

Verifica di Tecnologie

Realizzare in Java Script il seguente gioco:

- La struttura è costituita da una matrice di 20 righe x 30 colonne (usare indifferentemente button o div)
- Ogni cella ha dimensione 20px x 20px, padding 0, margin 1px
- Il wrapper avrà di conseguenza larghezza pari a 660px.
- Assegnare gli ID in modo matriciale del tipo **btn-7-23**
- In fase di avvio tutti i pulsanti sono ricolorati di grigio con intensità intermedia (rgb 127)
- In fase di avvio posizionare sulla scacchiera **25 bombe** in posizione casuale, **con esclusione della prima colonna**, e facendo attenzione a non sovrapporle.

In corrispondenza di un pulsante **Avvia** viene avviata una gara fra 2 concorrenti che concorrono su due righe differenti, generate casualmente e necessariamente

- diverse fra loro,
- con esclusione delle ultime 5 righe
- con almeno 4 righe di distanza fra loro (es riga **6** e riga **10**).

Alla casella iniziale di ciascuna riga viene assegnato uno sfondo blu e come testo il numero identificativo di concorrente (1 oppure 2)

Ogni 150 msec viene automaticamente richiamata una funzione di avanzamento che, generando un numero casuale per ciascun concorrente, nel **70 %** dei casi provvede a far avanzare il concorrente di una posizione, mentre nel rimanente **30 %** dei casi provvede a mantenerlo fermo in posizione.

Nel momento in cui uno dei due concorrenti raggiunge l'ultima cella della scacchiera la corsa TERMINA con un messaggio del tipo "**Vince il giocatore 1**" oppure "**Vince il giocatore 2**"

Inoltre:

- Se la cella successiva in cui il concorrente deve spostarsi è rossa, anziché avanzare scende di una riga.
- Se anche la cella sottostante dovesse essere rossa, semplicemente la sovrascrive.

