

CRIANDO UM QUIZ USANDO TINYDB

1 – Crie a tela inicial



Inserir os componentes de design:

- 1 – Legenda para o título;
- 2 – Imagem;
- 3 – Botão iniciar;
- 4 – TinyDB;

2 – Código:

Quando o botão inicial for clicado todas as informações armazenadas no tinyDB serão apagadas e a próxima tela será chamada

```
quando Botão1 .Clique
fazer
  chamar TinyDB1 .ApagarTudo
  abrir outra tela nomeDaTela Screen2
```

3 – Tela da 1ª pergunta



Inserir os componentes de design:

- 1 – Legenda para pergunta;
- 2 – 4 botões para as respostas;
- 3 – Legenda escondida para armazenar os pontos;
- 4 – TinyDB;

4 – Código:

Ao clicar no botão que contém a resposta correta um ponto será armazenado, se a resposta estiver errada ele não armazenará nada; no primeiro caso, ele abrirá a próxima pergunta, no segundo caso, ele mostrará uma mensagem de erro;

```

quando Botão4 .Clique
fazer
  ajustar Legenda3 . Texto para " Errou! Tente outra vez! "

```

```

quando Botão2 .Clique
fazer
  se Botão2 . Ativado
  então
    chamar TinyDB1 .ArmazenarValor
      rótulo " pontos "
      valorParaArmazenar 1
    abrir outra tela nomeDaTela Screen3

```

5 – Tela da 2ª pergunta em diante:

O design é o mesmo, apenas o código vai mudar;

Ao iniciar a tela, carregar os códigos que estão na outra tela:

```

quando Screen3 .Inicializar
fazer
  ajustar Legenda2 . Texto para
  chamar TinyDB1 .ObterValor
    rótulo " pontos "
    valorSeRótuloNãoExistir " "

```

Resultado: <https://youtube.com/shorts/xWLK8gfU1wM?feature=share>

Ao clicar no botão que contém a resposta correta um ponto será armazenado, se a resposta estiver errada ele não armazenará nada; no primeiro caso, ele abrirá a próxima pergunta, no segundo caso, ele mostrará uma mensagem de erro;



6 – Tela de resultado



Inserir os componentes de design:

- 1 – Legenda para o resultado;
- 2 – Legenda escondida para mostrar os pontos;
- 3 – Botão para voltar

7 – Código:

Exibir na legenda escondida os dados que estão armazenados no tinyDB;

