

Nu ser din kode således ud:



**Figur 33.** Første del af det lille quizprogram

Nu skal du lave en kode, som registrerer dit svar og:

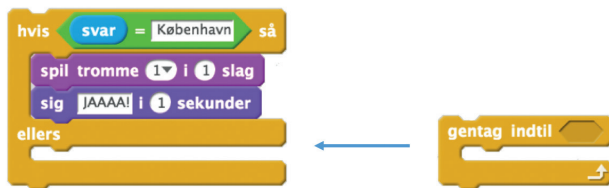
1. Hvis det er korrekt, spiller tromme og siger "JAAAA!" i et sekundt (eller noget andet, du finder på)
2. Hvis det er forkert, laver en tankeboble og stiller spørgsmålet igen.

Til den første del skal du bruge disse blokke:



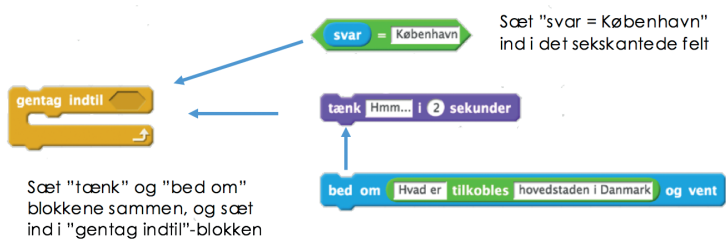
**Figur 34.** Første del af kodesekvens, som indleder quizzen og stiller spørgsmål

Når du har sat blokkene sammen således, skal du finde "gentag indtil"-blokken og sætte den ind i "hvis-ellers"-blokken.



**Figur 35.** Første skridt til udformning af anden del af kodesekvens, som definerer programmets adfærd, når det modtager et – rigtigt eller forkert – svar

"Gentag-indtil"-blokken fyldes ud således:



**Figur 36.** Tilføjelse af koder, som gør, at programmet bliver ved med at stille spørgsmålet, indtil svaret er korrekt