

uskladili po tem, polovico sekunde za osminko itd. Mnogo bolj fleksibilno bi bilo, če bi postavili variablo osminke, da bi shranili njeno dolžino ter določili trajanje v odnosu do nje. Vrsta 2Ø bi imela sedaj takšno obliko:

2Ø BEEP osminka, ključ+Ø: BEEP osminka, ključ+2: BEEP osminka/2, ključ+3:
BEEP osminka/2, ključ+2: BEEP osminka, ključ+Ø

(Verjetno boste zaželeli osminki in ključu dati krajša imena).

Če date osminki odgovarjajočo vrednost, lahko menjate brzine melodije. Zapomnite si, da zaradi tega ker ima računalnik samo en zvočnik, lahko igrate samo na eno noto, zato ste omejeni na neharmonične tone. Če želite kaj več, morate tudi sami peti.

Poizkusite sedaj še sami programirati tone. Začnite z enostavnimi melodijami, npr. "Tri slepe miši".

Če nimate ne klavirja ne zapisane glasbe, vzemite enostaven instrument, recimo piščalko, ali blok flavto ter izvedite tone po njih. Lahko si naredite tabelo vrednosti višine tonov za vsako noto, ki jo lahko zaigrate na ta instrument. Vtipkajte:

```
FOR n = Ø TO 1ØØØ: BEEP .5,n: NEXT n
```

To vam bo igralo note do najvišje stopnje ter se nato ustavilo z obvestilom: B integer out of range. Lahko vtipkate PRINT a, da bi videli pri kateri višini se je končalo. Poizkusite vse skupaj še enkrat, tokrat z globokimi toni. Najglobji toni se bodo slišali kot trkanje. Za glasbo so primerne le note iz sredine, saj globlje zvenijo kot trkanje, visoki toni pa so tanki ter malce piskavi.

Vtipkajte v program vrsto:

```
1Ø BEEP .5,Ø: BEEP .5,2: BEEP .5,4: BEEP .5,5: BEEP .5,7: BEEP .5,9:  
BEEP .5,11: BEEP .5,12: STOP
```

To nam bo odigralo skalo C dura, ki uporablja vse bele tipke na klavirju, od srednjega C naprej. Način, s katerim je ta skala narejena, je popolnoma isti kot na klavirju, imenuje pa se mirna melodija, ker je interval višine (olton) enak preko cele skale. Vseeno pa bi vijolinist to skalo zaigral nekoliko drugače, saj bi prilagodil note tako, da bi bila melodija prijetnejša za poslu-