**Σενάριο 20 – Τεστ**

Η Abby θα ήθελε να δοκιμάσει τις γνώσεις του συμμαθητή στο Snap!. Δημιούργησε ένα τεστ με ερωτήσεις, αλλά έχει χάσει τον κωδικό για τον έλεγχο της ορθότητας των απαντήσεων. Βοηθήστε την να δημιουργήσει ένα πρόγραμμα, το οποίο θα αλλάζει φόντο πριν από κάθε ερώτηση και αφήστε την Abby να πει τις πιθανές απαντήσεις στον συμμαθητή της ταυτόχρονα. Η Abby θα μετρήσει επίσης τις σωστές και λανθασμένες απαντήσεις.

1. Πρώτα πρέπει να ανοίξετε το πρόγραμμα C4G\_20\_test\_en\_tmp, όπου θα βρείτε την Abby, το κουμπί έναρξης, και τα διαφορετικά σκηνικά που θα χρειαστείτε για να δοκιμάσετε. Η Abby δίνει πρώτα οδηγίες στον συμμαθητή της, οι οποίες είναι ήδη γραμμένες για εσάς. Κάθε σωστή απάντηση φέρνει 1 πόντο, ενώ κάθε λάθος απάντηση αφαιρεί έναν βαθμό από τη συνολική βαθμολογία.
2. Κουμπί έναρξης: Πρώτα βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι θα ξεκινήσει όταν πατηθεί το κουμπί έναρξης. Μόλις κάνετε κλικ στο κουμπί πρέπει να κρυφτεί. Πώς θα ενημερώσετε άλλους χαρακτήρες ότι το παιχνίδι έχει ξεκινήσει; Τι έχετε να κάνετε με το κουμπί έναρξης στην αρχή του προγράμματος;
3. Αλλαγή φόντου σκηνής: όταν ξεκινά το παιχνίδι, πρέπει να αλλάξει το φόντο στο επόμενο. Ο ευκολότερος τρόπος για να γίνει αυτό είναι ότι η Abby μεταδίδει ένα μήνυμα για αλλαγή και η σκηνή αλλάζει το κοστούμι στο επόμενο όταν λαμβάνει αυτό το μήνυμα. Δοκίμασέ το!
4. Δημιουργήστε 2 μεταβλητές: μια για σωστή και μία για λάθος απαντήσεις.
5. Θέστε ερωτήσεις: Καθώς οι ερωτήσεις γράφονται στο φόντο της σκηνής, η Abby πρέπει να υποβάλει μια ερώτηση έτσι ώστε να λέει στον συμμαθητή ποιες είναι οι πιθανές απαντήσεις, π.χ. Μπορείτε να απαντήσετε με ναι ή όχι.
6. Όταν ο συμμαθητής απαντά, η Abby πρέπει να του πει εάν η απάντηση ήταν σωστή ή όχι. Αν ήταν, προσθέτει επίσης ένα πόντο για σωστή απάντηση, διαφορετικά προσθέτει ένα πόντο στις λάθος απαντήσεις.
7. Μετά από κάθε ερώτηση το φόντο αλλάζει στο επόμενο. Ξέρετε πώς να το κάνετε;
8. Στο τέλος του τεστ, η Abby πρέπει να πει στον συμμαθητή της πόσες απαντήσεις ήταν σωστές, πόσες ήταν λανθασμένες και ποια είναι η βαθμολογία του (= αριθμός σωστών - αριθμός λανθασμένων απαντήσεων).
9. Με βάση τη συνολική βαθμολογία, η Abby λέει στον συμμαθητή της εάν έχει περάσει επιτυχώς το τεστ ή αν πρέπει να το επαναλάβει.

Επιπλέον εργασία 1: Η Ο Abby μπορεί να αλλάξει εμφάνιση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Επιπλέον εργασία 2: Προσθέστε τις δικές σας ερωτήσεις. Δεν χρειάζεται να γραφτούν στο φόντο - η Abby μπορεί να τους πει στον συμμαθητή.

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