Nguyễn Minh Nhựt

Report Task 1

# Class Question

Chứa thông tin câu hỏi với 2 thuộc tính là câu hỏi ( questionText ) và đáp án ( questionAnswer )

# Class QuizBrain

Chứa danh sách câu hỏi và các hàm

getCorrectNumber(); lấy số câu đúng

setCorrectNumber(): đếm số câu trả lời đúng

getCorrectAnswer(): Lấy đáp án  
 nextQuestion(): chuyển đến câu tiếp theo  
 isFinished(): kiểm tra xem đã đến câu hỏi cuối cùng trong danh sách không  
 reset(): chuyển các giá trị về ban đầu  
 getQuestionText(): lấy câu hỏi

# QuizPage

* Hàm checkAnswer():

Di chuyển câu điều kiện xuống dưới thành:  
//kiểm tra đáp án

…

//kiểm tra điều kiện

*if (quizBrain.isFinished() == true){…}*

*else{quizBrain.nextQuestion();}*

* Code ban đầu điều kiện *if (quizBrain.isFinished() == true){…}* được gọi kiểm tra trướcnếu sai ( chưa phải câu cuối cùng ) thì mới kiểm tra kết qua người dùng chọn => dẫn đến trường hợp số câu hỏi được ghi nhận là 9/10, vì đến câu thứ 10, *quizBrain.isFinished* đã cho kết quả false chương trình hiện thông báo kết thúc mà chưa kiểm tra câu hỏi thứ 10 người dùng chọn đúng hay sai

=> đổi lại logic code: người dùng chọn đáp án -> kiểm tra đáp án -> kiểm tra câu hỏi đấy là câu cuối cùng hay chưa -> nếu chưa chuyển đến câu tiếp theo, nếu rồi thì hiện thông báo

* Kiểm tra câu đúng, với mỗi if (userPickedAnswer == correctAnswer) thì sẽ quizBrain.setCorrectNumber(), khi *quizBrain.isFinished()* sai thì sẽ kiểm trả số câu đúng (quizBrain.getCorrectNumber() > 5) có hơn 1 nửa tổng số câu hay không ( câu đúng nhiều hơn 1 nửa tổng số câu tương đương số câu đúng nhiều hơn số câu sai )
* Sử dụng package [confetti](https://pub.dev/packages/confetti) để làm hiệu ứng pháo hoa
* Bọc các nút bấm trong MouseRegion để bắt sự kiện di chuột vào nút, khi chọn đáp án, nếu đúng thì nút sẽ đổi màu xanh trong 1s còn sai thì sẽ đổi màu đỏ trong 1s