### Lydmaskin - Opptaker

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

Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch Språk: Norsk bokmål



#### 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.

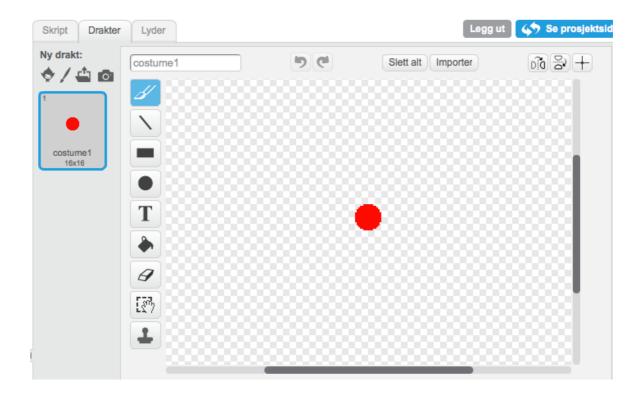
```
hvis opptak = 1

legg tid til timing 
legg katt til instrument
```

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

```
når jeg mottar drum 
trommeslag 48 v 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 navnet 0pptak.



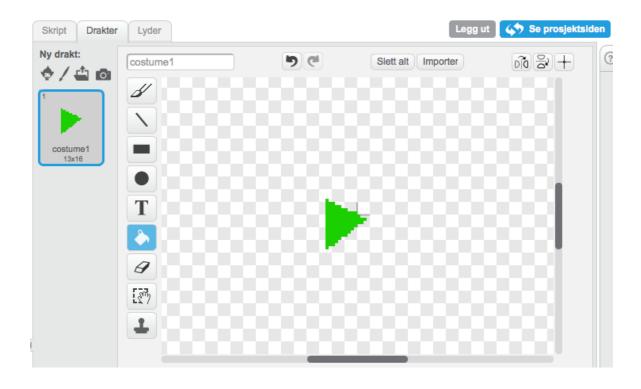
Lag et skript som setter opptak til 1 og sletter alle instrument og timing når man trykker på det.

### 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 .

```
når denne figuren klikkes

sett recording v til 0

sett index v til 1

nullstill klokka

for alltid

hvis element index av timing v < timer

send melding element index av instrument v

endre index v med 1

hvis index > lengden av timing v

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 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?