

NOTE SULLO SVOLGIMENTO DELLA PROVA PRATICA:

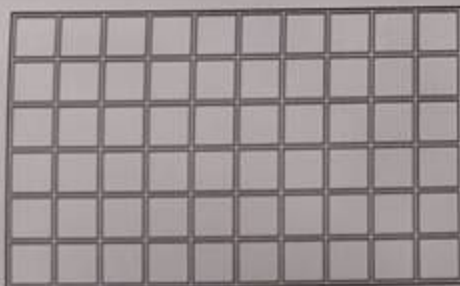
- NOMINARE IL FILE HTML COME COGNOMEMATRICOLA.HTML
- E' PERMESSO CONSULTARE IL MATERIALE FORNITO A LEZIONE
- E' PERMESSO CONSULTARE I MANUALI
- TEMPO A DISPOSIZIONE: 90 MINUTI

Utilizzando il linguaggio HTML, i fogli di stile CSS e il linguaggio JavaScript realizzare un'applicazione Web che simuli un tiro al bersaglio. I bersagli sono celle di una matrice 6x10. Tutti i bersagli sono inizialmente bianchi. Premendo il bottone START, che viene disabilitato, si inizia il tiro al bersaglio. Ogni quattro secondi, vengono estratte a caso due celle: il colore delle celle viene cambiato da bianco a rosso per un secondo e da rosso a giallo nel successivo secondo. Il giocatore non appena il colore della cella diventa rosso deve posizionare il cursore del mouse sulla cella e premere il bottone sinistro. Se riesce a eseguire l'operazione prima che la cella torni ad essere bianca, il suo punteggio viene incrementato di uno. In ogni partita vengono mostrati 5 bersagli. Al termine della partita, viene aperta una finestra con il messaggio "Il giocatore ha colpito X bersagli", dove X deve essere istanziato al numero di bersagli effettivamente colpiti. La finestra rimane aperta per 5 secondi e quindi viene richiusa, riportando il gioco nello stato iniziale, per una nuova partita. Inserire le parti css, javascript, e html in un solo file html, nominato come *Cognome.Matricola.html*.

TIRO AL BERSAGLIO

Punteggio

0

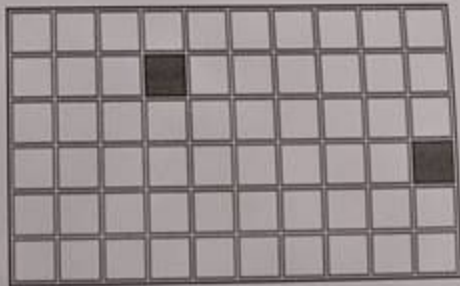


START

TIRO AL BERSAGLIO

Punteggio

4



START