

COMPLETA LA APLICACIÓN QUIZ EN APP INVENTOR

Tiempo estimado: 45 minutos

Qué necesitarás

- Ordenador para codificar, con wifi
- Teléfono o tableta para probar (o puede usar Web Preview)

Abre el [proyecto inicial](#) en la galería de inventario de aplicaciones y haz tu propia copia haciendo clic en "Cargar en el inventario de aplicaciones".

Aquí está 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"
```

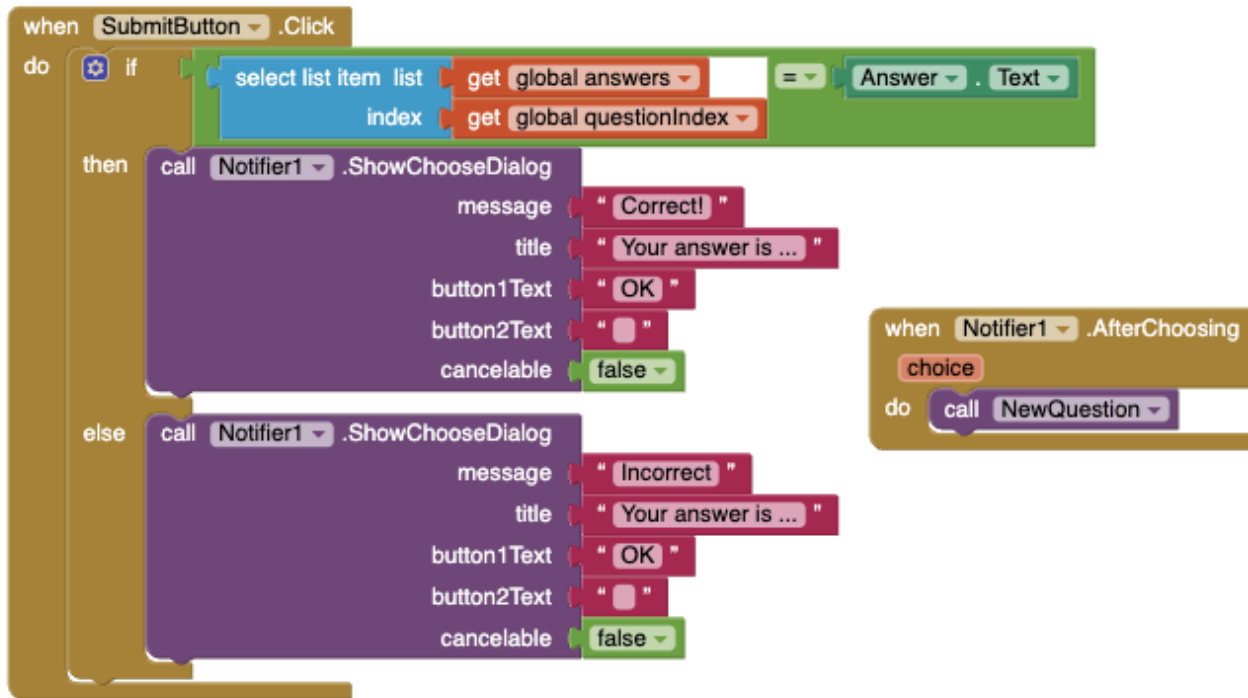
Las variables incluyen **question_index**, para realizar un seguimiento del índice en las listas de preguntas y respuestas para la pregunta y respuesta actuales. Hay una lista de **preguntas** y una lista de **respuestas**. Por el momento solo quedan 2 de cada uno. Puedes probar con esta lista, pero eventualmente agregarás 8 preguntas más para completar 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 Iniciar, el Grupo1 quedará visible para que pueda comenzar la prueba. Se llama a la función NewQuestion. La función NewQuestion elige un

número aleatorio entre 1 y la longitud de la lista (2). Entonces ese número es el índice para elegir una pregunta aleatoria de la lista de preguntas.



El usuario escribe una respuesta y presiona el botón Enviar. Al utilizar un bloque if, se verifica la respuesta del usuario para ver si es igual a la respuesta coincidente en la lista de respuestas. Luego se utiliza un notificador para indicarle al usuario si está en lo correcto o no. 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 aún debemos hacer más para que esta sea una buena aplicación de cuestionario!

1. No repitas una pregunta una vez que se ha preguntado. Después de que el usuario envíe su respuesta y se verifique su corrección, elimina la pregunta de la lista de preguntas. ¡No olvides eliminar la respuesta correspondiente de las respuestas para que los índices coincidan!

2. Ahora que estás eliminando preguntas, debes verificar si la lista está vacía. Eso significa que es el final del cuestionario. Agregue una condición en NewQuestion para ver si la lista de preguntas está vacía. Si es así, configure el mensaje de alerta para indicar que el cuestionario ha terminado.
3. Es posible que al usuario le interese saber cuántas preguntas respondió correctamente. Añade una variable para realizar un seguimiento de la puntuación. Cuando la respuesta de un usuario sea correcta, agregue 1 a la puntuación. Cuando finalices la prueba, configure el mensaje de alerta para informar al usuario que la prueba terminó y cuál es su puntaje. Sugerencia: usa un bloque de unión del cajón de texto.
4. Prueba que todo esto funciona con las 2 preguntas y respuestas existentes. Una vez que considere que su aplicación funciona perfectamente, agregue 8 preguntas más a la lista de preguntas y agregue respuestas coincidentes a la lista de respuestas. También puedes reemplazar las 2 preguntas y respuestas originales por las tuyas.
5. **Opcional:** Es posible que notes que, a menos que escribas la respuesta exacta, la aplicación te indica que es incorrecta. Por ejemplo, si el usuario escribe "Océano Pacífico" o "Pacífico", piensa que es incorrecto. Utilice algunos de los bloques de texto para que sea un poco más fácil obtener una respuesta "correcta". Aquí hay algunos bloques que puedes utilizar:

