

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 variante del gioco memory. Una matrice 3x3 è inizialmente vuota (Figura 1). Quando viene premuto il bottone *Avvia* comincia il gioco e i numeri da 1 a 9 appaiono in posizioni casuali nella matrice (Figura 2). Dopo 3 secondi, i numeri scompaiono dalla matrice. A questo punto l'utente può cominciare a cliccare sulle caselle e deve farlo secondo l'ordine numerico precedentemente visualizzato. Le caselle selezionate divengono di colore verde se la scelta dell'utente segue correttamente l'ordine (Figura 3). Il gioco termina quando l'utente ha cliccato tutte le caselle nell'ordine giusto oppure quando clicca su una casella non rispettando l'ordine. La casella non corretta è evidenziata con colore rosso (Figura 4). Il punteggio è pari al numero di caselle scoperte correttamente (Figura 4). 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).

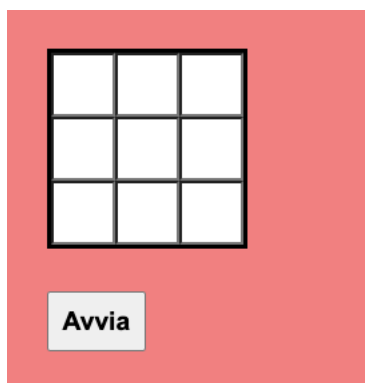


Figura 1

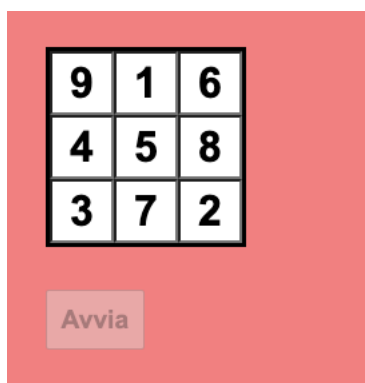


Figura 2

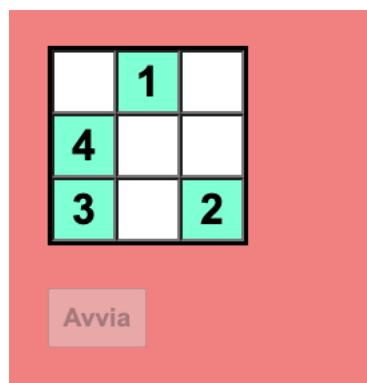


Figura 3

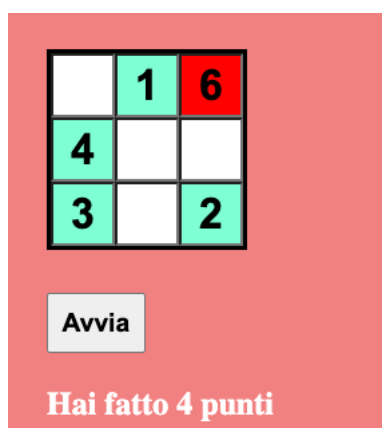


Figura 4