



Scenario 20 – Test

Abby vorrebbe verificare le conoscenze del compagno di classe su Snap!. Ha creato un test con domande, ma ha perso il codice per verificare la correttezza delle risposte. Aiutala a creare un programma che cambierà sfondo prima di ogni domanda e lascia che, nello stesso tempo, Abby dica le possibili risposte al suo compagno di classe. Abby conterà sia le risposte corrette che quelle sbagliate.

1. Prima devi aprire il programma **C4G_20_test_en_tmp** dove trovi Abby, il pulsante di avvio e gli sfondi necessari per il test. Abby dapprima dà istruzioni al suo compagno di classe. Ogni risposta corretta dà 1 punto mentre quelle sbagliate fa decurtare un punto dalla somma totale raggiunta.
2. Il pulsante di avvio: per prima cosa assicurati che il gioco inizi, quando viene premuto il pulsante di avvio. Una volta cliccato il pulsante deve essere nascosto. Come informerai gli altri personaggi che il gioco è iniziato? Che cosa devi fare con il pulsante di avvio all'inizio del programma?.
3. Modifica lo sfondo della scena: quando il gioco inizia lo sfondo deve essere cambiato con quello successivo. Il modo più semplice per farlo è che Abby trasmette un messaggio per cambiare e il palcoscenico cambia costume a quello successivo quando riceve questo messaggio. Provalo!.
4. Crea 2 variabili: una per le risposte corrette ed una per quelle errate.
5. Imposta le domande: le domande sono scritte sullo sfondo del palcoscenico, Abby deve porre una domanda in modo da dire al compagno di classe quali sono le possibili risposte, ad es. puoi rispondere con sì o no.
6. Il compagno di classe ha fornito una risposta ed Abby deve dirgli se la risposta era corretta o meno. Se fosse corretta si aggiunge un punto alle risposte corrette, altrimenti si aggiunge un punto a quelle sbagliate.
7. Dopo ogni domanda lo sfondo passa al successivo. Sai ancora come farlo?.
8. Alla fine del test, Abby deve dire al suo compagno di classe quante risposte erano corrette, quante sbagliate e qual è il suo punteggio.
9. In base al punteggio totale, Abby dice al suo compagno di classe se ha superato con successo il test o se deve ripetere il test.

[Compiti aggiuntivi]

- 1) Abby può cambiare aspetto durante il gioco.
- 2) aggiungi le tue domande. Non è necessario che siano scritte sullo sfondo, Abby può dirle al compagno di classe.

Modello: https://snap.berkeley.edu/project?user=spelac&project=C4G_20_test_en_tmp

