



✓ Sjekkliste

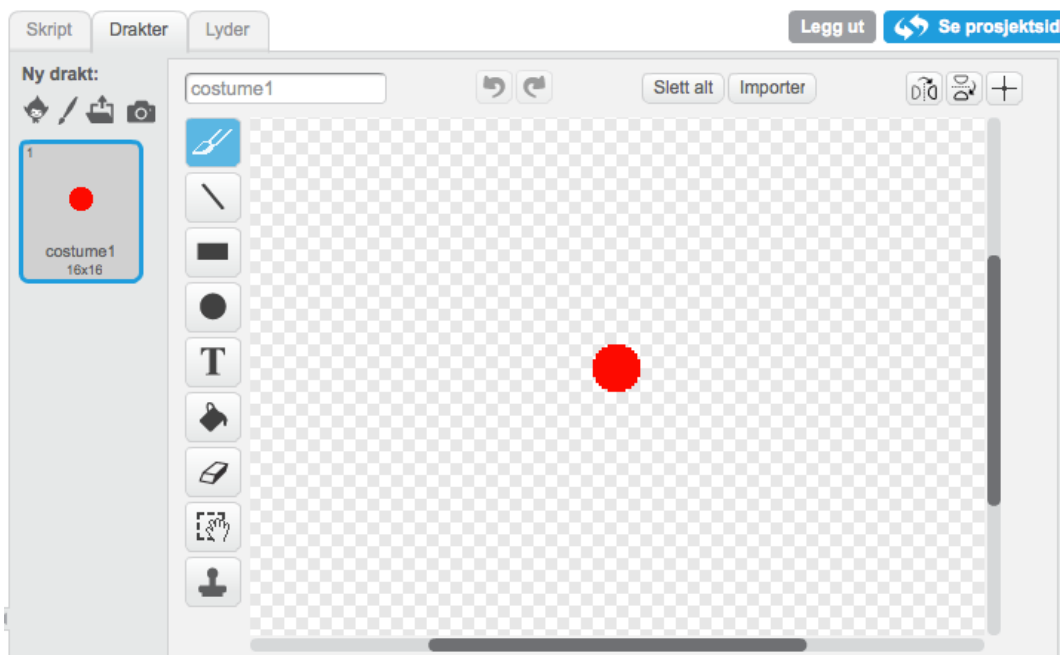
- ☐ Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem `instrument` og den andre `timing`.
- ☐ Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter `opptak`
- ☐ For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du legge til følgende i `når jeg mottar` klossen.

```
hvis <(opptak) = (1)>  
  legg (tid) til [timing v]  
  legg (katt) til [instrument v]  
slutt
```

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 v]  
trommeslag (48 v) som varer (0.2) takter  
hvis <(opptak) = (1)>  
  legg (tid) til [timing v]  
  legg (katt) til [instrument v]  
slutt  
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**.

```
når denne figuren klikkes
sett [recording v] til (0)
sett [index v] til (1)
nullstill klokka
for alltid
  hvis <(element (index) av [timing v]) < (timer)>
    send melding (element (index) av [instrument v])
    endre [index v] med (1)
  hvis <(index) > (lengden av [timing v])>
    stopp [dette skriptet] :: control
  slutt
slutt
slutt
```

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?

