

COMPLÉTER L'APPLICATION QUIZ DANS APP INVENTOR

Durée estimée : 45 minutes

Ce dont vous avez besoin

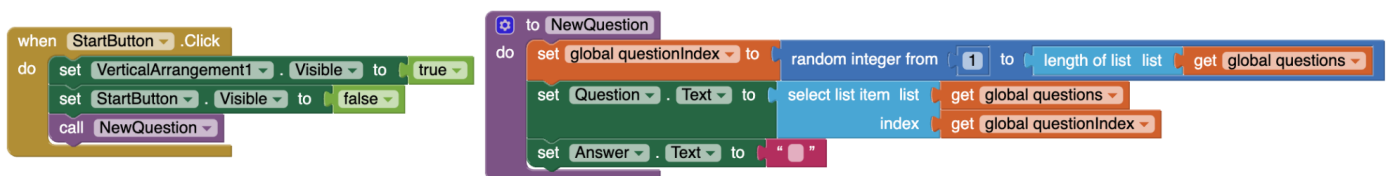
- Ordinateur pour coder, avec wifi
- Téléphone ou tablette à tester (ou vous pouvez utiliser l'émulateur)

Ouvrez le [projet de démarrage](#) dans la galerie App Inventor et faites votre propre copie en cliquant sur "Load into App Inventor".

Voici le code existant :

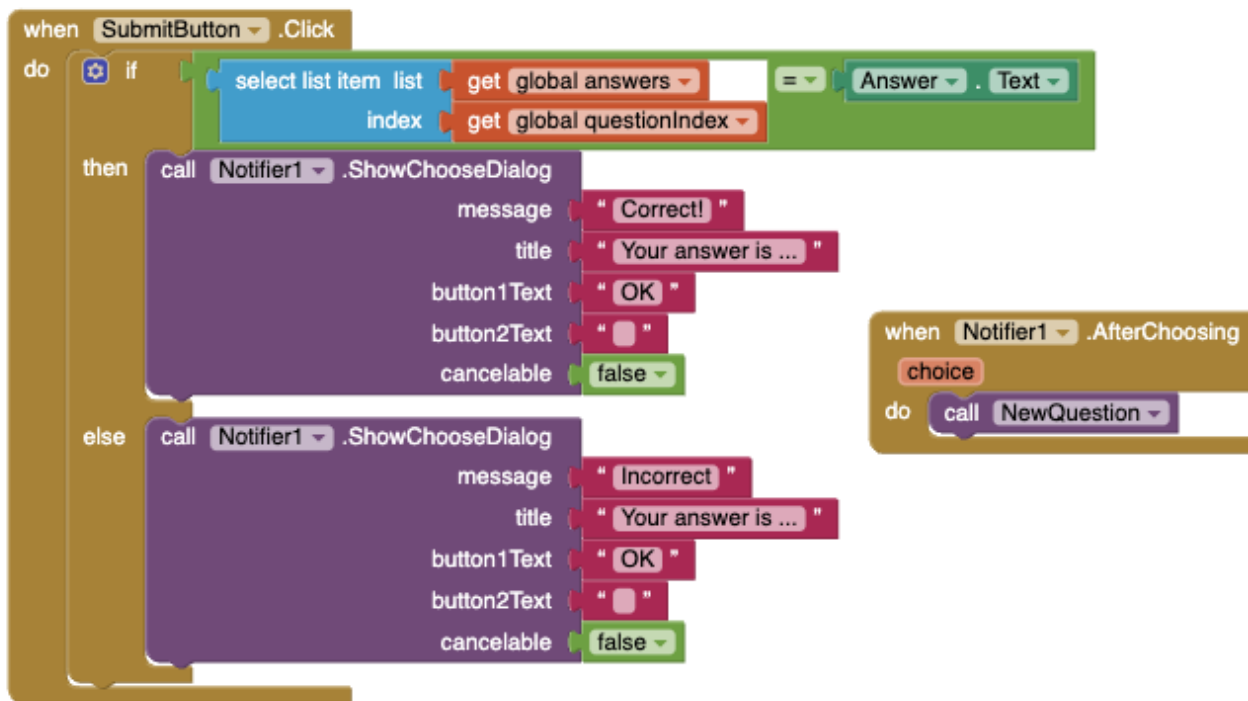


Les variables comprennent **questionIndex**, qui indique l'index des listes de questions et de réponses pour la question et la réponse en cours. Il y a une liste de **questions** et une liste de **réponses**. Pour l'instant, il n'y en a que deux de chaque. Vous pouvez tester avec cette liste, mais vous devrez éventuellement ajouter 8 questions supplémentaires pour obtenir un quiz de 10 questions.



Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton StartButton, VerticalArrangement1 devient visible et le quiz peut commencer. La fonction NewQuestion est appelée. La fonction

NewQuestion choisit un nombre aléatoire entre 1 et la longueur de la liste (2). Ce numéro est ensuite l'indice qui permet de choisir une question au hasard dans la liste des questions.



L'utilisateur saisit une réponse et appuie sur le bouton SubmitButton. À l'aide d'un bloc "if", la réponse de l'utilisateur est vérifiée pour voir si elle est égale à la réponse correspondante dans la liste des réponses. Un notifieur est ensuite utilisé pour indiquer à l'utilisateur si les données sont correctes ou incorrectes. ShowChooseDialog affiche le message. Le bloc Notifier1.AfterChoosing attend que l'utilisateur choisisse OK avant de sélectionner une nouvelle question.

INSTRUCTIONS

C'est un bon début, mais il y a encore beaucoup à faire pour en faire une bonne application de Quiz !

1. Ne répétez pas une question une fois qu'elle a été posée. Une fois que l'utilisateur a soumis sa réponse et que son exactitude a été vérifiée, supprimez la question de la

liste des questions. N'oubliez pas de supprimer la réponse correspondante des réponses pour que les index correspondent !

2. Maintenant que vous supprimez des questions, vous devez vérifier si la liste est vide. Cela signifie que c'est la fin du quiz. Ajouter une condition dans NewQuestion pour vérifier si la liste des questions est vide. Si c'est le cas, paramétrez le message du Notificateur pour qu'il indique que le Quiz est terminé.
3. L'utilisateur peut souhaiter connaître le nombre de questions auxquelles il a répondu correctement. Ajoutez une variable pour suivre le score. Lorsque la réponse d'un utilisateur est correcte, ajoutez 1 au score. Lorsque le quiz est terminé, définissez le message du notificateur pour indiquer à l'utilisateur que le quiz est terminé et quel est son score. Conseil : utilisez un bloc de jointure du tiroir Texte.
4. Testez que tout cela fonctionne avec les 2 questions et réponses existantes. Une fois que vous pensez que votre application fonctionne parfaitement, ajoutez 8 questions supplémentaires à la liste des questions et ajoutez les réponses correspondantes à la liste des réponses. Vous pouvez également remplacer les deux questions et réponses originales par les vôtres.
5. **Facultatif** : vous remarquerez peut-être que si vous ne tapez pas la réponse exacte, l'application vous indique qu'elle est incorrecte. Par exemple, si l'utilisateur tape "Océan Pacifique" ou "pacifique", il pense que c'est incorrect. Utilisez certains des blocs de texte pour faciliter l'obtention d'une réponse "correcte". Voici quelques blocs que vous pouvez utiliser :

