# **Quiz**

**Tilføj nye dyr**

Der kan tilføjes et nyt dyr, ved at gå ned i project og åbne:

Content -> Quiz -> ScriptableObjects.

Der skulle i gerne se disse:

Et billede, der indeholder Font/skrifttype, Grafik, skærmbillede, linje/række

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Dette er alle dyrerne – Hvis i ønsker at tilføje nye dyr, kan i højreklikke og vælge:

Create -> Animal -> AnimalData.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, software, nummer/tal

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Herefter vil i se et nyt ScriptableObject nede i mappen.

Den skal navngives og informationerne skal udfyldes, som vises i inspectoren.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, software, Multimediesoftware

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

**Info:**

Der er ikke lavet kode til felterne: Animal Sprite, Animal Sound eller Fun Fact.

**Ændre info i allerede eksisterende dyr**

Det er også muligt at ændre i informationerne i allerede eksisterende dyr.

Dette gør i ved at gå ned i project og åbne:

Content -> Quiz -> ScriptableObjects.

Der skulle i gerne se disse:

Et billede, der indeholder Font/skrifttype, Grafik, skærmbillede, linje/række

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Her kan i trykke på det dyr i ønsker at ændre på, så vil der ude til højre åbne sig en inspector.

Lad os tage Isbjørnen for eksempel:

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, software, Font/skrifttype

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Her kan i se feltet der hedder **Questions**.

Ud fra den står der lige nu tallet **4**, det er antallet af spørgsmål der skal vises under dette dyrs quiz - det kan ændres som man ønsker.

Der kan også ses et + og - i bunden – de kan også tilføje og fjerne felter til spørgsmål.

Hvis i trykker på den lille pil ud fra et spørgsmål så vil i åbne op for alt informationen indenfor dette spørgsmål.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, software, Multimediesoftware

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Gennemgang af muligheder:

**Question Text:** Her står selve spørgsmålet, og det kan ændres ved at klikke ind på feltet og slette nuværende tekst og skrive et nyt fængende spørgsmål.

**Answers:** Her kan der også ses et tal ude i en lille boks, dette styrer antallet af svarmuligheder der skal være, dette kan ændres til et andet tal, eller man kan bruge + og - nede i bunden.

**Correct Answer:** Dette er til at notere den korrekte svarmulighed.

VIGTIGT - Den første svarmulighed hedder "Element 0", så er det svar nr 1 skal der stå 0, er det 1 skal der stå 2 osv.

Hvis man er itvivl om hvilket tal der skal stå, kan musen køres henover Element teksten ud fra det svar i vil kigge på og den vil komme op med tallet.

Herunder er et eksempel på at musen holdes over svar mulighed 3, som hedder 2 og derfor noteres tallet 2 som det korrekte svar.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

**Ændring af UI**

Det er også muligt at ændre udseendet af quizzen.

Får at finde disse filer, skal man ned i project og åbne:

Content -> Quiz -> QuizUI

Her kan der ses to Quiz filer:

Et billede, der indeholder logo, tekst, Font/skrifttype, symbol

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Den til venstre er et Style Sheet og den til højre er et UI Document

**UI Builder:**

For at komme ind i UI Builderen skal der dobbeltklikkes på UI Documentet.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, software, Multimediesoftware

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Herinde kan der ændres i hvilke ting der befinder sig i scenen.

Dog er det vigtig at i Hierachy, der ikke ændres på navnene af de allerede eksisterende felter, da de bruges i koden til selve spillet.

Der kan kun ses en knap her og det er fordi i koden er det lavet så der bliver lavet det antal knapper som der er svarmuligheder, så det er ikke nødvendigt at lave flere knapper herinde, til svarmuligheder.

**Style Sheet:**

For at ændre farver, størrelser, placering osv af UI'en, kan der dobbeltklikkes på Style Sheet (Den til Venstre på det tidligere billede).

Her kommer man ind på Visual Studio, og dette kan ses:

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, software

AI-genereret indhold kan være ukorrekt.

Her kan der tilføjes UI ændringer til de nye ting i tilføjer i UI Builderen og der kan ændres i de allerede eksisterende ting.