

MODALITA' DI CONSEGNA: Consegnare su Classroom il progetto compresso rinominato con il proprio COGNOME

Realizzare la logica di un gioco natalizio stile *Campo Minato*.

Il giocatore deve cliccare sulle celle verdi della griglia per scoprire i fiorellini natalizi

🧡 evitando le celle "bomba" (fantasmi 👻).

Ogni fiore raccolto vale 1 punto.

Il gioco termina se:

- il tempo scade (60 secondi)
- il giocatore clicca su un fantasma

Struttura del progetto

Lavorare solo sul file `script.js`.

HTML e CSS sono già forniti e contengono:

- griglia 8x8 (`#gameContainer`)
- punteggio (`#score`)
- timer (`#timer`)
- pulsante ricomincia (`#restartBtn`)

Funzionalità richieste

Inizializzazione griglia

- Creare 64 celle `.cell` all'interno di `#gameContainer`
- Anche se non strettamente necessario ai fini dello svolgimento, ogni cella può avere più data attribute (`data-*`) settati (esempio per riga e colonna)
- Impostare 5 bombe posizionate casualmente
- **SOLO SE COMPLETATO IL RESTO DELLA CONSEGNA:** Evidenziare visivamente le celle vicine alle bombe (es. colore più chiaro)

Gestione click sulle celle

- Quando il giocatore clicca una cella:
 - Se è un fantasma (👻), terminare il gioco
 - Se è una cella sicura, mostrare (🧡) e aumentare il punteggio di 1.
 - In entrambi i casi, applicare un'animazione di aumento "temporaneo" della dimensione dell'icona e modificare il colore di sfondo.
 - Aggiornare `#score`
- Se il punteggio raggiunge il numero massimo di celle sicure, il gioco termina con vittoria: il contenitore viene nascosto mediante animazione e size del messaggio aumentato a 18px

Timer

- Durata del gioco: 60 secondi
- Aggiornare ogni secondo `#timer`
- Quando il timer arriva a 0:
 - bloccare il gioco
 - mostrare messaggio con punteggio finale
 - rivelare tutti i fantasmi

Ricomincia

- Al click su `#restartBtn`:
 - azzerare punteggio e timer
 - pulire la griglia
 - generare nuovamente le celle e le bombe
 - riavviare il gioco

Suggerimenti tecnici

- Usare `setInterval()` per il countdown del timer
- Usare attributi `data-*` per gestire celle già cliccate
- Usare `.animate()` per piccoli effetti di animazione sulle celle cliccate

#	Descrizione	Punti
1	Creazione griglia e fantasmi	20
2	Click sulle celle sicure / aggiornamento punteggio / animazioni	25
3	Click su bomba -> Fine gioco	20
4	Timer funzionante	20
5	Pulsante ricomincia	5
6	Solo se completato il resto della consegna: evidenziare celle limitrofe	10
	Consegna errata/mancante	-20

Totale punti: 100