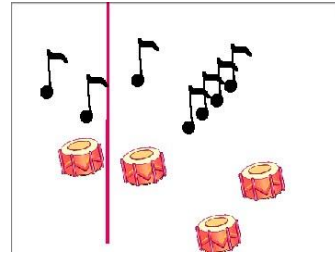


Muziek uitgebreid

Maak een programma om muziek te maken. De muziek moet afgespeeld worden wanneer een lijn over de noten beweegt.



1. Maak een nieuwe sprite  . Teken het voorwerp dat je wilt laten horen. Dat kan bijvoorbeeld een muzieknoot zijn, maar ook een trommel of gitaar.
2. Laat deze sprite een noot spelen als hij wordt aangeklikt. Hoe hoger de noot op het scherm staat, hoe hoger de toon. Gebruik dit blokje als toonhoogte

y positie + 300 / 5



De toonhoogte moet ongeveer tussen de 20 en de 100 liggen om mooi te klinken.

Gebruik een instrument dat bij je sprite past.

3. Je kunt nu de toonhoogte van de noot veranderen door de sprite hoger of lager te plaatsen op het scherm.
4. We willen nu graag de noot vanzelf laten spelen als hij geraakt wordt door de lijn. Maak daarom een nieuwe sprite. Teken een dikke lijn van bovenaan tot onderaan het scherm. Noem deze sprite 'lijn'.

5. Laat de lijn van links naar rechts over het scherm bewegen. Zorg dat hij weer naar links gaat als hij helemaal rechts is aangekomen.



Gebruik de blokjes zoals het voorbeeld:

Let er wel op dat dit blokje in het herhaalblokjes staat dat je gebruikt hebt om de lijn te bewegen.

6. Ga nu terug naar het script van de noot of trommel of ... door dubbel te klikken op de noot, trommel of Zorg dat de noot wordt gespeeld als hij de lijn aanraakt.



Gebruik de blokjes zoals het voorbeeld:

In het 'als-blokje' is er nog een opening. Hier kan je de blokjes plaatsen die je nodig hebt om de noot te laten spelen.

7. Kijk of je programma goed werkt. Als het zo is, kun je de noot meerdere keren kopiëren om een melodie te maken.



Gebruik de stempel  om te kopiëren.

8. Maak nu nog meer andere instrumenten. Je kan deze natuurlijk ook slagwerk laten spelen, of een zelf opgenomen geluidje.

Je programma is nu klaar. Vergeet het niet op te slaan op volgende manier: achternaam_voornaam_muziek