Lydmaskin - Tromme



Sjekkliste

- Importer en ny figur ved å velge Ting/Drum1. Gi den navnet Tromme.
- Vi vil at trommen skal lage lyd når vi klikker på den eller trykker på mellomromstasten.

```
når denne figuren klikkes
send melding tromme 
når mellomrom trykkes
send melding tromme
```

Nå må vi lage lyd når den mottar tromme . Ved å endre tallet, kan du endre lyden trommen lager.

```
når jeg mottar tromme T
trommeslag 48T som varer 0.2 takter
```

Prøv å endre utseende slik at man ser hvilket instrument som spiller.

```
når jeg mottar tromme "
trommeslag 48" som varer 0.2 takter
sett størrelse til 110 %
vent 0.1 sekunder
sett størrelse til 100 %
```

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

Oversetter: Lars-Erik Wollan