

**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 il gioco seguente. Sia data una matrice 8x8 di celle quadrate di colore blu (Fig. 1). Premendo il bottone START, che viene disabilitato, il campo Tentativi viene inizializzato a 4 e tutte le celle diventano bianche. Per 4 volte, ogni 3 secondi viene colorata di giallo una cella scelta a caso e numerata con un numero estratto a caso da 1 a 4 (quando una cella viene colorata, la precedente torna ad essere bianca). I numeri individuano la sequenza di come le celle devono essere individuate (prima la cella con il numero 1, poi quella con il numero 2, ecc.) e devono essere unici (Fig. 2). Dopo che l'ultima cella delle 4 è stata visualizzata per 3 secondi, tutte le celle tornano ad essere blu. Lo scopo del gioco è indovinare la posizione delle celle gialle nella sequenza stabilita dai numeri presentati nelle celle. Il giocatore ha 4 tentativi. Il giocatore posiziona il cursore del mouse sopra una cella e preme il bottone sinistro del mouse: se la cella era una di quelle gialle e la sequenza corrisponde ai numeri sulle celle gialle, la cella viene colorata di verde e visualizzato il numero della sequenza (Fig. 3) e il numero di tentativi non viene diminuito; altrimenti, viene colorata di rosso e il numero di tentativi viene diminuito di uno. Il gioco termina quando tutte le celle gialle sono individuate nell'ordine stabilito dai numeri oppure i quattro tentativi sono esauriti. Alla fine del gioco, viene aperta una finestra. Se il gioco è terminato perché il giocatore ha individuato tutti le celle gialle, nella finestra viene scritto: "Bravo, hai commesso solo T errori", dove T corrisponde al numero di tentativi errati effettuati dal giocatore; altrimenti, viene scritto "Riprova". La finestra viene richiusa automaticamente dopo 5 secondi, il bottone START viene nuovamente abilitato per poter effettuare una nuova partita.

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

Tentativi:  START

Tentativi:  START

Tentativi:  START

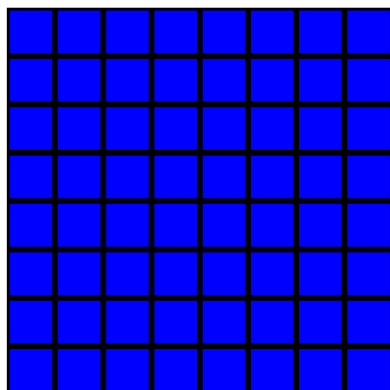


Fig. 1

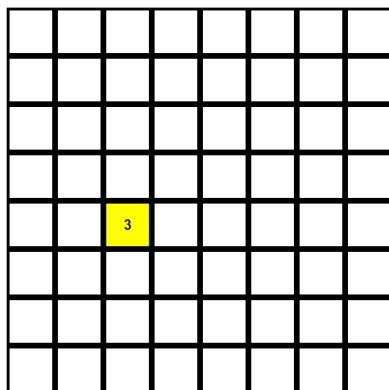


Fig. 2

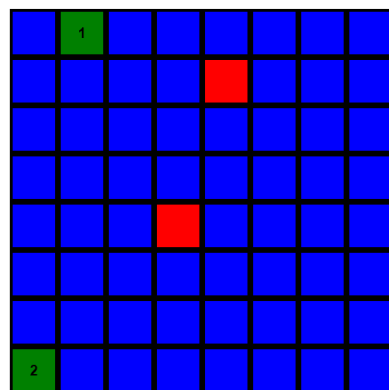


Fig. 3