**{########Initialisierung#######}**

on init

message ("") {Messages loeschen}

make\_perfview {GUI auf Wallpapergroesse aufziehen}

set\_ui\_height\_px(350) {Wallpaperhoehe festlegen}

declare ui\_switch $Schalter {Schalter deklarieren}

move\_control\_px($Schalter, 200,200) {Schalter positionieren}

declare $ID\_schalter {Variable fuer ID des Schalters deklarieren}

$ID\_schalter:=get\_ui\_id($Schalter) {ID des Schalters holen}

set\_control\_par\_str($ID\_schalter, $CONTROL\_PAR\_TEXT, "Saengerin"){mit ID Schalter-Text umbenennen}

declare ui\_knob $Drehknopf (0,12,1){Drehknopf deklarieren: min, max, Schrittweite}

move\_control\_px($Drehknopf, 350,200){Drehknopf positionieren}

make\_persistent($Drehknopf){Drehknopf persistent machen = wird in der gleichen Position wieder geladen}

declare $ID\_drehknopf {Variable fuer ID des Drehknopfs deklarieren}

$ID\_drehknopf:=get\_ui\_id($Drehknopf){ID des Drehknopfs holen}

set\_control\_par\_str($ID\_drehknopf, $CONTROL\_PAR\_TEXT, "Intervall"){mit ID Drehknopf-Text umbenennen}

declare ui\_slider $s1(0,1){Slider deklarieren, um mit Bild zu belegen: min, max}

set\_control\_par\_str(get\_ui\_id($s1), $CONTROL\_PAR\_PICTURE, "saenger"){Bild Saenger auf den Slider legen}

move\_control\_px($s1, 530,0){Slider positionieren}

set\_control\_par(get\_ui\_id($s1), $CONTROL\_PAR\_MOUSE\_BEHAVIOUR, 0){Slider fuer Mausbewegung aktivieren}

set\_control\_par(get\_ui\_id($s1), $CONTROL\_PAR\_PICTURE\_STATE, 0){Ausgangsbild des Sliders festlegen}

declare ui\_slider $s2(0,1){Slider deklarieren, um mit Bild zu belegen: min, max}

set\_control\_par\_str(get\_ui\_id($s2), $CONTROL\_PAR\_PICTURE, "saengerin"){Bild Saengerin auf den Slider legen}

move\_control\_px($s2, 0,0){Slider positionieren}

set\_control\_par(get\_ui\_id($s2), $CONTROL\_PAR\_MOUSE\_BEHAVIOUR, 0){Slider fuer Mausbewegung aktivieren}

set\_control\_par(get\_ui\_id($s2), $CONTROL\_PAR\_PICTURE\_STATE, 0){Ausgangsbild des Sliders festlegen}

declare $zufall {Variable Zufall deklarieren}

end on

**{########Beim Druck einer Taste#######}**

on note

message($EVENT\_NOTE){MIDI-Noten-Nummer ausgeben}

disallow\_group($ALL\_GROUPS){alle Gruppen muten}

if ($EVENT\_NOTE=24){wenn MIDI-Note = 24, Key fuer Saengerin}

set\_control\_par\_str($ID\_schalter, $CONTROL\_PAR\_TEXT, "Saengerin"){Schalter in Saengerin umbenennen}

$Schalter:=0 {Schalterwert auf 0 setzen}

end if

if ($EVENT\_NOTE=26){wenn MIDI-Note = 26, Key fuer Saenger}

set\_control\_par\_str($ID\_schalter, $CONTROL\_PAR\_TEXT, "Saenger"){Schalter in Saenger umbenennen}

$Schalter:=1{Schalterwert auf 0 setzen}

end if

if($Schalter=0){Wenn Schalter =0}

$s2 :=1 {Bild der Saengerin wird auf aktiv gesetzt}

$zufall:=random(0,4){Zufallszahl zwischen 0 und 4 wird gewaehlt}

allow\_group($zufall){Gruppe mit Zufallszahl wird aktiviert = f\_a/e/i/o/u}

end if

if($Schalter=1){Wenn Schalter =1}

$s1 :=1 {Bild des Saengers wird auf aktiv gesetzt}

$zufall:=random(5,9){Zufallszahl zwischen 5 und 9 wird gewaehlt}

allow\_group($zufall){Gruppe mit Zufallszahl wird aktiviert = m\_a/e/i/o/u}

end if

if ($Drehknopf>1){wenn Drehknopf hoeher ist als 1}

play\_note($EVENT\_NOTE+$Drehknopf,$EVENT\_VELOCITY,0,-1){eine zusaetzliche Note in gleicher Dynamik und in dem vom Drehknopf festgelegten Intervall wird gespielt}

end if

end on

**{########Beim Loslassen einer Taste#######}**

on release

$s1 :=0 {Bild von Saenger wird deaktiviert}

$s2 :=0 {Bild von Saengerin wird deaktiviert}

end on

**{########Beim Bewegen eines Schalters oder Drehknopfs#######}**

on ui\_control($Schalter)

if ($Schalter=0){Wenn der Schalter auf 0 ist}

set\_control\_par\_str($ID\_schalter, $CONTROL\_PAR\_TEXT, "Saengerin"){Schalter in Saengerin umbenennen}

play\_note(24,1,0,-1){Note 24 = Key fuer Saengerin wird gespielt}

end if

if ($Schalter=1){Wenn der Schalter auf 1 ist}

set\_control\_par\_str($ID\_schalter, $CONTROL\_PAR\_TEXT, "Saenger"){Schalter in Saenger umbenennen}

play\_note(26,1,0,-1){Note 26 = Key fuer Saenger wird gespielt}

end if

end on

*{########Beim Bewegen eines Controllers#######}*

on controller

if ($CC\_NUM = 1){Wenn MIDI-Controller 1 = Modulationsrad betaetigt wird}

message(%CC[$CC\_NUM]){gebe den Wert des Controllers aus, hier: 0-127}

$Drehknopf := %CC[1]/10 {teile den Wert des Modulationsrads durch 10, um von 127 auf 12 Werte zu skalieren}

{$Drehknopf := 12-(%CC[1]/5), um von 127 auf den Wertebereich von -12 bis +12 zu skalieren}

end if

end on