

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 riproduca un gioco di memoria che consiste nell'indovinare sequenze di bersagli. I bersagli sono celle di una matrice 6x10. Tutti i bersagli sono inizialmente bianchi (Fig. 1). Premendo il bottone START, che viene disabilitato, il gioco inizia. Vengono presentate 3 sequenze di 4 bersagli. Ogni sequenza viene simulata estraendo 4 caselle a caso e cambiando il loro colore da bianco in rosso in sequenza ogni 0,5 secondi (Fig. 2). Dopo che la sequenza è terminata, il giocatore deve cercare di riprodurre la sequenza posizionando il mouse sopra le celle corrispondenti alla sequenza e premendo il bottone del mouse ripercorrendo la stessa sequenza. Finché le celle sono individuate nella sequenza corretta, vengono colorate di verde (Fig. 3). Se tutte le quattro celle sono indovinate nella sequenza corretta, dopo un secondo vengono tutte riportate al colore bianco e dopo due secondi viene presentata la nuova sequenza. Se una cella non rispetta la sequenza, viene colorata di nero, dopo un secondo vengono riportate bianche tutte le celle e dopo due secondi viene proposta la nuova sequenza (Fig. 4).

Il tempo indica i secondi impiegati dall'utente per terminare il gioco. Al termine del gioco, viene aperta una finestra con il messaggio "Il giocatore ha impiegato X secondi", dove X viene calcolato sommando 15 secondi per ogni sequenza sbagliata al tempo impiegato. La finestra rimane aperta per 5 secondi e quindi viene chiusa, riportando il gioco nello stato iniziale, per una nuova partita.

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

