# 2. TIETOVISAN TEKEMINEN SCRATChilla

## ESIMERKKI

**Scratchissa (scrath.mit.edu) voidaan tehdä tietovisa käyttämällä kysymistä, vastaamista ja ehtolausetta.**

Tietovisan koodi käynnistyy kun klikataan vihreää lippua, jonka jälkeen hahmo kertoo tietokilpailun alkavan. Kysymykseen käytetään ”tuntoaisti” -ryhmästä löytyvää ”kysy” -lohkoa. Vastaus kirjoitetaan hahmon alla olevaan vastauslaatikkoon.

**Tietovisassa olennaista on saada hahmo tunnistamaan, onko vastaus oikein vai väärin ja reagoimaan sen mukaan.** Tähän käytetään ”jos, niin – tai muuten” -lohkoa. **Jos** vastaus on oikein , **niin**  hahmo antaa siitä positiivisen palautteen. Vastauksen ollessa väärin (**tai muuten)** hahmo antaa palautteen tästä.

Oikean vastauksen ehtoon käytetään ”toiminnot” -ryhmästä löytyvää lohkoa . Ehtona on, että käyttäjän vastauksen tulee olla sama kuin kysymyksen oikea vastaus. Jos käyttäjä antaa oikean vastauksen, ehto toteutuu (**tosi**) ja koodissa siirrytään ”niin” -osioon. Väärä vastaus taas johdattaa ”tai muuten -osioon” (**epätosi**). Sekä oikean että väärän vastauksen ilmaisemiseen käytetään ”sano \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2 sekunnin ajan ”. Aikaa voidaan muuttaa sopivammaksi.

Kuva, joka sisältää kohteen teksti

Kuvaus luotu automaattisesti

Kuva 1. Tietovisan koodi

**KOODARIN TIETOLAATIKKO**

Oranssi lohko ”jos, niin – tai muuten” -lohko on nimeltään ehtolause, silloin kun se sisältää ehdon ja sitä seuraavat ehdosta riippuvaiset tapahtumat (ehto toteutuu tai ei toteudu).

## HArjoitustehtävä 1.

Kokeile edellisen sivun esimerkkikoodia ja muokkaa koodissa olevaa kysymystä ja oikeaa vastausta.

## Harjoitustehtävä 2.

Tee esimerkkikoodin jatkoksi toinen tietokilpailukysymys, johon vastatessasi hahmo antaa palautteen riippuen siitä onko vastaus oikein vai väärin.