

Lydmaskin - Opptaker

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

Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

Sjekkliste

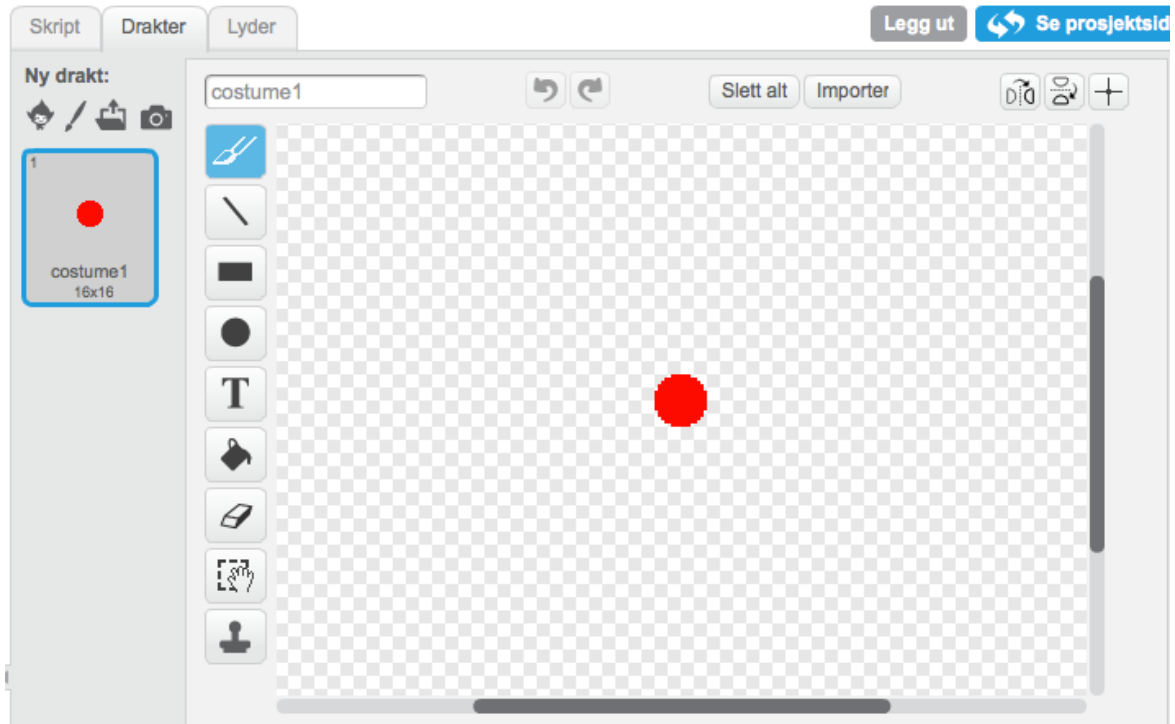
- ☐ Lag to nye lister (for alle figurer). Kall en av dem `instrument` og den andre `timing`.
- ☐ Lag en ny variabel (for alle figurer) som heter `opptak`
- ☐ For hvert av instrumentene (tromme, piano, lyder etc.), må du legge til følgende i når jeg mottar klossen.



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`.



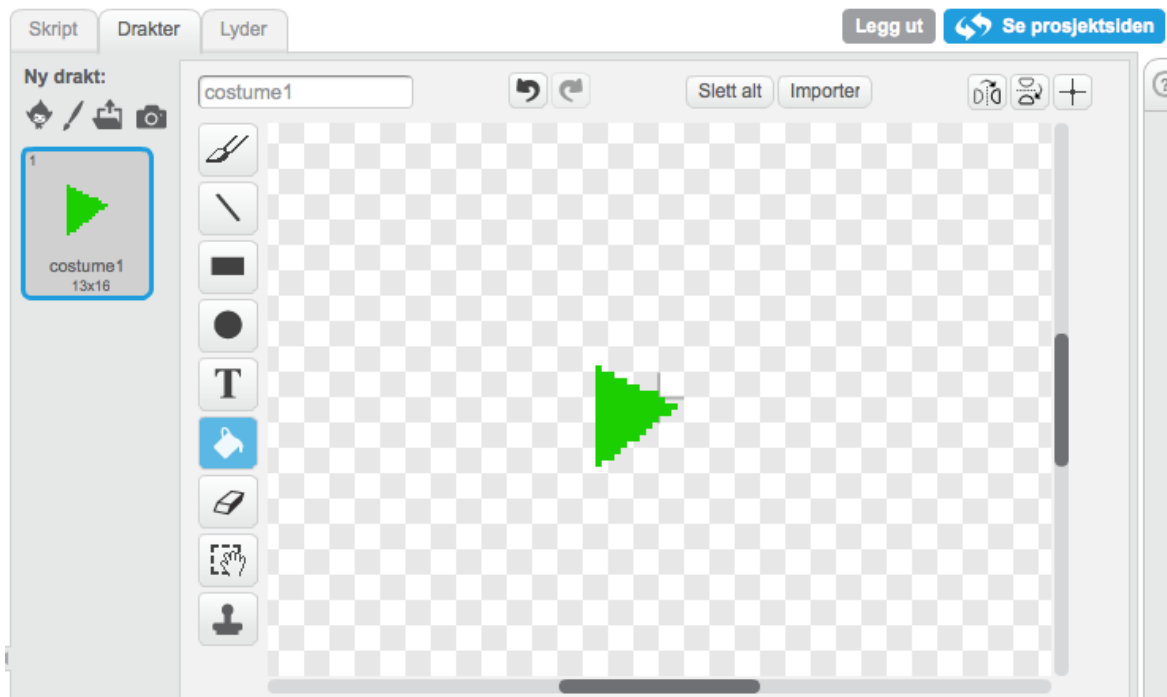
- ☐ Lag et skript som setter opptak til 1 og sletter alle instrument og timing når man trykker på det.

Test prosjektet

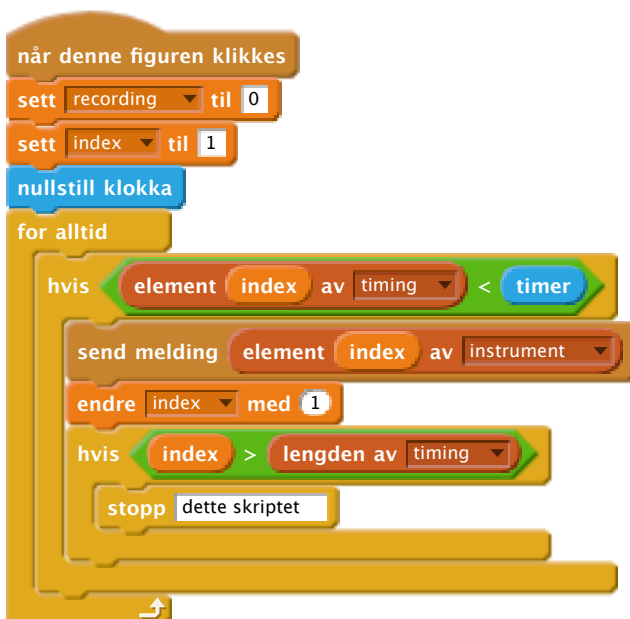
Trykk på opptaksknappen. Hva skjer når du spiller på instrumentene?

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?