

Instrukcja wykonania gry

I. Tło do gry wybieramy z biblioteki („room1”).

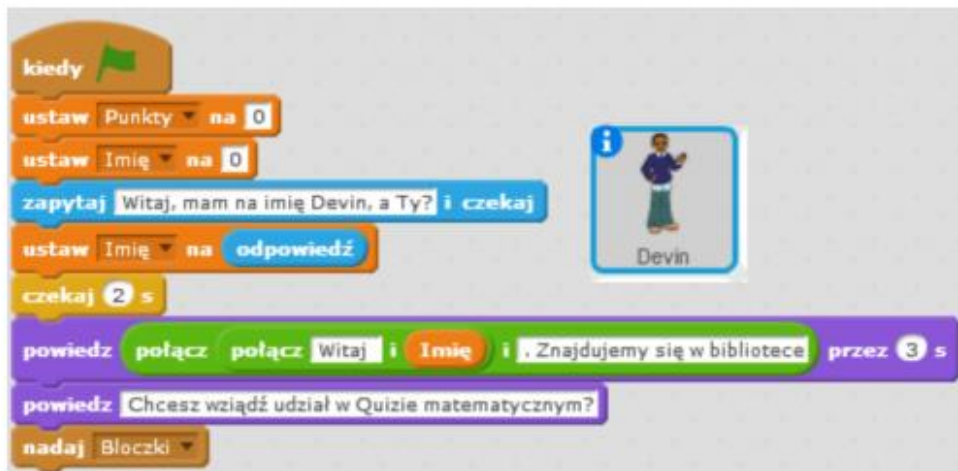
II. Wybieramy dwa duszki z biblioteki „Devin” i „Kai” .



III. Przechodzimy do zakładki dane i tworzymy zmienne „Punkty”, „Czy_kliknelismy”, „Imię”, „Odpowiedź”.

IV. Skrypt Devina i Kaia będą wykonywane równoległe. Kwestie wypowiedziane przez obydwu duszki będą nakładały się na siebie. Zaczynamy od napisania skryptu Devina.

Po naciśnięciu Zielonej Flagi zmienne Punkty oraz Imię zostają ustawione na 0. Devin pyta nas o imię i oczekuje udzielenia przez nas odpowiedzi. Jeżeli to się stanie zmienna „Imię” zostaje ustawiona na udzieloną przez nas odpowiedź. Następnie czeka 2 s, po czym wita się z nami (do połączenia zmiennej „Imię” z łańcuchem znaków używamy dwóch bloczków „połącz ... i ...”) i zadaje nam pytanie czy chcemy wziąć udział w Quizie. Nadany zostaje komunikat „Bloczki”.



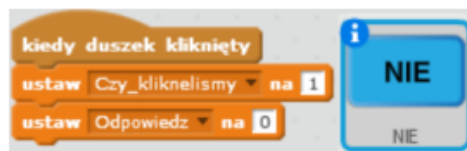
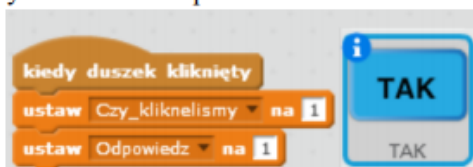
- V. Musimy wykonać dwa przyciski TAK oraz NIE. Przy ich pomocy będziemy odpowiadać na pytania. Będą to dwa duszki.



- VI. Po naciśnięciu Zielonej Flagi oba duszki pozostają ukryte. Wartość zmiennej „Czy_klikneliśmy” zostaje ustawiona na 0. Będzie ona służyć nam jako znacznik. Wykorzystamy ją zamiast systemu nadawania i odbierania komunikatu. Kiedy przyciski otrzymają komunikat „Bloczki” pokażą się w prawym górnym rogu planszy.



Kiedy Klikniemy przycisk wartość zmiennej „Czy_klikneliśmy” będzie każdorazowo ustawiana na 1. Przyciskowi TAK odpowiada wartość zmiennej „Odpowiedz” równa 1. Natomiast przyciskowi NIE odpowiada wartość zmiennej „Odpowiedz” równa 0.



- VII. Przejdźmy do programu Kaia.

Po naciśnięciu Zielonej Flagi duszek się pokazuje.

Będzie oczekiwał, aż wartość zmiennej Imię będzie różna od 0. Stanie się tak wtedy, gdy udzielimy odpowiedzi na pytanie „Jak masz na Imię?”. Po wpisaniu Imienia duszek mówi jak ma na imię. Wykorzystujemy do tego bloczki „powiedz ... przez ... s” oraz „połącz ... i ...”.

Duszek będzie oczekiwał, aż zmienna „Czy_klikneliśmy” będzie równa 1. Stanie się tak po kliknięciu jednego z dwóch duszków „TAK” lub „NIE”.

Po spełnieniu warunku porównujemy wartość zmiennej odpowiedź z 1. Jeżeli kliknęliśmy duszka „TAK” zmienna „Odpowiedz” jest ustawiana na 1, wtedy duszek mówi, że chętnie sprawdzi swoją wiedzę. Po kliknięciu duszka „NIE” zmienna „Odpowiedz” jest ustawiana na 0. Nie jest spełniony warunek. Wykonuje się instrukcja „w przeciwnym razie”. Duszek mówi, że trafił do biblioteki przez przypadek i znika. Zatrzymaniu ulegają wszystkie skrypty.



VIII. Davin po nadaniu komunikatu Błoczki, również będzie oczekiwał na udzielenie przez nas odpowiedzi (kliknięcie duszka „TAK” lub „NIE”) . Po kliknięciu przycisku będzie czekał 4s. Zada nam pytanie, po czym ustawi wartość zmiennej „Czy_kliknelismy” na 0. Znow będzie oczekiwał na kliknięcie któregoś duszka „TAK” lub „NIE”. Po kliknięciu wartość zmiennej „Czy_kliknelismy” zostaje ustawiona na 1.

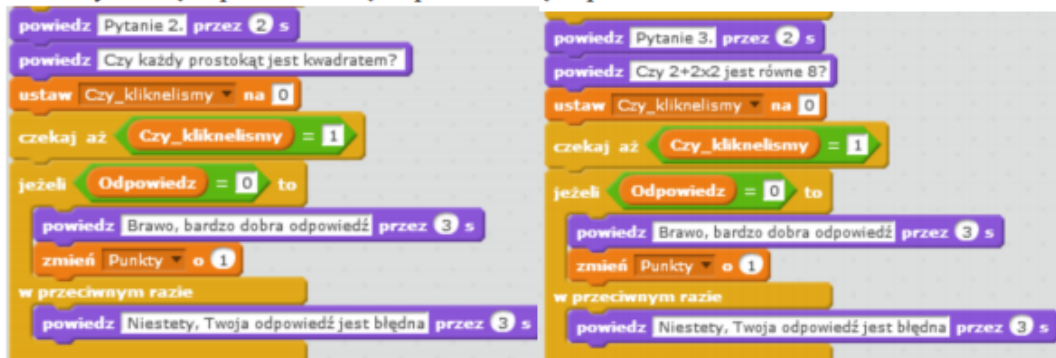
Przy pomocy błooczku porównania, porównujemy wartość naszej odpowiedzi (wartość zmiennej „Odpowiedz”) z prawidłową odpowiedzią.



Jeżeli obie liczby są sobie równe, wyświetla się informacja o tym, że udzieliliśmy prawidłowej odpowiedzi i zyskujemy 1 Punkt.

W przeciwnym wypadku jest wyświetlana informacja o tym, że udzieliliśmy błędnej odpowiedzi.

Kolejne pytania tworzymy w sposób analogiczny do pierwszego. Możemy zduplikować część skryptu od błooczka „powiedz Pytanie 1, przez 2s”. Zmieniamy treść pytania. Ewentualnie zmieniamy liczbą odpowiedzialną za prawidłową odpowiedź.



Na końcu skryptu wstawiamy błooczek „powiedz ... przez ... s” informujący nas o ilości zdobytych punktów.



Bardzo proszę o dołożenie pytań do waszego quizu (przynajmniej żeby było 6 pytań)

Powodzenia !