

Note sullo svolgimento della prova pratica

- Nominare il file contenente il codice *Cognome_matricola.html*
- È permesso consultare il materiale fornito a lezione
- È permesso consultare i manuali
- Tempo a disposizione: 2 ore

Utilizzando il linguaggio HTML, i fogli di stile CSS e il linguaggio JavaScript realizzare la seguente applicazione lato client.

Quando la pagina viene caricata vengono mostrati una tabella e un bottone (Figura 1). La tabella è formata da 4 righe e 8 colonne, più una riga aggiuntiva (in alto) di colore rosa. Il bottone *Avvia* fa partire il gioco. Quando il gioco comincia il bottone *Avvia* viene disabilitato. Ogni secondo viene generata una nuova cifra casuale che appare nel messaggio sulla destra della tabella (Figura 2). A questo punto l'utente ha un secondo di tempo per scegliere la colonna in cui vuole che la cifra cada. La scelta avviene premendo sulla tastiera il tasto corrispondente alla colonna (da A a K, ignorando la distinzione tra minuscole e maiuscole). Quando una cifra cade, va a occupare la prima casella libera partendo dal basso. Le cifre pertanto, con l'avanzare del gioco, si accumulano nella tabella riempiendola dal basso (Figura 3). Se, nel cadere, una cifra ne colpisce un'altra di uguale valore, allora entrambe spariscono dalla tabella (sia quella che stava cadendo sia quella già presente nella tabella) e il giocatore guadagna un punto. Il gioco termina quando una cifra cade in una colonna che è già completamente piena. Se il giocatore non sceglie una colonna in tempo (entro un secondo) allora viene scelta una colonna a caso.

Quando il gioco termina viene mostrato un messaggio con il punteggio fatto dal giocatore. Quando il gioco termina il bottone *Avvia* viene abilitato nuovamente, in modo che sia possibile eseguire una nuova partita

Tutto il codice (HTML, CSS, JavaScript) deve essere contenuto in un unico file *Cognome_matricola.html* (per motivi di praticità, in modo da poter caricare un solo file).

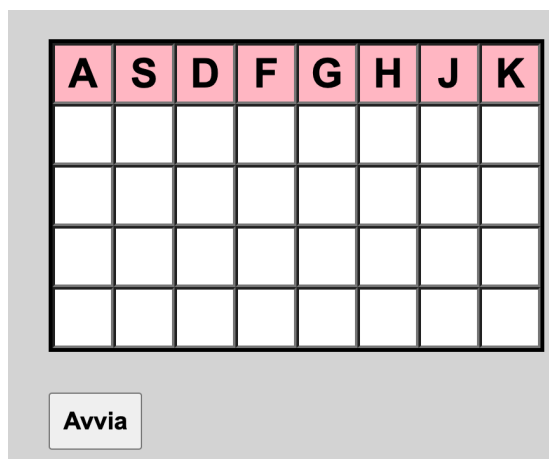


Figura 1

A	S	D	F	G	H	J	K
		2					

Avvia

Prossima cifra: 6

Figura 2

A	S	D	F	G	H	J	K
	3	9					
	5	3					
5	7	9	3	2			1

Avvia

Prossima cifra: 8

Figura 3

A	S	D	F	G	H	J	K
	7	9					
	8	6					8
4	5	1	6				5
3	7	5	9	9		9	0

Avvia

Hai fatto 5 punti

Figura 4