

JSnack Bar

1. L'utente inserisce due numeri in successione, con due prompt. Il software stampa il maggiore
2. L'utente inserisce due parole in successione, con due prompt. Il software stampa prima la parola più corta, poi la parola più lunga.
3. Fizz Buzz test: Scrivi un programma che stampi i numeri da 1 a 100 ma per i multipli di 3 stampi "Fizz" al posto del numero e per i multipli di 5 stampi Buzz. Per i numeri che sono sia multipli di 3 che di 5 stampi FizzBuzz.
4. Il software deve chiedere per 5 volte all'utente di inserire un numero. Il programma stampa la somma di tutti i numeri inseriti. Esegui questo programma in due versioni, con il for e con il do..while
5. Crea il gioco carta sasso e forbice: una manche è formata da 3 giocate. In ogni giocata il computer chiede all'utente di scegliere tra carta, sasso e forbice. Al termine della manche, il computer deve comunicare il punteggio.
6. In un array sono contenuti i nomi degli invitati alla festa del grande Gatsby, chiedi all'utente il suo nome e comunicagli se può partecipare o no alla festa.
7. Gatsby vuole sapere la composizione dei suoi invitati. Prendendo il suo array di invitati, in cui ogni elemento un "nome cognome", vuole sapere la percentuale di invitati uomini e invitati donne. Per aiutarsi, si è creato due array di appoggio con nomi tipicamente da uomo e da donna.
8. Generatore di "nomi cognomi" casuali, prendendo una lista di nomi e una lista di cognomi, Gatsby vuole generare una falsa lista di invitati
9. Fai inserire un numero, che chiameremo N, all'utente. Genera N array, ognuno formato da 10 numeri casuali da 1 a 100. Al termine della generazione, stampa l'array la cui somma degli elementi è la maggiore.
10. Crea una serie di oggetti che rappresentano film, contenenti: nome del film, un array di attori, la durata in minuti, un array di voti ricevuti dalla critica e un genere. Scrivere un software che:
 - a. Calcoli la durata media dei film
 - b. Stampi i nomi del film che durano più di 180 minuti
 - c. Stampi il voto medio dei film in cui hanno recitato sia "Brad Pitt" che "Angelina Jolie" (l'output dovrà quindi essere del tipo "Mr & Mrs Smith = 4.3")
 - d. Indicare la media dei voti per tutti i film appartenenti ad un genere (l'output dovrà essere del tipo "Azione = 3.8", "Romantici = 3.9"...etc)
11. Il software una volta avviato deve mostrare quanti secondi sono passati dal giorno della vostra nascita (qui vale cercare su internet :)
12. Il software deve fare un countdown dei secondi che mancano al vostro compleanno (ipotizzando che manchino 1000 secondi, dovrà scrivere su console 1000, dopo un secondo 999, dopo un secondo 998 e così via)

Sport Record Book

Il software deve generare casualmente le statistiche di gioco di 100 giocatori di basket per una giornata di campionato.

In particolare vanno generate per ogni giocatore le seguenti informazioni, facendo attenzione che il numero generato abbia senso:

- Codice Giocatore Univoco (formato da 3 lettere maiuscole casuali e 3 numeri)
- Numero di punti fatti
- Numero di rimbalzi
- Falli
- Percentuale di successo per tiri da 2 punti
- Percentuale di successo per da 3 punti

Una volta generato il “database”, il programma deve chiedere all’utente di inserire un Codice Giocatore e il programma restituisce le statistiche.

BONUS: Dopo la generazione di dati casuali, il programma chiederà quale operazione vuole fare l’utente che potrà scegliere tra le seguenti opzioni:

- L’utente inserisce 0: il programma termina
- L’utente inserisce 1: L’utente deve inserire il codice giocatore univoco per avere le informazioni su quel giocatore (“come prima”)
- L’utente inserisce 2: L’utente deve inserire il nome di una statistica (numero punti fatti, falli, etc) e il programma restituirà la media di quella statistica calcolata su tutti i giocatori


JSnack Bar

(HTML+JS version)

1. Gatsby vuole entrare nel nuovo millennio introducendo una interfaccia grafica al proprio sistema di controllo dei partecipanti alla lista. Partendo dall'esercizio numero 6, trasformarlo in un esercizio con input dell'utente e output a schermo per facilitare il lavoro del buttafuori (<https://github.com/fabfor/js-visual-gatsby>)
2. Creare una versione con una interfaccia grafica dello Sport Record Book (v pag precedente, senza parte bonus). Il funzionamento deve rimanere uguale, quindi non sarà necessario reimplementare tutta la logica, ma l'utente potrà inserire il codice giocatore in una input box e i dati di quel giocatore verranno rappresentati in una scheda giocatore simile con una grafica simile a quella sotto (si è ora di rispolverare html e css). Se volete, potete aggiungere all'oggetto giocatore una proprietà per l'immagine del giocatore.

11

Shaun



Nationality	🇬🇧 England
Position	Defender
Height	1.71 m
Weight	65 kg
Current Team	Eagles
Birthday	September 28, 1992
Age	23