

# COMPLETE LA QUIZ APP EN APP INVENTOR

Tiempo estimado: 45 minutos

Qué necesita

- Ordenador para codificar, con wifi
- Teléfono o tableta para probar (o puedes usar el emulador)

Abra el [proyecto de inicio](#) en la Galería App Inventor y haga su propia copia haciendo clic en "Cargar en App Inventor".

Este es el código existente:

```

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 "
  
```

Las variables incluyen **questionIndex**, 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.

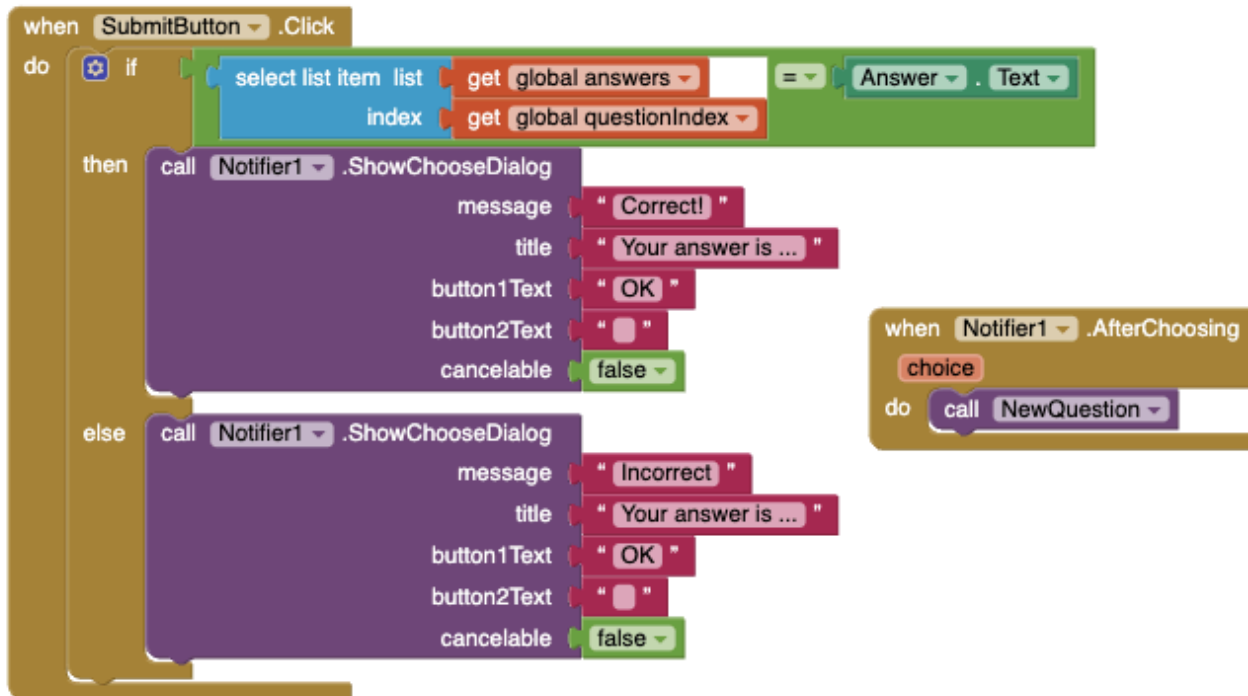
```

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 ""
  
```

Cuando el usuario haga clic en el botón StartButton, se hará visible VerticalArrangement1, para que pueda comenzar el cuestionario. 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 un notificador para indicar al usuario si son correctos o incorrectos. ShowChooseDialog muestra el mensaje. El bloque Notifier1.AfterChoosing espera a que el usuario seleccione OK antes de seleccionar 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 del Notificador 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 del Notificador para que le diga al usuario 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 suyas 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:

