**ESERCIZIO 1**

Scrivi un documento HTML che contenga un campo di testo nel quale l’utente inserisce un numero e due *radio button* di nome PARI e DISPARI. Un programma JS ad ogni passaggio del mouse sul campo testo, verifichi se il numero è pari o dispari ed accenda il pulsante radio corrispondente.

**ESERCIZIO 2**

Realizzare un programma JS che simuli un tabellone di una partita di tennis. Prevedere caselle di testo per inserire/aggiornare il NOME, SET, GIOCHI e punti di ciascun giocatore (su righe diverse).

Si inserisca un doppio pulsante per ogni giocatore in grado di aggiornare automaticamente il punteggio da visualizzare nel tabellone)

**NB** Segue regole del punteggio del tennis (fonte Wikipedia)

Al punto di un giocatore i punti vengono assegnati nella successione di "15", "30", "40", "vittoria" corrispondenti ad una successione di quattro punti conquistati. Se i giocatori si trovano sul punteggio di 40 - 40, consegue la vittoria del [*game*](http://it.wikipedia.org/wiki/Game) chi si aggiudica due punti consecutivamente. Nel *tie-break*, invece, vengono assegnati punti nella normale successione numerica (1, 2, 3, 4, ...): si aggiudica il gioco decisivo chi per primo realizza 7 punti, con uno scarto minimo di due punti (ad esempio 7-5, 8-6, ecc.).

Per vincere un gioco così come per vincere una partita un giocatore deve superare l'avversario sempre di almeno 2 punti; quindi il risultato di una partita può essere: 7-6 (*tie-break*), 7-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1 o 6-0. Nel doppio questa regola è stata sostituita dal *killer point*, il punto vincente sul pareggio: chi realizza il primo punto, in situazione di parità, vince il gioco.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NOME | SET | GIOCHI | PUNTEGGIO | PULSANTE |
| Giocatore1 | 1 | 3 | 15 | **PUNTO** |
| Giocatore2 | 0 | 4 | 30 | **PUNTO** |