質問リストを作成して、ここから質問をコピーし、そのうち3つしか取得していないことに注意してください。

そして、質問リストのどこにいるかを追跡する変数を作成しました。変数はゼロから始まります。そして、テキストウィジェットがある場所で、ここに表示するように選択したテキストは、この特定のインデックスでアイテムを取得する質問のリストから取得されます。次に、trueボタンとfalseボタンのonPressedで、set stateを使用して質問番号を更新し、ユーザーがtrueまたはfalseボタンを押したときに画面を更新します。

ホットリスタートを使用して、質問番号をゼロにリセットします。そして、表示する質問がもうないため、質問がなくなるまで範囲エラーが発生するまで質問を循環できます。

これで、次は、一致する回答のリストを作成します。

ここで質問のすぐ下に、ブール値のリストを作成します。これらが答えになるからです。

これもリストになり、質問に対応します。したがって、最初の質問の正解はfalseであり、2番目の質問はtrueであり、3番目の質問はtrueであることがわかります。

したがって、回答のリストでは、この順序でリストします。

繰り返しますが、false、true、trueを言います。

そのため、同じインデックスで、回答が質問と一致します。インデックス0にこの質問があり、正解はfalseです。

これで、ユーザーが正しい答えを得たかどうかを確認できます。 onPressedの内部で、ユーザーが正しい答えを得たかどうか、間違っているかどうかを判断します。これを行うために、まず正しい答えが何であったかを把握します。

新しい変数を作成して、ブール値のデータ型を保持します。

これは正解と呼ばれます。

もちろん、正しい答えは答えのリストから得られ、現在の質問番号で答えを引き出します。

そこで、答えを言うつもりです。角括弧の中に、質問番号を入力します。

つまり、ユーザーが「牛を2階に誘導できますが、2階に誘導できない」と表示されている場合、質問番号は0から始まるため、質問番号は0に等しくなければなりません。

したがって、回答リスト内を見て、インデックス0にあるものを取得しようとすると、それがその質問の正しい回答になります。

正しい答えが得られたので、ユーザーが選んだもの（この場合はtrue）が正しい答えに等しいかどうかを確認するだけです。

そのため、ifステートメントと呼ばれるものを使用できます。これらの括弧内で、ユーザーが選んだ回答（この場合はtrue）が正しい回答に等しいかどうかを確認します。

したがって、correctAnswer == trueと言うことができます。それはユーザーがそれを正しく得たことを意味します。

そのため、コンソールに印刷して、ユーザーが適切に記述できるようにします。

しかし、もし彼らがそれを正しくしなかったなら、それから私たちはユーザーがそれを間違って印刷するつもりです。

正しい答えが彼らが選んだボタンに等しい場合、それは本当です、それから私たちは彼らが正しいと印刷し、そうでなければ間違ったと印刷します。

そして、ここで他のボタンで、これは偽のボタンです。彼らがこのボタンをクリックした場合、正しい答えが偽に等しいかどうかを確認したいと思います。それは彼らがそれを正しくしたことを意味し、そうでなければそれは彼らが間違ったことを意味します。

質問番号を増やして次の質問に進む前に、このコードセットを確認する必要があります。なぜなら、現在の質問の正しい答えを確認し、それら2つが一致することを確認したいからです。

ここで、ホットリスタートをクリックして質問番号をゼロに戻し、質問1から開始すると、これが質問であることがわかります。そして、trueをクリックすると、それが私の選択であり、最初の質問に対する実際の正解はfalseであるため、間違ったことを教えてくれます。

それでは次の話に行きましょう。

これを正しく試してみましょう。

答えを見てみましょう。

これが正しい答えです。

したがって、真のボタンをクリックすると、それが正しいことを教えてくれます。

そして最後のものも本当です。

したがって、falseボタンをクリックすると、間違っていると表示されますが、次の質問に移動しようとするためクラッシュし、別の質問はありません。

したがって、これは機能しますが、各質問にさらにデータがある場合、たとえば真と偽の代わりに複数選択の質問を知っていた場合、または各質問に関連する画像さえ持っていた場合、最終的に多くのリストを作成し、これらのさまざまなリストの適切なアイテムが常に一致するようにします。

そして、それはかなりエラーを起こしやすいです。

そこで、質問と回答を少し後でアップグレードします。

しかし、これらのifやelseの構文、またはプログラミングで条件と呼ばれるものを見たことがない人にとっては、次のレッスンではそれについてすべて説明し、Dartでifおよびelseステートメントを使用する方法と、構築する方法について説明しますDartを使用してelseifリーダーを設定します。

したがって、これがあなたに馴染みのない場合、次のレッスンがこれをよりよく理解するのに本当に役立つと思うかもしれません。

ただし、ifおよびelseの動作に既に慣れている場合は、質問用のクラスを作成する次のレッスンに進んでください。