

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA** – Classe **III INF B**

Esercizio n. 20 Timer

Realizzare il gioco 7 ½ basato sulla pagina HTML allegata.

Il gioco consiste nel visualizzare, in sequenza, **3 carte casuali** fra le dieci del mazzo, sommando il valore di ciascuna carta visualizzata. Se la carta visualizzata è una figura nel punteggio viene aggiunto soltanto ½ punto, altrimenti viene aggiunto il valore della carta.

L'utente deve clickare una sola volta sul pulsante gioca, che viene disabilitato e avvia il gioco nel seguente modo:

- Genera un numero casuale compreso tra 1 e 10 necessariamente sempre diverso in corrispondenza di ogni carta
- Visualizza nel contenitore denominato **imgCarta** l'immagine della carta corrispondente
- Aggiorna il punteggio sommando il valore della carta visualizzata.
Aggiorna la label denominata **lblPunteggio** con il punteggio fin'ora totalizzato
- Avvia un timer che, dopo 2 secondi provveda a richiamare nuovamente la funzione gioca() che visualizzerà una seconda carta.

Il sistema deve visualizzare complessivamente **3 carte**.


Se nell'ambito delle 3 carte il giocatore riesce a NON sfiorare il 7 ½ vince la partita, altrimenti perde.

Esercizio n. 21 Captcha

Sulla base della form indicata a fianco, scrivere una applicazione che:

- All'avvio generi 4 cifre numeriche separate da spazio e le visualizzi all'interno del captcha
- In corrispondenza dell'invia controlli che:
 - Il nome sia lungo almeno 8 caratteri
 - La password sia lunga almeno caratteri, contenga almeno una lettera minuscola, almeno una maiuscola, almeno un numero, almeno un chr speciale @ (simbolo at), . (puntino) - (trattino) _ (underscore)
 - Il captcha inserito corrisponda a quello generato

Visualizzare al termine un messaggio di ok / nok visualizzando in rosso label e bordino del controllo che non è andato a buon fine.

scegli nome:	<input type="text"/>
scegli password:	<input type="password"/>
	inserisci captcha: <input type="text"/>
<input type="button" value="Invia"/>	

Esercizio 22 Creazione Dinamica

Dato un wrapper 600 x 400 posizionare al suo interno, in posizione casuale, 100 tag DIV con dimensioni casuali comprese tra 1 e 100 e componenti rgb casuali comprese tra 0 e 255. Fare attenzione a non sfiorare le dimensioni del wrapper. Sui vari DIV impostare la proprietà position:absolute;

Esercizio 23 – Matrice di Controlli

Data una variabile DIM inizializzata ad esempio a 10, creare dinamicamente all'interno del Body una Tabella 10x10 con all'interno di ciascuna cella un **Button** 35x35 con sfondo grigio e colore di primo piano bianco. In corrispondenza del click su ciascun pulsante, richiamare una procedura che visualizza le coordinate i e j del pulsante ed imposta il Rosso come color di sfondo.