

## 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 implementare un'applicazione Web che simula il gioco della morra cinese, anche conosciuto come sasso-carta-forbice. Lo scopo del gioco è sconfiggere l'avversario scegliendo un segno in grado di battere quello dell'altro, secondo le seguenti regole:

- Il sasso spezza le forbici (vince il sasso)
- Le forbici tagliano la carta (vincono le forbici)
- La carta avvolge il sasso (vince la carta)

L'interfaccia del gioco presenta un cronometro che conta i secondi nel formato SS ed è divisa in due sezioni, come mostrato nella Figura A. La sezione di sinistra contiene il punteggio del giocatore, e i tre possibili simboli che il giocatore può selezionare. La sezione di destra contiene le stesse informazioni per il Computer ma i tre simboli non sono selezionabili. Quando il giocatore preme il bottone Play inizia il gioco: il bottone viene disabilitato e viene attivato il cronometro. Ogni mano dura 6 secondi: vince chi arriva prima a 3 vittorie. In ogni mano, il giocatore ha 3 secondi per selezionare uno dei simboli. Alla fine dei 3 secondi, i simboli del giocatore non sono più selezionabili, il computer estrae un simbolo a caso che appare selezionato nella sezione del Computer per 3 secondi e valuta chi risulta vincitore della mano con le regole spiegate precedentemente, incrementando il relativo punteggio. Alla fine dei 3 secondi, il giocatore può selezionare di nuovo un simbolo e si ripete la mano. Quando il primo tra giocatore e computer raggiunge 3 vittorie, il servizio apre una finestra, scrivendoci il nome del vincitore (Player o Computer). La finestra rimane aperta per 5 secondi. Quando la finestra si chiude, il gioco viene riportato alla situazione di Figura A.

La Figura B presenta l'interfaccia del gioco durante la partita nella fase di visualizzazione della selezione del Computer.

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



Figura A

Figura B