

COMPLETARE L'APPLICAZIONE QUIZ IN APP INVENTOR

Tempo stimato: 45 minuti

Cosa vi serve

- Computer per la codifica, con wifi
- Telefono o tablet da testare (oppure si può usare l'emulatore)

Aprite il [progetto iniziale](#) nella Galleria di App Inventor e create la vostra copia facendo clic su "Carica in App Inventor".

Ecco il codice esistente:

```
initialize global questionIndex to 0

initialize global questions to make a list
  "What is the name of the largest ocean in the wor..."
  "What is the name of the longest river in the wo..."

initialize global answers to make a list
  "Pacific"
  "Nile"
```

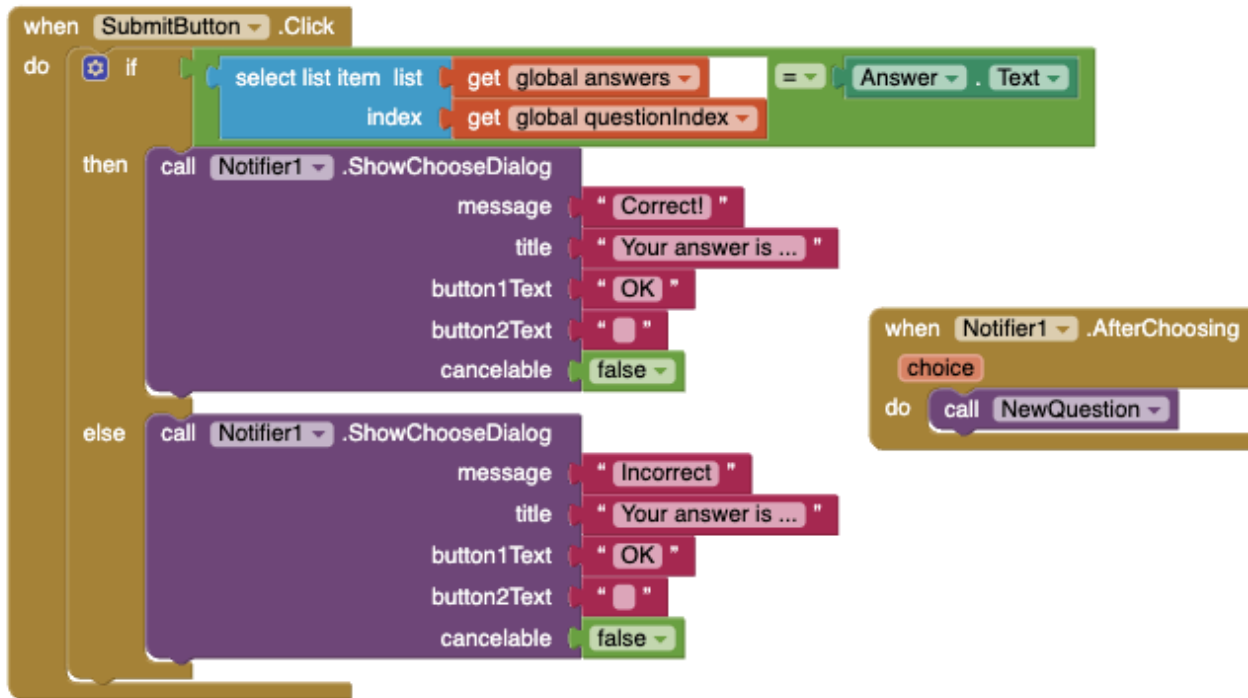
Le variabili includono **questionIndex**, per tenere traccia dell'indice negli elenchi delle domande e delle risposte per la domanda e la risposta correnti. C'è un elenco di **domande** e un elenco di **risposte**. Al momento ce ne sono solo 2 per ciascuno. Potete fare il test con questo elenco, ma alla fine aggiungerete altre 8 domande per ottenere un quiz di 10 domande.

```
when StartButton.Click do
  set VerticalArrangement1.Visible to true
  set StartButton.Visible to false
  call NewQuestion

to NewQuestion do
  set global questionIndex to random integer from 1 to length of list list get global questions
  set Question.Text to select list item list get global questions index get global questionIndex
  set Answer.Text to ""
```

Quando l'utente fa clic sul pulsante Start, rende visibile VerticalArrangement1 e il quiz può iniziare. Viene richiamata la funzione NewQuestion. La funzione NewQuestion sceglie un

numero casuale compreso tra 1 e la lunghezza dell'elenco (2). Questo numero è l'indice per scegliere una domanda a caso dall'elenco delle domande.



L'utente digita una risposta e preme il pulsante Submit. Utilizzando un blocco if, si controlla che la risposta dell'utente sia uguale alla risposta corrispondente nell'elenco delle risposte. Poi si usa un notificatore per dire all'utente se sono corrette o sbagliate. ShowChooseDialog visualizza il messaggio. Il blocco Notifier1.AfterChoosing attende che l'utente scelga OK prima di selezionare una Nuova domanda.

ISTRUZIONI

Questo è un buon inizio, ma c'è ancora molto da fare per rendere questa app un buon Quiz!

1. Non ripetere una domanda una volta che è stata posta. Dopo che l'utente ha inviato la risposta e ne è stata verificata la correttezza, rimuovere la domanda dall'elenco delle domande. Non dimenticate di rimuovere la risposta corrispondente dalle risposte in modo che gli indici corrispondano!

2. Ora che si stanno rimuovendo le domande, è necessario verificare se l'elenco è vuoto. Questo significa che è la fine del quiz. Aggiungere una condizione in NewQuestion per verificare se l'elenco delle domande è vuoto. In caso affermativo, impostare il messaggio del notificatore in modo che il quiz sia terminato.
3. L'utente potrebbe voler sapere quante domande sono state corrette. Aggiungere una variabile per tenere traccia del punteggio. Quando la risposta di un utente è corretta, aggiunge 1 al punteggio. Al termine del quiz, impostare il messaggio del notificatore per comunicare all'utente che il quiz è terminato e il suo punteggio. Suggerimento: utilizzare un blocco di unione dal cassetto Testo.
4. Verificare che tutto questo funzioni con le 2 domande e risposte esistenti. Quando pensate che la vostra applicazione funzioni perfettamente, aggiungete altre 8 domande all'elenco delle domande e aggiungete le risposte corrispondenti all'elenco delle risposte. Potete anche sostituire le 2 domande e risposte originali con le vostre.
5. **Opzionale:** si potrebbe notare che se non si digita la risposta esatta, l'app segnala che non è corretta. Ad esempio, se l'utente digita "Oceano Pacifico" o "pacifico", pensa che non sia corretto. Utilizzate alcuni dei blocchi di testo per rendere più facile la risposta "corretta". Ecco alcuni blocchi che potreste utilizzare:

