

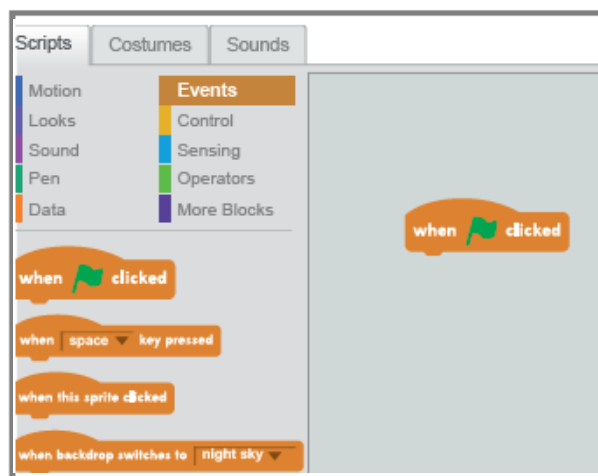
## ЧАС 6: Креирање математички квиз

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

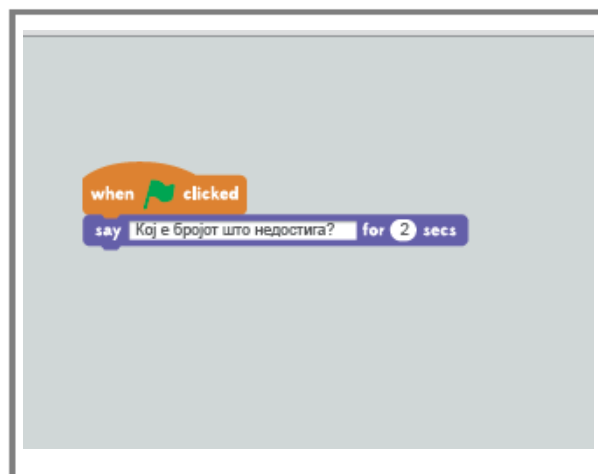
Кликување на мачето во полето *Sprites* под *Сцената* и потоа на јазичето **Scripts**. Кликување на **Events** и постави го блокот **When clicked** во областа на скриптата.



2

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

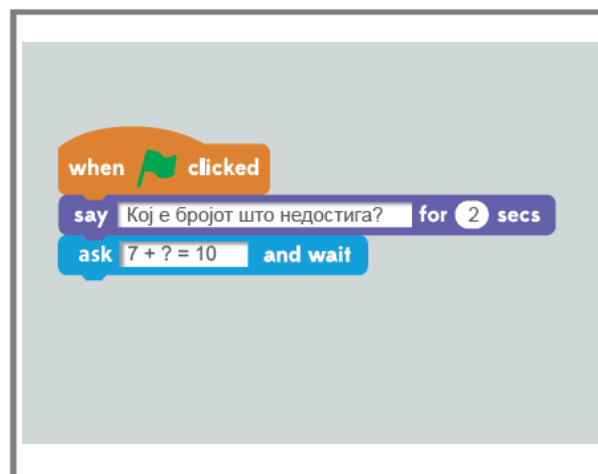
Што било да внесеш во празното поле, фигурата ќе го каже тоа во облачето за говорене.



3

Кликување на **Sensing**. Вклопи го блокот **ask what's your name and wait** под блокот **say...** Кликување 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

6

7

8



9



10



11

