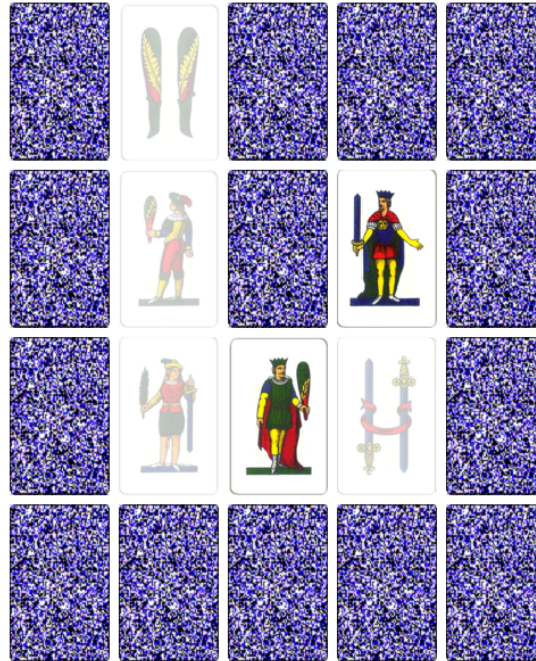


### **Verifica di Java Script**

Realizzare il gioco Memory indicato di seguito.



In corrispondenza dell'avvio, il programma deve generare dinamicamente 20 tag **DIV** ai quali applicare la classe **carta** definita all'interno del file css. Quindi "caricare" in modo casuale all'interno dei 20 tag le dieci carte di bastoni (numerate da 1 a 10) e le dieci carte di spade (anch'esse numerate da 1 a 10). Il valore della carta può essere memorizzato all'interno di una proprietà nascosta, mentre per ogni posizione viene visualizzato il dorso della carta.

Quando l'utente **clicca sul dorso di una carta**, il programma deve "scoprire" la carta corrispondente.

Quando l'utente **clicca sul dorso di una seconda carta**, il programma deve "scoprire" la carta corrispondente

**In corrispondenza del click successivo**, cioè nel momento in cui a video ci sono già due carte visualizzate, il programma, **oltre a visualizzare la carta appena cliccata**, deve controllare se i valori delle due carte già visualizzate sono uguali oppure no.

- **Se sono diversi** le "ricopre" entrambe,
- **Se sono uguali** (ad esempio 3 e 3) le "fissa" impostando una opacità di 0.3 e facendo in modo che non rispondano più agli eventi

Inoltre:

- Fare in modo che se l'utente clicca una seconda volta **su una delle due carte attualmente visualizzate**, il programma non intraprenda nessuna azione
- Gestire l'applicazione dell'opacità anche sull'ultima coppia visualizzata, in corrispondenza della quale verrà proposto un messaggio del tipo "bravo hai vinto"