

Lydmaskin - Piano

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

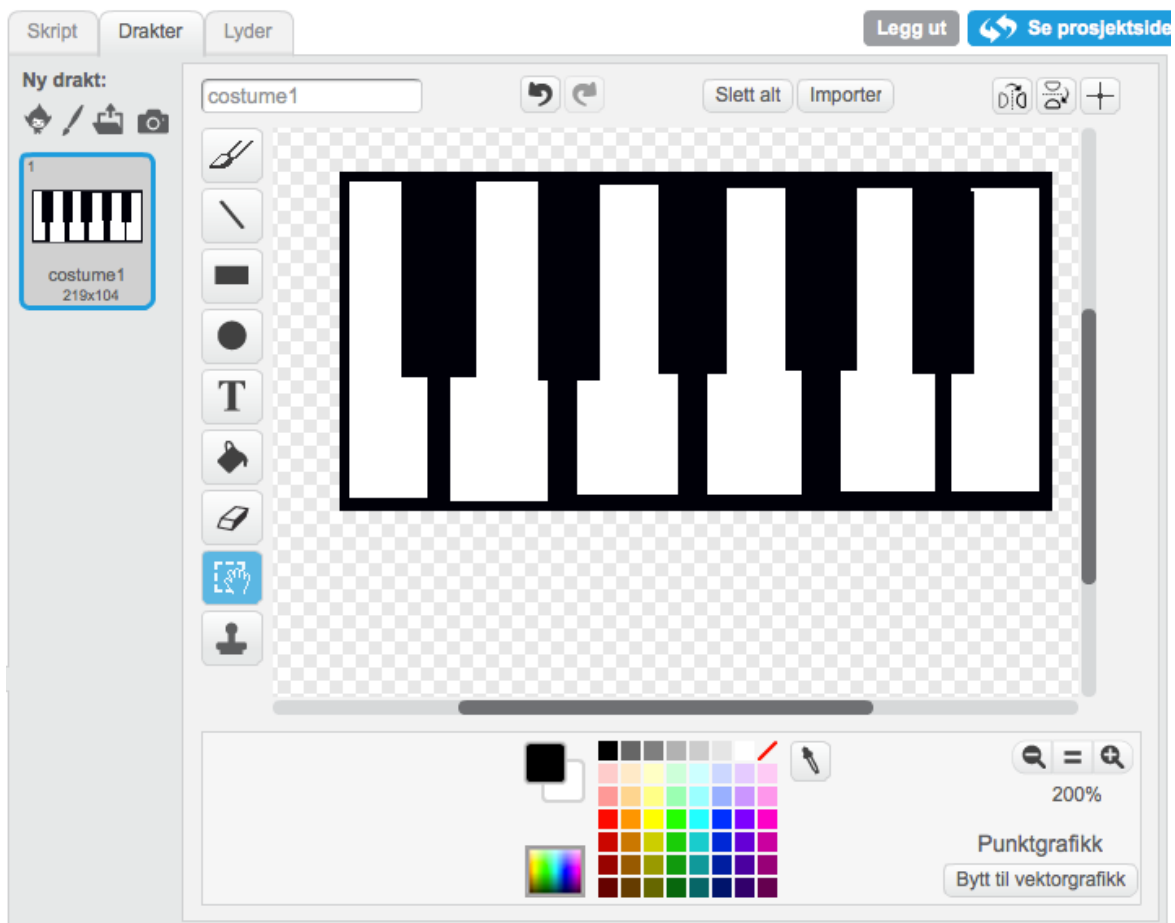
Oversatt av: Lars-Erik Wollan

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 trykkes
send melding piano-1

når jeg mottar piano-1
spill tone 60 i 0.5 takter

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

når a trykkes
send melding piano-1

når s trykkes
send melding piano-2

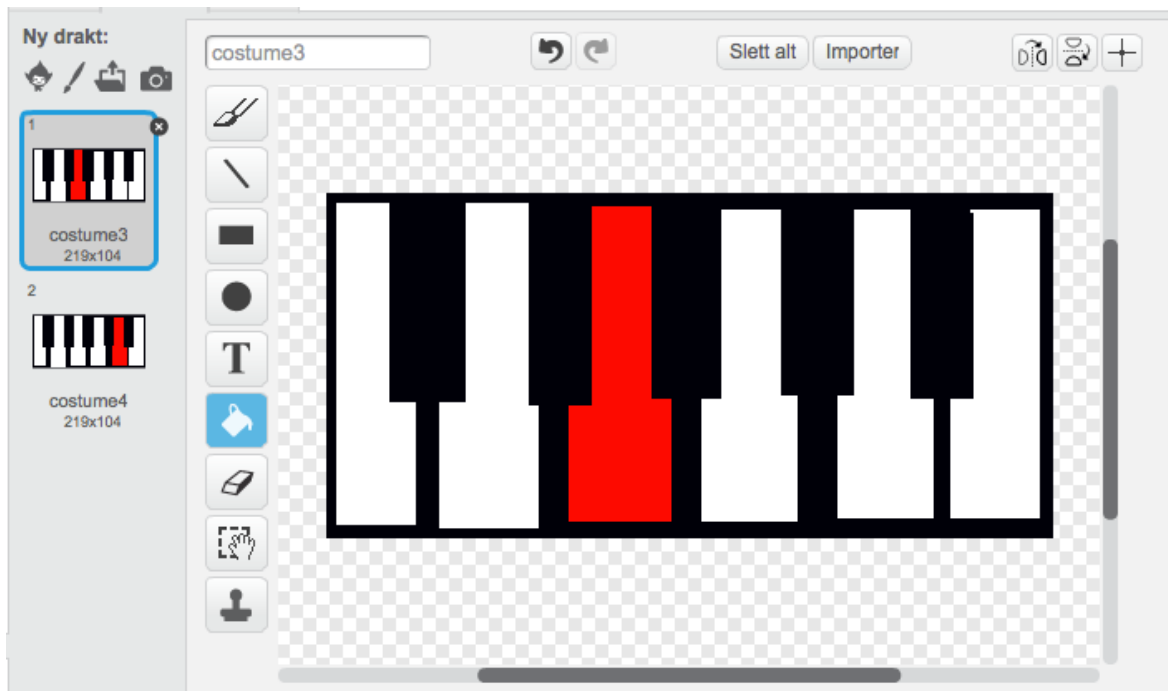
når d trykkes
send melding piano-3

når jeg mottar piano-1
spill tone 60 i 0.5 takter

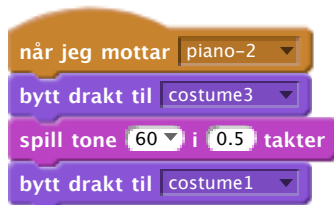
når jeg mottar piano-2
spill tone 64 i 0.5 takter

når jeg mottar piano-3
spill tone 67 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 tangenten blir trykket på.



Utfordring

En måte å endre hvilket instrument som spilles.



