

# Quiz



Każdy Klub Kodowania <u>musi być zarejestrowany</u>. Zarejestrowane kluby można zobaczyć na mapie na stronie codeclubworld.org - jeżeli nie ma tam twojego klubu sprawdź na stronie jumpto.cc/18CpLPy (ang.) co trzeba zrobić, by to zmienić.

## Wstęp:

W tym projekcie stworzysz quiz, którym możesz rzucić wyzwanie swoim przyjaciołom.



Zadania do wykonania

Wykonaj te POLECENIA krok po kroku



Przetestuj swój projekt

Kliknij na zieloną flagę, aby

PRZETESTOWAĆ swój kod



Zapisz swój projekt

Teraz ZAPISZ swój projekt

# **Krok 1: Zadawanie pytania**



Zacznijmy od napisania prostego quizu, który zadaje graczowi
pytanie, a potem wyświetla uśmiechnięte buźki jeśli wprowadzi
on prawidłową odpowiedź.

```
print("Jak w Pythonie nazywa się 'pudełko', w którym
trzymamy dane?")
odpowiedz = input() # input po Polsku znaczy dane
wejściowe

if odpowiedz == "zmienna":
    print(" :) " * 100)

print("Dzięki za grę!")
```

Pamiętaj o dodaniu dwukropka (:) na końcu linii if odpowiedz == "zmienna": i wcięciu linii poniżej (przesunięciu w prawo) spacjami.

 Po napisaniu powyższego programu wypróbuj go! Co się stanie jeśli odpowiesz prawidłowo? Co się stanie jeśli odpowiedź będzie błędna?



Kod po wcięciu (który wyświetla usmiechnięte buźki) wykonuje

się tylko jeśli (if) odpowiedź jest poprawna. Z kolei "Dzięki za grę!" pojawia się zawsze, bez względu na to, czy odpowiedź jest poprawna czy błędna. Czy potrafisz opowiedzieć dlaczego?

Python używa podwójnego znaku równa się == do sprawdzenia, czy dwie rzeczy są takie same. Musi używać podwójnego znaku, ponieważ pojedynczy = jest używany do zapisania czegoś w zmiennej (na przykład odpowiedz = input()).

 Program powyżej wyświetla usmiechnięte buźki jeśli gracz odpowie prawidłowo, ale nie wyświetla nic kiedy odpowiedział źle. Aby to poprawić możesz użyć komendy else (po polsku: w przeciwnym wypadku) żeby wyświetlić smutne buźki jeśli użytkownik wprowadzi cokolwiek co jest inne od prawidłowej odpowiedzi.

```
print("Jak w pythonie nazywa się 'pudełko', w którym
trzymamy dane?")
odpowiedz = input()

if odpowiedz == "zmienna":
    print(" :) " * 100)
else:
    print(" :( " * 100)

print("Dzięki za grę!")
```

Wypróbuj nowy program. Co się stanie jeśli wprowadzisz poprawną odpowiedź? Co się stanie jeśli wprowadzisz odpowiedź błędną?





#### Wyzwanie: Czas na pytania

Korzystając z tego, czego już się nauczyłeś stwórz swój quiz. Możesz wybrać jakikolwiek temat, a twój quiz powinien używać komend if i else tak, żeby informować gracza o tym jak mu idzie.



Zapisz Swój Projekt

### **Krok 2: Testowanie**

Zawsze dobrze jest sprawdzić swoje programy, aby upewnić się, że działają jak należy.



#### Lista Zadań

 Jeśli sprawdzałeś swój program, napewno zauważyłeś, że możliwe jest otrzymanie smutnych buziek nawet jeśli została wprowadzona prawidłowa odpowiedź! Tak jak w tym przykładzie, w którym gracz przypadkowo wcisNĄŁ CAPS LOCK!

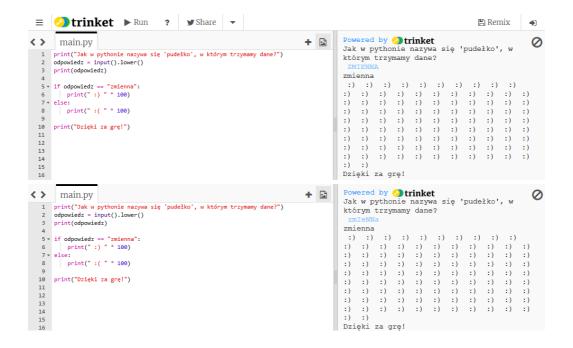
Dzieje się tak dlatego, że Python jest bardzo dokładny kiedy porównuje odpowiedź gracza z odpowiedzią prawidłową. Dla Pythona "Z" to nie to samo co "z", więc jeśli gracz użył wielkich liter przy wpisywaniu odpowiedzi, Python myśli, że odpowiedź jest błędna!

Sprawdź w swojej grze, czy dzieje się to samo.

 Żeby rozwiązać problem, musisz zmienić znaki wpisywane przez gracza na małe litery, żeby nie było w jego odpowiedzi żadnych wielkich liter. Możemy się upewnić, że to działa przez wyświetlenie zmodyfikowanej odpowiedzi. Zmień swój program tam, gdzie gracz wpisuje swoją odpowiedź:

```
odpowiedz = input().lower()
print(odpowiedz)
```

Teraz sprawdź swój quiz. Czy udało się naprawić problem?
 Spróbuj wprowadzić poniższe przykłady:





# Krok 3: Wielokrotny wybór



 Do tej pory używaliśmy if i else żeby dać graczowi znać, czy jego odpowiedź była prawidłowa czy nie. Co jeśli chcielibyśmy zadać pytanie z wieloma odpowiedziami, w którym gracz mógłby wybrać jedną z 4 odpowiedzi? Służy do tego komenda elif.

```
print('''
P1 - "Jak w Pythonie nazywa się 'pudełko', w którym
trzymamy dane?
a - tekst
b - zmienna
c - pudełko na buty
''')
odpowiedz = input().lower()

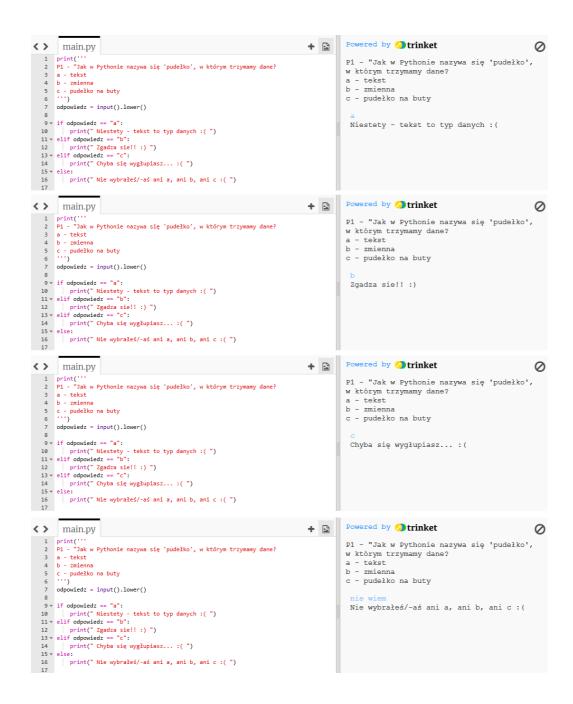
if odpowiedz == "a":
```

```
print(" Niestety - tekst to typ danych :( ")
elif odpowiedz == "b":
    print(" Zgadza sie!! :) ")
elif odpowiedz == "c":
    print(" Chyba się wygłupiasz... :( ")
else:
    print(" Nie wybrałeś/-aś ani a, ani b, ani c :( ")
```

elif to skrót od angielskiego "else if", które po polsku oznacza "w przeciwnym wypadku jeżeli". Dlatego w programie powyżej gracz zobaczy jedną z 4 wiadomości w zależności od tego jaką dał odpowiedź.

•	Dodaj powyższy kod do swojego quizu tak, aby zawierał	
	pytanie wielokrotnego wyboru.	

•	Sprawdź to nowe pytanie na 4 sposoby tak, żebyś otrzymał	
	każdą z 4 odpowiedzi.	





# Wyzwanie: Quiz z pytaniami wielokrotnego wyboru

Dodaj kilka pytań wielokrotnego wyboru do swojego programu. Kiedy skończysz, poproś kogoś o udział w grze! Jak im poszło? Czy dobrze się bawili? Czy Twój quiz był za łatwy albo za trudny?



#### Zapisz Swój Projekt

## Wyzwanie: Liczenie punktów

Czy potrafisz wykorzystać zmienną punkty w swoim programie do liczenia punktów gracza? Oto jak taka zmienna może być użyta:

Na początku programu, ustaw wartość zmiennej na 0.
Za każdym razem kiedy zostaje udzielona prawidłowa
odpowiedź dodaj 1 do puntów gracza ( punkty = punkty +
1)

Na końcu programu wyświetl liczbę punktów gracza.



#### Zapisz Swój Projekt

Wyzwanie: Jak mi poszło?
Czy potrafisz wyświetlić osobistą wiadomość dla gracza na końcu każdej gry?
<ul> <li>Powiedz "bardzo dobrze" jeśli ( if ) gracz odpowiedział prawidłowo na wszystkie pytania.</li> <li>W przeciwnym wypadku ( else ) powiedz "jeszcze raz"</li> </ul>
jeśli którakolwiek odpowiedź była błędna.
(Bedziesz potrzebował zmiennej punkty, żeby zdecydować,
którą wiadomość wyświetlić!)



Zapisz Swój Projekt