



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