

Lydmaskin - Opptaker



- Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem instrument og
- Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter opptak
- For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du l

```
hvis opptak = 1

legg tid til timing 
legg katt til instrument
```

Endre ordet katt i legg katt til instrument slik at det stem denne lyden.

```
når jeg mottar drum v

trommeslag 48 som varer 0.2 takter

hvis opptak = 1

legg tid til timing v

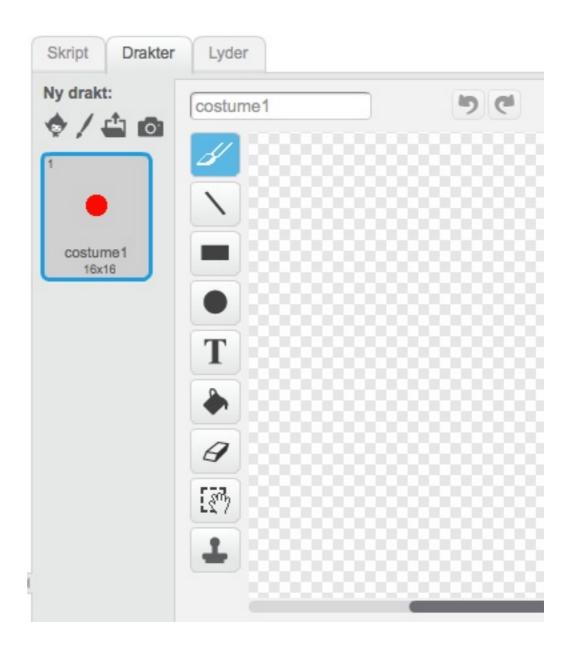
legg katt til instrument v

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 n



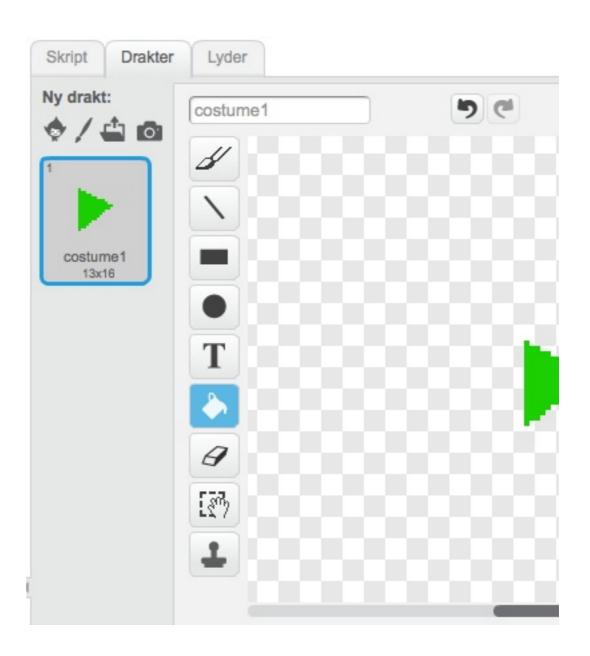
Lag et skript som setter opptak til 1 og sletter alle instrument



Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?



Lag en ny figur og lag en drakt som ser ut som en grønn pil. Kal



- Lag en ny variabel som du kaller index.
- Nå må vi få avspillingen til å gjøre noe. Legg dette skriptet til S

```
når denne figuren klikkes
sett recording til 0
sett index ▼ til 1
nullstill klokka
for alltid
         element index av timing ▼ < timer
  hvis 🐗
    send melding element index av instrument
    endre index med 1
    hvis index > lengden av timing
       stopp dette skriptet
```

Test prosjektet

- Trykk på den grønne play knappen. Hva skjer?
- Trykk på den røde knappen og spill på noen intrumenter. Etter at Hva skjer?
- Spill på flere instrumenter uten å trykke på record. Trykk så på d

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: O

Oversetter: Lars-Erik Wollan