

Κατασκευή Quiz δέκα ερωτήσεων στο Microworlds Pro


Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να κατασκευάσετε ένα quiz **δέκα τουλάχιστον ερωτήσεων** πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα. Η Εργασία θα γίνει από ομάδες 3-4 ατόμων τόσο στο σπίτι όπου θα γίνει η προετοιμασία και η συλλογή πληροφοριών, όσο και στο χώρο του εργαστηρίου όπου θα γίνει η υλοποίηση, οι δοκιμές και οι επεκτάσεις της εφαρμογής.

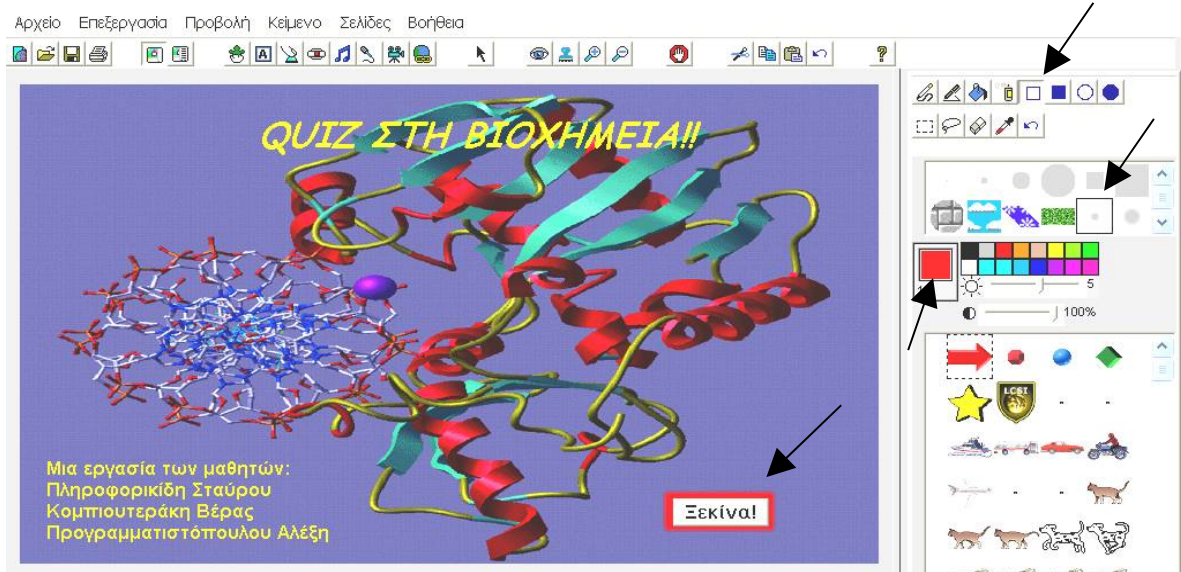
Βήμα 1^ο Χωριστείτε σε ομάδες 3 – 4 ατόμων.

Βήμα 2^ο Βρείτε το θεματικό άξονα γύρω από τον οποίο θα περιστρέφονται οι ερωτήσεις (Ιστορία, Αθλητισμός, Πληροφορική, Μαθηματικά, Βιολογία, Αρχαία Ελληνικά κλπ) και *δώστε τα ονόματα των παιδιών που αποτελούν την ομάδα καθώς και το θέμα που επιλέξατε στον καθηγητή σας*.

Βήμα 3^ο Καταγράψτε σε χαρτί τουλάχιστον δέκα ερωτήσεις των οποίων η απάντηση να είναι μια ή το πολύ δύο λέξεις. *Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στην επιλογή των ερωτήσεων*.

Βήμα 4^ο Ξεκινάμε τη σχεδίαση του περιβάλλοντος διεπαφής του Quiz ως εξής:

- Ανοίγουμε το Microworlds Pro
- Ενεργοποιούμε την καρτέλα «Εργασία» και από το μενού «Σελίδες» επιλέγουμε «Νέα Σελίδα» Το αποτέλεσμα φαίνεται στην διπλανή εικόνα.
- Με δεξί κλικ πάνω στο όνομα οποιασδήποτε σελίδας εμφανίζεται ένα μενού με το οποίο μπορούμε να ρυθμίσουμε διάφορες παραμέτρους που αφορούν τη συγκεκριμένη σελίδα.
- Χρησιμοποιώντας αυτό το μενού κάνουμε «Μετάβαση σε» σελίδα 1. Αυτή θα είναι η εισαγωγική μας σελίδα. Τώρα είτε από το μενού «Αρχείο – Εισαγωγή – Εικόνα» είτε με αντιγραφή – επικόλληση κάποιας σχετικής με το θέμα μας εικόνας από το Διαδίκτυο δημιουργούμε το φόντο της σελίδας 1. Την εικόνα μπορούμε να την μεγαλώσουμε ή να την μικρύνουμε πιάνοντάς την με το ποντίκι από μια γωνία. Μόλις τελειώσουμε με την εικόνα πατάμε το πλήκτρο με το βελάκι  από τη γραμμή εργαλείων.
- Στη συνέχεια δημιουργούμε ένα πλαίσιο κειμένου στο οποίο γράφουμε τον τίτλο του Quiz, κάνουμε μορφοποίηση του κειμένου από το μενού «Κείμενο» και μεταφέρουμε το πλαίσιο κάπου κεντρικά στη σελίδα. Τέλος με δεξί κλικ στο πλαίσιο κειμένου επιλέγουμε «Διαφανές». Σε ένα άλλο πλαίσιο κειμένου γράφουμε τα ονόματα της ομάδας.
- Στη συνέχεια δημιουργούμε ένα κουμπί με το όνομα «Ξεκίνα!». Το κουμπί μπορούμε από την καρτέλα «Γραφικά» και με το εργαλείο «ορθογώνιο» και το κατάλληλο πινέλο, να το πλαισιώσουμε με κάποιο έντονο χρώμα ώστε να ξεχωρίζει πιο καλά. Έχουμε τελειώσει με τα γραφικά της σελίδας 1. Το αποτέλεσμα θα είναι κάπως έτσι:



- Κάνουμε «Μετάβαση σε» σελίδα 2
- Με τον ίδιο τρόπο όπως παραπάνω, δημιουργούμε το φόντο της δεύτερης σελίδας όπου «πάνω της» θα τρέχει η εφαρμογή. Από το μενού που αναδύεται με δεξί κλικ πάνω στο όνομα της σελίδας μπορούμε να ρυθμίσουμε και το εφέ μετάβασης από σελίδα σε σελίδα.
- Δημιουργούμε το κουμπί «Επιστροφή» για να γυρνάμε στην αρχική σελίδα μετά το τέλος των ερωτήσεων. Τελειώσαμε και με τα γραφικά της σελίδας 2! Το αποτέλεσμα φαίνεται στην επόμενη εικόνα.



Βήμα 5ο – Δημιουργία Διαδικασιών.

Ενεργοποιούμε την καρτέλα «Διαδικασίες». Θα χρειαστούμε μια Διαδικασία με το όνομα «Ξεκίνα!» και μια με το όνομα «Επιστροφή» ώστε να λειτουργούν τα αντίστοιχα κουμπιά.

Οι διαδικασίες έχουν ως εξής:

για Ξεκίνα!

σελίδα2 /* εδώ γίνεται η μετάβαση στη σελίδα του Quiz */

Ερώτηση [Γράψτε το όνομα του ενζύμου που διασπά το άμυλο]

Ανδιαφορετικά ανήκει? απάντηση [ΑΜΥΛΑΣΗ αμυλάση]

[ανακοίνωση [Σωστά! Συνέχισε...]]

[ανακοίνωση [Λάθος απάντηση! Καλή τύχη στην επόμενη ερώτηση]]

..... /*ακολουθούν οι υπόλοιπες ερωτήσεις*/

τέλος

για Επιστροφή

ανακοίνωση [Ελπίζουμε να το ευχαριστήθηκες!]

σελίδα1 /*επιστροφή στην αρχική σελίδα*/

τέλος

Αφού τελειώσουμε και μ' αυτό, δοκιμάζουμε πώς τρέχει η εφαρμογή μας, διορθώνουμε τυχόν συντακτικά και λογικά λάθη και στη συνέχεια την αποθηκεύουμε στο φάκελό μας.

Τέλος δοκιμάζουμε να την «τρέξουμε» από το μενού «Προβολή» - «Περιβάλλον Παρουσίασης», καλώντας ένα συμμαθητή μας, μέλος κάποιας άλλης ομάδας, να το δοκιμάσει.

Βήμα 6ο Βελτιώνουμε την εφαρμογή ώστε να «κρατάει σκορ» σε μια μεταβλητή, δίνοντας ας πούμε 10 βαθμούς με κάθε σωστή απάντηση και αφαιρώντας 5 βαθμούς για κάθε λάθος απάντηση.

Βήμα 7ο Βελτιστοποιούμε τον κώδικα δημιουργώντας τις Διαδικασίες «Σωστά» και «Λανθασμένα»

Όστε να μην γράφουμε ξανά και ξανά τα ίδια κομμάτια κώδικα:

[ανακοίνωση [Σωστά! Συνέχισε...]]

[ανακοίνωση [Λάθος απάντηση! Καλή τύχη στην επόμενη ερώτηση]]

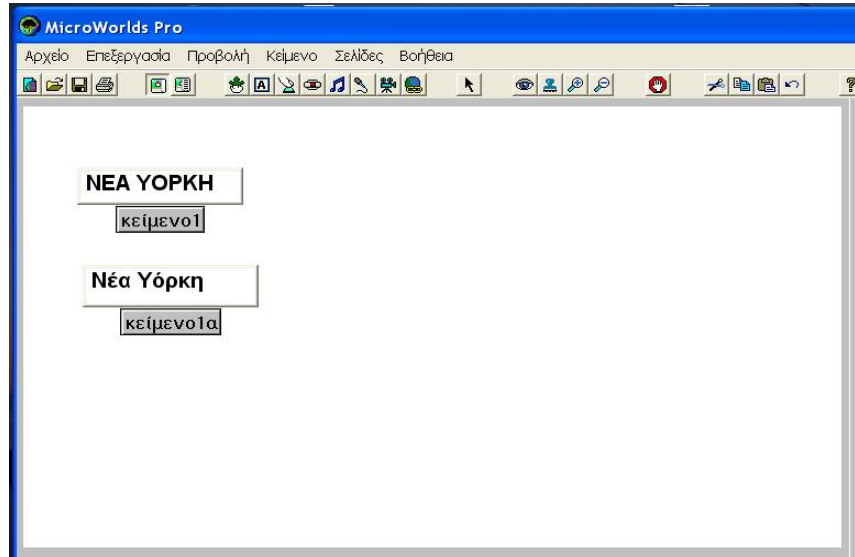
αφού δημιουργήσουμε τις δυο διαδικασίες τροποποιούμε κατάλληλα τον κώδικα της διαδικασίας «Ξεκίνα!» ώστε να κάνει κλήση των δύο διαδικασιών που φτιάξαμε.

Σημείωση: Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια ερώτηση της οποίας η απάντηση είναι δύο (ή και περισσότερες) λέξεις, μια λύση είναι η εξής:

Ας υποθέσουμε ότι η ερώτηση είναι:

ερώτηση [Ποια είναι η μεγαλύτερη σε πληθυσμό πόλη των ΗΠΑ?]

Καταρχήν δημιουργούμε μια τρίτη σελίδα με τον ίδιο τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω. Η σελίδα αυτή θα είναι “αόρατη” στο χρήστη δεν θα υπάρχει δηλαδή τρόπος να την δει ενώ τρέχει το QUIZ μας. Στη σελίδα αυτή δημιουργούμε δύο πλαίσια κειμένου με τις δύο πιθανές απαντήσεις όπως φαίνεται και στην εικόνα.



Στη συνέχεια τροποποιούμε τον κώδικα της διαδικασίας “Ξεκίνα!” για τη συγκεκριμένη μόνο ερώτηση όπως παρακάτω:

ΑνΔιαφορετικά ή (ταυτίζεται? απάντηση κείμενο1) (ταυτίζεται? απάντηση κείμενο1α)

[ανακοίνωση [Σωστά! Συνέχισε...]]

[ανακοίνωση [Λάθος απάντηση! Καλή τύχη στην επόμενη ερώτηση]]

Βάζουμε τον λογικό τελεστή “ή” ώστε η συνθήκη να είναι ΑΛΗΘΗΣ σε δύο περιπτώσεις: Όταν απάντηση είναι ακριβώς ίδια με το περιεχόμενο του κειμένου1 (“ΝΕΑ ΥΟΡΚΗ”) ή με το περιεχόμενο του κειμένου1α (“Νέα Υόρκη”). Αυτό ελέγχεται με το “ταυτίζεται?” όπως ήδη καταλάβατε σαν έξυπνα παιδιά που είστε!

Ο πλήρης κώδικας για την ερώτηση τελικά διαμορφώνεται ως εξής:

ερώτηση [Ποια είναι η μεγαλύτερη σε πληθυσμό πόλη των ΗΠΑ?]

ΑνΔιαφορετικά ή (ταυτίζεται? απάντηση κείμενο1) (ταυτίζεται? απάντηση κείμενο1α)

[ανακοίνωση [Σωστά! Συνέχισε...]]

[ανακοίνωση [Λάθος απάντηση! Καλή τύχη στην επόμενη ερώτηση]]

Με τον ίδιο τρόπο εργαζόμαστε και για οποιαδήποτε άλλη ερώτηση η οποία απαιτεί κάτι παραπάνω από μονολεκτικές απαντήσεις, δημιουργώντας νέα πλαίσια κειμένου (κειμενο2, κειμενο2α κλπ) στη σελίδα 3 που ήδη έχουμε φτιάξει γι' αυτό ακριβώς το λόγο.

Καλή επιτυχία!