

Esercizio n. 12 – Gioco del 15

Riempire una matrice 4 x 4 con 15 numeri casuali da 1 a 15 lasciando una cella vuota (in qualsiasi posizione). In corrispondenza del click su una cella numerata, il sistema controlla se una delle quattro celle adiacenti è libera ed in tal caso, **mediante una animazione di durata pari ad 1 secondo**, “sposta” il numero nella cella libera e sposta la cella libera nell’altra posizione.

Il gioco termina nel momento in cui l’utente riesce ad ordinare i 15 numeri in ordine crescente.

Esercizio n. 13 – Forza 4

Realizzare il gioco del Forza 4 in cui :

- all’avvio l’applicazione crea 7 x 6 = 42 pedine grigie di larghezza 120px ciascuno e li appende al wrapper. Crea inoltre 7 pedine grigio chiaro inserendole nella parte di intestazione
- gestisce una unica variabile globale denominata turno che può assumere i valori 1=GIALLO, 2=ROSSO
- In corrispondenza del mouseOver sulle pedine di intestazione le ricolora del colore del prossimo turno. In corrispondenza del mouseOut le pedine riassumono il colore grigio chiaro
- In corrispondenza del click su una pedina di intestazione viene aggiunta una nuova pedina al wrapper e avviata una animazione che, **con un tempo costante di 300ms per ogni riga**, fa scendere la pedina nella prima cella libera della colonna selezionata
- Durante la discesa della pedina vengono disabilitati gli eventi **click**, **mouseover** e **mouseout** su tutte le pedine dell’intestazione.
- Al termine della discesa occorre controllare la vincita ed eventualmente cambiare il turno e riabilitare gli eventi precedenti