

Lydmaskin - Piano

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

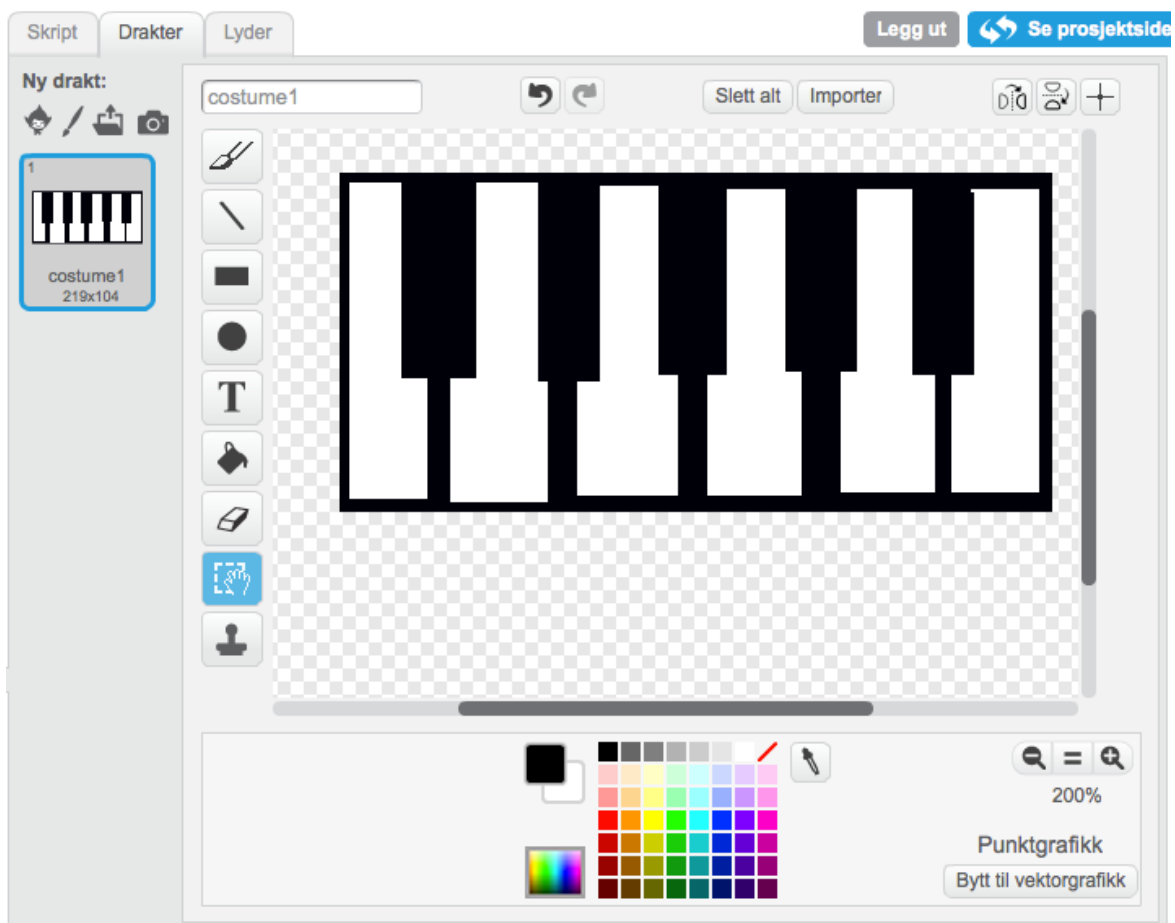
Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

Sjekkliste

- ☐ Tegn et piano ved å lage svarte og hvite rektangler.



- ☐ Lag et skript som spiller en note når A trykkes.

```
når [a v] trykkes  
send melding [piano-1 v]
```

```
når jeg mottar [piano-1 v]  
spill tone (60 v) i (0.5) takter
```

- ☐ Lag to noter til for når man trykker S eller D på tastaturet.

når [a v] trykkes
send melding [piano-1 v]

når [s v] trykkes
send melding [piano-2 v]

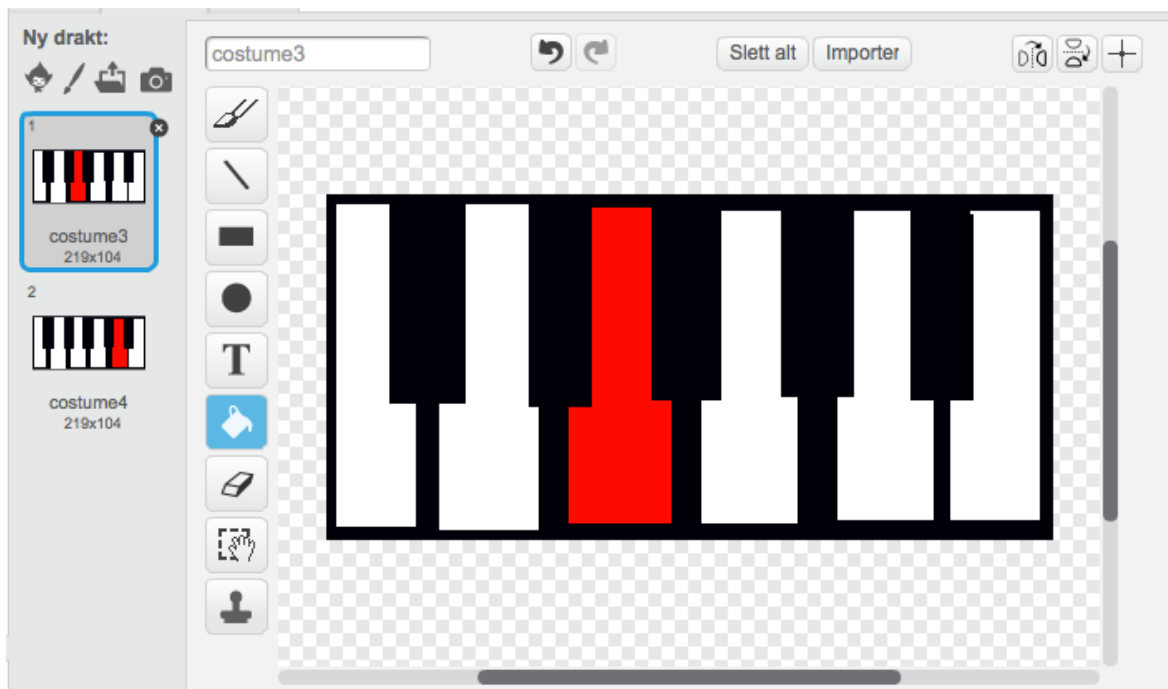
når [d v] trykkes
send melding [piano-3 v]

når jeg mottar [piano-1 v]
spill tone (60 v) i (0.5) takter

når jeg mottar [piano-2 v]
spill tone (64 v) i (0.5) takter

når jeg mottar [piano-3 v]
spill tone (67 v) i (0.5) takter

- ☐ Kopier drakten 3 ganger og fyll ulike tangenter.



- ☐ Sørg for at hver note bytter til en annen drakt og tilbake til drakt1 slik at det ser ut som tangenter blir trykket på.

når jeg mottar [piano-1 v]
bytt drakt til [costume2 v]
spill tone (60 v) i (0.5) takter
bytt drakt til [costume1 v]

når jeg mottar [piano-2 v]
bytt drakt til [costume3 v]
spill tone (60 v) i (0.5) takter
bytt drakt til [costume1 v]

når jeg mottar [piano-3 v]
bytt drakt til [costume4 v]
spill tone (60 v) i (0.5) takter
bytt drakt til [costume1 v]

Utfordring

En måte å endre hvilket instrument som spilles.

når [pil opp v] trykkes
velg instrument (tilfeldig tall fra (1) til (99))