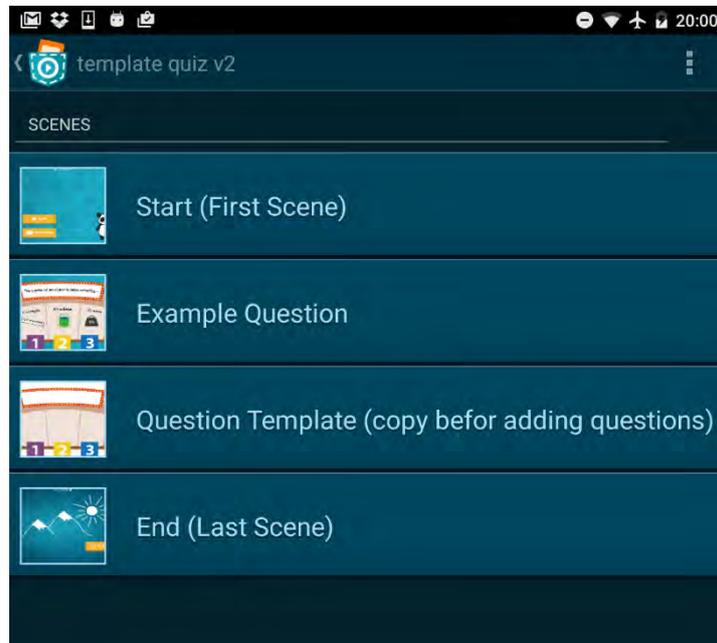


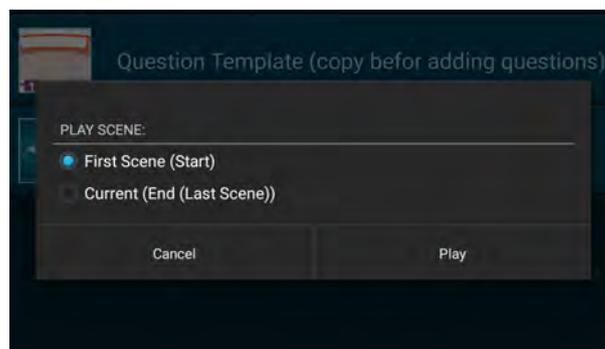
## Template Quiz

Das Quiz Template besteht aus 4 Szenen:

- Start (Erste Szene)
- Beispiel Frage
- Fragen Template (Kopieren bevor Frage hinzugefügt wird)
- Ende (Letzte Szene)



Jede dieser Szenen ist ein in sich abgeschlossenes Programm und kann separat mit dem Play Button gestartet werden.



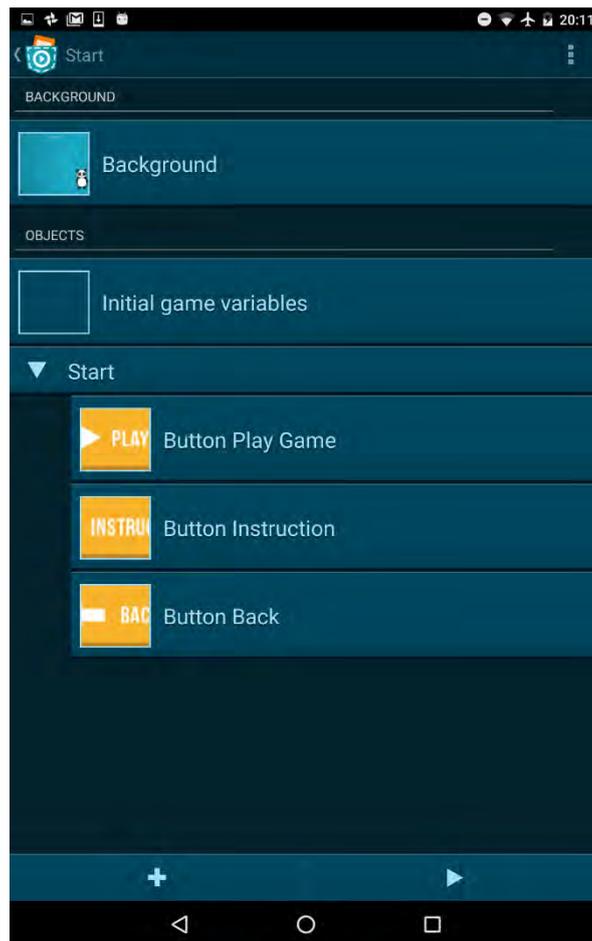
### Szene Start

---

Diese Szene beinhaltet die Einleitung des Quiz.

Die Szene enthält folgende Objekte:

- Hintergrund
- Initialisieren der Variablen
- Gruppe Start
  - Button Spiel starten
  - Button Anleitung
  - Button Zurück



Objekt *Hintergrund* hat zwei Aussehen *Titel* und *Anleitung* welche geändert werden können.

**ToDo -1:**

Bearbeiten/Ersetzen der Hintergründe im Objekt *Hintergrund*

1. Öffne das Objekt *Hintergrund* und wechsele in Hintergründe



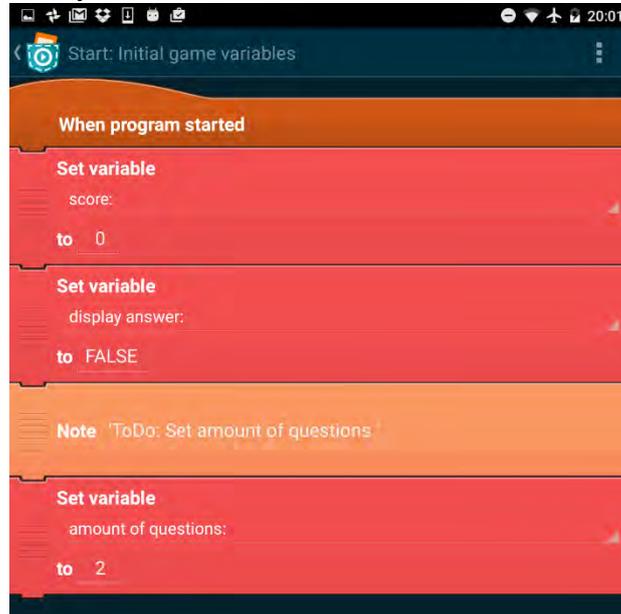
2. Hintergrund *Titel*: Gib deinem Quiz einen Namen/Titel.  
Du hast 2 Möglichkeiten:
  - a. Füge den Namen über Pocket Paint hinzu
  - b. Lösche das Bild und füge dein eigenes Titelbild hinzu
3. Hintergrund *Anleitung*: Ergänze eine Anleitung:
  - a. Füge einen Anleitungstext in Pocket Paint hinzu
  - b. Lösche das Bild und füge deinen eigenes Bild mit Anleitung hinzu

Objekt *Initialisieren der Variablen* zum initialisieren der Variablen *Punkte* und *Anzahl der Fragen*

### ToDo - 2:

Ändern der Variable *Anzahl der Fragen*

1. Öffne das Objekt *Initialisieren der Variablen* und wechsele in Skripte

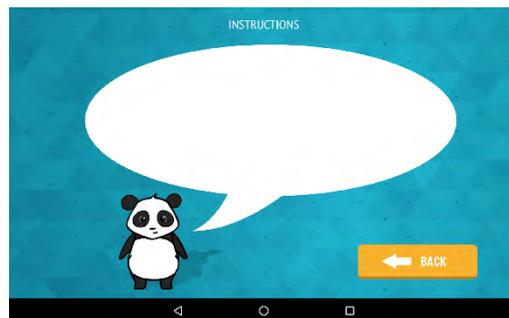
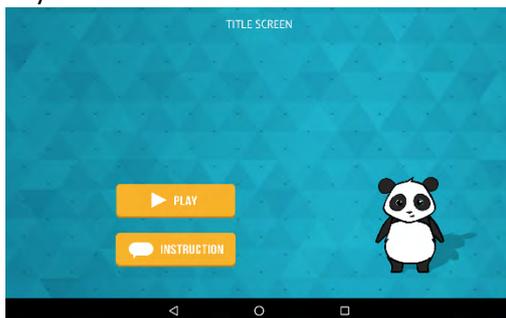


2. Ändere die Variable *Anzahl der Fragen* je nachdem wie viele Fragen in deinem Quiz vorkommen

In der Gruppe *Start* sind 3 Objekte (Buttons) zu finden:

- Objekt *Button Spiel starten*: Zum Starten des Spieles – Startet Szene 2 *Example Question*
- Objekt *Button Anleitung*: Leitet zum Erklärungsbildschirm weiter
- Objekt *Button Zurück*: Um vom Erklärungsbildschirm wieder zum Titelbildschirm zu gelangen

Game-Play:



### Szene Beispiel Frage

Diese Szene zeigt eine Beispielfrage.

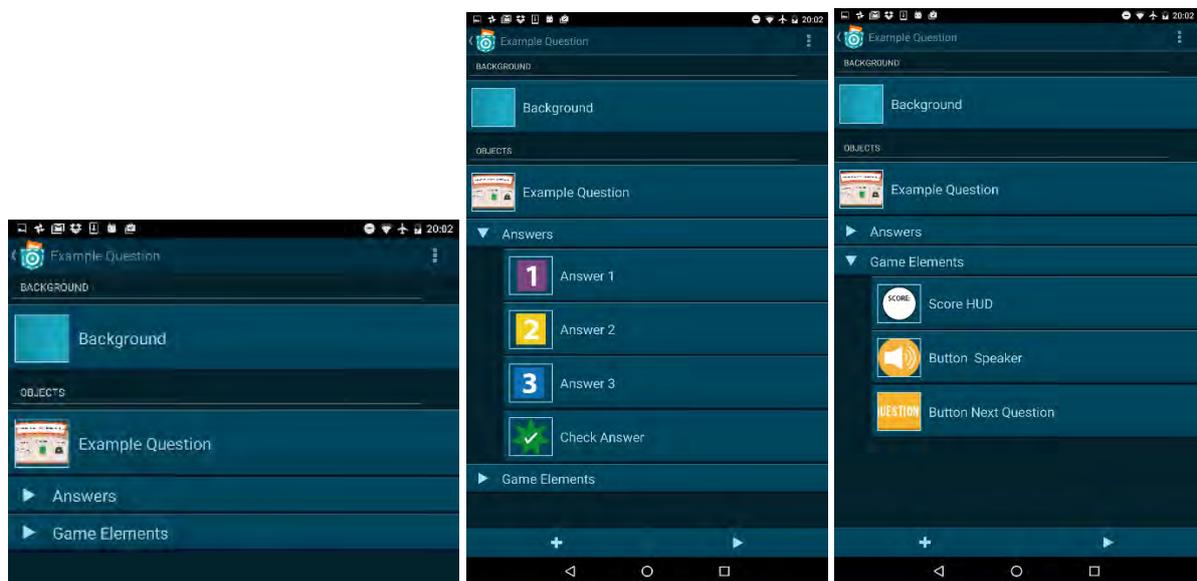
### ToDo - 3:

Lösche diese Szene wenn du deine eigenen Fragen hinzufügen möchtest.

1. Szenenübersicht
2. Overflow Menu: Löschen und Szene Beispielfrage anhaken

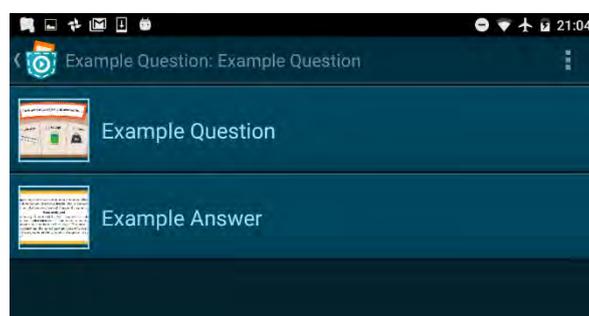
Diese Szene enthält die folgenden Objekte:

- Hintergrund
- Beispielfrage
- Gruppe: Antworten
  - Antwort 1
  - Antwort 2
  - Antwort 3
  - Überprüfe Antwort
- Gruppe: Game Elemente
  - Punkte HUD
  - Button Lautsprecher
  - Button Nächste Frage

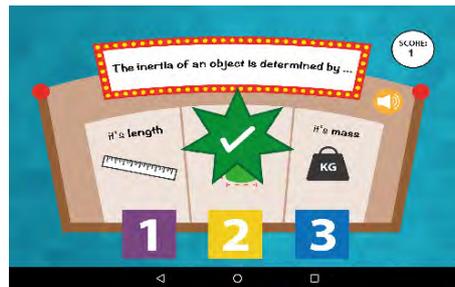


Das Objekt *Beispielfrage* hat zwei Looks:

- *Beispielfrage*
- *Beispielantwort*



Wird die Frage richtig beantwortet wird das Aussehen *Beispielantwort* angezeigt und man kann mit dem Objekt *Nächste Frage* zur nächsten Frage wechseln.



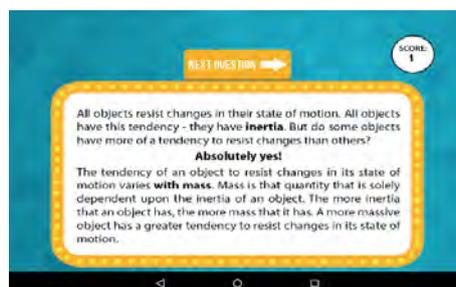
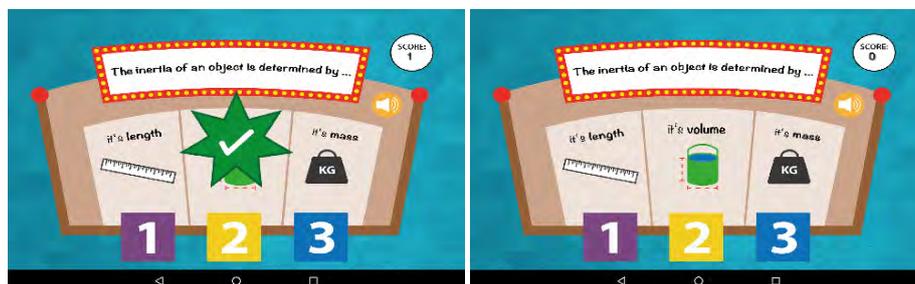
Die Objekte *Antwort 1*, *Antwort 2* und *Antwort 3* überprüfen ob die Antwort richtig oder falsch ist und schicken die dementsprechende Nachricht. Objekt *Überprüfe Antwort* zeigt je nachdem welche Nachricht empfangen wird das entsprechende Feedback gegeben (Look *Antwort richtig*, *Antwort falsch* und Klang *Aufnahme richtig*, *Aufnahme falsch*). Zusätzlich erhöhen sich bei einer richtigen Antwort die Variable *Punkte* um 1. Die Variable *Antwort anzeigen* wird Wahr und das Objekt *Beispielfrage* wechselt zum Aussehen *Beispielantwort*. Zusätzlich wird das Objekt *Nächste Frage* angezeigt.

Gruppe *Game Elemente* beinhaltet die folgenden Objekte

- Objekt *Punkte HUD*: Zeigt die Variable *Punkte* an
- Objekt *Button Lautsprecher*: Enthält eine Aufnahme *Frage 1* welche die Frage wiedergibt
- Objekt *Button Nächste Frage*: Startet die nächste Szene *Template Frage*

Die Variable *Fragen Nummer* erhöht sich mit jeder Frage um 1. Ist die Variable *Anzahl der Fragen* gleich der Variable *Fragen Nummer* so ruft der Button *Nächste Frage* die letzte Szene *Ende* auf.

Game-Play:



### Szene Template Frage

Diese Szene hat die gleichen Objekte wie die Szene *Beispielfrage*.

#### ToDo - 4:

Kopiere diese Szene bevor du sie veränderst, beliebig oft um weitere Fragen einzufügen.

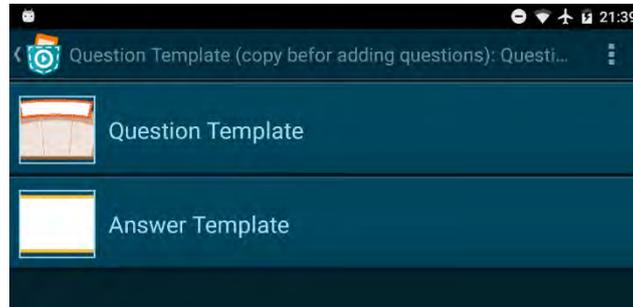
1. Tippe in der Szenenübersicht auf das Overflow Menü und tippe auf Kopieren
2. Aktiviere die Checkbox und kopiere die Szene *Frage template* je nachdem wie viele Fragen du benötigst

Bearbeite die Szene *Fragentemplate*

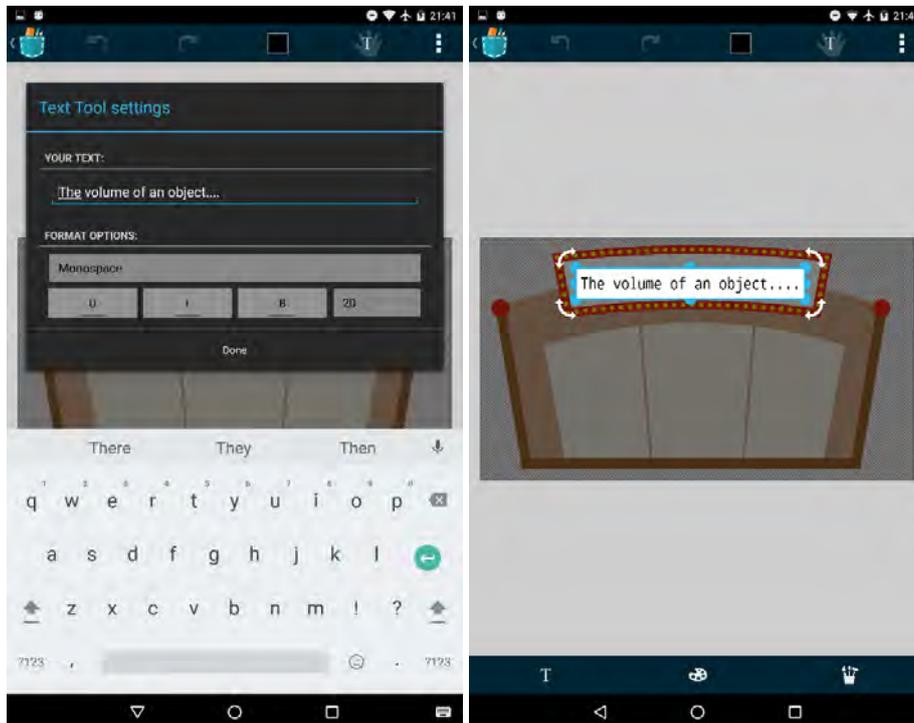
**ToDo - 5:**

Füge deine Frage hinzu

1. Öffne Objekt *Fragentemplate* und wechsele zu Aussehen
2. Bearbeite das Aussehen *Fragentemplate* und *Antworttemplate* in Pocket Paint und füge den Text mit dem Texttool hinzu:



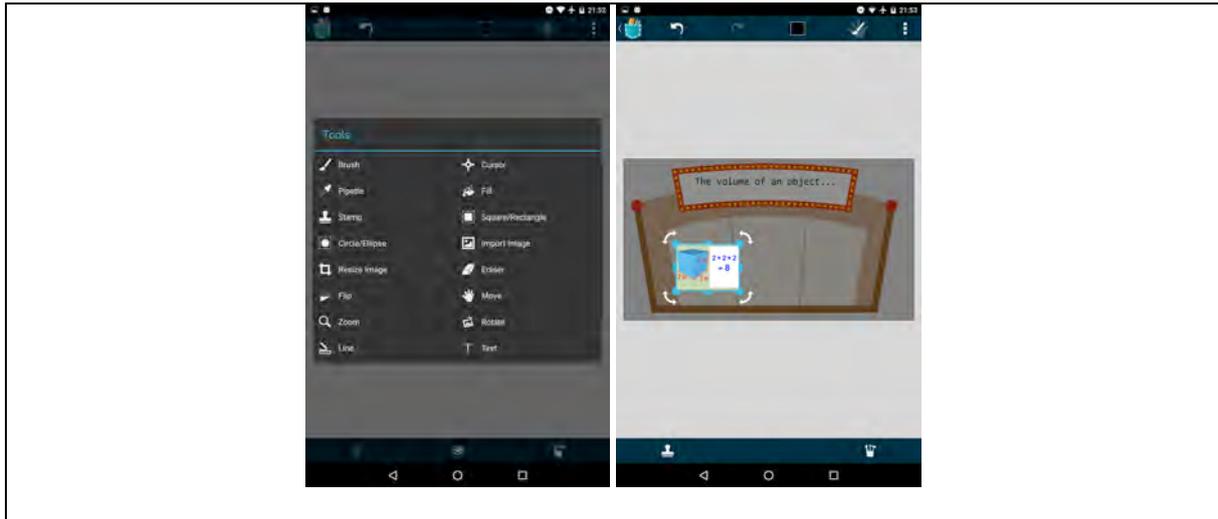
Pocket Paint:



Tipp: Tippe nochmals auf den Text um ihn zu bestätigen

Zusätzlich kannst du auch Bilder in Pocket Paint hinzufügen:

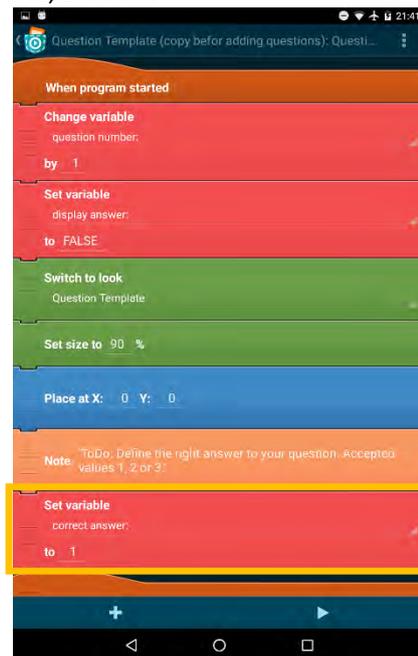
1. Werkzeuge (rechts unten) – Importiere Bild



### ToDo- 6:

Bestimme die richtige Antwort für deine Frage

1. Wechsle ins Objekt *Frage* und setze die Variable *Richtige Antwort* abhängig von der richtigen Antwort auf 1, 2 oder 3



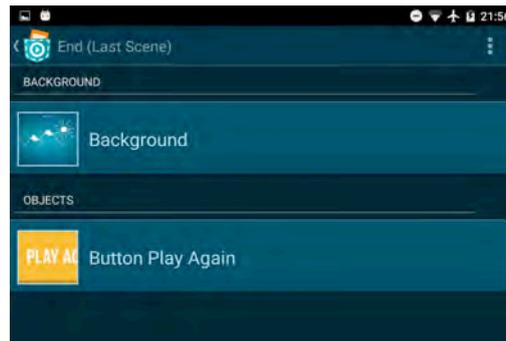
### ToDo-7:

Siehe **ToDo-2**: Setze die Variable *Anzahl der Fragen* auf die Gesamtanzahl deiner Fragen

### Szene Ende

Diese Szene enthält folgende Objekte:

- Hintergrund
- Button Neustart



Objekt *Button Neustart* startet wieder die zweite Szene sprich die erste Frage.

Ändere die Szene *End Screen*

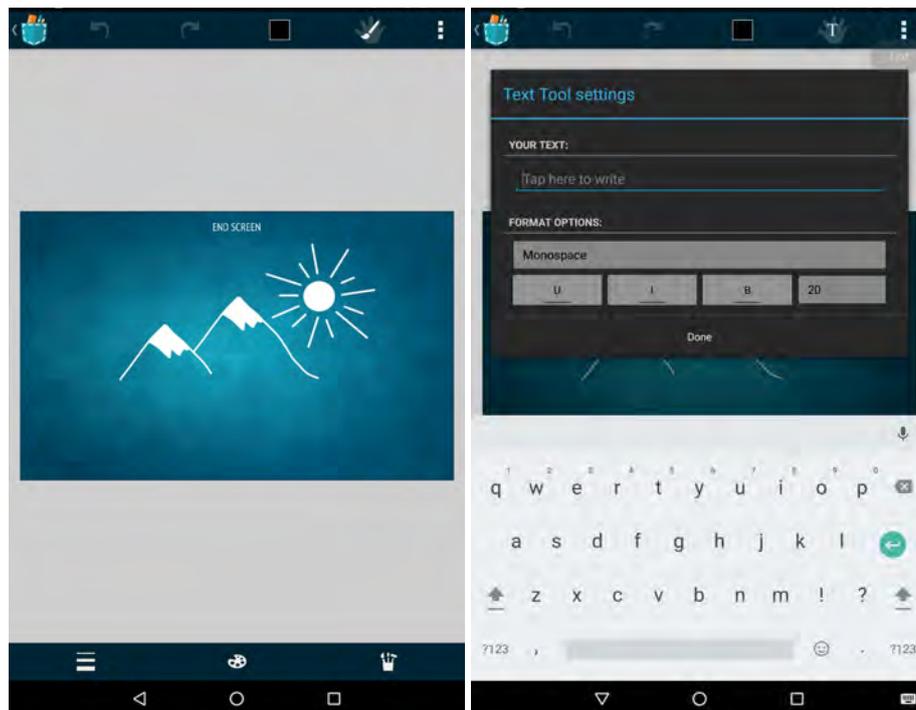
**ToDo - 8:**

Ändere den *End Screen*

3. Öffne das Objekt *Background* und gehe zu den Aussehen.
4. Ändere hier das Aussehen *Background* mit Hilfe von Pocket Paint. Unter Verwendung des Textwerkzeugs kannst du einen eigenen Text hinzufügen.

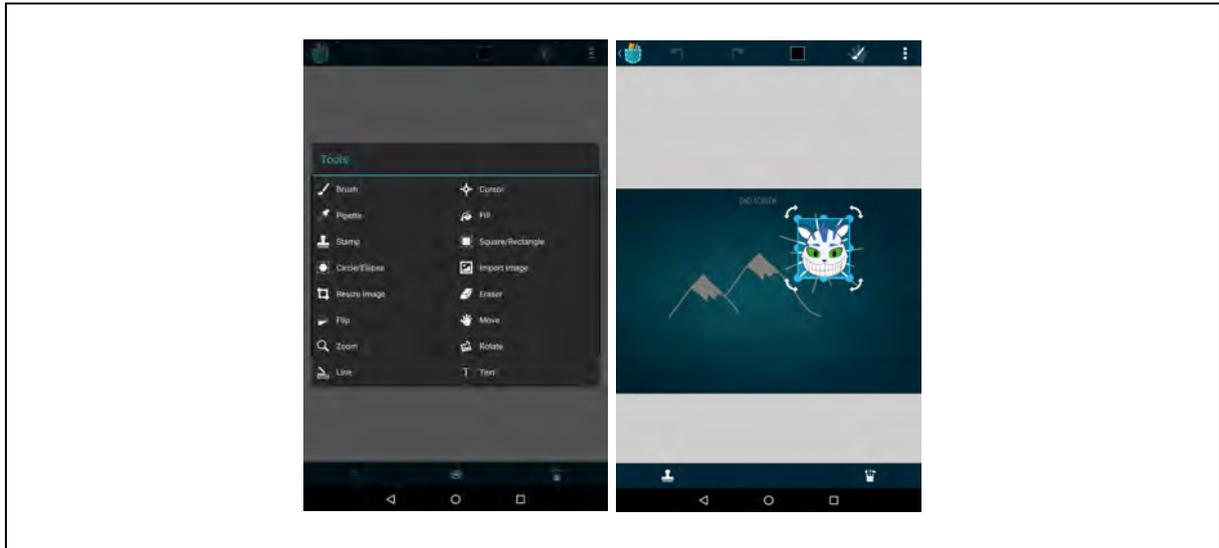


Pocket Paint:



Zusätzlich kannst du auch das Bild austauschen:

2. Dazu verwendest du die Funktion Import image – Bild importieren

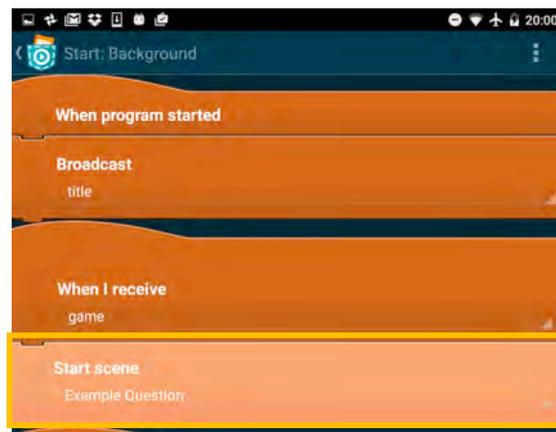


**Achtung/ Gut zu wissen:**

Änderst du die Namen der Szenen so musst du auch in den Skripten die richtigen Szenen starten.

**Szene Start:**

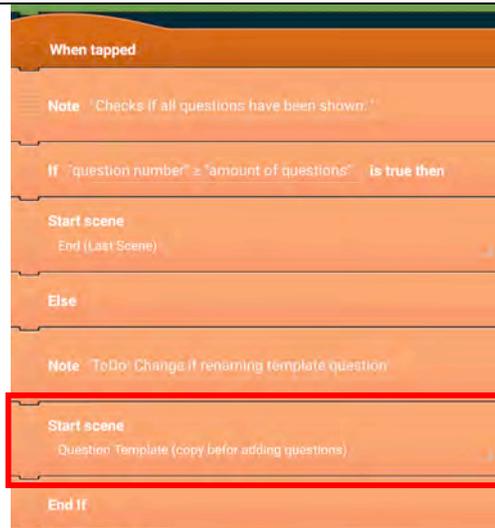
1. Objekt *Hintergrund*



2. Wähle die Szene mit deiner ersten Frage

**Szenen mit deinen Fragen (Templatefrage):**

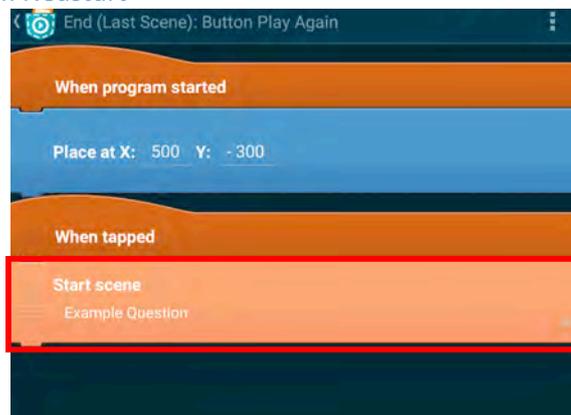
1. Objekt *Nächste Frage*



2. Wähle die Szene mit jeweils der nächsten Frage

### Szene Ende:

1. Objekt *Button Neustart*



2. Wähle die Szene mit deiner ersten Frage