**Candidato:**  Marco Conforti

**Azienda:** Scuola Arti e Mestieri Trevano

**Periodo:** Dal 01.09.2023 al 01.12.2023

**Presentazione:** 15.12.2023

## Situazione iniziale

*Una rivista di enigmistica ha richiesto un'applicazione di generazione di gioco "Trova la parola" che permette di creare questi tipi di enigmi in modo più efficiente e con maggiore precisione. Essa deve offrire la possibilità di personalizzare le caratteristiche del gioco, come ad esempio il livello di difficoltà, il numero di lettere nascoste, la lunghezza della parola, e l'utilizzo di sottotesto o di vocaboli specifici per una determinata tematica. L'applicazione deve inoltre consentire la creazione di più enigmi allo stesso tempo e la possibilità di salvare e caricare i giochi generati. Il software deve essere intuitivo e user-friendly, con un’interfaccia semplice e un flusso di lavoro semplice e veloce.*

## Attuazione

*Ho deciso di utilizzare html, CSS e JavaScript quindi di fare un sito Web poiché lo trovo più pratico per un’applicazione di questo genere. Ho deciso di lavorare a classi poiché lo trovo molto più ordinato rispetto a lavorare solo a funzioni. Per questo progetto quindi saranno necessarie competenze per lo sviluppo di un’applicazione web. La generazione avverrà tramite le impostazioni inserite o quelle di default. Dopo aver inserito queste informazioni crea la tabella in modo corretto, con anche la soluzione e tutto quello richiesto dalla rivista.*

## Risultati

*L’applicativo realizzato utilizzando esclusivamente linguaggi web (HTML, CSS, JavaScript). Grazie alle competenze prese nei tre anni di lezioni come sono riuscito ad implementare quasi alla perfezione il progetto trascurando alcune opzioni. Grazie a questo progetto la rivista che richiedeva questo progetto riusciranno ad avere profitti maggiori poiché possono aggiungere un gioco alla loro rivista senza alcuna fatica.*