# 3. Tietovisa laskurin kanssa

## Esimerkki

Laajennetaan edellistä ohjelmaa niin, että se laske myös tietovisan pisteet. Tätä varten perustetaan uuden muuttujan *pisteet* ja alustetaan se nollaksi.

Jos pelaaja vastaa oikein, ohjelma tulosta ”Oikein!” ja lisää muuttujaan *pisteet* yhden pisteen lisää. Jokaisen kysymyksen jälkeen ohjelma tulostaa päivitetyn pistemäärän.





## tehtävä

Muokkaa esimerkkiä näin, että kysymykset ovat eriarvoisia. Toisista saa enemmän ja toisista vähemmän pisteitä. Ilmoita pelaajalle kysymyksen arvo etukäteen.

Esimerkiksi, ”Yhden pisteen kysymys: Mikä on Kiinan pääkaupunki?” tai ”Mikä on Kiinan pääkaupunki? (1 piste)”.

Lisää kaksi omaa kysymystä tietovisaan.