

Memory

Realizzare il gioco Memory nella variante indicata di seguito.

All'avvio un apposito ListBox consente di scegliere la dimensione della matrice di gioco, che può essere 4x4, 5x5 oppure 6x6. La voce 5x5 è disabilitata perché conterrebbe un numero dispari di celle (25). Le tre opzioni del listbox sono inizialmente nascoste e vengono visualizzate solo in corrispondenza dell'apertura della lista.

6x6 ▼					
4	3	10	8	2	5
5	16	13	9	10	9
17	12	6	18	11	14
17	16	7	13	18	1
1	14	15	7	8	12
4	11	15	6	3	2

In corrispondenza della selezione di una voce sul listbox, il programma deve caricare all'interno della matrice di gioco 36 button/div contenenti diciotto coppie di numeri differenti (una coppia di 1, una coppia di 2, una coppia di 18) che devono essere posizionati in modo casuale all'interno dei vari elementi.

Attenzione che occorre aggiornare dinamicamente anche le dimensioni del wrapper tenendo conto che ogni pulsante ha dimensione 55 x 55

Suggerimento : salvare le 18 coppie che vanno da 1 a $DIM*DIM/2$ all'interno di un vettore di appoggio che verrà via via svuotato.

Il testo (definito nel file CSS) ha un colore leggermente più scuro rispetto allo sfondo in modo che il numero sia visibile per facilitare gioco e debug.

Quando l'utente **clicka su una cella**, il programma deve “scoprire” il numero corrispondente applicando sfondo rosso e testo bianco.

Quando l'utente **clicka su una seconda cella**, il programma deve “scoprire” il secondo numero applicando sfondo rosso e testo bianco e lasciarlo visualizzato per ½ secondo. Durante questo ½ secondo tutti i pulsanti devono essere disabilitati, in modo che l'utente non possa eseguire un terzo click

Dopo ½ sec.

- se i due numeri sono diversi devono entrambi ritornare ai colori iniziali
- se invece sono uguali vengono ‘fissati’ con sfondo blu (88D)

In entrambi i casi occorre riabilitare al click tutti i pulsanti tranne quelli a sfondo blu.

Al termine visualizzare un messaggio del tipo “Bravo hai vinto”