

Note sullo svolgimento della prova pratica

- Chiamare 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.

Il gioco consiste in una variante del gratta e vinci in cui si vince se si trova un tesoro entro 5 tentativi. Il gioco si presenta inizialmente come in Figura 1. Nella parte alta è presente la mappa in cui è nascosto il tesoro. La mappa è rappresentata da una griglia 10x10. Nella parte sottostante sono contenuti i tentativi a disposizione del giocatore per trovare il tesoro. Il tesoro è inizialmente non visibile. Quando il giocatore preme il bottone “Scopri”, il tesoro viene mostrato sulla mappa dove viene rappresentato da una casella di colore verde (Figura 2). A questo punto l’utente può cominciare a grattare le caselle contenenti le coordinate e i premi associati ai suoi tentativi. Quando l’utente preme il bottone “Gratta”, viene scoperta una colonna della tabella dei tentativi. Ogni colonna contiene due righe: la prima riporta le coordinate con cui si cercherà il tesoro sulla mappa, la seconda la vincita in euro se il tentativo va a buon fine. Oltre a scoprire le caselle, viene anche evidenziato in arancione il punto della mappa relativo al tentativo eseguito (Figura 3). Se il giocatore trova il tesoro viene mostrato un messaggio (Figura 4) e la casella della mappa contenente il tesoro lampeggia per 5 secondi dopo di che si torna nella situazione iniziale e il giocatore può fare una nuova partita. Il lampeggio deve essere implementato come un’alternanza dei colori rosso e verde con periodo 200 ms. Se invece, al termine dei 5 tentativi, il giocatore non è riuscito a trovare il tesoro, viene mostrato un altro messaggio (Figura 5) e dopo 5 secondi il sistema torna nello stato iniziale per permettere al giocatore di fare una nuova partita. I premi associati ai vari tentativi possono valere 10, 50 o 100 euro. I bottoni devono essere abilitati/disabilitati come illustrato dalle figure.

Gratta e Vinci

Mappa del tesoro

I tuoi tentativi

Scopri **Gratta**

Figura 1

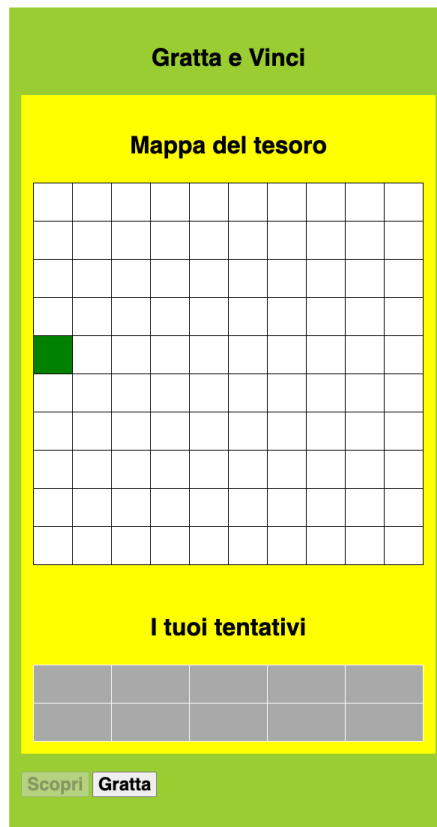


Figura 2

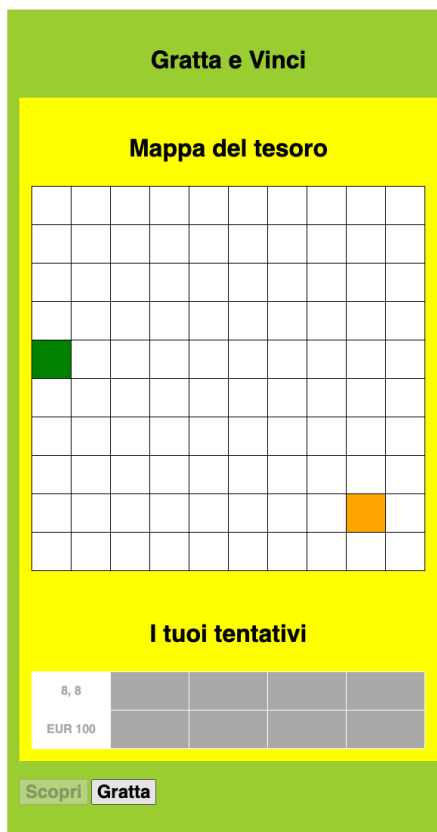


Figura 3



Figura 4

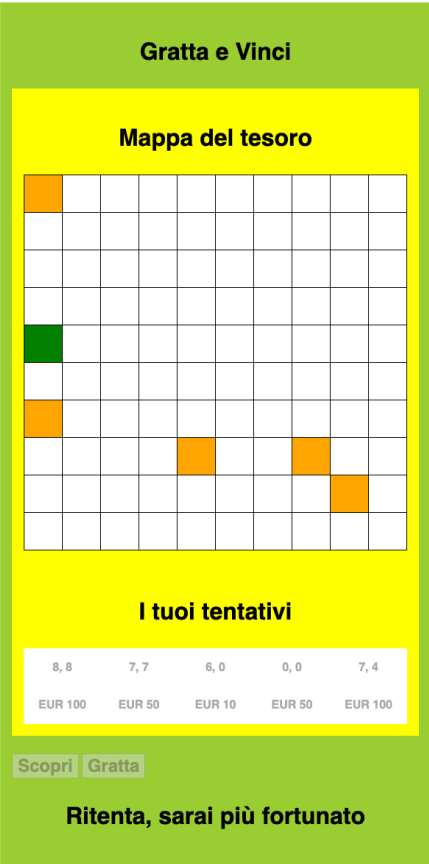


Figura 5