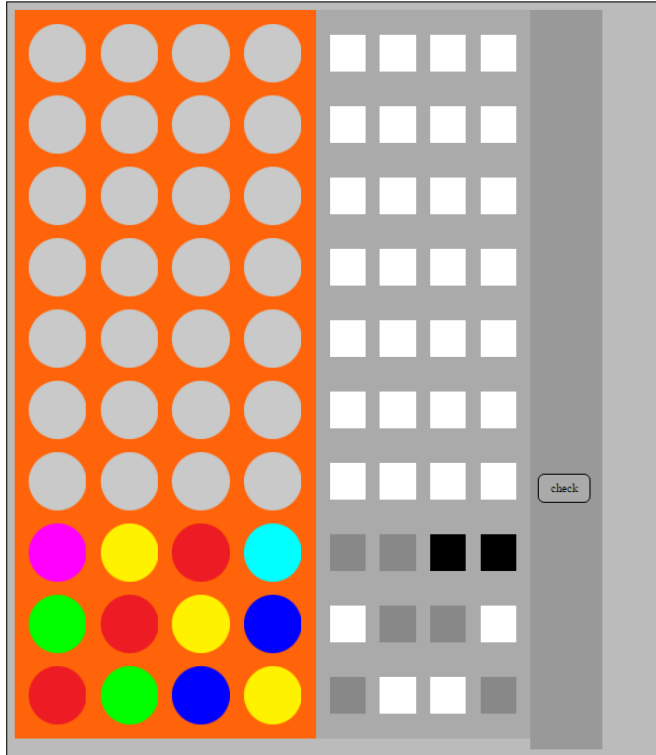


Verifica di Tecnologie

Realizzare tramite l'utilizzo delle librerie jQuery il gioco Master Mind rappresentato in figura



La struttura html è rappresentata da tre contenitori verticali denominati rispettivamente

pedine
indicatori
pulsanti

All'avvio l'applicazione :

- riempi il contenitore **pedine** con tag DIV aventi come immagine di sfondo un cerchio grigio, riempi il contenitore **indicatori** con tag DIV quadrati a sfondo bianco, riempi il contenitore **pulsanti** con tag DIV 70 x 40 a sfondo grigio.
- Definisce un vettore di numeri segreti riempito con 4 numeri casuali compresi tra 1 e 6 eventualmente ripetuti. Definisce quindi un vettore di numeri utente inizializzato a zero.
- Assegna alle pedine dell'ultima riga in basso un apposito gestore per l'evento click.
- Assegna a tutti i pulsanti di destra la proprietà OPACITY : 0.
- Assegna al pulsante di destra dell'ultima riga in basso un apposito gestore per l'evento click e la proprietà OPACITY : 1

In corrispondenza del **click sulla pedina** il sistema legge l'ID dell'elemento clickato ed assegna a rotazione i 6 colori del master mind (1=rosso, 2=verde, 3=blu, 4=giallo, 5=magenta, 6=ciano). Dopo il ciano, al prossimo click, verrà visualizzato di nuovo il rosso.

In corrispondenza del **click sul pulsante** di destra il sistema confronta i 4 numeri utente con i 4 numeri segreti, ricolorando gli indicatori di destra nel modo seguente:

- **nero** se il numero inserito dall'utente coincide con il numero segreto nella stessa posizione,
- **grigio intermedio** se il numero inserito dall'utente è presente fra i numeri segreti ma non nella stessa posizione

In caso di vittoria segnala un apposito alert. Altrimenti disabilita il gestore di evento delle pedine della riga corrente, assegna al pulsante di destra della riga corrente la proprietà OPACITY:0 e riassegna gli stessi gestori di evento e la proprietà OPACITY : 1 agli elementi della riga successiva.

Se l'utente non indovina entro 10 tentativi un apposito alert segnala la fine della partita.