# 2. Tietovisa ilman laskuria

Valintalauseen avulla ohjelman saadaan haarautumaan jonkun ehdon avulla. Pythonissa voi käyttää rakennetta ***if – else*** tai ***if – elif – else***

## ESIMERKKI

Tehdään tietovisan. Pelaaja vastaa kysymykseen ja saa vastauksesta palautteet ”Oikein!” tai ”Väärin!”

Kuva, joka sisältää kohteen teksti

Kuvaus luotu automaattisesti

**if**-lauseen syntaksi on seuraava:

*if totuustesti:*

*lauselohko 1*

*else:*

*lauselohko 2*

**Jos ehto toteutuu, suoritetaan lauselohko 1, muissa tapauksissa lauselohko 2.**

**Lauselohkojen sisennys on erittäin tärkeä!**

Kuva, joka sisältää kohteen teksti

Kuvaus luotu automaattisesti

## Tehtävä 1

Muokkaa esimerkkiä niin, että alussa ohjelma kysyy pelaajan nimen ja tervehtii pelaajan nimellä. Sitten pelaajalle tulostetaan lyhyt tietovisan kuvaus. Kun kaikki kysymykset on käytetty, ohjelma ilmoittaa, että peli on päättynyt.

## Tehtävä 2

Muokkaa ohjelma niin, että ohjelma hyväksyy myös pienellä kirjaimella kirjoitetut erisnimet, mutta muistuttaa kirjoitussäännöistä.

**if-elif**-rakenteessa jokaisen haaran kohdalla suoritetaan totuustestin. Syntaksi on seuraava:

*if totuustesti:*

*lauselohko 1*

*elif totuustesti:*

*lauselohko 2*

*else:*

*lauselohko 3*

**if**-haaran testaus suoritetaan aina

**elif**-haaran testaus suoritetaan vain, jos if-haaran totuustesti on epätosi

**else** tässä rakenteessa voi jättää kokonaan pois

**,**

*Vinkki! Lisää* ***elif****-haara, jossa testataan oikea vastaus pienellä kirjaimellä.*