

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.

L'applicazione è una versione semplificata del gioco memory. Una matrice 5x5 è inizialmente vuota (Figura 1). Quando viene premuto il bottone *Avvia* comincia il gioco e cinque X appaiono in posizioni casuali nella matrice (Figura 2). Dopo 3 secondi, le X spariscono dalla matrice. A questo punto, l'utente può cominciare a cliccare sulle caselle cercando di selezionare quelle che fino a poco prima erano occupate dalle X. Le caselle selezionate divengono di colore azzurro (Figura 3). Una volta che l'utente ha selezionato cinque caselle il gioco termina e viene mostrato il punteggio (Figura 4). Il punteggio è pari al numero di X trovate. A questo punto il gioco è di nuovo pronto per 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).

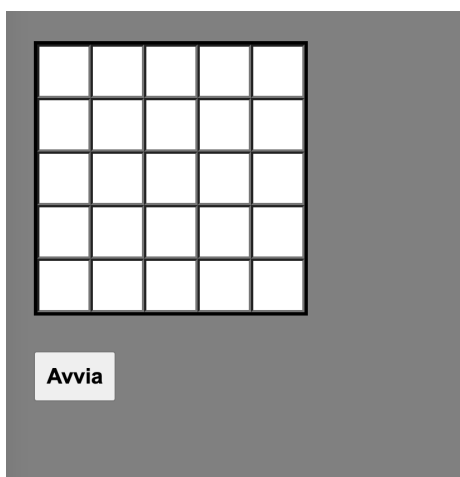


Figura 1

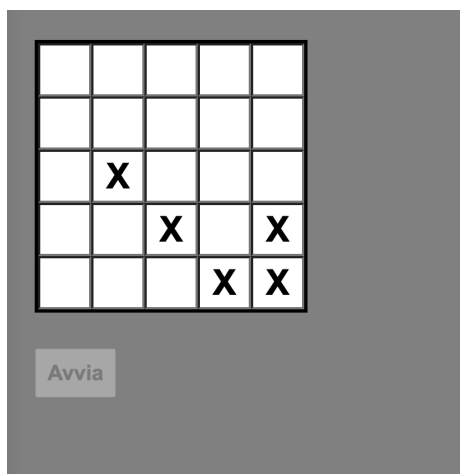


Figura 2

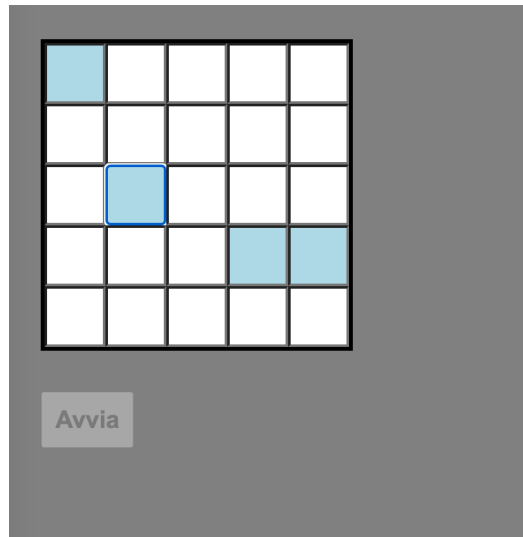


Figura 3

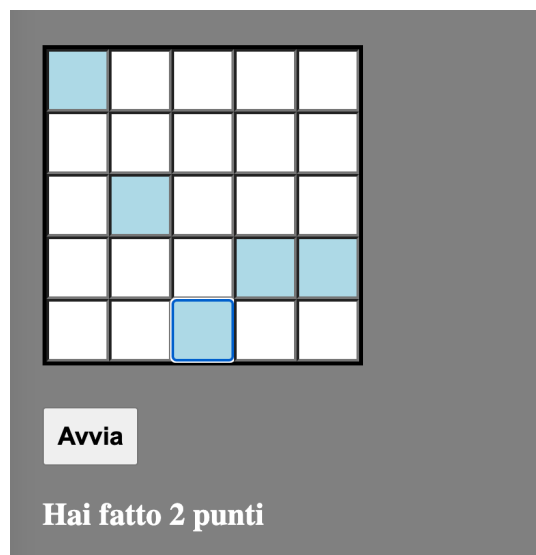


Figura 4