

## Segunda Parte - Dev Exam - 15 Jan 2015

### 1- Fun Time: Memory Library

La libreria Memory permette gestire la meccanica del gioco. It allows the client to initialise the game with arbitrary elements, and to check if the elements are provided in the right order.

#### **Memory.start(elements) ;**

Permette inizializzare il gioco. Riceve in input gli elementi (array) nel ordine giusto.

#### **Memory.playit(element) ;**

Riceve in input un elemento (stringa o numero) del elenco iniziale. In each call, the user should provide the elements in the order provided in "start". The function returns:

- true: if the element is in the right order
- false: if the element is not in the right order
- null: if the element is not in the list of elements

Example of Use:

```
Memory.start(["orange", "apple", "grape", "melon"]):
```

elements: 

"orange"	"apple"	"grape"	"melon"
----------	---------	---------	---------

```
Memory.playit("orange"):    true
```

```
Memory.playit("apple"):    true
```

```
Memory.playit("computer"):  null
```

```
Memory.playit("grape"):    false
```

#### **Vi chiediamo di:**

Scrivere casi di test in javascript (con il framework jasmine) per le funzioni precedenti. Il codice di base lo puoi scaricare da

<http://bit.ly/1vD6AcY>

---

#### **Submission:**

Inviare un file chiamato "**matricola-nome cognome.zip**" all'indirizzo mbaezpy@gmail.com, specificando come oggetto della mail: **2appello part-two: matricola-nome cognome**.