



Begin met het toevoegen van een **variabele** om een muzieknoot op te slaan. Hernoem de variabele naar **SOUND**. Stel SOUND in op Midden A. Deze vind je onder **muziek**

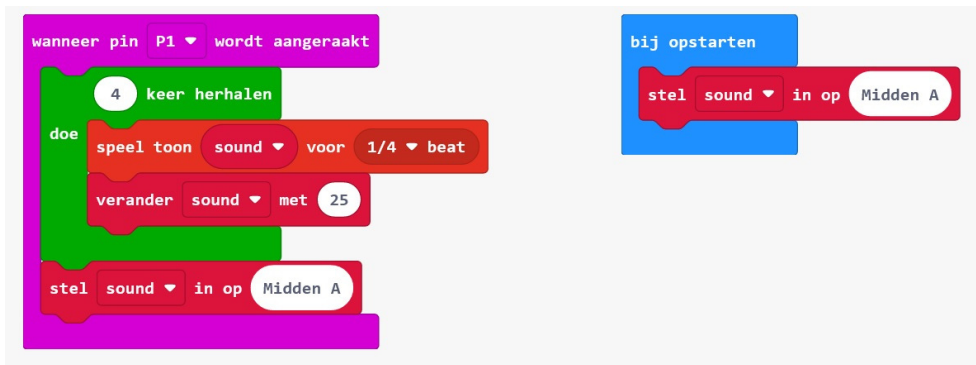


We willen muziek horen als we de aluminiumfolie aanraken. We registreren dus een gebeurtenis. Namelijk dat de aluminiumfolie wordt aangeraakt. Laten we de aluminiumfolie verbinden met PIN 1 op de microbit. Zoek bij **INVOER** het juiste blok.



Laten we nu een paar noten maken om te spelen als de aluminiumfolie wordt aangeraakt.

- Klik op **Lussen** en plaats een herhaallus.
- Klik op **Variabelen** en maak een variable aan. Noem hem **SOUND**.
- Voeg het blok **verander met** toe.
- Verander de waarde van 1 in 25.
- Voeg een **stel in op** blok toe. En stel hem net zo in als **bij opstarten**



- Voeg ten slotte een **speel toon** in boven **verander met** blok.
- Vervang MIDDEN C met de **variabele SOUND**
- Verander de beat van 1 in 1/4.