

Reti di calcolatori e lab – Prova di laboratorio

Appello del 15 luglio 2021 – Turno I

Sviluppare un'applicazione J2EE che implementi il gioco "indovina il numero".

Alla creazione di una nuova sessione, l'applicazione deve generare un numero intero casuale compreso tra 0 e 9 (inclusi).

L'applicazione deve presentare un campo di input in cui inserire un tentativo (numero intero). Quando l'informazione viene sottomessa, la pagina deve continuare a mostrare il campo di input compilato.

Se il tentativo è minore del numero intero generato casualmente, la pagina dovrà mostrare la stringa "Riprova con un numero più grande".

Se il tentativo è maggiore del numero intero generato casualmente, la pagina dovrà mostrare la stringa "Riprova con un numero più piccolo".

Se il tentativo è uguale al numero intero generato casualmente, la pagina dovrà:

- mostrare la stringa " Hai indovinato. Riprova con un numero diverso!"
- generare un nuovo numero intero casuale compreso tra 0 e 9 (inclusi) e aggiornare la sessione di conseguenza

Elementi di valutazione:

1. Verifica della correttezza dell'input fornito dall'utente
2. Persistenza del valore fornito dall'utente nel campo di input all'invocazione della pagina
3. Associazione del numero casuale alla nuova sessione
4. Correttezza della logica del gioco
5. Aggiornamento della sessione nel caso il numero casuale venga indovinato

Informazioni aggiuntive:

- Il tempo a disposizione per la prova è di 40 minuti incluso il tempo di consegna.
- E' necessario consegnare un archivio .zip con tutto il codice prodotto
- La consegna deve avvenire tramite dolly
- In caso di problemi nell'upload dell'archivio .zip su dolly
 - Calcolare un hash del file (per esempio se l'archivio si chiama esame.zip):
\$ md5sum esame.zip
be2cc52cf1690cbee4c1537bd0c00a55 esame.zip
 - Inviare al docente l'hash del file per email entro il tempo limite
 - Mettere il file a disposizione per il download (es. google drive, dropbox); questo può avvenire anche con alcuni minuti di ritardo rispetto al tempo limite
 - Comunicare al docente le modalità per recuperare il file