

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 una slot machine. L'interfaccia dell'applicazione, mostrata nelle figure in basso, ha tre colonne di caselle che contengono le cifre da 0 a 9, un campo dove inserire la puntata (al massimo 100 Euro) e due bottoni, uno ("Avvia") per avviare la rotazione e uno ("Ferma") per fermarla (Fig. 1). Quando viene premuto il bottone "Avvia", la rotazione ha inizio solo se la puntata è stata inserita ed è valida (maggiore di zero e minore di 100); altrimenti viene chiesto all'utente di modificare la puntata. Il bottone "Avvia" viene quindi disabilitato. L'effetto della rotazione è creato dal cambiare dall'alto verso il basso lo sfondo delle caselle da bianco a rosso ad intervalli regolari compresi da 50 e 100 millisecondi (Fig. 2). L'intervallo e conseguentemente la velocità di traslazione dello sfondo rosso tra le caselle, e la cifra da cui partire vengono scelti casualmente per ognuna delle colonne quando viene premuto il bottone "Avvia". Quando viene premuto il bottone "Ferma", viene fermata prima la rotazione della prima colonna, poi quella della seconda dopo un secondo e infine quella della terza dopo un ulteriore secondo. Quindi, viene aperta una finestra, con il messaggio "Hai vinto" e la puntata moltiplicata per 10, se le tre cifre con sfondo rosso sono uguali, altrimenti con il messaggio "Hai perso" (Fig. 3). La finestra rimane aperta per 5 secondi, quindi viene richiusa e il gioco torna alla sua situazione iniziale (Fig. 1). Per verificare il funzionamento dell'applicazione in caso di vincita, si inizializzino gli intervalli di tempo che determinano la velocità di rotazione delle cifre con lo stesso valore uguale a 100 e si posizioni lo sfondo rosso sulla cifra 0 per tutte le colonne.

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

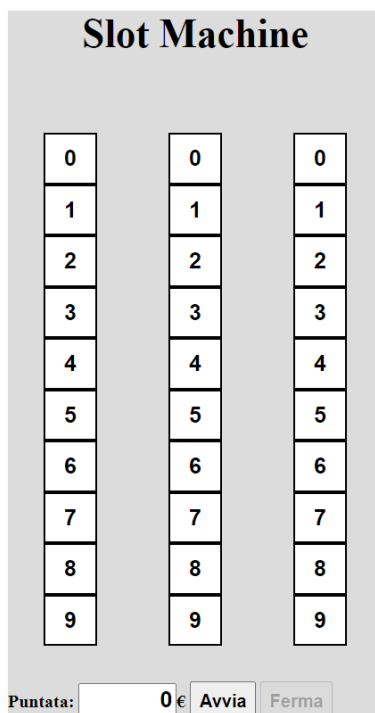


Fig. 1

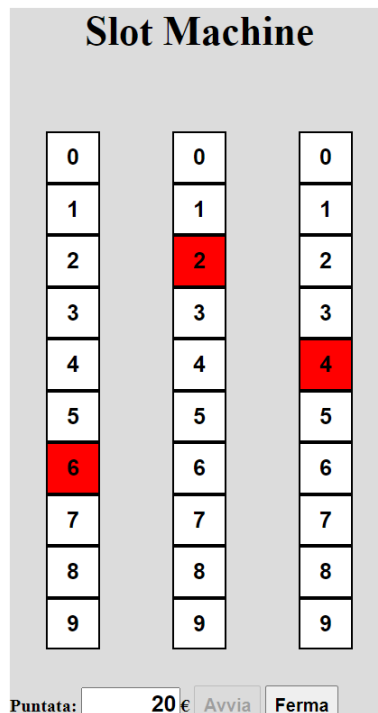


Fig. 2

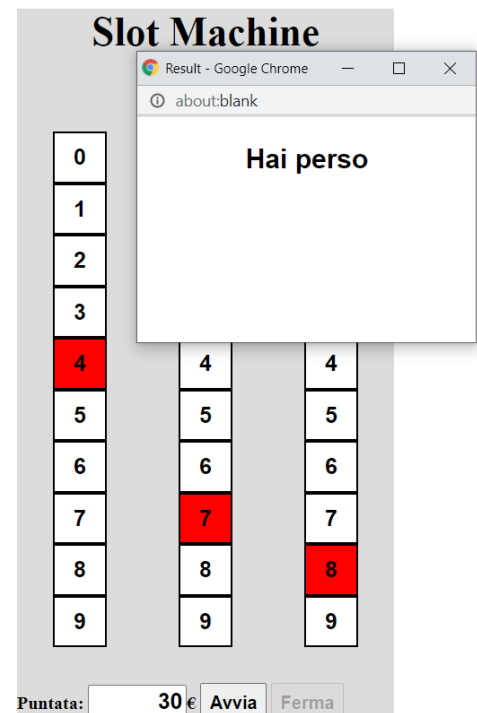


Fig. 3