ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA**

Classe **III INF B**

15 aprile 2025

Verifica di Tecnologie

Esercizio 1 (3,5 punti)

Si vuole simulare un test online che all'avvio visualizzi all'utente un elenco di domande relative a javascript.



Tutti i radio button relativi ad una stessa domanda hanno lo stesso name, per cui sono mutuamente esclusivi. Il vettore const risposteCorrette = ['d', 'b', 'a', 'c', 'a']; contiene, per ogni domanda, il value della risposta corretta,

L'utente, dopo aver risposto a tutte le domande, clicca sul pulsante **VerificaRisposte** in corrispondenza del quale l'applicazione deve:

- Controllare che l'utente abbia risposto a tutte le 5 domande. Se manca qualche risposta visualizzare un semplice messaggio del tipo "Devi rispondere a tutte le domande".
- Se l'utente ha risposto a tutte le domande l'applicazione deve calcolare il voto sommando 2 punti per ogni risposta esatta
- In corrispondenza di eventuali risposte sbagliate occorre **deselezionare** il radio button corrispondente (nella figura successiva l'utente ha sbagliato le domande 2 e 3)
- Al termine visualizzare il voto in neretto all'interno dell'apposito tag DIV finale (*inizialmente nascosto tramite apposita impostazione CSS*) e disabilitare il pulsante **VerificaRisposte**

Quiz JavaScript
Qual è il linguaggio di scripting lato client più comune? a) Java b) Python c) Php d) JavaScript
2. Cosa significa HTML? a) HyperTransfer Markup Language b) HyperText Markup Language c) HyperText Modelling Language
3. Quale tra le seguenti dichiarazioni di variabili è corretta in JavaScript? a) let x = 10; b) int x = 10; c) variable x = 10;
4. Che cosa contiene in JavaScript una variabile non inizializzata? a) null; b) "; c) c) undefined; d) NaN;
5. Come si scrive una funzione in javascript ? o a) function somma (a, b){}; b) function somma (at, a, ntb){}; c) function somma (let a, let b){};
Verifica Risposte
il tuo voto è 6

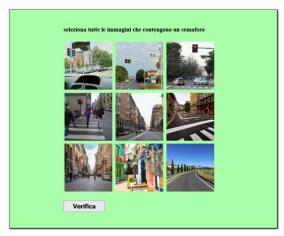
Esercizio 2 (4,5 punti)

Nella cartella **IMG** sono disponibili 9 immagini di strade con / senza semafori. Le **prime 4** immagini contengono un semaforo, le **successive 5** sono prive di semaforo.

Scopo del gioco è che l'utente selezioni TUTTE e SOLO le immagini contenenti un semaforo

<u>All'avvio</u> l'applicazione deve visualizzare le 9 immagini <u>in modo casuale</u> come immagine di sfondo dei nove tag DIV presenti all'interno del file HTML. Chi non dovesse riuscire a disporre le immagini in modo casuale le può disporre in modo sequenziale prima quelle con il semaforo e dopo le altre (valore **1,5 punti**)

Ad ogni tag DIV si può facoltativamente aggiungere in modo dinamico (cioè da codice js) un attributo nascosto denominato **semaforo** che vale **true** per le immagini contenenti un semaforo e **false** per le altre immagini



Tramite apposite impostazioni CSS, i 9 tag DIV hanno tutti un bordo di 3px dello stesso colore dello sfondo (#AFA) che pertanto NON risulta graficamente visibile all'utente.

Inoltre ciascun tag DIV dispone di un secondo attributo html 'nascosto' denominato cliccato ed inizializzato a false nel file html in ciascuno dei nove tag DIV

Per ogni tag DIV occorre gestire dinamicamente l'evento <u>click</u> ed aggiungere, per ognuno, un secondo attributo nascosto denominato <u>clicato</u> ed inizializzato sempre a false.

in corrispondenza del click su un qualunque tag DIV :

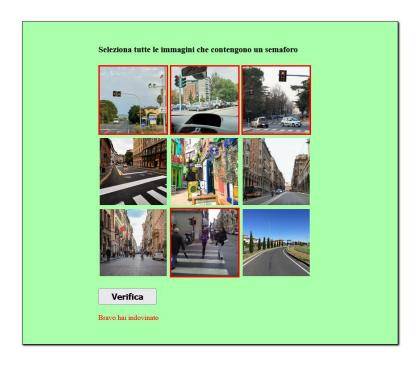
- Se il tag DIV presenta cliccato = **false** portarlo a true ed assegnare (o ricolorare) il bordo di rosso
- Se invece il tag DIV presenta cliccato = **true**, portarlo a false ed assegnare (o ricolorare) il bordo con colore #AFA

In questo modo in ogni momenti gli elementi cliccati avranno bordo rosso, mentre quelli non cliccati avranno bordo verde non visibile



In corrispondenza del <u>click</u> sul pulsante <u>VERIFICA</u> verificare che l'utente abbia effettivamente selezionato **TUTTE** e **SOLO** le 4 immagini contenenti il semaforo.

- In caso di **errore**, all'interno dell'apposito tag , visualizzare in grigio un messaggio "Riprova"
- In caso di **ok**, all'interno dell'apposito tag , visualizzare in rosso un messaggio "Bravo hai indovinato" e disabilitare il pulsante Verifica



<u>1 punto</u> verrà assegnato sulla base dei commit su github degli esercizi precedenti.