

### 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 ed il linguaggio JavaScript realizzare un'applicazione Web che simuli una corsa tra tre automobili, dove ogni automobile corre su una corsia diversa. Le corsie sono rappresentate da una sequenza di 50 quadratini consecutivi. Ad ogni corsia è associato un campo testo dove l'utente può inserire l'ammontare della scommessa (massimo 10 Euro): tutti i campi sono inizializzati a zero. La posizione delle auto viene rappresentata cambiando il colore del quadratino da bianco a rosso. All'inizio tutte le auto si trovano nel primo quadratino. Premendo il bottone START, la corsa ha inizio (il bottone START viene disabilitato fino alla fine della corsa). Ogni secondo, vengono estratti tre numeri a caso (uno per ogni automobile) tra 1 e 6 e la posizione dell'automobile corrispondente viene spostata di un numero di quadratini pari al numero estratto. La prima auto che arriva nell'ultimo quadratino (se il numero estratto facesse superare l'ultimo quadratino, in ogni caso l'automobile va posizionata nell'ultimo quadratino) vince la gara. Se più auto vengono posizionate nell'ultimo quadratino contemporaneamente, tutte le auto vengono dichiarate vincitrici. Alla fine della gara, viene aperta una finestra con il numero (i numeri) dell'automobile vincitrice (automobili vincitrici) e con l'ammontare della vincita. L'ammontare della vincita si ottiene moltiplicando per 2 la cifra che si trova nel campo corrispondente alla corsia (vedi figura). Dopo 5 secondi, la finestra si richiude automaticamente, le automobili vengono posizionate sul primo quadratino, i campi delle scommesse vengono azzerati ed il bottone START viene ri-attivato per una nuova corsa. Inserire le parti css, javascript, e html in un solo file html, nominato come *CognomeMatricola.html*.

## Car Race

Lane 1:  Lane 2:  Lane 3:

