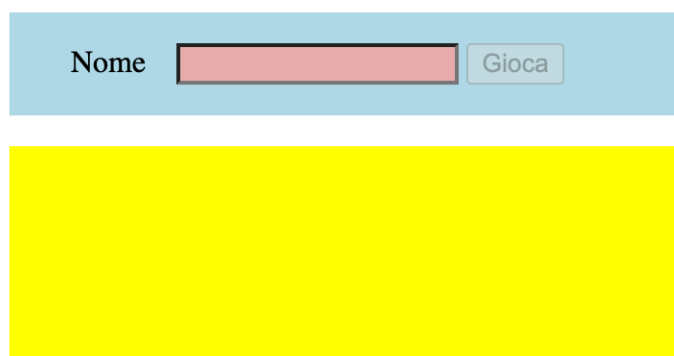


Note sullo svolgimento della prova pratica

- Chiamare il file contenente il codice ***Cognome_matricola.html***
- È permesso consultare il materiale didattico fornito a lezione (le slide)
- È permesso consultare i manuali
- Tempo a disposizione: 2 ore

Utilizzando il linguaggio HTML, i fogli di stile CSS e il linguaggio JavaScript realizzare una versione semplificata del gioco battaglia navale.

Al caricamento, nella pagina sono visibili: *i)* un modulo (con sfondo azzurro) che permette all'utente di specificare il proprio nome e di iniziare la partita, *ii)* la classifica delle partite precedenti (area in giallo) inizialmente vuota. Il nome utente deve essere composto da sole lettere dell'alfabeto, deve avere una lunghezza compresa tra 3 e 8 caratteri e deve iniziare per lettera maiuscola. Se il nome è assente o invalido lo sfondo del campo di input è di colore rosso e il bottone "Gioca" è disabilitato (Figure 1 e 2). Premendo il bottone "Gioca" l'utente inizia la partita. Il modulo con sfondo azzurro e l'area in giallo scompaiono e appare una griglia 6x6 con caselle verdi (Figura 3). Nella griglia sono contenute 5 navi, disposte casualmente e non visibili. Ogni nave occupa *una sola* casella. L'utente deve trovare le navi con il minor numero possibile di tentativi. Per sparare un colpo l'utente esegue un click su una casella verde. Se la casella contiene una nave la casella diventa di colore rosso. Se la casella non contiene una nave la casella diventa di colore grigio (Figura 4). Le caselle che non contengono una nave ma che sono in prossimità di una nave, oltre a divenire di colore grigio, conterranno un numero intero n . Il numero n indica quante navi sono contenute nelle caselle che circondano quella in questione. Il numero n è visibile solo se maggiore di zero (Figura 5). Una volta che l'utente ha trovato tutte e 5 le navi la partita termina. Quando la partita termina si torna alla schermata iniziale, dove il punteggio ottenuto dal giocatore viene riportato nella classifica. Nella classifica i punteggi sono ordinati per numero di tentativi crescente (Figura 6).



The image shows a user interface for a game. At the top, there is a light blue rectangular box. Inside this box, on the left, is the text "Nome" in black. To the right of "Nome" is a text input field with a red border and a light red fill. To the right of the input field is a button with the text "Gioca" in black. Below this light blue box is a large yellow rectangular area, which is currently empty.

Figura 1

Nome

Gioca

Figura 2

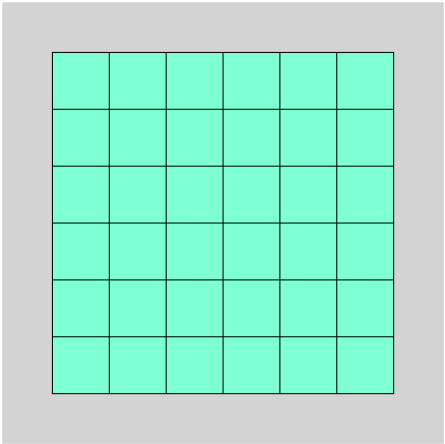


Figura 3

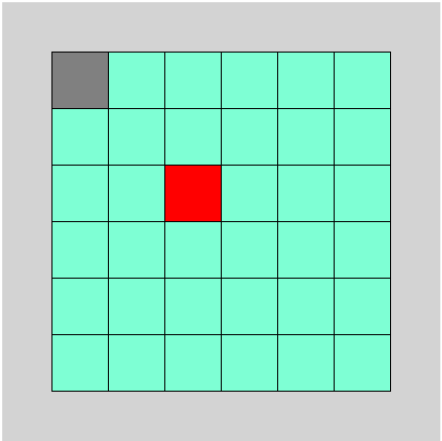


Figura 4

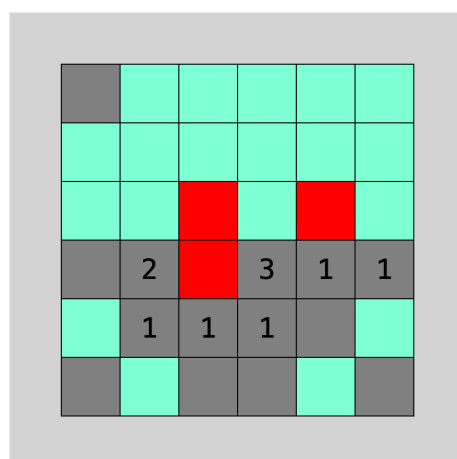


Figura 5

Nome

- 18: Pino
- 25: Mario
- 33: Antonio

Figura 6