機能の大部分がダウンしたので、いよいよユーザーのスコアを追跡するためにアイコンを最下部に戻す時間です。

そのため、ユーザーが質問に正解したか不正解になったかを実際に把握している部分がここにあります。

現時点では、2つの場所で繰り返されていることがわかりますよね？

ユーザーがfalseを選択したとき、およびユーザーがtrueを選択したとき。

それでは、すべてのコードを1つの関数に統合しましょう。

スコアキーパーのいる場所のすぐ下で行います。そして、クラス内にいるので、そのメソッドを呼び出します。

したがって、これはクラスに関連付けられたメソッドになります。そして、このメソッドはcheckAnswerと呼ばれます。また、checkAnswerは単一の入力を受け取り、パラメーターはuserPickedAnswerと呼ばれるブール型になります。そして、括弧内で、実際に答えを確認します。

そのため、この機能の一部を移植する必要があります。

だから私は先に進み、これをすべて取り出してここから取り出してcheckAnswerに入れます。したがって、本質的にcheckAnswerを呼び出すときは、選択された答えを渡して、それが正しいかどうかを確認することができます正解と同じです。

したがって、正解がtrueに等しいかどうかをチェックする代わりに、userPickedAnswerがcorrectAnswerに等しいかどうか、つまりdoubleに等しいかどうかを確認します。

また、単一の等号が割り当てであることを忘れないでください。

そのため、左辺は右辺に等しくなり、二重等号は平等のチェックになります。

そのため、左側が右側と等しいかどうかを確認しています。

そして、それが本当なら、印刷ユーザーはそれを正しく理解し、そうでなければ印刷ユーザーはそれを間違って理解した。

ユーザーが実際にtrueボタンを押したときに、ここでメソッドcheckAnswerを呼び出して、この場合はtrueであるuserPickedAnswerを渡します。しかし、ここでは、このコードのすべてではなく、単にcheckAnswerを再度呼び出すだけで、falseを渡すことができます。

これで、以前とまったく同じ機能を持つはずですが、別のメソッドに移動しただけです。

もう一度テストする場合は、保存をクリックして[実行]をクリックするだけで、コンソールに正しい答えまたは間違った答えが表示されるはずです。

ここで、これらのprintステートメントを取得する代わりに、画面の下部に行としてレンダリングされることがわかっているアイコンをスコアキーパーに追加できるようにしたいと考えています。そして、この行の子としてより多くのアイコンがあるので、それらは一番下に沿って構築する必要があります。

チャレンジとして、これらの印刷ステートメントを使用する代わりに、小さな目盛りと十字を表示してユーザーのスコアを追跡する方法を理解できますか？ビデオを一時停止し、チャレンジを完了してみてください。

大丈夫。

スコアキーパーと呼ばれるこのリストがあることを知っています。

そして、現時点では完全に空です。

チェックアイコンまたは閉じるアイコンであるアイコンを追加するだけで、リストに追加できることを知っています。

また、色やサイズなどのアイコンスタイルを指定することもできます。ただし、ここでは実際に行いたくありません。

ユーザーが実際に正しいか間違っているときに、それをしたいので、これらのIFおよびELSEステートメント内で。

したがって、ユーザーがそれを印刷する代わりに、正しく設定した場合は、スコアキーパーに追加します。

したがって、scorekeeper.addと言います。そして、そこに追加するアイコンはチェックアイコンなので、icons.checkになります。

また、色のプロパティがあり、色はcolors.greenになります。そして、ELSEがあります。

そのため、ユーザーが間違った場合、スコアキーパーは新しいアイコンを取得し、そのアイコンは閉じるアイコンになります。

したがって、icons.close。そして、このアイコンの色のプロパティは赤になります。アメリカ式のcolors.red.Okayを綴る必要があります。

したがって、今やるべきことは、設定状態内の画面に表示されているものを更新することがわかっているすべてのものを含めることです。これにより、スコアキーパーリストが更新されると、アプリはここで行を更新して新しいものを表示することを認識します追加されるアイコン。

私がやろうとしているのは、セット状態のこの最初の行をカットすることです。そして、スコアキーパーリストを変更するIFステートメントの直前にそれをここに配置します。

セット状態の中で、スコアキーパーを変更することと、クイズBrain.nextQuestionを呼び出すことを確認できます。これは、質問バンクに次の質問をもたらすことがわかっているので、ここでテキストウィジェットに入力します。

それでは、保存とホットリロードを実行してテストしてみましょう。

そのため、一部の猫は実際に人間にアレルギーがあります。

それは本当です。

牛を階下に導くことはできますが、階上にはできません。

たぶんそれは間違っている。

そして、この質問のリストを見ると、進捗状況が表示され、どの質問が間違っているか、どの質問が正しいかを追跡することがわかります。

したがって、質問バンクは最後の質問で終了し、アプリは先に進みません。しかし、私たちがこれを続けると、この質問で終わり、進行せず、アプリがクラッシュすることはありませんが、この質問が正しいかどうかに応じてアイコンが追加されています。

したがって、クイズはまだ完全に終了していません。これを修正するために、私たちはあなたに挑戦しています。そして、準備ができたら、次のレッスンでお会いしましょう。