Lydmaskin - Tromme

Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål



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 v trykkes
send melding tromme v
```

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

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

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

```
når jeg mottar tromme v

trommeslag 48 v som varer 0.2 takter
sett størrelse til 110 %

vent 0.1 sekunder
sett størrelse til 100 %
```