



✓ Sjekkliste

- ☐ For å få monsteret til å snakke, kan du bruke en **si**-kloss.



- ☐ For å gjøre det litt mer imponerende, kan du få monsteret til å **åpne** og **lukke munnen** mens det prater. For å gjøre dette, rediger figuren som inneholder munnen - opprett en ny **drakt** som har lukket munn. Ved å bytte mellom de to, kan du animere at munnen åpner og lukker seg.



- ☐ For å koble de to skriptene sammen, kan du få **si**-klossen til å sende en melding, som den andre blokken kan reagere på.



- ☐ For å gjøre det litt mer fleksibelt, bruk en variabel for å kontrollere **snakketid**, hvor lenge monsteret sier noe, og for å kontrollere hvor mange ganger animasjonsløkken er gjentatt.



(Merk at vi multipliserer snakketid med 4 for å være sikre på at løkken gjentas nok ganger)

- ☐ Du kan også få monsteret ditt til å si lyder ved å bruke en av lydklossene. Husk å importere lydene under **Lyd**-fanen.



Prøv å legge til lyder til andre hendelser, du kan bruke en skummel svevende lyd for et spøkelse som flyr rundt på skjermen! Har du mikrofon på datamaskinen kan du ta opp dine egne lyder, overrask de andre ved å ta opp et høyt monster **BRØØØØØØØØØL!!!**

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** Oversatt fra [Code Club UK](#)
Oversetter: Lars-Erik Wollan