

- Realizzare un cerchio che preleva le coordinate (Random) ogni secondo dal backend tramite una richiesta ajax.
- Modificare la versione del programma per creare le note, conservando e prelevando le informazioni in/da un file tramite richieste ajax.
- Realizzare un form dinamico. Il form non deve avere un numero prefissato di campi, ma deve essere configurato tramite un'opportuna struttura dati. Il form deve essere in grado di gestire la validazione dei campi (es. required su un campo) e deve gestire i seguenti tipi di input: text, number, email, checkbox, radio, select, file (di conseguenza devono esserci anche le validazioni in base al tipo del campo). L'errore va controllato lato client e opportunamente notificato (es. evidenziando il campo in errore). Nel caso della select le options vanno inserite dinamicamente (due possibilità da struttura dati e da richiesta ajax es. richiesta che recupera un json con tutte le options). Cliccando sul submit il form crea un oggetto che spedisce al server. L'oggetto deve essere conservato su un file json e il file va uploadato in una cartella.
- Realizzare un oscilloscopio utilizzando il Canvas HTML5. L'oscilloscopio avrà un pulsante di accensione e ogni secondo preleverà i punti della forma d'onda tramite una chiamata ajax. Lato backend generare una forma d'onda (es. sinusoidale) e inviarla al client. Realizzare un ulteriore bottone che se selezionato richiede la sinusoide invertita di 180°.
- Realizzare un gioco tramite il canvas HTML5. Il gioco dovrà avere una schermata iniziale con Inizia Partita. Cliccando su inizia comparirà un muro di quadrati di dimensione fissa con 4 diversi colori (random). Cliccando su un quadrato il gioco dovrà controllare tutti i quadrati dello stesso colore che confinano ricorsivamente ed eliminarli (Minimo 3 quadrati confinanti). Di conseguenza dovrà generare un punteggio in funzione del numero di quadrati rimossi. Le caselle che rimarranno vuote dovranno essere riempite dai quadrati soprastanti e le altre che rimarranno dopo lo spostamento andranno generate in modo random. Ogni tanto in maniera randomica (con probabilità inferiore rispetto agli altri colori) comparirà un quadrato nero che una volta cliccato distruggerà tutti i quadrati presenti nella riga e nella colonna a cui appartiene. Il gioco finisce quando non esistono più movimenti possibili da fare. A quel punto il gioco dovrà dire game over. Al refresh della pagina il sistema deve ripristinare lo stato precedente al refresh (compreso punti accumulati dall'utente e posizioni dei quadrati). Un altro pulsante ricomincia partita deve fare reset dello stato.