

Räkneuppgifter där antal rätt räknas

Du ska fortsätta med uppgift 6 och lägga till några block så att användaren får 10 olika uppgifter att lösa och där en räknare räknar och anger antal rätt. Förutom variablerna, som du skapade i uppgift 6: **Tal 1** och **Tal 2**, ska du skapa två ytterligare variabler.

- Skapa variabeln: **Antal rätt**
Den sätts först till noll och ökas med ett för varje rätt
- Skapa variabeln: **Uppgift nr**
Den sätts också först till noll och ökas med ett för varje uppgift
- Placera in de nya blocken. Dra dem bara till rätt ställe mellan de block där de ska vara. De nya blocken är markerade med pilar.
Observera att blocket `repetera` sträcker sig ända ner till före det sista blocket.
- Skriv på scenen: **Tryck på mellanslag för nästa uppgift** (se uppgift 2)

The image shows a Scratch script for a math quiz. The script starts with a 'when green flag clicked' event. It then moves the sprite to x: -150, y: -20. Two variables, 'Antal rätt' and 'Uppgift nr', are set to 0. A 'repetera' (repeat) block is used to loop through 10 questions. Inside the loop, 'Uppgift nr' is incremented by 1. Two random numbers, 'Tal 1' and 'Tal 2', are generated between 1 and 20. The correct answer is calculated as 'Tal 1 * Tal 2'. A question is asked: 'Vad blir Tal 1 * Tal 2?'. An 'if' block checks if the user's answer equals the correct answer. If correct, it says 'Ja, rätt bra!', increments 'Antal rätt' by 1, and says 'Nej, rätt svar är Tal 1 * Tal 2'. If incorrect, it says 'Nej, rätt svar är Tal 1 * Tal 2'. A 'wait until' block waits for the spacebar to be pressed. Finally, it says 'Du hade Antal rätt rätt!'.