

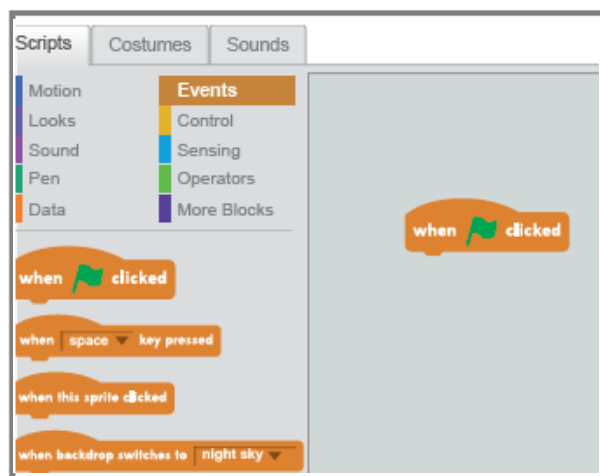
ЧАС 6: Креирање математички квиз

Што се случува во компјутерските игри зависи од изборот на корисникот. На пример, различни работи можат да се случат во квизот кога корисникот избира точен или неточен одговор. Ќе креираш математички квиз за помали деца.

Проектот зачувај го под име `vezba_6`.

1

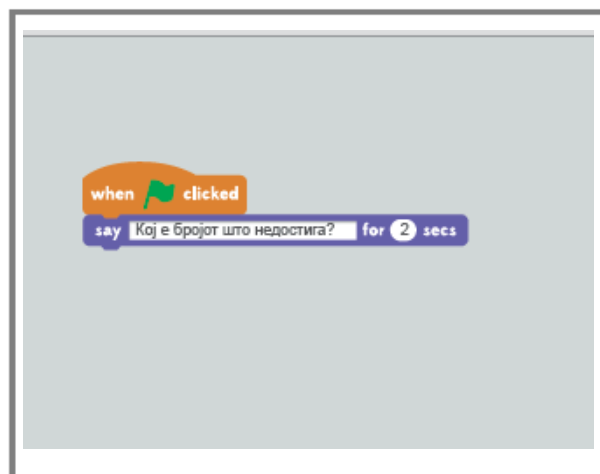
Клики на мачето во полето *Sprites* под *Сцената* и потоа на јазичето **Scripts**. Клики на **Events** и постави го блокот **When clicked** во областа на скриптата.



2

Клики на **Looks**. Вклопи го блокот **say hello for 2 secs** под блокот **when clicked**. Клики на белото празно поле и внеси **Кoj е бројот што недостига?**

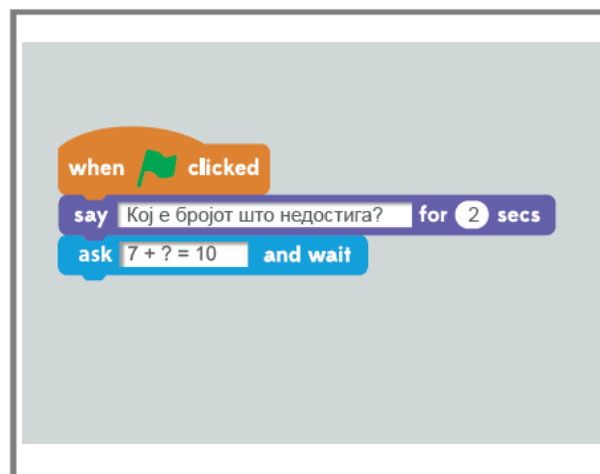
Што било да внесеш во празното поле, фигурата ќе го каже тоа во облачето за говорене.



3

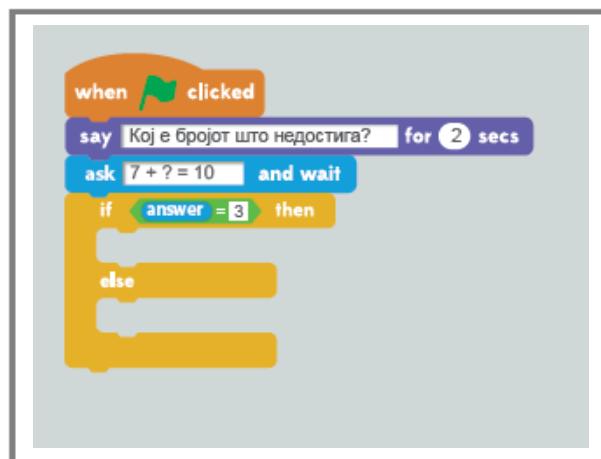
Клики на **Sensing**. Вклопи го блокот **ask what's your name and wait** под блокот **say...**. Клики на празното поле и внеси **7 + ? = 10**.

Користејќи го блокот **ask...and wait** корисникот ќе може да внесе одговор на прашањето.



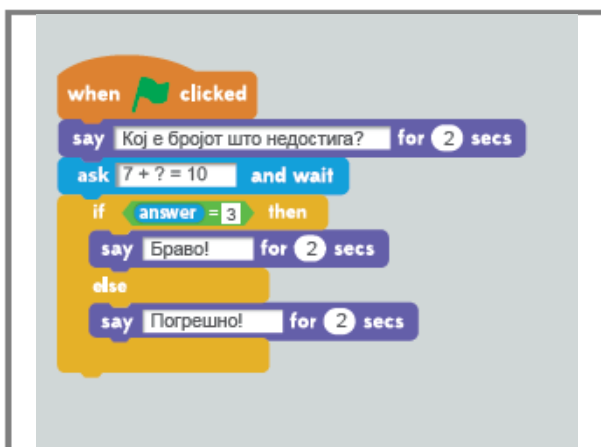
4

Клики на **Control** и вклопи го блокот **if... then...else**. Клики на **Operators** и постави го блокот $\square = \square$ во просторот помеѓу if и then. Клики на Sensing и постави го блокот answer во првиот квадрат од зелениот блок. Клики на второто празно поле и внеси **3**.



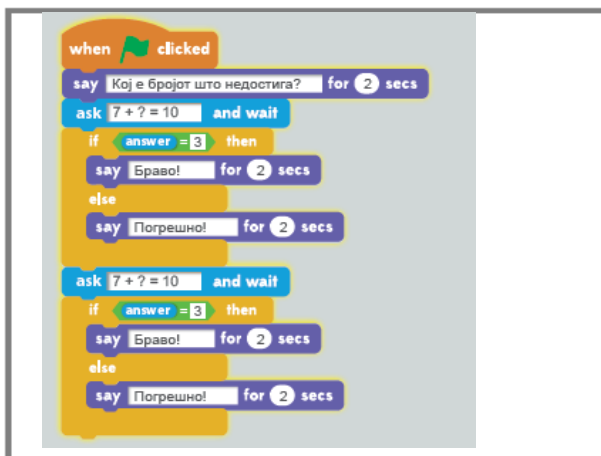
5

Клики на **Looks**. Постави го блокот **say...** во првиот дел од блокот **if...then...else**. Клики на првото празно место и внеси **Браво!** Постави уште еден блок **say...** во вториот дел од блокот **if...then...else** и внеси **Погрешно!**



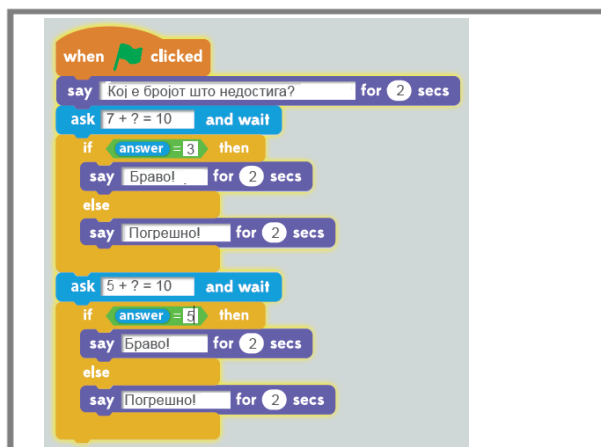
6

За да го составиш второто прашање, десен клик на блокот **ask...and wait** во областа на скриптата. Клик на **duplicate**. На овој начин ќе направиш копија од сите блокови под тој блок. Вклопи ги сите блокови



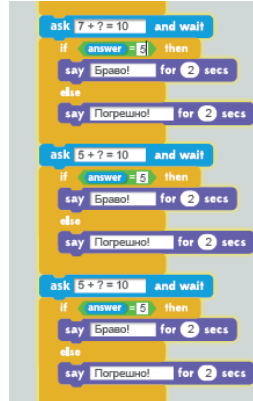
7

Клики на празното поле во вториот блок **ask and wait** за да го смениш прашањето. Внеси **5 + ? = 10**. Клики на празното поле во блокот **if answer =...** и смени од 3 во **5**.



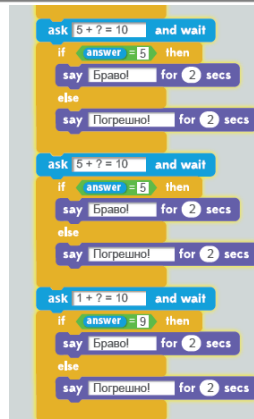
8

Сега состави го третото прашање. Десен клик на вториот блок **ask and wait** во областа на скриптата. Кликни на **duplicate** за да направиш уште една копија од блоковите. Постави ги копираните блокови под последниот блок **if...then...else**.



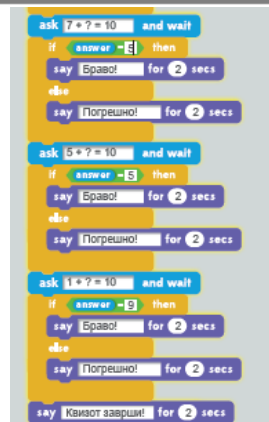
9

Кликни на празното поле во третиот блок **ask and wait** за да го смениш прашањето. Внеси **1 + ? = 10**. Кликни на празното поле во блокот **if answer = ...** под него и смени од 5 во 9.



10

Во јазичето **Scripts** кликни на **Looks**. Вклопи го последниот блок **say...** под него. Кликни на празното поле и внеси **Квизот заврши!** и на тој начин натпреварувачот нема да очекува ново прашање.



11

Кликни на зеленото знаменце  и изврши ја програмата. Внесувај точни и неточни одговори за да провериш дали корисникот ќе добива соодветни пораки за секој негов одговор.

Кликни на знакот  во десниот агол на полето со одговор за да добиеш потврда дали е точен или неточен внесениот одговор.

