



BirdBlox

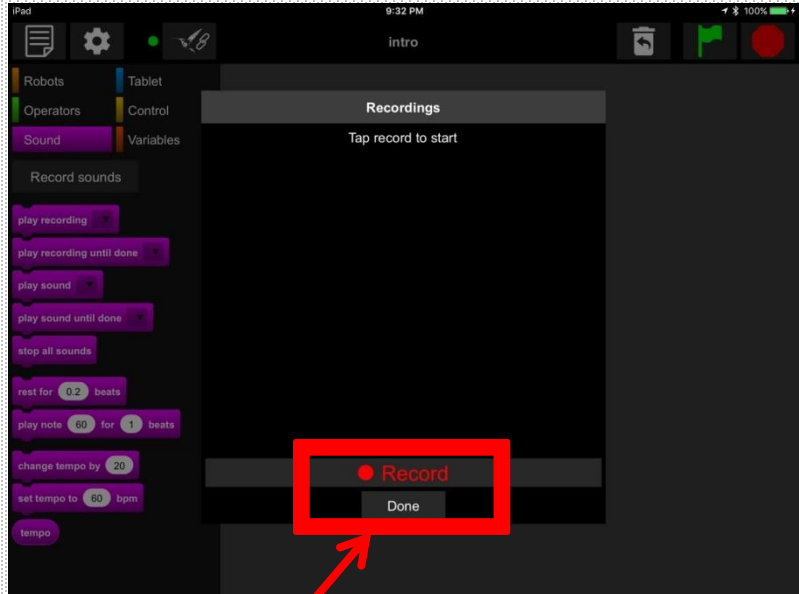
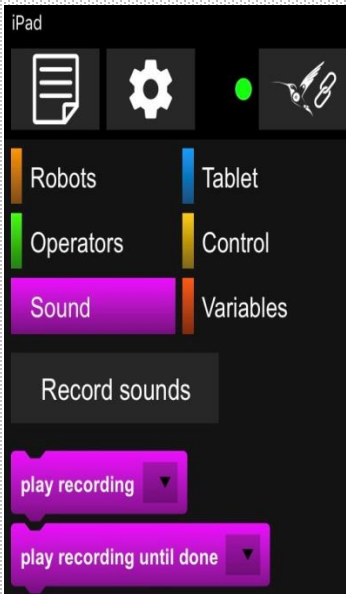


Module 4 : 소리 넣기

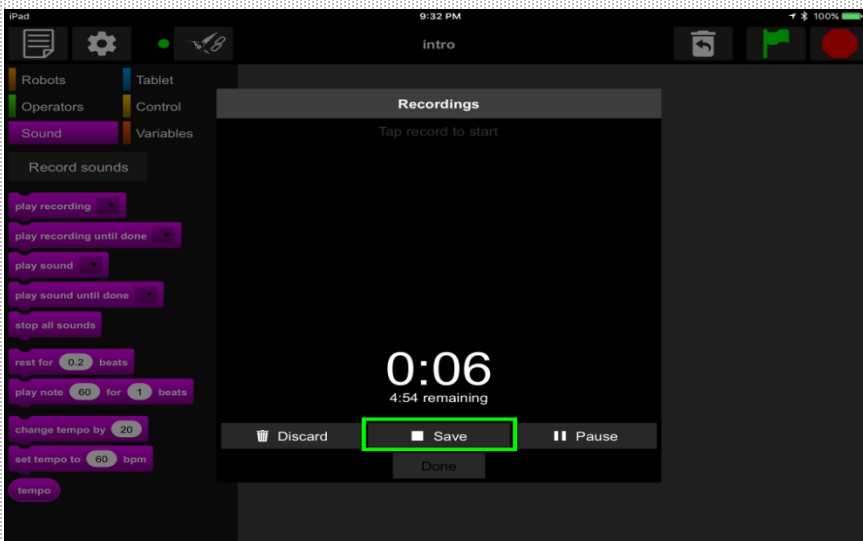


BirdBlox x 허밍버드 키트

자신의 로봇에 소리를 넣을 수도 있습니다. 소리 메뉴를 누르고 자신의 목소리를 녹음 후 재생하기 위한 프로그램을 작성해봅시다.

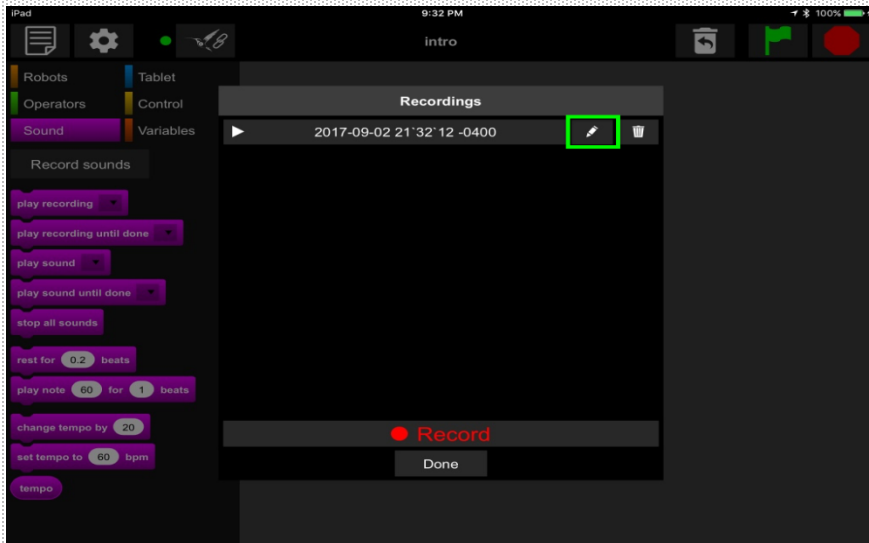


소리를 녹음하려면 소리 녹음 단추를 눌러주세요.
녹음 화면이 뜨시나요? 준비가 되면 녹음 버튼을 살짝 눌러주세요.
녹음이 끝나면 저장버튼을 눌러주세요.



BirdBlox x 허밍버드 키트

녹음 내용의 날짜와 시간이 자동으로 저장됩니다.
더 유익한 이름을 지정하려면 연필모양을 눌러 이름을 변경해주세요.



녹음 한 소리를 재생하는데 사용할 수 있는 두 가지 블록이 있습니다.
소리가 끝날 때 까지 재생하기,
각 블록에서 드롭 다운 메뉴를 통해 재생한 소리를 선택하기.



BirdBlox x 허밍버드 키트

Exercise 4.1

아래의 블록들을 실행시켜보세요. 재생 레코딩 블록과 완료 될 때까지 재생 레코딩의 차이점은 무엇일까요?



Exercise 4.2

모든 허밍버드 출력장치를 사용할 준비가 되셨습니까?
적어도 3개의 LED 와 두 개의 다른 종류의 모터를 활용하여 하나의 이벤트 키를 눌렀을 때 반복할 수 있는 프로그램을 두 개 이상 만들어봅시다.