

# makeblock

Aus Codey einen Musiker machen



# makeblock

Erstellt von: Makeblock Co., Ltd.  
Adresse: 4th Floor, Building C3 Nanshan iPark, No. 1001 Xueyuan Avenue, Nanshan District,  
Shenzhen, Guangdong Province, China  
Service-Hotline: +86 (0)755-26392228  
[www.makeblock.com](http://www.makeblock.com)

Codey verfügt über einen Lautsprecher, der es ihm ermöglicht, Klänge abzuspielen. In dieser Broschüre lernst du also, wie du Codey dazu bringst, unterschiedliche Musik abzuspielen. Scanne den QR Code, um dir das Demo-Video anzusehen.



## Erstellen

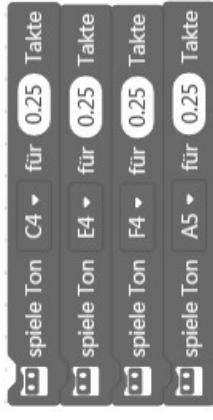
### 1 Einen Ton hinzufügen

Ziehe den Baustein „spiele Ton C3 für (0.25) Takte“ in den Skriptbereich.



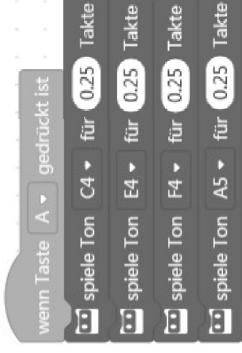
Klicke hier, um eine Note auszuwählen.

Wiederhole diesen Schritt, um die unterschiedlichen Noten festzulegen und die Bausteine miteinander zu verbinden.



### 2 Ein Ereignis hinzufügen

Verbinde den Baustein „wenn Taste A gedrückt ist“ mit dem Anfang des Programmiercodes.



1 Jetzt ist der Programmiercode, mit dem Codey Musik abspielen kann, fertig. Du kannst den Programmiercode in Codey hochladen, um auszuprobiieren, ob es funktioniert. Rate mal, welche Musik Codey gerade gespielt?



### 3 Den Lautstärkeregler hinzufügen

Ziehe den Baustein „setze Lautstärke auf (100)%“ auf die leere Stelle im Skriptbereich.



Hinweis: Füge diesen Baustein nicht dem vorherigen Programmiercode hinzu.

### 4 Den Baustein „Potentiometer“ hinzufügen

A screenshot of the Scratch programming environment showing a script with a 'potentiometer' block added to the end of the 'repeat' loop. The script starts with a 'when green flag clicked' hat block, followed by a 'repeat' loop containing a 'play sound' block.

**Tipp:** Ziehe den Baustein „setze Lautstärke auf 100 %“ auf die leere Stelle im Skriptbereich.

**Potentiometer:** Der Potentiometer ist ein Eingabegerät, das dazu verwendet werden kann, Werte anzupassen. Mithilfe des APotentiometers kannst du die Lautstärke von Codey und die Helligkeit der Kontrollleuchte ändern.

Hinweis: Du kannst diese runden Bausteine nicht direkt mit anderen Bausteinen verbinden.

### 2

Probiere es aus!

## 5 Eine Schleife hinzufügen

Umschließe die Bausteine „setze Lautstärke“ und „getriebe Potentiometerwert“ mit dem Baustein „wiederhole fortlaufend“.



## 6 Ein Ereignis hinzufügen

Ziehe den Baustein „wenn Codey startet“ an die Spitze der Gruppe von Bausteinen, die du in Schritt 5 entworfen hast.



2 Jetzt hast du ein weiteres Programm abgeschlossen! Lade das Programm in Codey hoch. Versuche, die Lautstärke der Musik zu ändern!

„

wenn Taste A gedrückt ist  
[ spielt Ton C4 für 0.25 Takte  
spielt Ton E4 für 0.25 Takte  
spielt Ton F4 für 0.25 Takte  
spielt Ton A5 für 0.25 Takte ]



## 7 Herausforderung

„Lade das Programm hoch und drücke die Täste auf Codey. Warte! Vergiss nicht, dein Programm zu speichern!“



Kannst du Codey mehr Klangerffekte geben oder dazu bringen, verschiedene Lichteffekte zu zeigen, während er Musik abspielt?

