

COMPLETE LA QUIZ APP EN THUNKABLE

Tiempo estimado: 45 minutos

Qué necesita

- Ordenador para codificar, con wifi
- Teléfono o tableta para probar (o puedes usar Vista previa web)

Abre el [proyecto inicial](#) en Thunkable y haz tu propia copia pulsando el botón "Copiar proyecto".

Este es el código existente:

Las variables incluyen **question_index**, para realizar un seguimiento del índice en las listas de preguntas y respuestas para la pregunta y respuesta actuales. Hay

una lista de **preguntas** y otra de **respuestas**. Ahora mismo sólo hay 2 de cada. Puedes hacer la prueba con esta lista, pero con el tiempo añadirás 8 preguntas más para hacer un cuestionario de 10 preguntas.

Three Thunkable code blocks for initializing variables:

- `initialize app variable question_index to 0`
- `initialize app variable questions to` (list) `“ What is the largest ocean in the world called? ”` `“ What is the longest river in the world called? ”`
- `initialize app variable answers to` (list) `“ Pacific ”` `“ Nile ”`

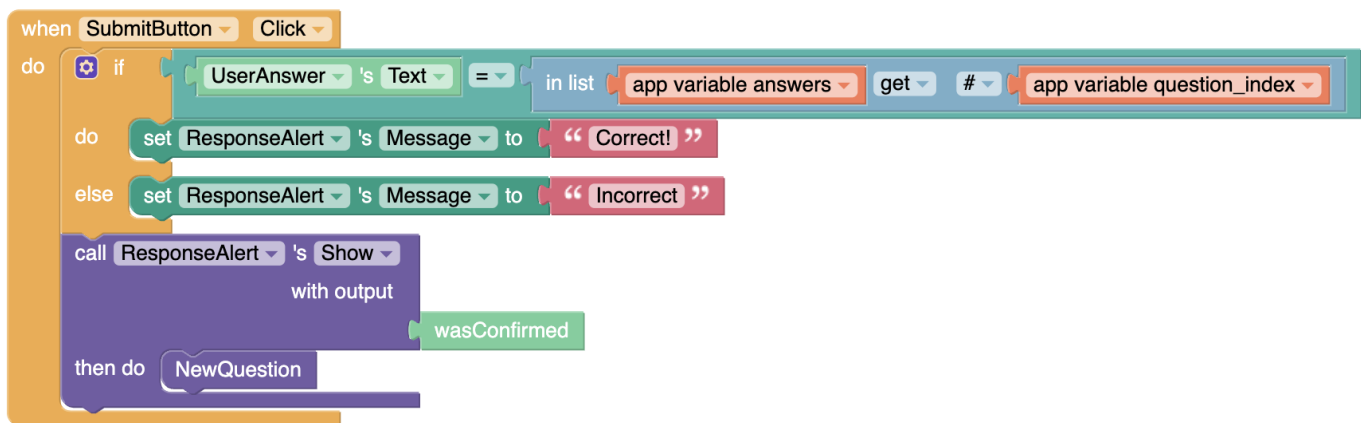
Two Thunkable code blocks:

- `when StartButton Click` `do` `set Group1's Visible to true` `set StartButton's Visible to false` `NewQuestion`
- `to NewQuestion` `set app variable question_index to random integer from 1 to length of app variable questions` `set Question's Text to in list app variable questions get # app variable question_index` `set UserAnswer's Text to “ ”`

Cuando el usuario haga clic en el StartButton, se hará visible el Grupo1, por lo que el cuestionario puede comenzar. Se llama a la función NewQuestion. La función

NuevaPregunta elige un número aleatorio entre 1 y la longitud de la lista (2). Entonces ese número es el índice para elegir una pregunta al azar de la lista de preguntas.

El usuario escribe una respuesta y pulsa el botón Enviar. Mediante un bloque if, se comprueba si la respuesta del usuario es igual a la respuesta coincidente de la lista de respuestas. A continuación, se utiliza una Alerta para indicar al usuario si es correcta o incorrecta, y se muestra una Nueva Pregunta.



INSTRUCCIONES

Este es un buen comienzo, pero hay más cosas que tenemos que hacer para convertirla en una buena Quiz App.

1. No repitas una pregunta una vez formulada. Después de que el usuario envíe su respuesta y se compruebe que es correcta, elimine la pregunta de la lista de preguntas. No olvides eliminar la respuesta correspondiente de las respuestas para que los índices coincidan.
2. Ahora que está eliminando preguntas, debe comprobar si la lista está vacía. Eso significa que es el final del concurso. Añadir una condicional en NewQuestion para ver si la lista de preguntas está vacía. Si es así, configura el mensaje de alerta para que diga que el Quiz ha terminado.

3. El usuario puede querer saber cuántas preguntas ha acertado. Añade una variable para llevar la cuenta de la puntuación. Cuando la respuesta de un usuario es correcta, suma 1 a la puntuación. Cuando termine el cuestionario, configura el mensaje de alerta para informar al usuario de que el cuestionario ha terminado y cuál es su puntuación. Sugerencia: utilice un bloque de unión del cajón Texto.
4. Prueba que todo esto funciona con las 2 preguntas y respuestas existentes. Cuando creas que tu aplicación funciona perfectamente, añade 8 preguntas más a la lista de preguntas y añade las respuestas correspondientes a la lista de respuestas. También puede sustituir las 2 preguntas y respuestas originales por las tuyas propias.
5. **Opcional:** Puede que notes que, a menos que escribas la respuesta exacta, la aplicación te dice que es incorrecta. Por ejemplo, si el usuario escribe "Pacific Ocean" o "pacific", piensa que es incorrecto. Utiliza algunos de los bloques de texto para que sea un poco más fácil obtener una respuesta "correcta". Aquí tienes algunos bloques que puedes utilizar:

does " abc " contain " b "

to lower case " Pacific "