

## 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 implementi una versione semplificata del gratta e vinci. Il gioco si presenta come mostrato in Figura a). Nella sezione "Lettere Vincenti" sono nascoste le 5 lettere minuscole dell'alfabeto inglese vincenti (le lettere non possono essere ripetute). Nella sezione "Le tue Lettere" sono nascoste le 10 lettere che vanno grattate, con il premio corrispondente. Se grattando le celle nella Sezione "Le Tue Lettere" si trovano lettere vincenti, cioè uguali alle lettere memorizzate nella sezione "Lettere Vincenti", si vincono i premi corrispondenti. Premendo il bottone "Scopri" (il bottone "Gratta" non è abilitato all'inizio) si estraggono le lettere casuali vincenti che appaiono nelle 5 caselle nella sezione "Lettere Vincenti", si abilita il bottone "Gratta" e si disabilita lo stesso bottone "Scopri". Ogni volta che si preme il bottone "Gratta" si estraggono una lettera casuale e una cifra casuale tra 5, 10, 20, 100, 1000 e 10000 Euro, che vengono inserite nelle prime due caselle libere (vedi Fig. b)) della sezione "Le Tue Lettere". Quando tutte le caselle sono state riempite, il bottone "Gratta" viene disabilitato, viene calcolata la vincita e viene aperta una finestra dove la vincita viene mostrata (vedi Fig. c). Dopo 5 secondi, la finestra viene richiusa automaticamente e il gioco viene riportato al suo stato iniziale come mostrato in Figura a).

Inserire le parti css, javascript, e html in un solo file html, nominato come *CognomeMatricola.html*.



Figura a

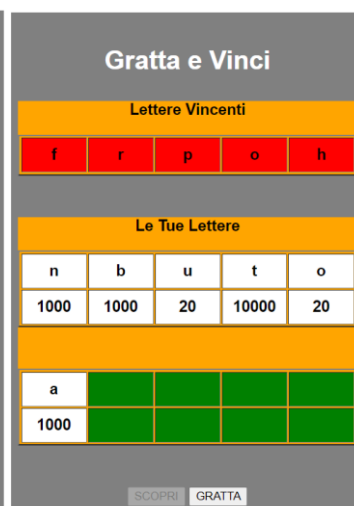


Figura b

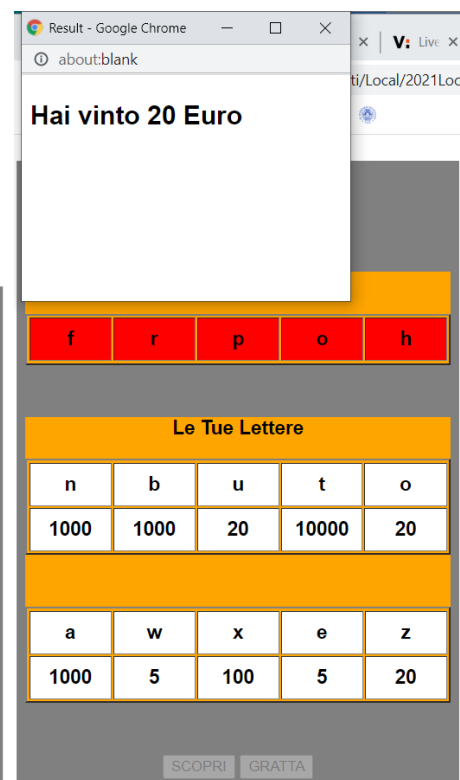


Figura c