tone (64 v) i (0.5) takter

når jeg mottar [piano-3 v] spill tone (67 v) 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 draktl 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 [costume1 v]

Utfordring

En måte å endre hvilket instrument som spilles.

når [pil opp v] 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