



КВИЗ

Вероватно си гледао/ла неки квиз на телевизији, или учествовао/ла у неком квизу.

Запазићеш да сваки квиз има сличан принцип: водитељ поставља питање, а учесник, тј. такмичар даје одговор. У зависности од тога да ли је одговор тачан или не, добија се повратна информација, ако је одговор тачан, водитељ похваљује учесника, а у супротном му каже нешто утешно.

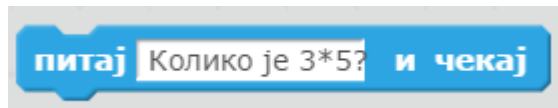
Јасно ти је, да када говоримо о квизу, реч је заправо у гранању. Наиме, ако правимо програм који ће да представља квиз, неће се извршавати све наредбе програма већ њихово извршавање зависи од одговора учесника квиза.

Хајде да направимо један такав програм.



Помоћ можеш да потражиш у видео лекцији
Лекција 9 – Квиз, на адреси:
<https://youtu.be/FKA10xNdoEk?list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO>

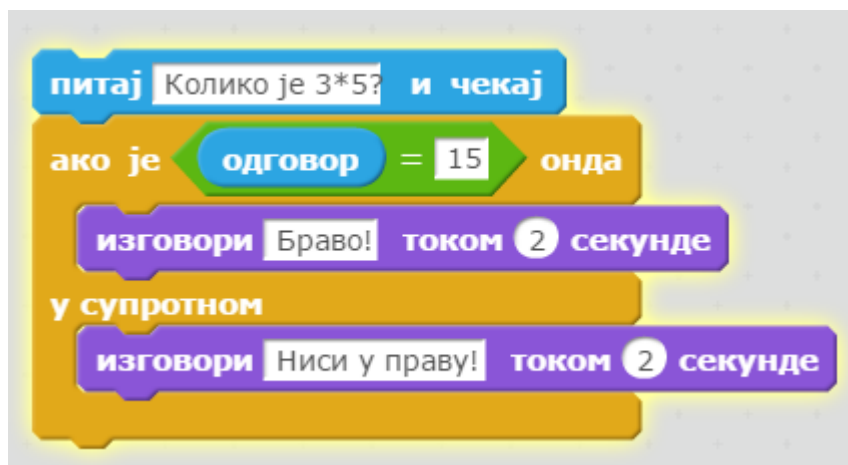
Нека маца постави питање „Колико је $3*5$?“ и од корисника се очекује да унесе одговор.



Након уноса одговора, рачунар упоређује оно што се налази у променљивој „одговор“ са тачним резултатом. Ако је одговор једнак тачном резултату, дакле ако је одговор тачан, маца треба да каже „Браво!“, а ако није, треба да каже „Ниси у праву!“



Пробај ово да сам испрограмираш. Наша скрипта изгледа овако:



Провери шта је садржај кутије тј. променљиве „одговор“ одговор, видећеш да је то последњи број, односно вредност коју си унео/ла као одговор на маџино питање

одговор

На сличан начин (а можеш и да копираш претходни блок), можеш поставити још неко питање (нпр. „Како се зове планета најближа Сунцу?“, на које је тачан одговор „Меркур“.)



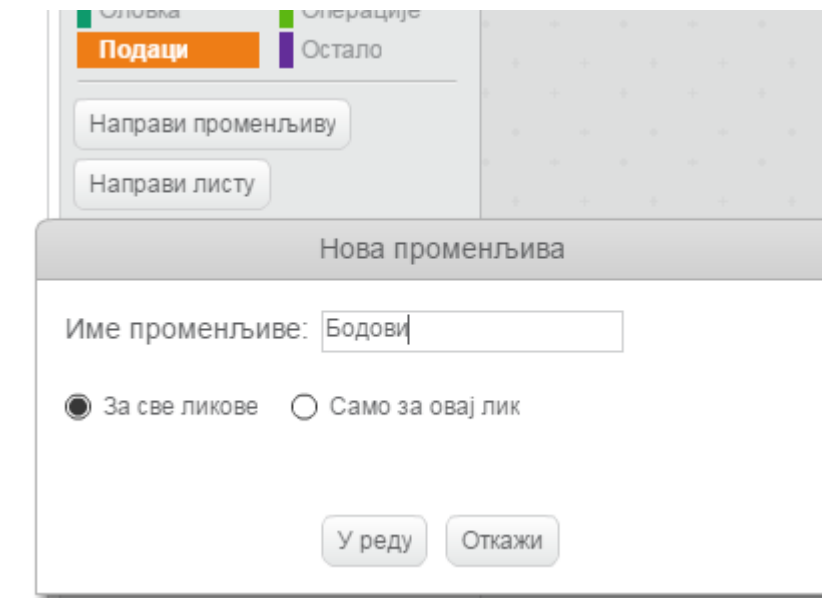
```
питај Колико је 3*5? и чекај
ако је одговор = 15 онда
  изговори Браво! током 2 секунде
у супротном
  изговори Ниси у праву! током 2 секунде
питај Како се зове планета најближа Сунцу? и чекај
ако је одговор = Меркур онда
  изговори Браво! током 2 секунде
у супротном
  изговори Ниси у праву! током 2 секунде
```



Важно је да запамтиш да рачунар не препознаје речи већ их посматра као низове некаквих знакова.

По чему се овај наш квиз разликује од оних које си гледао/ла или у којима си учествовао/ла?

Наравно, у правом квизу увек бројимо поене. Да би наш квиз био реалан, увешћемо променљиву „Бодови“ из категорије Подаци“.



На почетку програма, број бодова треба увек да буде нула, јер сваки пут када стартујемо квиз, неки нови корисник тестира своје знање, па је неопходно да квиз

започне са 0 бодова.



Уколико такмичар, тј. корисник одговори тачно на постављено питање, број бодова треба да се увећа за 1, а за нетачан одговор нећемо одузимати бодове.





Провери како наш квиз ради и пробај да уочиш како се мења број бодова приликом давања тачних одговора.

Дакле, у овом квиз - програму имали смо два гранања (јер смо имали два питања), и две променљиве (одговор и бодови).



Задатак: Направи квиз по својој жељи (било би лепо да је у вези неког наставног предмета). Пробај да направиш такав квиз у коме ће сваки тачан