



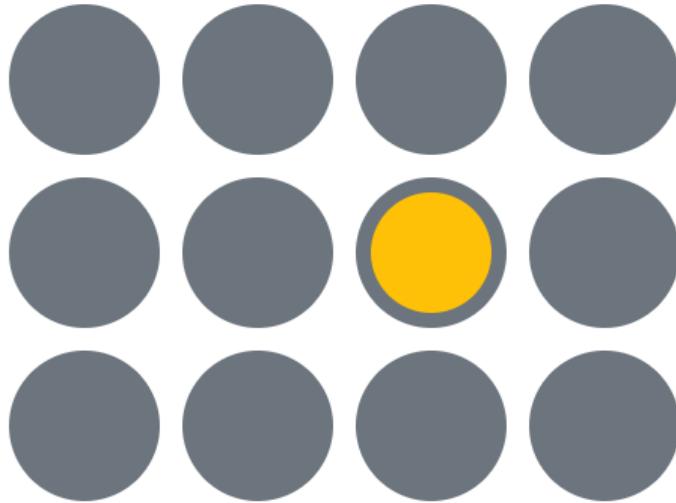
MODALITA' DI CONSEGNA: Consegnare su Classroom il progetto compresso rinominato con il proprio COGNOME

Acchiappa la Talpa!

Clicca sulla talpa prima che scompaia!

Punteggio: 8

Tempo rimasto: 15s



Ricomincia

Realizzare la logica del gioco “Acchiappa la Talpa” utilizzando **jQuery 3.7.1**.

Lo scopo del gioco è cliccare sulle talpe che appaiono casualmente nella griglia, prima che scompaiano, accumulando il punteggio massimo entro il tempo limite di 30 secondi.

Struttura del progetto

- **HTML:** contiene la griglia delle buche (#gameContainer), il punteggio (#score), il timer (#timer) e il pulsante “Ricomincia” (#restartBtn).
- **CSS:** definisce lo stile delle buche (.hole) e delle talpe (.mole).
- **JS:** da completare.



Funzionalità richieste

1. Generazione della griglia

- La griglia deve contenere **3 righe x 4 colonne** di buche.
- Ogni buca è un div con classe hole e id univoco (hole0, hole1, ...).
- La funzione dovrà creare dinamicamente le buche all'avvio del gioco.

2. Talpa casuale

- Ogni 800 ms circa, una talpa (.mole) deve comparire **in una buca casuale**.
- La talpa appare con un'animazione dal basso verso l'alto.
- La talpa **scompare automaticamente** dopo 1-2 secondi se non viene cliccata.

3. Click sulla talpa

- Quando l'utente clicca sulla talpa:
 - La talpa scompare con un'animazione di discesa.
 - Il punteggio aumenta di 1 punto e viene aggiornato nell'elemento #score.

4. Timer

- Il gioco dura **30 secondi**.
- Il timer viene aggiornato ogni secondo nell'elemento #timer.
- Alla scadenza del tempo:
 - Il gioco si ferma.
 - Nessuna nuova talpa appare.
 - I clic sulle talpe non aumentano più il punteggio.
 - Mostrare un alert con il punteggio finale.

5. Pulsante Ricomincia

- Al click sul pulsante #restartBtn:
 - Il punteggio torna a 0.
 - Il timer si resetta a 30 secondi.
 - La griglia si rigenera.
 - Il gioco ricomincia.

Suggerimenti tecnici

- Utilizzare **setInterval()** per gestire:
 - L'apparizione periodica delle talpe.
 - Il timer di gioco.
- Utilizzare **setTimeout()** per far sparire la talpa se non cliccata.
- Gestire il click sulle talpe con jQuery: `$(document).on("click", ".mole", function() { ... })`.
- Animazioni consigliate: `animate({bottom: '10px'})` per far salire la talpa e `animate({bottom: '-80px'})` per farla scendere.
- Ricordarsi di **pulire gli intervalli** (`clearInterval`) quando il gioco termina.

Extra (facoltativo)

Per chi vuole aggiungere complessità:

- Velocità delle talpe crescente man mano che il punteggio aumenta.
- Comparsa di **più talpe contemporaneamente**.



Criterio di valutazione	Descrizione	Punti massimi
1. Generazione della griglia	La griglia contiene 3 righe x 4 colonne di buche, ogni buca è un div con classe hole e id univoco. Le buche sono generate dinamicamente all'avvio.	10
2. Talpa casuale	Una talpa appare ogni ~800 ms in una buca casuale, con animazione dal basso verso l'alto. La talpa scompare automaticamente dopo 1-2 secondi se non cliccata.	20
3. Click sulla talpa	Il click sulla talpa fa scomparire la talpa con animazione e incrementa il punteggio di 1, aggiornando #score.	20
4. Timer	Il gioco dura 30 secondi. Il timer viene aggiornato ogni secondo. Alla scadenza: il gioco si ferma, nessuna nuova talpa appare, i clic non aumentano il punteggio e viene mostrato un alert con il punteggio finale.	20
5. Pulsante Ricomincia	Il click su #restartBtn resetta punteggio e timer, rigenera la griglia e ricomincia il gioco.	15
6. Buone pratiche jQuery/JS	Uso corretto di setInterval, setTimeout, gestione del click con \$(document).on("click", ".mole", ...), animazioni con animate(), e pulizia degli intervalli con clearInterval.	10
7. Extra (facoltativo)	Velocità crescente delle talpe e comparsa di più talpe contemporaneamente.	5

Totale punti: 100