忍者の里Scratch カード21　難易度　★★★★☆(ふつう)

**クイズ**



ネコがクイズを出すよ。  
順番にクイズを出すコードとランダムに出すコードの例があるよ。

　次の順番で作っていくよ。

1. クイズの内容をつくる。
2. ネコのコードを作る(順番に出す)。
3. ネコのコードを作る(ランダムに出す)。
4. 改良・拡張してみよう。

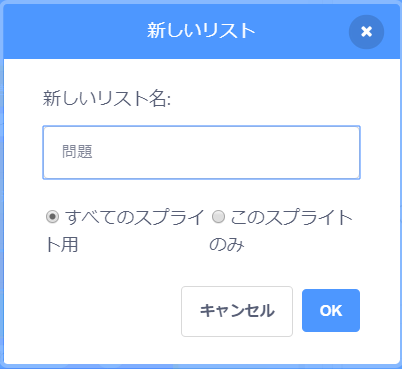


Go.Ota　CoderDojo市川真間

**クイズ[1]**

1. クイズの内容をつくる。

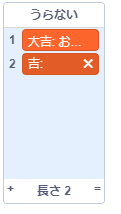
〇 クイズを入れるリストを作る。





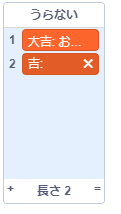
クイズを入れる[問題]と[正答]の二つのリストを作ります。

〇　問題と正答の内容の追加する



問題と正答のリストに、クイズの内容を入力していきます。

+を押すと、新しい内容を入力することができます。



例えば:次の5個の内容を入力します。

|  |  |
| --- | --- |
| 問題 | 正答 |
| お米を一番食べる都道府県は? | 熊本県 |
| バナナを一番食べる都道府県は? | 和歌山県 |
| 納豆を一番食べる都道府県は? | 宮城県 |
| 餃子を一番食べる都道府県は? | 京都府 |
| お店でうどんを一番食べる都道府県は? | 香川県 |

**クイズ[2]**

2. ネコのコードを作る(順番に出す)。

○ どのクイズを出すか決める変数をつくる。



[問題番号]の変数を作ります。

○　問題と正答をいつも見せないようにする。。



ヒント:

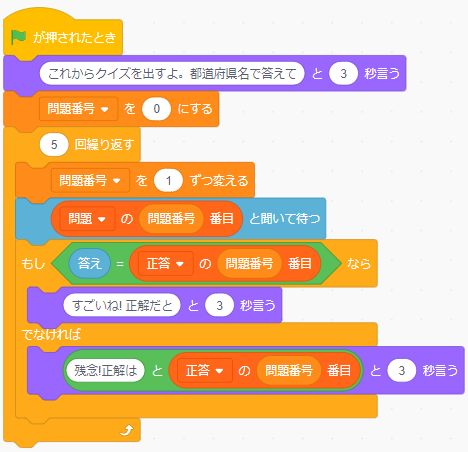
リストのチェックを無くすと、ステージから、問題と正答のリストが表示されなくなるよ。

ヒント:

[(1)から(5)までの乱数]の(5)には、リストに入力した、うらないの数を指定します。

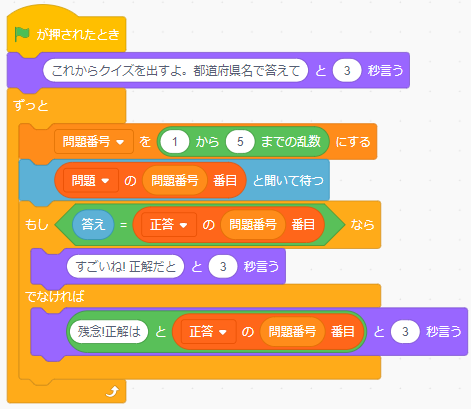
**クイズ[3]**

○　順番に問題を出すコード



**クイズ[4]**

○　ランダムに問題を出すコード



**クイズ[5]**

4. 改良・拡張してみよう。

〇 いろいろなクイズの内容にしてみよう。

〇 クイズの点数を出してみよう。

〇 クイズの結果で音を出したり、いろいろな絵やキャラクターを表示してみよう。