

Rockband

Leer hoe je je eigen muziekinstrumenten kunt coderen.

Inleiding Stap 1



Wat ga je maken

Je gaat een spel maken waar je op de zangeres of de drum kunt klikken om te horen hoe ze klinken.





Wat ga je leren

- Gebruik code om het kostuum van een sprite in Scratch te veranderen
- Gebruik code om sprites te laten reageren op invoer in Scratch
- Geluiden aan een sprite toevoegen in Scratch •

Stap 2 Sprites

Voordat je met coderen kunt beginnen, moet je een 'ding' toevoegen aan de code. In Scratch worden deze 'dingen' sprites genoemd



De kat-sprite die je ziet, is de Scratch-mascotte. Je hebt het niet nodig voor deze game, dus doe het weg door er met de rechtermuisknop op te klikken en vervolgens op verwijderen te klikken.



Klik op Kies een sprite om de bibliotheek van alle Scratch-sprites te openen.





Het Speelveld is het gebied linksboven, waar je project tot leven komt. Zie het als het spelgebied, net als een echt toneel!



Klik op Binnen in de lijst bovenaan. Klik vervolgens op de Theater achtergrond.



Stap 4 Een trommel maken

Nu ga je code aan je drum toevoegen zodat de drum een geluid maakt wanneer er op geklikt wordt.

Je kunt de codeblokken vinden op het tabblad Scripts en ze zijn allemaal voorzien van een kleurcode!







Nu ga je een zangeres aan je band toevoegen!



Voordat je je zangeres kunt laten zingen, moet je een geluid aan je sprite toevoegen. Zorg ervoor dat je de zangeres hebt geselecteerd, klik vervolgens op het tabblad Geluiden en klik op Kies een geluid:



Klik op Stem in de lijst bovenaan en kies vervolgens een geluid die je aan je sprite wilt toevoegen. Sten **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**1) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**) **(**)

Om het geluid te gebruiken, voeg je de volgende codeblokken toe aan je zangeres sprite:	
wanneer op deze sprite wordt geklikt	
start geluid singer1 en wacht	

Klik op je zangeres op het podium en kijk wat er gebeurt. Zingt ze?

Stap 6 Uiterlijken

Laten we ervoor zorgen dat je zangeres eruitziet alsof ze zingt!





Klik op het nieuwe kostuum (genaamd 'Singer2') en selecteer vervolgens het lijn gereedschap en teken lijnen om het te laten lijken alsof je zangeres een geluid maakt.





Nu je twee verschillende kostuums hebt voor je zangeres, kun je kiezen welk kostuum wordt weergegeven! Voeg deze twee blokken toe aan je zangeres: wanneer op deze sprite wordt geklikt verander uiterlijk naar singing • start geluid singer1 • en wacht verander uiterlijk naar not singing •



Uitdaging: verbeter je band

Gebruik wat je in dit project hebt geleerd om je eigen band te maken! Je kunt elk gewenst instrument maken -bekijk de beschikbare geluiden en instrumenten om ideeën op te doen.

())

()

()

		Q Zoek	Alles Disrue	Effecten Lus	sen Noten Slag	werk Ruimte S	sport Stem Ge	3
		A Bass	A Elec Bass	A Elec Guiter	A Elec Piano	A Guita	A Minor Uk	
		A Sex	A Trombone	A Trumpet	Afro String	Alert	Alien Creak1	A
		B Bass	B Elec Bass	B Elec Guiter	B Elec Piano	B Guitar	B Piano	
Vonne	or on dozo sprite	wordt	aokliik	rt.				
wanne	er op deze sprite	worat	декик					
77	gebruik instrume	ent	1 F	Piano	v			
11	speel noot 60	0.2	25 te	ellen				

Je instrumenten hoeven niet te bestaan. Je zou bijvoorbeeld een piano kunnen maken van muffins



Je kunt meer sprites uit de bibliotheek gebruiken en je kunt ook je eigen sprites maken!



Als je een microfoon hebt kun je je eigen geluiden opnemen of zelfs een webcam gebruiken om je instrumenten te bespelen!

wanneer video bewegir	ng > 10	
start geluid 🛛 pop 👻 en wacl	ht	
start geluid pop en wac	ht	
start geluid pop - en wach	nt	
start geluid pop ← en wach		