

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 il gioco Forza 4.

Al caricamento è visibile un modulo con sfondo verde che permette ai due giocatori di specificare i loro nomi e di iniziare la partita. I nomi dei due utenti devono essere composti da sole lettere dell'alfabeto, devono avere una lunghezza compresa tra 3 e 5 caratteri e non devono essere uguali. Se un nome è assente o invalido lo sfondo del campo di input corrispondente è di colore arancione e il bottone "Giochiamo" è disabilitato (Figura 1). Se i nomi sono uguali lo sfondo dei due campi di input è arancione e il bottone "Giochiamo" è disabilitato. Premendo il bottone "Giochiamo" gli utenti iniziano la partita. Un giocatore è associato al colore rosso e l'altro al colore giallo. Il modulo con sfondo verde scompare e appaiono: i) una griglia 6x7 e ii) il numero di partite vinte dai due giocatori (Figura 2). Il giocatore di colore rosso è il primo a giocare. Il giocatore di turno inserisce una pedina del proprio colore in una delle colonne non piene. La colonna in cui inserire la pedina viene indicata premendo un tasto da 1 a 7. La pedina si posiziona nella casella libera più in basso (Figura 3). Vince il giocatore che riesce a realizzare una fila di quattro pedine in verticale, orizzontale o obliquo (Figura 4). Quando la partita termina appare in sovrapposizione una scritta che mostra il nome del giocatore che ha vinto (Figura 5). La scritta sparisce dopo due secondi e il punteggio del giocatore che ha vinto la partita viene aggiornato. Se nessuno dei due giocatori vince, il punteggio di entrambi rimane invariato e verrà mostrata, anche in questo caso, una scritta in sovrapposizione per indicare il pareggio. Quando la scritta in sovrapposizione scompare, sia in caso di vittoria che di pareggio, comincia subito una nuova partita (Figura 6).

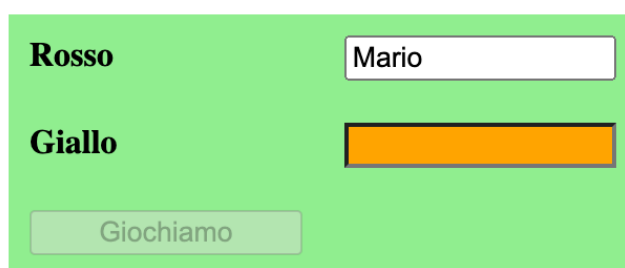


Figura 1

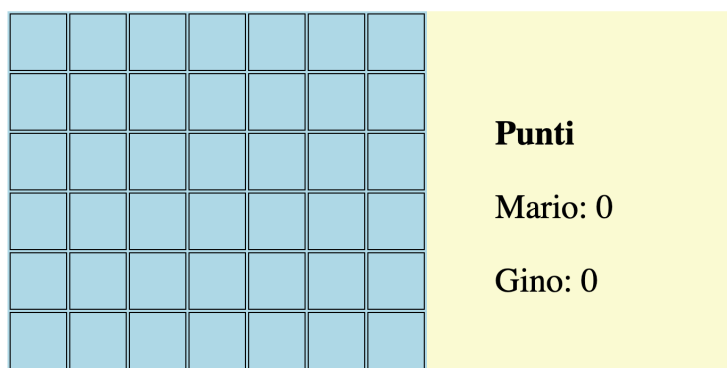


Figura 2

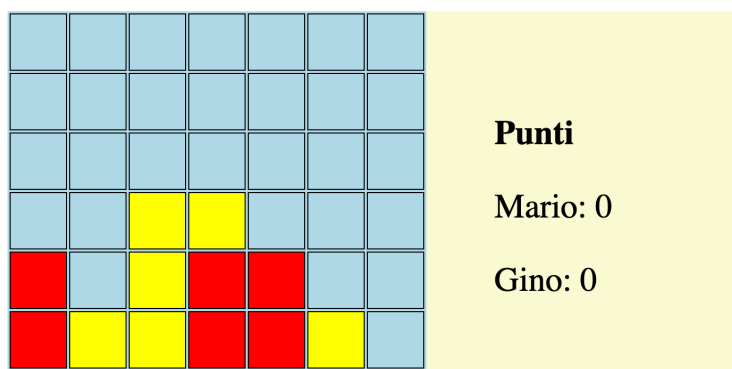


Figura 3

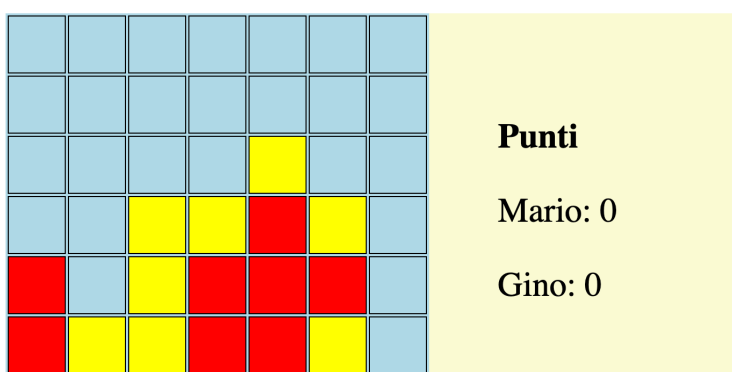


Figura 4

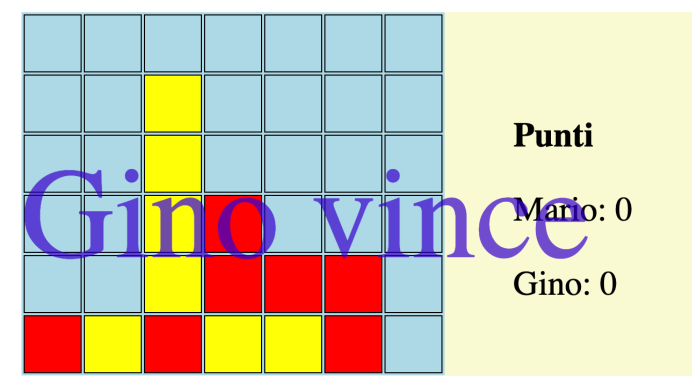


Figura 5

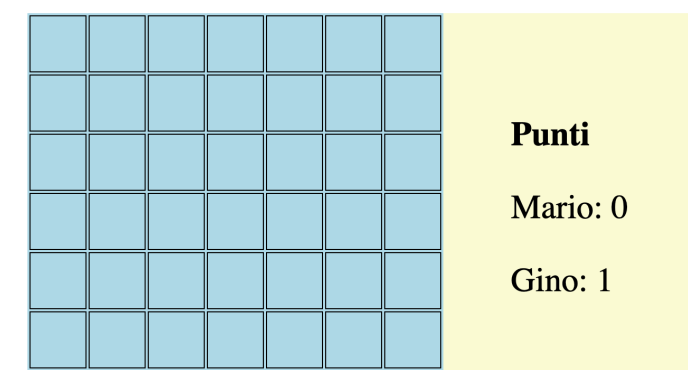


Figura 6