



Monster - Pratende Mu

✓ 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 gjøre dette, rediger figuren som inneholder munnen - opprett en ny **c** kan du animere at munnen åpner og lukker seg.



- ☐ For å koble de to skriptene sammen, kan du få **si**-klossen til å på.

```

når mellomrom trykkes
  send melding snakk
  si Hallo! i 2 sekunder

```

```

når jeg mottar snakk
  gjenta 8 ganger
    vent 0.1 sekunder
    bytt drakt til munnLukket
    vent 0.1 sekunder
    bytt drakt til munnÅpen

```

- ☐ For å gjøre det litt mer fleksibelt, bruk en variabel for å kontrollere hvor mange ganger animasjonsløkken er gjentatt.

```

når mellomrom trykkes
  sett snakketid til 2
  send melding snakk
  si Hallo! i snakketid sekunder

```

```

når a trykkes
  sett snakketid til 4
  send melding snakk
  si Noe litt lengre i snakketid sekunder

```

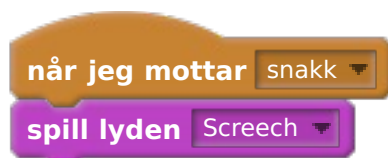
```

når jeg mottar snakk
  gjenta snakketid * 4 ganger
    vent 0.1 sekunder
    bytt drakt til munnLukket
    vent 0.1 sekunder
    bytt drakt til munnÅpen

```

(Merk at vi multipliserer snakketid med 4 for å være sikre på :)

☐ Du kan også få monsteret ditt til å si lyder ved å bruke en av lyder



Prøv å legge til lyder til andre hendelser, du kan bruke en skur rundt på skjermen! Har du mikrofon på datamaskinen kan du ta opp et høyt monster **BRØØØØØØØØØØL!!!**

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Lars-Erik Wollan