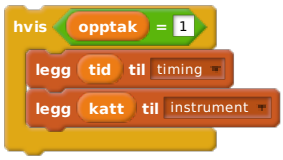
Lydmaskin - Opptaker

Sjekkliste

- [ ] Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem `instrument` og den andre `timing`.

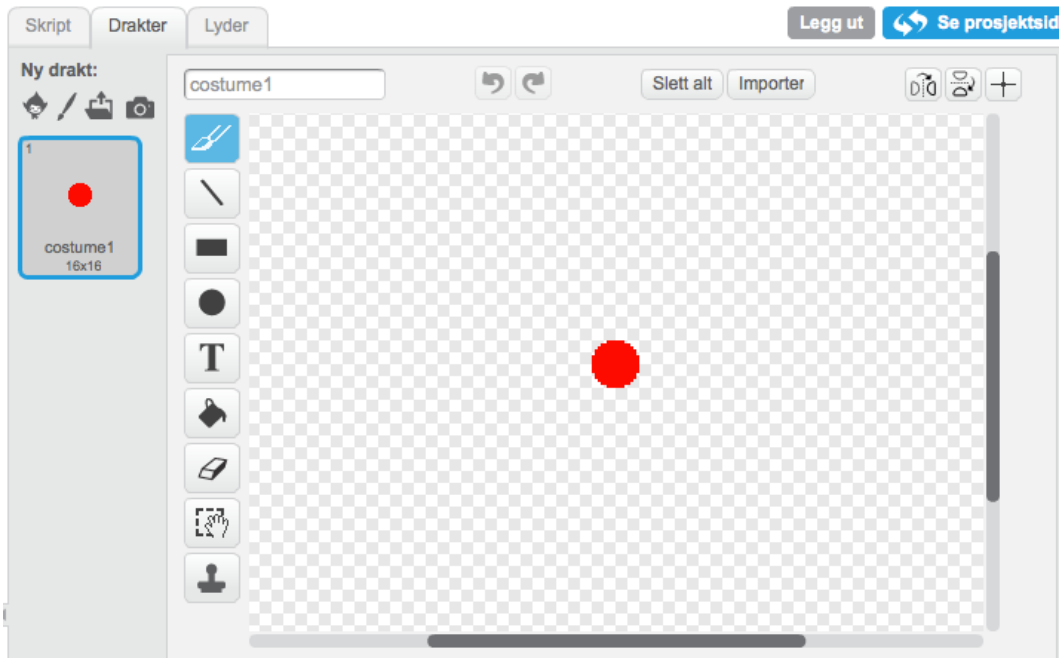
- [ ] Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter `opptak`

- [ ] For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du legge til følgende i `når jeg mottar` klossen.



Endre ordet `katt` i `legg katt til instrument` slik at det stemmer med navnet til meldingen som brukes for å spille denne lyden.

- [ ] Tegn en ny figur og gi den en rød sirkeldrakt. Gi denne figuren navnet `Opptak`.



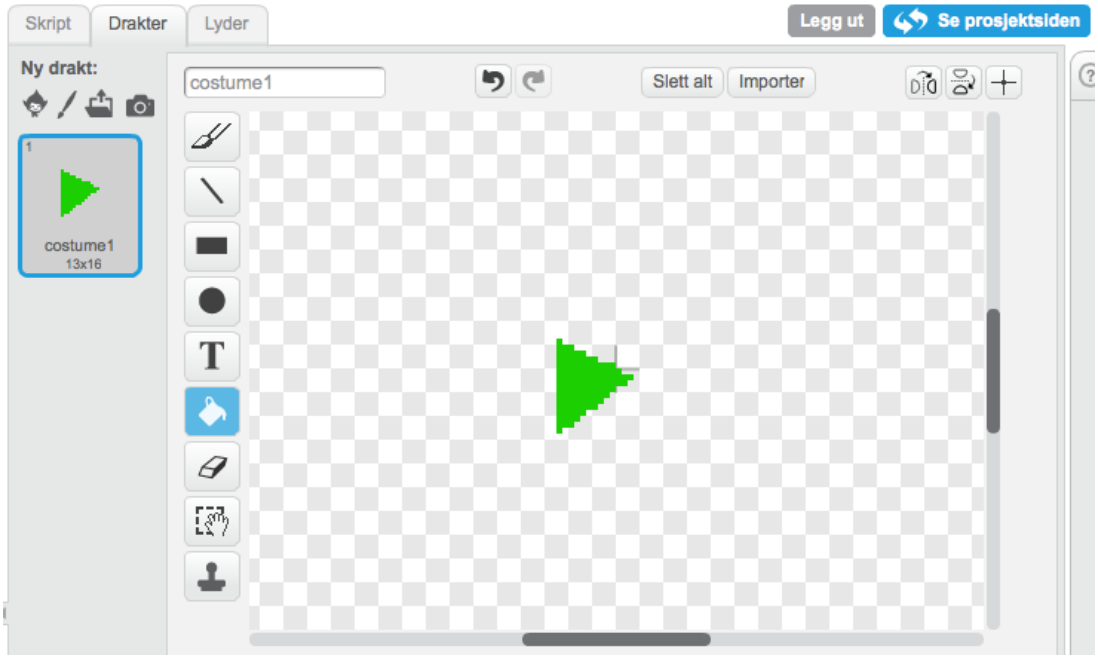
- [ ] Lag et skript som setter `opptak` til 1 og sletter alle `instrument` og `timing` når man trykker på det.

Test prosjektet

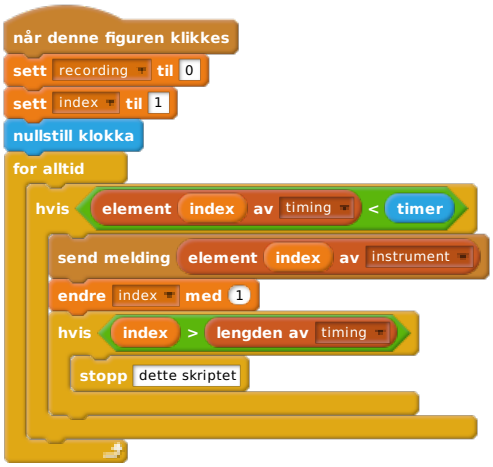
Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?

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`.



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?

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service **Forfatter:** Oversatt fra Code Club UK
Oversetter: Lars-Erik Wollan