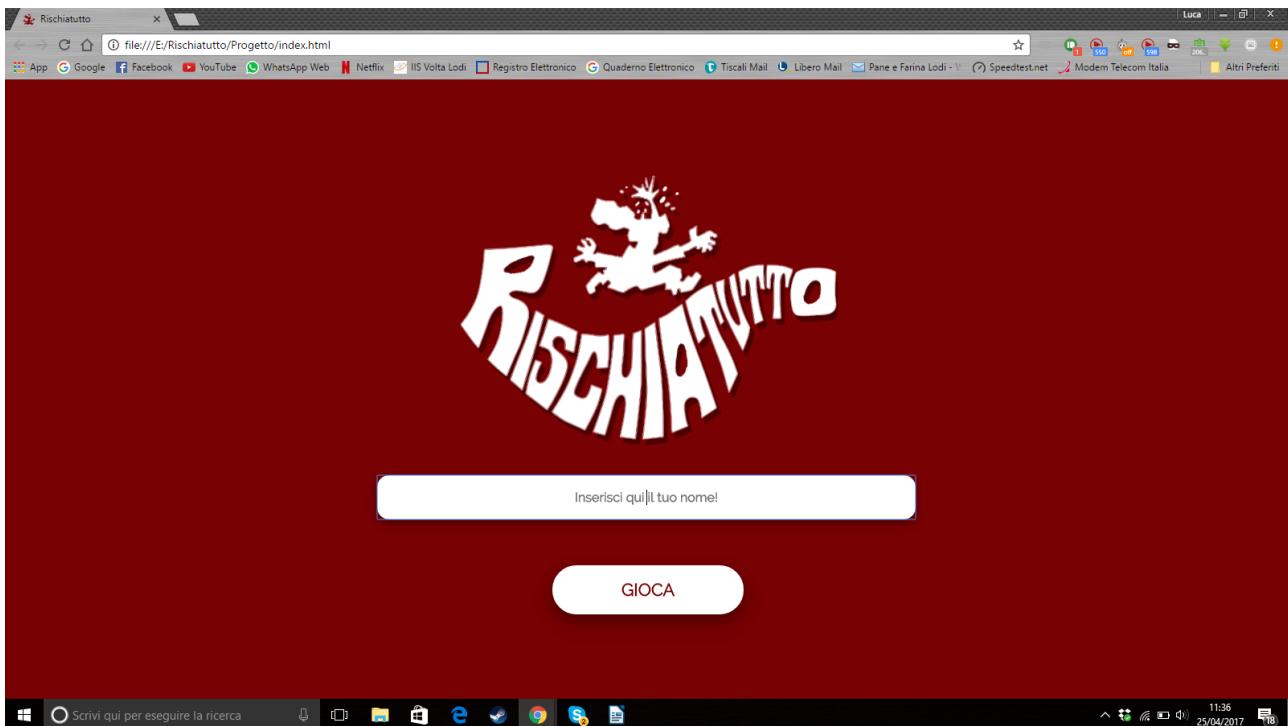


Documentazione Rischiatutto

PAGINA INIZIALE



La pagina iniziale è molto semplice, una volta aperta si vedono tre elementi principali, il logo originale del Rischiatutto, una barra per inserire il nome dell'utente, e un pulsante per iniziare a giocare. Senza aver prima inserito il nome, il gioco non può iniziare.

Il nome del giocatore viene prelevato ed inserito nel localStorage, per essere utilizzato in seguito.

Il codice della pagina è il seguente:

```
E/Rischiatutto/Progetto/index.html (Primi passi) - Brackets
File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Nuject

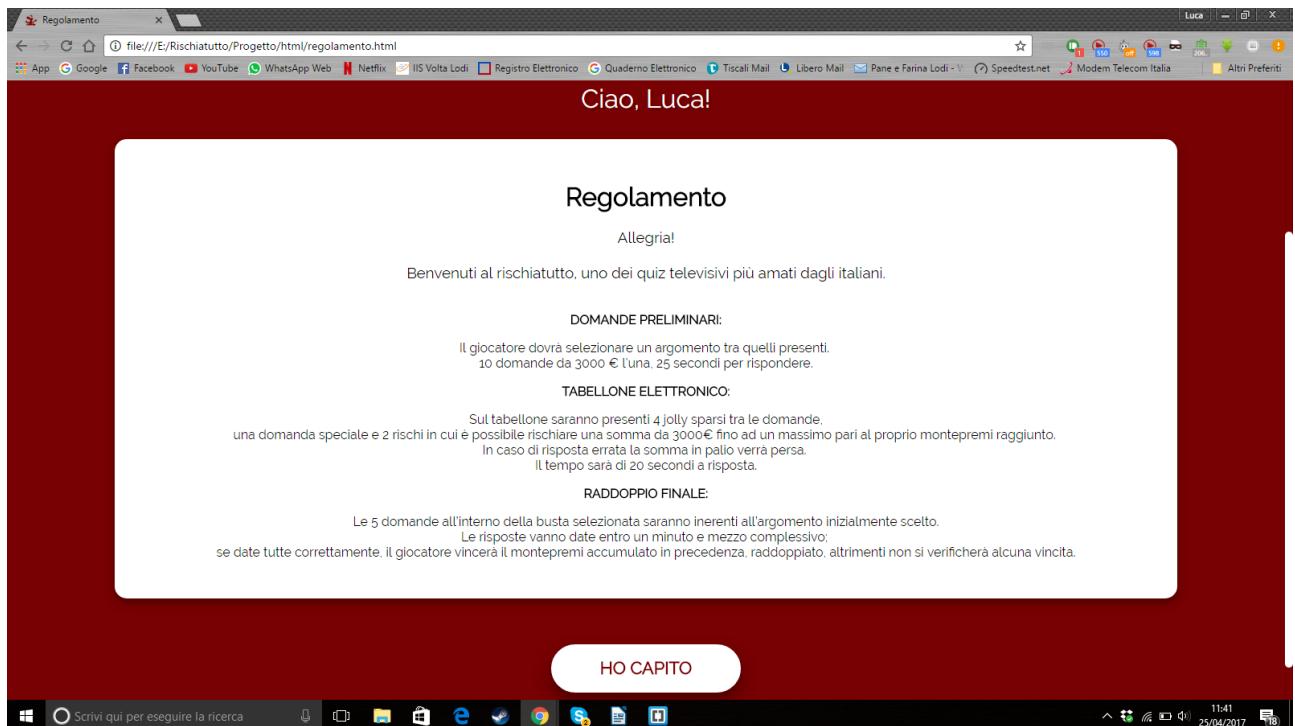
File attivi
index.html

Primi passi >
> screenshots
index.html
main.css

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7 <meta name="description" content="Homepage del Rischiatutto">
8 <meta name="author" content="">
9 <link rel="stylesheet" href="css/stile.css" type="text/css">
10 <link rel="icon" href="img/favicon/favicon-3.png" type="image/png">
11 <title>Rischiatutto</title>
12 <script src="js/getNome.js"></script>
13 </head>
14 <body>
15
16     <!--Logo-->
17
18     <center>
19     <br><br>
20
21     <!--Input box per il nome del giocatore-->
22
23     <input id="nome" type="text" size="40" maxlength="200" placeholder="Inserisci qui il tuo nome!" onkeydown = "if (event.keyCode == 13)
24         document.getElementById('botone').click();" autofocus>
25     <br><br>
26
27     <!--Bottone per iniziare a giocare-->
28
29     <input type="submit" id="botone" value="GIOCA" onclick="getNome();"><br><br>
30
31     <!--Contenitore dell'avviso "nessun nome"-->
32
33     <span id="nessun-nome" style="font-size: 20px; "></span>
34   </center>
35 </body>
36 </html>
```

REGOLAMENTO

Dopo aver inserito il nome utente e aver premuto invio, oppure il bottone “gioca”, viene caricata la pagina del regolamento, contenente alcune informazioni basilari riguardo il gioco ed il suo svolgimento.



Qui, l'utente dovrà confermare di aver letto e compreso quanto scritto premendo il bottone “ho capito”. Una volta premuto il pulsante, si viene subito portati alla pagina di selezione dell'argomento iniziale. Il codice della pagina è il seguente:

```
File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
File attivi
index.html
regolamento.html
Primi passi >
screenshots
index.html
main.css

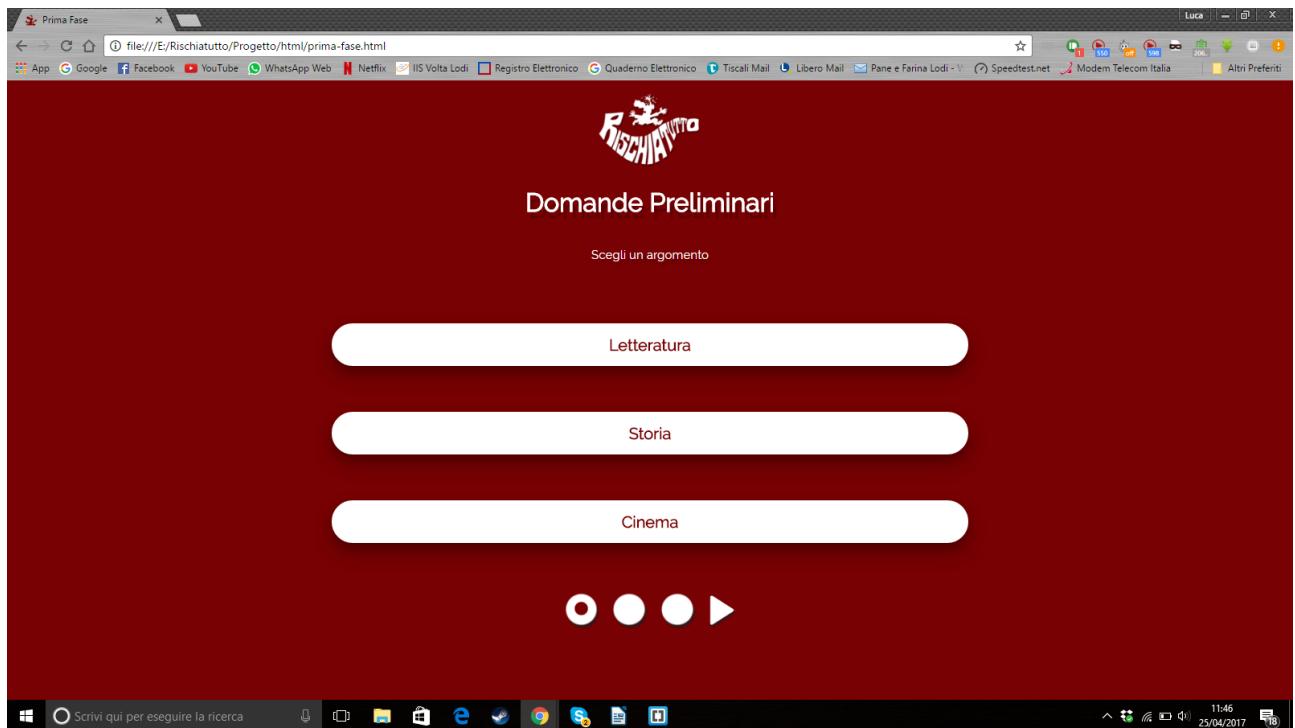
<script>
function Recupera () {
    var n = localStorage.getItem("nome");
    document.getElementById("ciao").innerHTML = "Ciao, " +n +"!";
}
</script>

<title>Regolamento</title>
</head>
<body onload="Recupera();"><center>
<br>

<br><br>
<p id="ciao"></p>
<div class="regolamento">
<h3>Allegria!<br><h3>
Benvenuti al rischiatutto, uno dei quiz televisivi più amati dagli italiani.
</h3><br>
<div>
<span class="grassetto">DOMANDE PRELIMINARI:</span><br>
<p> Il giocatore dovrà selezionare un argomento tra quelli presenti.<br>
10 domande da 3000 € l'una, 25 secondi per rispondere.<br>
<span class="grassetto">TABELLONE ELETTRONICO:<br></span>
<p>Sul tabellone saranno presenti 4 jolly sparsi tra le domande,<br>
una domanda speciale e 2 rischi in cui è possibile rischiare una somma da 3000€<br>
fino ad un massimo pari al proprio montepremi raggiunto. <br>
In caso di risposta errata la somma in palio verrà persa. <br>
Il tempo sarà di 20 secondi a risposta.</p>
<span class="grassetto">RADDOPPIO FINALE:</span><br>
<p>Le 5 domande all'interno della busta selezionata saranno inerenti all'argomento inizialmente scelto.<br>
Le risposte vanno date entro un minuto e mezzo complessivo; <br>
se date tutte correttamente, il giocatore vincerà il montepremi accumulato in precedenza, raddoppiato, altrimenti non si verificherà alcuna vincita.
</div>
</div>
<br><br><button class="botone" onclick="window.location.href='prima-fase.html'">HO CAPITO</button>
</body>
</html>
```

Si nota come al caricamento della pagina, tramite l'evento onload, venga richiamata la funzione Recupera, che legge dal localStorage il nome utente inserito nella pagina precedente.

SCELTA DELL'ARGOMENTO PER LA FASE PRELIMINARE



Accettato il regolamento, vengono presentati all'utente nove argomenti per la fase preliminare, tre per pagina su un totale di tre pagine. L'argomento è a scelta libera, una volta cliccato il pulsante corrispondente all'argomento prescelto, viene inserito un ID di quell'argomento nel localStorage, perché le materie della prima e della terza fase devono essere le stesse.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<meta name="description" content="Domande Preliminari">
<meta name="author" content="">
<link rel="stylesheet" href="../css/stile.css" type="text/css">
<link rel="icon" href="../img/favicon-3.png" type="image/png">
<title>Prima Fase</title>
<script src="../js/terzaFase/argomento/getArgomentoLetteratura.js"></script>
<script src="../js/terzaFase/argomento/getArgomentoStoria.js"></script>
<script src="../js/terzaFase/argomento/getArgomentoCinema.js"></script>
</head>
<body><center>
<br><br>
<h2 class="prima-fase">Domande Preliminari</h2><br><br>
<h3 class="scegli">Scegli un argomento</h3><br><br><br><br>
<button class="argomento" onclick="getArgomentoLetteratura();">Letteratura</button><br><br><br><br>
<button class="argomento" onclick="getArgomentoStoria();">Storia</button><br><br><br><br>
<button class="argomento" onclick="getArgomentoCinema();">Cinema</button><br><br><br><br>
<a href="prima-fase.html"></a>&nbsp;&nbsp;
<a href="prima-fase-pag-2.html"></a>&nbsp;&nbsp;
<a href="prima-fase-pag-3.html"></a>&nbsp;&nbsp;
<a href="prima-fase-pag-2.html"></a>
</center>
</body>
</html>
```

La funzione che consente l'inserimento dell'argomento nel localStorage si trova in un file esterno, ed è la seguente:



```
function getArgomentoLetteratura(){
    var argomento = 5;
    localStorage.setItem("argomento", argomento);
    location.href="domande/domandeLetteratura.html";
}
```

Ad ogni argomento è assegnato un ID da 1 a 9 (assegnati in ordine alfabetico).

FASE PRELIMINARE

Scelto l'argomento, viene caricata la relativa pagina. Prima di iniziare con le domande, viene data all'utente una breve spiegazione di cosa accadrà, quanto tempo avrà a disposizione per rispondere alle domande e il numero delle stesse.



Quando il concorrente è pronto, può premere il bottone “inizia” per avviare la prima fase. Saranno poste dieci domande estratte casualmente dal relativo vettore, per ogni domanda ci sono 25 secondi di tempo a disposizione per rispondere. Ogni risposta corretta incrementerà il montepremi di 3000€ .

Il contenuto del div con la spiegazione, come pure quello del bottone di avvio, vengono cambiati tramite JavaScript al click del bottone stesso.

Il seguente è il codice HTML della pagina:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta name="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7     <meta name="description" content="Domande di Geografia">
8     <meta name="author" content="Luca Monteverdi; Tiziano Murzio; Daniel Angulo; Simone Mainardi; Giorgia Paolello; Matteo Rozza;">
9     <meta name="copyright" content="TeamBrackets">
10    <link rel="stylesheet" href="../../css/stile.css" type="text/css">
11    <link rel="icon" href="../../img/favicon/favicon-3.png" type="image/png">
12    <script src="../../js/primaFase/domandeGeografia.js"></script>
13    <script src="../../js/primaFase/busta.js"></script>
14
15  <title>Domande Geografia</title>
16
17  </head>
18  <body onload="Carica()">
19    <center>
20      <br>
21      <h1 class="titolo-geografia">Domande di Geografia</h1>
22      <br>
23      <div id="risultato" style="background-color: none; border-radius:25px; width:30%"><br>
24      <br>
25    <div id="question">
26      <span class="grassetto">Hai scelto l'argomento: GEOGRAFIA</span><br><br>
27      Quando sarai pronto, premendo il bottone "Inizia" ti saranno poste 10 domande, dal valore di 3000 € ciascuna. <br>
28      Avrai a disposizione 25 secondi di tempo per rispondere.
29    </div>
30    <input id="textfield" style="display:none" name="risposta" type="text" placeholder="Digita qui la risposta!" size="40" maxlength="200" onkeydown="if (event.keyCode == 13) document.getElementById('bottone').click()"/>
31    <br><br>
32    <button id="bottone" onclick="generaDomande();">INIZIA!</button> <br><br>
33    <div id="myProgress" style="display: none">
34      <div id="myBar" style="display: none">0</div>
35    </div>
36  </body>
37 </html>

```

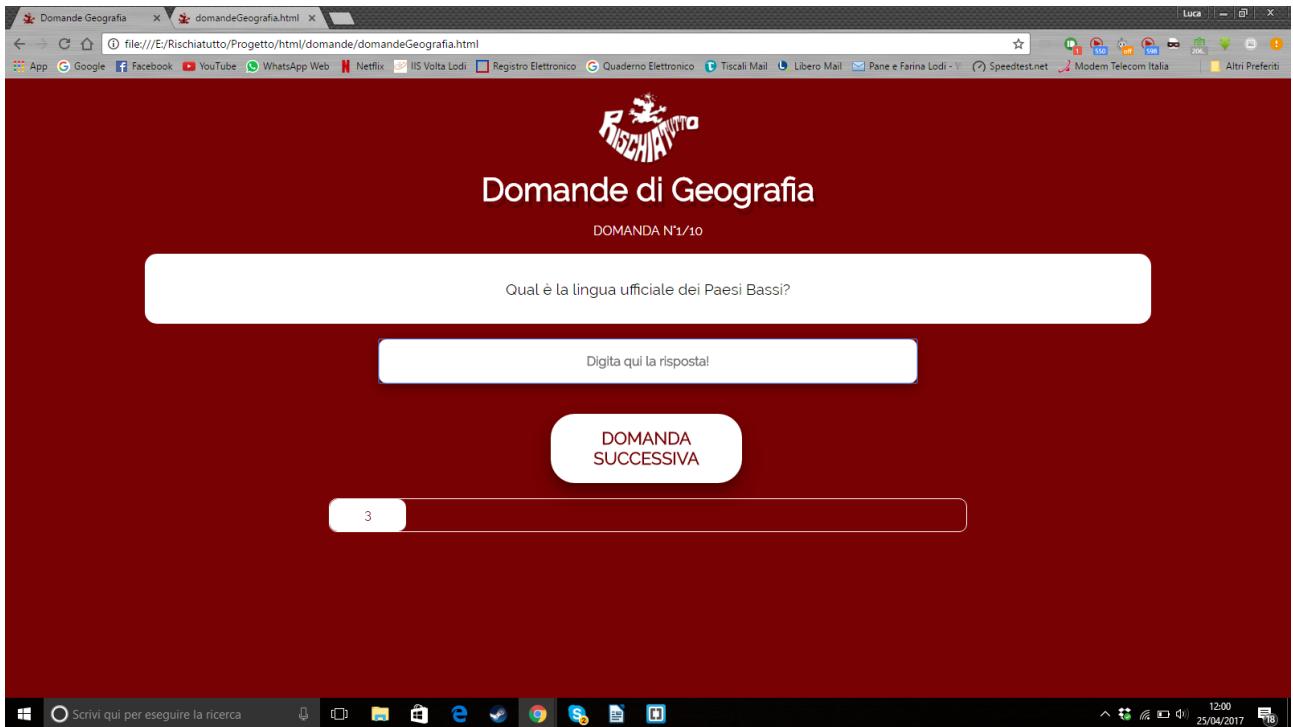
Lines 1, Colonna 1 – 37 Linee

Scrivi qui per eseguire la ricerca

INS HTML Spazi 4

11:59 25/04/2017

Dopo il click, la pagina viene trasformata e si presenta in questo modo:



In alto, l'argomento scelto. Sotto, il div che contiene la domanda, una barra per contenere la risposta, un bottone per controllare la domanda (in alternativa alla pressione del tasto invio), e la barra del timer.

Sono presenti due contatori, uno per le domande ed uno per il montepremi accumulato, visibili in qualsiasi momento dall'utente.

Il codice JavaScript è il seguente:

E/Rischiatutto/Progetto/js/primaFase/domandeGeografia.js (Primi passi) - Brackets

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject

File attivi

index.html
regolamento.html
prima-fase.html
domandeGeografia.html
domandeGeografia.js

Primi passi ▾

› screenshots

index.html
main.css

```
1 var Domanda = ["Qual è la capitale della Bulgaria?",  
2 "Qual è il monte più alto d'Europa?",  
3 "Toronto è la capitale di quale Stato?",  
4 "In quale città si trova la sede dell'ONU?",  
5 "Qual è il capoluogo del Molise?",  
6 "Quale isola si trova sotto l'Australia?",  
7 "Qual è la capitale della Turchia?",  
8 "Qual è la moneta del Marocco?",  
9 "Qual è la lingua ufficiale di Paesi Bassi?",  
10 "Che Stato comprende Copenhagen?",  
11 "Qual è l'isola più grande della terra?",  
12 "Qual è la provincia più ampia d'Italia?",  
13 "Qual è la capitale del Brasile?",  
14 "In quale nazione si trova il monte Ararat?",  
15 "In quale arcipelago si trova la città di Manilla?",  
16 "In quale città scorre principalmente l'Arno?",  
17 "Quanti sono i cantoni svizzeri?",  
18 "Quanti mori ci sono sulla bandiera della Sardegna?",  
19 "Quanti statiaderiscono all'UE?",  
20 "Quante strisce ci sono sulla bandiera americana?",  
21 ];  
22 //1  
23 * var Soluzione = ["sofia",  
24 "monte bianco",  
25 "canada",  
26 "new york",  
27 "campobasso",  
28 "tasmania",  
29 "ankara",  
30 "dirham",  
31 "neerlandese",  
32 "danimarca",  
33 "groenlandia",  
34 "bolzano",  
35 "brasilia",  
36 "turchia"  
37 ];  
38 //2  
39 //3  
40 //4  
41 //5  
42 //6  
43 //7  
44 //8  
45 //9  
46 //10  
47 //11  
48 //12  
49 //13  
50 //14  
51 //15  
52 //16  
53 //17  
54 //18  
55 //19  
56 //20  
57 //21  
58 //22  
59 //23  
60 //24  
61 //25  
62 //26  
63 //27  
64 //28  
65 //29  
66 //30  
67 //31  
68 //32  
69 //33  
70 //34  
71 //35  
72 //36  
73 //37  
74 //38  
75 //39  
76 //40  
77 //41  
78 //42  
79 //43  
80 //44  
81 //45  
82 //46  
83 //47  
84 //48  
85 //49  
86 //50  
87 //51  
88 //52  
89 //53  
90 //54  
91 //55  
92 //56  
93 //57  
94 //58  
95 //59  
96 //60  
97 //61  
98 //62  
99 //63  
100 //64  
101 //65  
102 //66  
103 //67  
104 //68  
105 //69  
106 //70  
107 //71  
108 //72  
109 //73  
110 //74  
111 //75  
112 //76  
113 //77  
114 //78  
115 //79  
116 //80  
117 //81  
118 //82  
119 //83  
120 //84  
121 //85  
122 //86  
123 //87  
124 //88  
125 //89  
126 //90  
127 //91  
128 //92  
129 //93  
130 //94  
131 //95  
132 //96  
133 //97  
134 //98  
135 //99  
136 //100  
137 //101  
138 //102  
139 //103  
140 //104  
141 //105  
142 //106  
143 //107  
144 //108  
145 //109  
146 //110  
147 //111  
148 //112  
149 //113  
150 //114  
151 //115  
152 //116  
153 //117  
154 //118  
155 //119  
156 //120  
157 //121  
158 //122  
159 //123  
160 //124  
161 //125  
162 //126  
163 //127  
164 //128  
165 //129  
166 //130  
167 //131  
168 //132  
169 //133  
170 //134  
171 //135  
172 //136  
173 //137  
174 //138  
175 //139  
176 //140  
177 //141  
178 //142  
179 //143  
180 //144  
181 //145  
182 //146  
183 //147  
184 //148  
185 //149  
186 //150  
187 //151  
188 //152  
189 //153  
190 //154  
191 //155  
192 //156  
193 //157  
194 //158  
195 //159  
196 //160  
197 //161  
198 //162  
199 //163  
200 //164  
201 //165  
202 //166  
203 //167  
204 //168  
205 //169  
206 //170  
207 //171  
208 //172  
209 //173  
210 //174  
211 //175  
212 //176  
213 //177  
214 //178  
215 //179  
216 //180  
217 //181  
218 //182  
219 //183  
220 //184  
221 //185  
222 //186  
223 //187  
224 //188  
225 //189  
226 //190  
227 //191  
228 //192  
229 //193  
230 //194  
231 //195  
232 //196  
233 //197  
234 //198  
235 //199  
236 //200  
237 //201  
238 //202  
239 //203  
240 //204  
241 //205  
242 //206  
243 //207  
244 //208  
245 //209  
246 //210  
247 //211  
248 //212  
249 //213  
250 //214  
251 //215  
252 //216  
253 //217  
254 //218  
255 //219  
256 //220  
257 //221  
258 //222  
259 //223  
260 //224  
261 //225  
262 //226  
263 //227  
264 //228  
265 //229  
266 //230  
267 //231  
268 //232  
269 //233  
270 //234  
271 //235  
272 //236  
273 //237  
274 //238  
275 //239  
276 //240  
277 //241  
278 //242  
279 //243  
280 //244  
281 //245  
282 //246  
283 //247  
284 //248  
285 //249  
286 //250  
287 //251  
288 //252  
289 //253  
290 //254  
291 //255  
292 //256  
293 //257  
294 //258  
295 //259  
296 //260  
297 //261  
298 //262  
299 //263  
300 //264  
301 //265  
302 //266  
303 //267  
304 //268  
305 //269  
306 //270  
307 //271  
308 //272  
309 //273  
310 //274  
311 //275  
312 //276  
313 //277  
314 //278  
315 //279  
316 //280  
317 //281  
318 //282  
319 //283  
320 //284  
321 //285  
322 //286  
323 //287  
324 //288  
325 //289  
326 //290  
327 //291  
328 //292  
329 //293  
330 //294  
331 //295  
332 //296  
333 //297  
334 //298  
335 //299  
336 //300  
337 //301  
338 //302  
339 //303  
340 //304  
341 //305  
342 //306  
343 //307  
344 //308  
345 //309  
346 //310  
347 //311  
348 //312  
349 //313  
350 //314  
351 //315  
352 //316  
353 //317  
354 //318  
355 //319  
356 //320  
357 //321  
358 //322  
359 //323  
360 //324  
361 //325  
362 //326  
363 //327  
364 //328  
365 //329  
366 //330  
367 //331  
368 //332  
369 //333  
370 //334  
371 //335  
372 //336  
373 //337  
374 //338  
375 //339  
376 //340  
377 //341  
378 //342  
379 //343  
380 //344  
381 //345  
382 //346  
383 //347  
384 //348  
385 //349  
386 //350  
387 //351  
388 //352  
389 //353  
390 //354  
391 //355  
392 //356  
393 //357  
394 //358  
395 //359  
396 //360  
397 //361  
398 //362  
399 //363  
400 //364  
401 //365  
402 //366  
403 //367  
404 //368  
405 //369  
406 //370  
407 //371  
408 //372  
409 //373  
410 //374  
411 //375  
412 //376  
413 //377  
414 //378  
415 //379  
416 //380  
417 //381  
418 //382  
419 //383  
420 //384  
421 //385  
422 //386  
423 //387  
424 //388  
425 //389  
426 //390  
427 //391  
428 //392  
429 //393  
430 //394  
431 //395  
432 //396  
433 //397  
434 //398  
435 //399  
436 //400  
437 //401  
438 //402  
439 //403  
440 //404  
441 //405  
442 //406  
443 //407  
444 //408  
445 //409  
446 //410  
447 //411  
448 //412  
449 //413  
450 //414  
451 //415  
452 //416  
453 //417  
454 //418  
455 //419  
456 //420  
457 //421  
458 //422  
459 //423  
460 //424  
461 //425  
462 //426  
463 //427  
464 //428  
465 //429  
466 //430  
467 //431  
468 //432  
469 //433  
470 //434  
471 //435  
472 //436  
473 //437  
474 //438  
475 //439  
476 //440  
477 //441  
478 //442  
479 //443  
480 //444  
481 //445  
482 //446  
483 //447  
484 //448  
485 //449  
486 //450  
487 //451  
488 //452  
489 //453  
490 //454  
491 //455  
492 //456  
493 //457  
494 //458  
495 //459  
496 //460  
497 //461  
498 //462  
499 //463  
500 //464  
501 //465  
502 //466  
503 //467  
504 //468  
505 //469  
506 //470  
507 //471  
508 //472  
509 //473  
510 //474  
511 //475  
512 //476  
513 //477  
514 //478  
515 //479  
516 //480  
517 //481  
518 //482  
519 //483  
520 //484  
521 //485  
522 //486  
523 //487  
524 //488  
525 //489  
526 //490  
527 //491  
528 //492  
529 //493  
530 //494  
531 //495  
532 //496  
533 //497  
534 //498  
535 //499  
536 //500  
537 //501  
538 //502  
539 //503  
540 //504  
541 //505  
542 //506  
543 //507  
544 //508  
545 //509  
546 //510  
547 //511  
548 //512  
549 //513  
550 //514  
551 //515  
552 //516  
553 //517  
554 //518  
555 //519  
556 //520  
557 //521  
558 //522  
559 //523  
560 //524  
561 //525  
562 //526  
563 //527  
564 //528  
565 //529  
566 //530  
567 //531  
568 //532  
569 //533  
570 //534  
571 //535  
572 //536  
573 //537  
574 //538  
575 //539  
576 //540  
577 //541  
578 //542  
579 //543  
580 //544  
581 //545  
582 //546  
583 //547  
584 //548  
585 //549  
586 //550  
587 //551  
588 //552  
589 //553  
590 //554  
591 //555  
592 //556  
593 //557  
594 //558  
595 //559  
596 //560  
597 //561  
598 //562  
599 //563  
600 //564  
601 //565  
602 //566  
603 //567  
604 //568  
605 //569  
606 //570  
607 //571  
608 //572  
609 //573  
610 //574  
611 //575  
612 //576  
613 //577  
614 //578  
615 //579  
616 //580  
617 //581  
618 //582  
619 //583  
620 //584  
621 //585  
622 //586  
623 //587  
624 //588  
625 //589  
626 //590  
627 //591  
628 //592  
629 //593  
630 //594  
631 //595  
632 //596  
633 //597  
634 //598  
635 //599  
636 //600  
637 //601  
638 //602  
639 //603  
640 //604  
641 //605  
642 //606  
643 //607  
644 //608  
645 //609  
646 //610  
647 //611  
648 //612  
649 //613  
650 //614  
651 //615  
652 //616  
653 //617  
654 //618  
655 //619  
656 //620  
657 //621  
658 //622  
659 //623  
660 //624  
661 //625  
662 //626  
663 //627  
664 //628  
665 //629  
666 //630  
667 //631  
668 //632  
669 //633  
670 //634  
671 //635  
672 //636  
673 //637  
674 //638  
675 //639  
676 //640  
677 //641  
678 //642  
679 //643  
680 //644  
681 //645  
682 //646  
683 //647  
684 //648  
685 //649  
686 //650  
687 //651  
688 //652  
689 //653  
690 //654  
691 //655  
692 //656  
693 //657  
694 //658  
695 //659  
696 //660  
697 //661  
698 //662  
699 //663  
700 //664  
701 //665  
702 //666  
703 //667  
704 //668  
705 //669  
706 //670  
707 //671  
708 //672  
709 //673  
710 //674  
711 //675  
712 //676  
713 //677  
714 //678  
715 //679  
716 //680  
717 //681  
718 //682  
719 //683  
720 //684  
721 //685  
722 //686  
723 //687  
724 //688  
725 //689  
726 //690  
727 //691  
728 //692  
729 //693  
730 //694  
731 //695  
732 //696  
733 //697  
734 //698  
735 //699  
736 //700  
737 //701  
738 //702  
739 //703  
740 //704  
741 //705  
742 //706  
743 //707  
744 //708  
745 //709  
746 //710  
747 //711  
748 //712  
749 //713  
750 //714  
751 //715  
752 //716  
753 //717  
754 //718  
755 //719  
756 //720  
757 //721  
758 //722  
759 //723  
760 //724  
761 //725  
762 //726  
763 //727  
764 //728  
765 //729  
766 //730  
767 //731  
768 //732  
769 //733  
770 //734  
771 //735  
772 //736  
773 //737  
774 //738  
775 //739  
776 //740  
777 //741  
778 //742  
779 //743  
780 //744  
781 //745  
782 //746  
783 //747  
784 //748  
785 //749  
786 //750  
787 //751  
788 //752  
789 //753  
790 //754  
791 //755  
792 //756  
793 //757  
794 //758  
795 //759  
796 //760  
797 //761  
798 //762  
799 //763  
800 //764  
801 //765  
802 //766  
803 //767  
804 //768  
805 //769  
806 //770  
807 //771  
808 //772  
809 //773  
810 //774  
811 //775  
812 //776  
813 //777  
814 //778  
815 //779  
816 //780  
817 //781  
818 //782  
819 //783  
820 //784  
821 //785  
822 //786  
823 //787  
824 //788  
825 //789  
826 //790  
827 //791  
828 //792  
829 //793  
830 //794  
831 //795  
832 //796  
833 //797  
834 //798  
835 //799  
836 //800  
837 //801  
838 //802  
839 //803  
840 //804  
841 //805  
842 //806  
843 //807  
844 //808  
845 //809  
846 //810  
847 //811  
848 //812  
849 //813  
850 //814  
851 //815  
852 //816  
853 //817  
854 //818  
855 //819  
856 //820  
857 //821  
858 //822  
859 //823  
860 //824  
861 //825  
862 //826  
863 //827  
864 //828  
865 //829  
866 //830  
867 //831  
868 //832  
869 //833  
870 //834  
871 //835  
872 //836  
873 //837  
874 //838  
875 //839  
876 //840  
877 //841  
878 //842  
879 //843  
880 //844  
881 //845  
882 //846  
883 //847  
884 //848  
885 //849  
886 //850  
887 //851  
888 //852  
889 //853  
890 //854  
891 //855  
892 //856  
893 //857  
894 //858  
895 //859  
896 //860  
897 //861  
898 //862  
899 //863  
900 //864  
901 //865  
902 //866  
903 //867  
904 //868  
905 //869  
906 //870  
907 //871  
908 //872  
909 //873  
910 //874  
911 //875  
912 //876  
913 //877  
914 //878  
915 //879  
916 //880  
917 //881  
918 //882  
919 //883  
920 //884  
921 //885  
922 //886  
923 //887  
924 //888  
925 //889  
926 //890  
927 //891  
928 //892  
929 //893  
930 //894  
931 //895  
932 //896  
933 //897  
934 //898  
935 //899  
936 //900  
937 //901  
938 //902  
939 //903  
940 //904  
941 //905  
942 //906  
943 //907  
944 //908  
945 //909  
946 //910  
947 //911  
948 //912  
949 //913  
950 //914  
951 //915  
952 //916  
953 //917  
954 //918  
955 //919  
956 //920  
957 //921  
958 //922  
959 //923  
960 //924  
961 //925  
962 //926  
963 //927  
964 //928  
965 //929  
966 //930  
967 //931  
968 //932  
969 //933  
970 //934  
971 //935  
972 //936  
973 //937  
974 //938  
975 //939  
976 //940  
977 //941  
978 //942  
979 //943  
980 //944  
981 //945  
982 //946  
983 //947  
984 //948  
985 //949  
986 //950  
987 //951  
988 //952  
989 //953  
990 //954  
991 //955  
992 //956  
993 //957  
994 //958  
995 //959  
996 //960  
997 //961  
998 //962  
999 //963  
1000 //964  
1001 //965  
1002 //966  
1003 //967  
1004 //968  
1005 //969  
1006 //970  
1007 //971  
1008 //972  
1009 //973  
1010 //974  
1011 //975  
1012 //976  
1013 //977  
1014 //978  
1015 //979  
1016 //980  
1017 //981  
1018 //982  
1019 //983  
1020 //984  
1021 //985  
1022 //986  
1023 //987  
1024 //988  
1025 //989  
1026 //990  
1027 //991  
1028 //992  
1029 //993  
1030 //994  
1031 //995  
1032 //996  
1033 //997  
1034 //998  
1035 //999  
1036 //1000  
1037 //1001  
1038 //1002  
1039 //1003  
1040 //1004  
1041 //1005  
1042 //1006  
1043 //1007  
1044 //1008  
1045 //1009  
1046 //1010  
1047 //1011  
1048 //1012  
1049 //1013  
1050 //1014  
1051 //1015  
1052 //1016  
1053 //1017  
1054 //1018  
1055 //1019  
1056 //1020  
1057 //1021  
1058 //1022  
1059 //1023  
1060 //1024  
1061 //1025  
1062 //1026  
1063 //1027  
1064 //1028  
1065 //1029  
1066 //1030  
1067 //1031  
1068 //1032  
1069 //1033  
1070 //1034  
1071 //1035  
1072 //1036  
1073 //1037  
1074 //1038  
1075 //1039  
1076 //1040  
1077 //1041  
1078 //1042  
1079 //1043  
1080 //1044  
1081 //1045  
1082 //1046  
1083 //1047  
1084 //1048  
1085 //1049  
1086 //1050  
1087 //1051  
1088 //1052  
1089 //1053  
1090 //1054  
1091 //1055  
1092 //1056  
1093 //1057  
1094 //1058  
1095 //1059  
1096 //1060  
1097 //1061  
1098 //1062  
1099 //1063  
1100 //1064  
1101 //1065  
1102 //1066  
1103 //1067  
1104 //1068  
1105 //1069  
1106 //1070  
1107 //1071  
1108 //1072  
1109 //1073  
1110 //1074  
1111 //1075  
1112 //1076  
1113 //1077  
1114 //1078  
1115 //1079  
1116 //1080  
1117 //1081  
1118 //1082  
1119 //1083  
1120 //1084  
1121 //1085  
1122 //1086  
1123 //1087  
1124 //1088  
1125 //1089  
1126 //1090  
1127 //1091  
1128 //1092  
1129 //1093  
1130 //1094  
1131 //1095  
1132 //1096  
1133 //1097  
1134 //1098  
1135 //1099  
1136 //1100  
1137 //1101  
1138 //1102  
1139 //1103  
1140 //1104  
1141 //1105  
1142 //1106  
1143 //1107  
1144 //1108  
1145 //1109  
1146 //1110  
1147 //1111  
1148 //1112  
1149 //1113  
1150 //1114  
1151 //1115  
1152 //1116  
1153 //1117  
1154 //1118  
1155 //1119  
1156 //1120  
1157 //1121  
1158 //1122  
1159 //1123  
1160 //1124  
1161 //1125  
1162 //1126  
1163 //1127  
1164 //1128  
1165 //1129  
1166 //1130  
1167 //1131  
1168 //1132  
1169 //1133  
1170 //1134  
1171 //1135  
1172 //1136  
1173 //1137  
1174 //1138  
1175 //1139  
1176 //1140  
1177 //1141  
1178 //1142  
1179 //1143  
1180 //1144  
1181 //1145  
1182 //1146  
1183 //1147  
1184 //1148  
1185 //1149  
1186 //1150  
1187 //1151  
1188 //1152  
1189 //1153  
1190 //1154  
1191 //1155  
1192 //1156  
1193 //1157  
1194 //1158  
1195 //1159  
1196 //1160  
1197 //1161  
1198 //1162  
1199 //1163  
1200 //1164  
1201 //1165  
1202 //1166  
1203 //1167  
1204 //1168  
1205 //1169  
1206 //1170  
1207 //1171  
1208 //1172  
1209 //1173  
1210 //1174  
1211 //1175  
1212 //1176  
1213 //1177  
1214 //1178  
1215 //1179  
1216 //1180  
1217 //1181  
1218 //1182  
1219 //1183  
1220 //1184  
1221 //1185  
1222 //1186  
1223 //1187  
1224 //1188  
1225 //1189  
1226 //1190  
1227 //1191  
1228 //1192  
1229 //1193  
1230 //1194  
1231 //1195  
1232 //1196  
1233 //1197  
1234 //1198  
1235 //1199  
1236 //1200  
1237 //1201  
1238 //1202  
1239 //1203  
1240 //1204  
1241 //1205  
1242 //1206  
1243 //1207  
1244 //1208  
1245 //1209  
1246 //1210  
1247 //1211  
1248 //1212  
1249 //1213  
1250 //1214  
1251 //1215  
1252 //1216  
1253 //1217  
1254 //1218  
1255 //1219  
1256 //1220  
1257 //1221  
1258 //1222  
1259 //1223  
1260 //1224  
1261 //1225  
1262 //1226  
1263 //1227  
1264 //1228  
1265 //1229  
1266 //1230  
1267 //1231  
1268 //1232  
1269 //1233  
1270 //1234  
1271 //1235  
1272 //1236  
1273 //1237  
1274 //1238  
1275 //1239  
1276 //1240  
1277 //1241  
1278 //1242  
1279 //1243  
1280 //1244  
1281 //1245  
1282 //1246  
1283 //1247  
1284 //1248  
1285 //1249  
1286 //1250  
1287 //1251  
1288 //1252  
1289 //1253  
1290 //1254  
1291 //1255  
1292 //1256  
1293 //1257  
1294 //1258  
1295 //1259  
1296 //1260  
1297 //1261  
1298 //12
```

Vettori dove sono contenute domande e risposte

E/Rischiatutto/Progetto/js/primaFase/domandeGeografia.js (Primi passi) - Brackets

```
File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject  
File attivi index.html regolamento.html prima-fase.html domandeGeografia.html domandeGeografia.js  
Primi passi > screenshots index.html main.css  
  
44  
45 var conta = 1;  
46 var oldx;  
47 var esatte = 0;  
48 var flag = 0;  
49 var z = 0;  
50 var monte = 0;  
51 function generaDomande() {  
52  
53 if (conta<=10) { //Conta il numero di cicli effettuati  
54 if (flag == 0) {  
55 var x = Busta [z]; //Carica i numeri generati all'onload  
56 z++;  
57  
58 document.getElementById("textfield").style.display = "block"; //Mostra la barra  
59 document.getElementById("question").className = "domanda"; //Cambia la classe al div con la domanda  
60  
61 document.getElementById("question").innerHTML = Domanda[x]; //Pone una domanda casuale tra quelle presenti nel vettore  
62 document.getElementById("bottomone").innerHTML = "DOMANDA SUCCESSIVA"; //Sostituisce il valore "INIZIA" con "DOMANDA SUCCESSIVA"  
63 document.getElementById("risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/10"; //Contatore delle domande  
64 document.getElementById("textfield").focus(); //Sposta il cursore nella casella di risposta  
65 oldx = x; //Pone oldx uguale a x  
66 flag = 1; //Pone il flag uguale a 1  
67 clearInterval(id); //Reset timer  
68 move(); //Riavvio timer  
69 conta++; //Incrementa la variabile contatore  
70 }  
71 else {  
72  
73 var risp = document.getElementById('textfield').value; //Ritorna il valore digitato  
74 var minuscolo = risp.toLowerCase(); //Trasforma la risposta in tutto minuscolo  
75 var giusto = minuscolo.localeCompare(Soluzione[oldx]); //Compari risposta data e soluzione  
76  
77 if (giusto == 0) { //Se le due risposte sono uguali  
78 esatte++; //Incrementa esatte  
79 }  
80 }  
81 }  
82  
83 JSLine Problemi  
84  
85 20 Unexpected ";" "Quante strisce ci sono sulla bandiera americana?";//20  
86 42 Unexpected ";" "13";//20  
87 45 Expected 'var' at column 1, not column 5. var conta = 1;  
88 46 Expected 'var' at column 1, not column 5. var oldx;  
89 47 Expected 'var' at column 1, not column 5. var esatte = 0;  
90 48 Expected 'var' at column 1, not column 5. var flag = 0;  
Linha 1, Coluna 1 – 174 Linhas  
INS JavaScript Spazi 4  
Scrivi qui per eseguire la ricerca 12:05 25/04/2017
```

Parte della funzione che si occupa di porre le domande

```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
E/Rischiatutto/Progetto/js/primaFase/domandeGeografia.js (Primi passi) - Brackets
File attivi
index.html
regolamento.html
prima-fase.html
domandeGeografia.html
domandeGeografia.js

Primi passi -
> screenshots
index.html
main.css

var risp = document.getElementById('textfield').value; //Ritorna il valore digitato
var minuscolo = risp.toLowerCase(); //Trasforma la risposta in tutto minuscolo
var giusto = minuscolo.localeCompare(soluzione[oldx]); //Compara risposta data e soluzione

if (giusto == 0) { //Se le due risposte sono uguali
    esatte++; //Incrementa esatte
    monte = esatte * 3000; //Calcolo del montepremi
    document.getElementById("risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/10" + "<br>RISPOSTA CORRETTA - Montepremi: " + monte;
    //Stampa domanda e montepremi
    document.getElementById("textfield").value = ""; //Svuota la barra
    conta++; //Incrementa il contatore dei cicli
    clearInterval(id); //Reset timer
    move(); //Riavvio timer
}

else {
    monte = esatte * 3000; //Calcolo del montepremi
    document.getElementById("risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/10" + "<br>RISPOSTA ERRATA - Montepremi: " + monte; //Stampa numero domanda e montepremi
    document.getElementById("textfield").value = ""; //Svuota la barra
    conta++; //Incrementa il contatore dei cicli
    clearInterval(id); //Reset timer
    move(); //Riavvio timer
}

var x = Busta [z]; //Carica i numeri generati all'onload
z++; //Incrementa z

document.getElementById("question").innerHTML = Domanda[x]; //Pone una domanda casuale tra quelle presenti nel vettore
document.getElementById("bottoncino").innerHTML = "DOMANDA SUCCESSIVA"; //Sostituisce il valore "INIZIA" con "DOMANDA SUCCESSIVA"
document.getElementById("textfield").focus(); //Sposta il cursore nella casella di risposta
oldx = x; //Pone x uguale a x
clearInterval(id); //Reset timer
move(); //Riavvio timer
}

```

50+ JS Lint Problemi

- 20 Unexpected ';' "Quante strisce ci sono sulla bandiera americana?";//20
- 42 Unexpected ';' "13";//20
- 45 Expected 'var' at column 1, not column 5. var conta = 1;
- 46 Expected 'var' at column 1, not column 5. var oldx;
- 47 Expected 'var' at column 1, not column 5. var esatte = 0;
- 48 Expected 'var' at column 1, not column 5. var flag = 0;

Lines 1, Colonna 1 — 174 Linee

INS JavaScript Spazi 4

Scrivi qui per eseguire la ricerca

12:05 25/04/2017

Parte della funzione che si occupa di confrontare se la risposta data è uguale alla soluzione presente nel vettore

```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
E/Rischiatutto/Progetto/js/primaFase/domandeGeografia.js (Primi passi) - Brackets
File attivi
index.html
regolamento.html
prima-fase.html
domandeGeografia.html
domandeGeografia.js

Primi passi -
> screenshots
index.html
main.css

function move() {
    var elem = document.getElementById("myBar");
    var progress = document.getElementById("myProgress");
    var width = 0;
    elem.style.display = "block";
    progress.style.display = "block";
    elem.style.width = width + "%";
    id = setInterval(frame, 1000);
}

function frame() {
    if (width > 100) {
        clearInterval(id);
    } else {
        width += 4;
        elem.style.width = width + "%";
        sec = 0;
        if (sec < 29) {
            elem.innerHTML = "Tempo Scaduto";
            generaDomande();
            move();
        } else {
            elem.innerHTML = sec;
        }
    }
}

```

50+ JS Lint Problemi

- 20 Unexpected ';' "Quante strisce ci sono sulla bandiera americana?";//20
- 42 Unexpected ';' "13";//20
- 45 Expected 'var' at column 1, not column 5. var conta = 1;
- 46 Expected 'var' at column 1, not column 5. var oldx;
- 47 Expected 'var' at column 1, not column 5. var esatte = 0;
- 48 Expected 'var' at column 1, not column 5. var flag = 0;

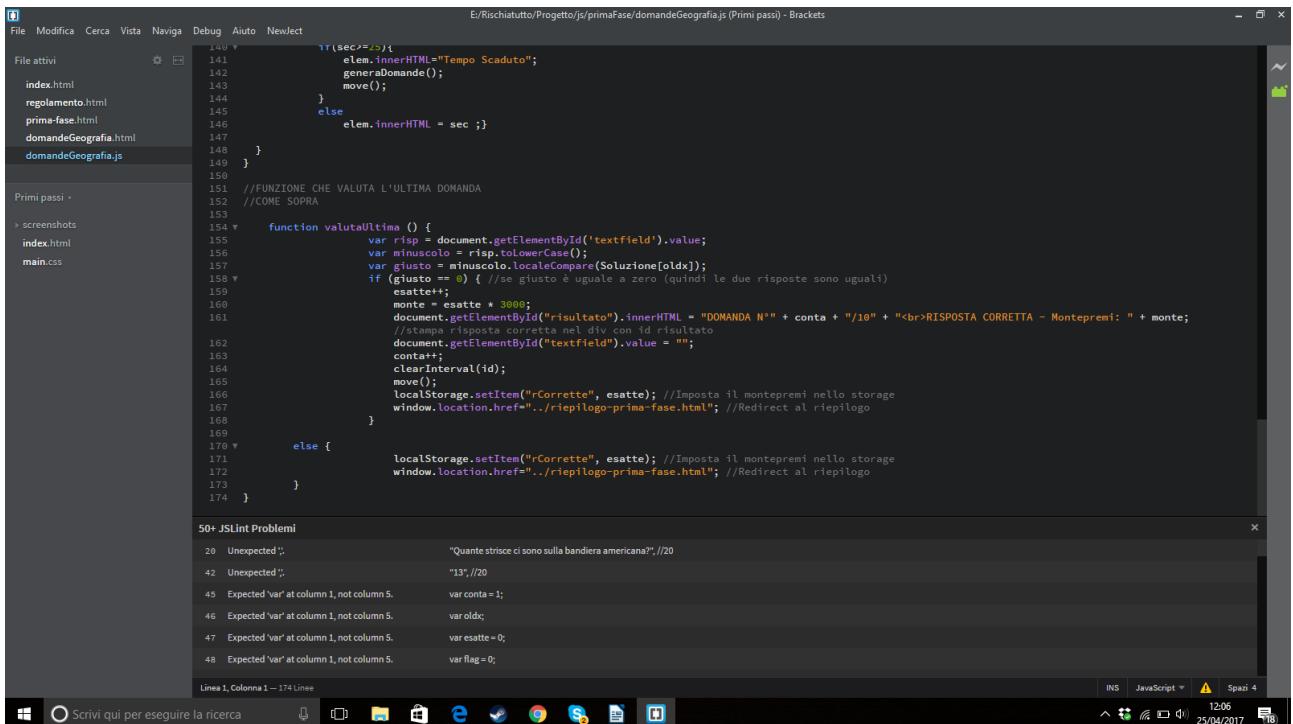
Lines 1, Colonna 1 — 174 Linee

INS JavaScript Spazi 4

Scrivi qui per eseguire la ricerca

12:06 25/04/2017

Funzioni relative al timer



```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
File attivi
index.html
regolamento.html
prima-fase.html
domandeGeografia.html
domandeGeografia.js
Primi passi +
140     if(sec>=25) {
141         elem.innerHTML="Tempo Scaduto";
142         generaDomande();
143         move();
144     }
145     else
146         elem.innerHTML = sec ;
147
148 }
149
150 //FUNZIONE CHE VALUTA L'ULTIMA DOMANDA
151 //COME SOPRA
152
153
154     function valutaUltima () {
155         var risp = document.getElementById('textfield').value;
156         var minuscolo = risp.toLowerCase();
157         var giusto = minuscolo.localeCompare(Soluzione[oldx]);
158         if (giusto == 0) { //se giusto è uguale a zero (quindi le due risposte sono uguali)
159             esatte++;
160             monte = esatte * 3000;
161             document.getElementById("risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/10" + "<br>RISPOSTA CORRETTA - Montepremi: " + monte;
162             document.getElementById("textfield").value = "";
163             conta++;
164             clearInterval(id);
165             move();
166             localStorage.setItem("rCorrette", esatte); //Imposta il montepremi nello storage
167             window.location.href="../riepilogo-prima-fase.html"; //Redirect al riepilogo
168
169         }
170         else {
171             localStorage.setItem("rCorrette", esatte); //Imposta il montepremi nello storage
172             window.location.href="../riepilogo-prima-fase.html"; //Redirect al riepilogo
173         }
174     }

```

50+ JS Lint Problemi

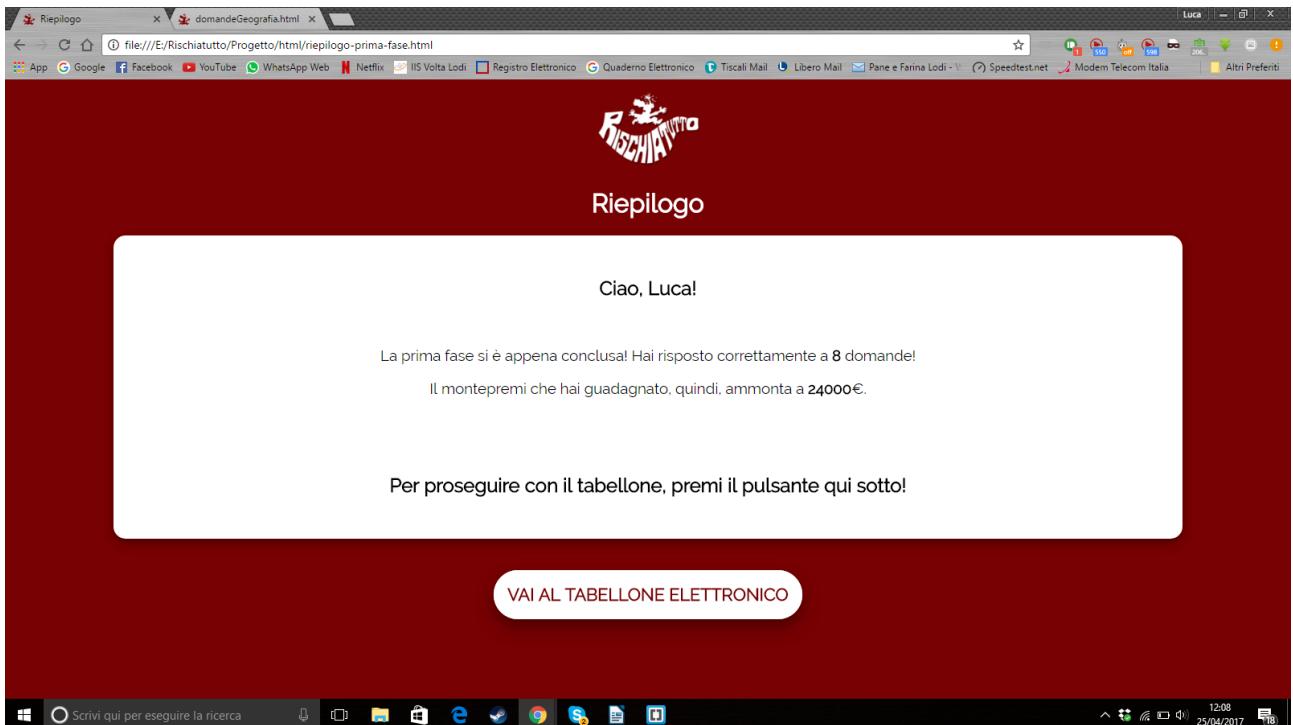
- 20 Unexpected ';' "Quante strisce ci sono sulla bandiera americana?";//20
- 42 Unexpected ';' "13";//20
- 45 Expected 'var' at column 1, not column 5. var conta = 1;
- 46 Expected 'var' at column 1, not column 5. var oldx;
- 47 Expected 'var' at column 1, not column 5. var esatte = 0;
- 48 Expected 'var' at column 1, not column 5. var flag = 0;

Lines 1, Colonna 1 — 174 Lines

Funzione che si occupa della correzione dell'ultima domanda

Questa funzione è necessaria per correggere la decima domanda, che altrimenti non sarebbe stata corretta dalla funzione precedente a causa dell'else.

RIEPILOGO



Al termine della prima fase, viene aperta questa pagina di riepilogo, contenente il numero delle risposte corrette ed il montepremi accumulato.

Premendo il bottone, si viene portati al tabellone elettronico.

E/Rischiatutto/Progetto/html/riepilogo-prima-fase.html (Primi passi) - Brackets

```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Auto Newject
File attivi
domandeSerieTV.js - domande1000
domandeSmartphone.js - domande1
hai-perso.html
hai-perso-2.html
hai-vinto.html
toggleBottoni.js
domandeAtletica.js - domande3000
riepilogo-terza-fase.html
riepilogo-prima-fase.html

Primi passi >
> screenshots
index.html
main.css

7 <meta name="description" content="">
8 <meta name="author" content="">
9 <link rel="stylesheet" href="../css/stile.css" type="text/css">
10 <link rel="icon" href="../img/favicon/favicon-3.png" type="image/png">
11 <title>Riepilogo</title>
12
13 <script>
14
15     var nick, numCorrette, montepremi;
16     function Recupera () {
17         //Recupero il nome e lo stampo
18         nick = localStorage.getItem("name");
19         document.getElementById("nick").innerHTML = nick;
20
21         //Recupero il numero delle risposte corrette nella prima fase
22         numCorrette = localStorage.getItem("corrette");
23         document.getElementById("num").innerHTML = numCorrette;
24
25         //Adesso che ho il numero delle risposte corrette, lo devo moltiplicare per 3000 per avere il montepremi totale della prima fase
26         montepremi = numCorrette * 3000;
27
28         //Stampo il montepremi della prima fase
29         document.getElementById("mont").innerHTML = montepremi;
30
31         //Stampo la scritta che invita l'utente a proseguire
32         document.getElementById("proseguir").innerHTML = "Per proseguire con il tabellone, premi il pulsante qui sotto!";
33     }
34
35 </script>
36
37 </head>
38 <body onload="Recupera();">
39 <center>
40     
41     <h1>Riepilogo</h1>
42     <div class="regolamento">
43         <h2>Ciao, <span id="nick"></span></h2><br>
44         <h3>La prima fase si è appena conclusa! Hai risposto correttamente a <span id="num"></span> domande!</h3>
45         <h3>Il montepremi che hai guadagnato, quindi, ammonta a <span id="mont"></span> €.</h3>
46         <br>
47         <span id="avviso"></span>
48         <br><br>
49         <h2 id="proseguir"></h2>
50         </div><br><br><br>
51     <a class="bottone" href="tabellone.html">VAI AL TABELLONE ELETTRONICO</a>
52 </center>
53 </body>
54 </html>

```

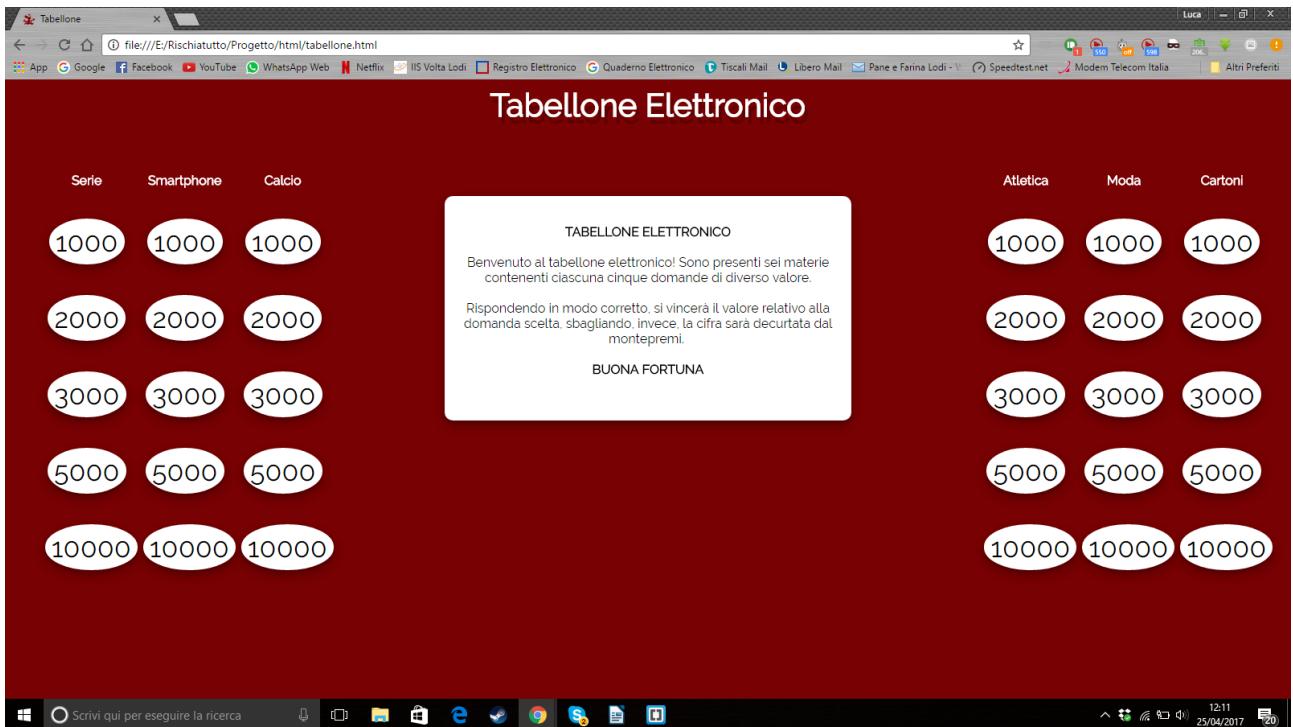
Lines 1, Colonna 1 – 54 Lines

INS HTML Spaz 4

Scrivi qui per eseguire la ricerca 16:17 26/04/2017

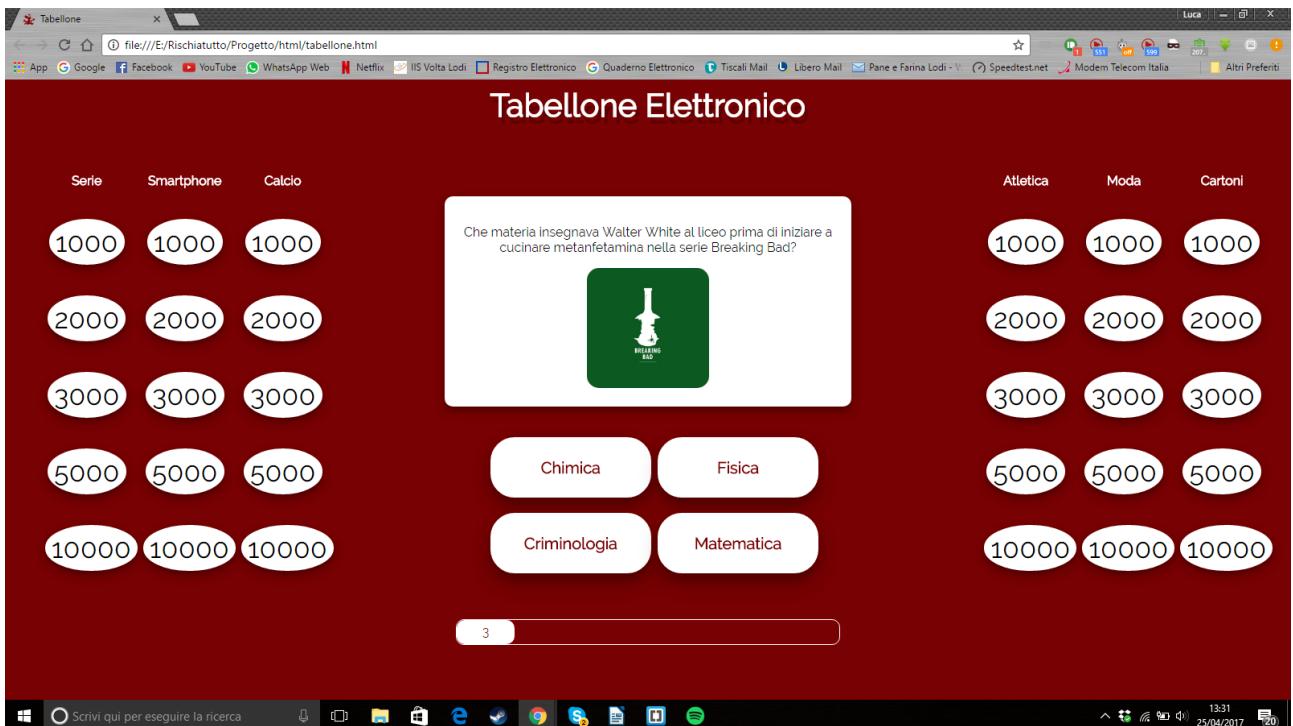
Codice della pagina

TABELLONE ELETTRONICO



Il tabellone è composto da trenta bottoni, di cui quattro Jolly e due rischi, con sei differenti materie. I bottoni sono inseriti in due tabelle, una a sinistra e una a destra. Al centro il div contenitore per le domande e le relative immagini.

Appena aperta la pagina, all'interno del riquadro sono presenti delle indicazioni utili al concorrente, che, al click su una qualsiasi domanda, vengono sostituiti dalla relativa immagine.



In caso di risposta corretta, il bottone della domanda viene colorato di verde. Se la risposta invece è errata, il bottone diventerà rosso. In caso scada il tempo, verranno sottratti 3000€ e il bottone rimarrà bianco.



Esempio di risposta corretta, Jolly e risposta errata.

Nel tabellone sono presenti quattro Jolly, due dal valore di 1000 euro, uno dal valore di 5000 euro e uno da 10 000 €.

Quando la risposta data è errata, il montepremi viene decrementato per il valore corrispondente a quello della domanda (esempio: montepremi pari a 10 000 euro, risposta da 1000 errata: il montepremi sarà decrementato a 9000 euro).

È necessario rispondere a tutte le domande presenti nel tabellone prima di poter proseguire con la fase successiva.

I bottoni con i valori delle domande vengono disattivati fino a quando non viene data la risposta, quindi non è possibile saltare le domande.

Se, quando sono state date tutte le risposte, il montepremi è inferiore od

uguale a zero, il gioco finisce senza proporre la fase del raddoppio finale.

Sono presenti anche due rischi, che consentono di rischiare una cifra a piacere inserita dall'utente, che parte da un minimo di 3000€ fino ad un massimo pari al montepremi posseduto al momento del rischio.

Tabellone Elettronico

Serie Smartphone Calcio Atletica Moda Cartoni

1000	1000	1000	1000	1000	1000
2000	2000	2000	2000	2000	2000
3000	3000	3000	3000	3000	3000
5000	5000	5000	5000	5000	5000
10000	10000	10000	10000	10000	10000

Hai trovato un rischio!
Inserisci una cifra compresa tra 3000€ e il tuo montepremi totale.

!

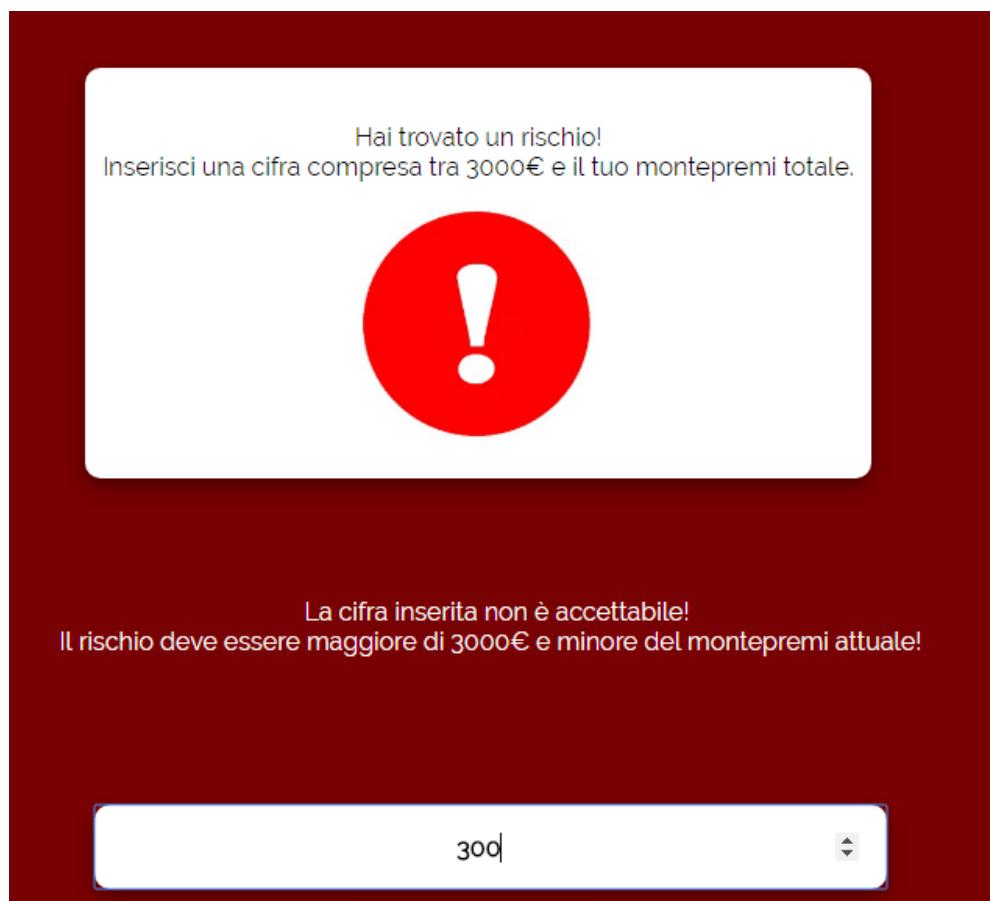
Inserisci la cifra che vuoi rischiare

RISCHIA

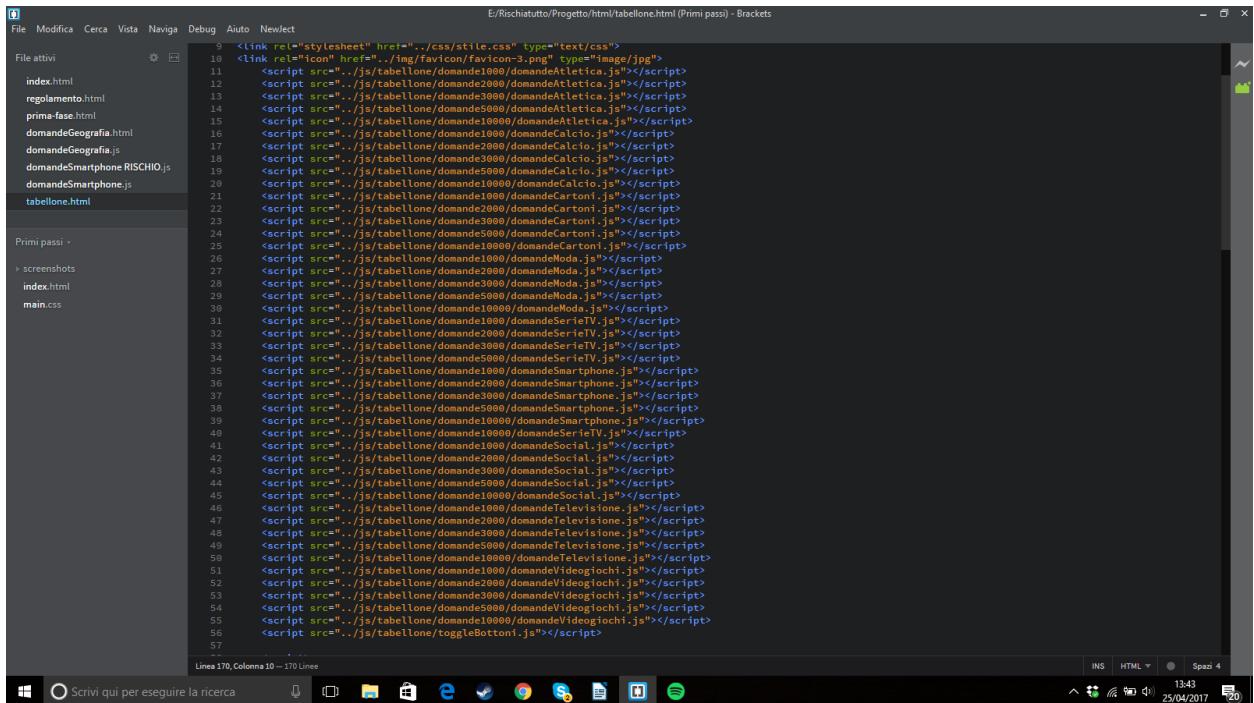
The screenshot shows a Windows desktop environment with a dark red theme. A browser window titled 'Tabellone' is open, displaying a lottery game interface. The game board has sections for 'Serie', 'Smartphone', 'Calcio', 'Atletica', 'Moda', and 'Cartoni'. Each section contains three ovals with values: Serie (1000, 1000, 1000), Smartphone (2000, 2000, 2000), Calcio (3000, 3000, 3000), Atletica (5000, 5000, 5000), Moda (10000, 10000, 10000), and Cartoni (10000, 10000, 10000). In the center, a large red box contains a white exclamation mark inside a red circle, with the text 'Hai trovato un rischio!' and 'Inserisci una cifra compresa tra 3000€ e il tuo montepremi totale.' Below this is a text input field with the placeholder 'Inserisci la cifra che vuoi rischiare' and a 'RISCHIA' button.

In caso di vittoria, il concorrente vincerà la cifra rischiata, se invece la risposta alla domanda sarà errata, la cifra rischiata verrà sottratta dal montepremi totale.

Nel caso in cui la cifra rischiata non sia accettabile (minore di 3000€ o maggiore del montepremi), l'utente sarà avvisato con una apposita scritta.



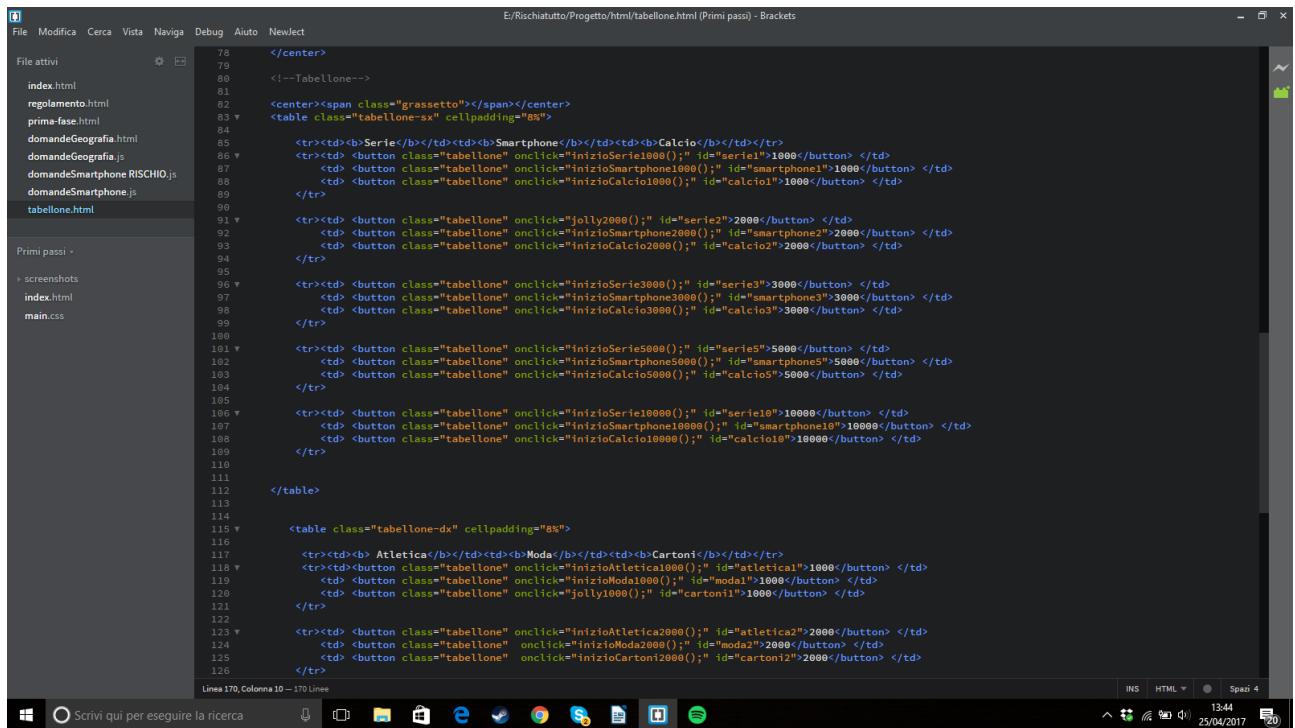
Codice HTML del tabellone:



The screenshot shows the Brackets IDE interface with the file 'tabellone.html' open. The code displays a large number of script tags (approximately 57) that define various game series and their starting values (e.g., 'serie1' starts at 1000). These scripts are used to initialize the scoreboard for different categories like Calcio, Serie, and Atletica.

```
<link rel="stylesheet" href="../../css/style.css" type="text/css">
<link rel="icon" href="../../favicon/favicon-3.png" type="image/png">
<script src="../../js/tabellone/domandeAtletica.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeAtletica.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeAtletica.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeAtletica.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeCalcio.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeCalcio.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeCalcio.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeCalcio.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeCartoni.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeCartoni.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeCartoni.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeCartoni.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeModa.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeModa.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeModa.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeModa.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeModa.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeModaTV.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeModaTV.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeModaTV.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeModaTV.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeSmartphone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeSmartphone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeSmartphone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeSmartphone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeSocial.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeSocial.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeSocial.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeSocial.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeTelevisone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeTelevisone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeTelevisone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeTelevisone.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande2000/domandeVideogiochi.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande3000/domandeVideogiochi.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande5000/domandeVideogiochi.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/domande10000/domandeVideogiochi.js"></script>
<script src="../../js/tabellone/toggleBottom.js"></script>
```

Collegamenti dei file JavaScript



The screenshot shows the Brackets IDE interface with the file 'tabellone.html' open. The code includes several inline JavaScript functions (e.g., 'inizioSerie1000()', 'inizioSmartphone1000()', etc.) placed directly within the HTML table cells. These functions are responsible for initializing the starting values for each category on the scoreboard.

```
</center>
<!-- Tabellone-->
<center><span class="grassetto"></span></center>





```

Tabelle per il lato destro e sinistro del tabellone

```
E/Rischiatutto/Progetto/html/tabellone.html (Primi passi) - Brackets

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newlect
File attivi
index.html
regolamento.html
prima-fase.html
domandeGeografia.html
domandeGeografia.js
domandeSmartphone RISCHIO.js
domandeSmartphone.js
tabellone.html

Primi passi +
> screenshots
index.html
main.css

123 * <tr><td> <button class="tabellone" onclick="inizioAtletica2000();" id="atletica2">2000</button> </td>
124 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioModa2000();" id="moda2">2000</button> </td>
125 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioCartoni2000();" id="cartoni2">2000</button> </td>
126 </tr>
127 <tr><td> <button class="tabellone" onclick="inizioAtletica3000();" id="atletica3">3000</button> </td>
128 * <td> <button class="tabellone" onclick="inizioModa3000();" id="moda3">3000</button> </td>
129 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioCartoni3000();" id="cartoni3">3000</button> </td>
130 </tr>
131 <tr><td> <button class="tabellone" onclick="inizioAtletica5000();" id="atletica5">5000</button> </td>
132 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioModa5000();" id="moda5">5000</button> </td>
133 * <td> <button class="tabellone" onclick="inizioCartoni5000();" id="cartoni5">5000</button> </td>
134 </tr>
135 <tr><td> <button class="tabellone" onclick="jolly0000();" id="atletica0">10000</button> </td>
136 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioModa0000();" id="moda0">10000</button> </td>
137 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioCartoni0000();" id="cartoni0">10000</button> </td>
138 * <tr><td> <button class="tabellone" onclick="jolly10000();" id="atletica10">10000</button> </td>
139 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioModa10000();" id="moda10">10000</button> </td>
140 <td> <button class="tabellone" onclick="inizioCartoni10000();" id="cartoni10">10000</button> </td>
141 </tr>
142 </table>
143
144 <!--Contenitore della domanda-->
145
146 <center><div class="div-tabellone"><br>
147 <p id="domanda-tabellone" style="color: black;"><b>TABELLONE ELETTRONICO:</b><br><br>
148 Benvenuto al tabellone elettronico! Sono presenti sei materie contenenti ciascuna cinque domande di diverso valore.<br><br>Rispondendo
149 in modo corretto, si vincerà il valore relativo alla domanda scelta, sbagliando, invece, la cifra sarà decurtata dal montepremi. <br><br>
150 <b>BUONA FORTUNA!</b></p></div><br><img id="img-tabellone" src="" style="display:none;"><br><br><div><br></div><br><div><br></div><br>
151 <!--Pulsanti di risposta-->
152 <button class="bottone-tabellone" id="risp1" style="display: none;">&ampnbsp</button>&nbsp;
153 <button class="bottone-tabellone" id="risp2" style="display: none;">&ampnbsp</button>&nbsp;<br><br>
154 <button class="bottone-tabellone" id="risp3" style="display: none;">&ampnbsp</button>&nbsp;
155 <button class="bottone-tabellone" id="risp4" style="display: none;">&ampnbsp</button>&nbsp;
156 <br><br><br>
157 <!--TTimer-->
158 <div id="myProgressTabellone" style="display: none;">
159   <div id="myBarTabellone" style="display: none;">0</div>
160 </div>
161 <br>
162 <br>
163 <br>
164 * <div id="myProgressTabellone" style="display: none;">
165   <div id="myBarTabellone" style="display: none;">0</div>
166 </div>
167 <br>
168 </div>
169 </body>
170 </html>
```

Div delle domande, progressbar del timer, bottone e textfield dei rischi

```
E:\Rischiatutto\Progetto\js\tabellone\domande5000\domandeSmartphone.js (Primi passi) - Brackets

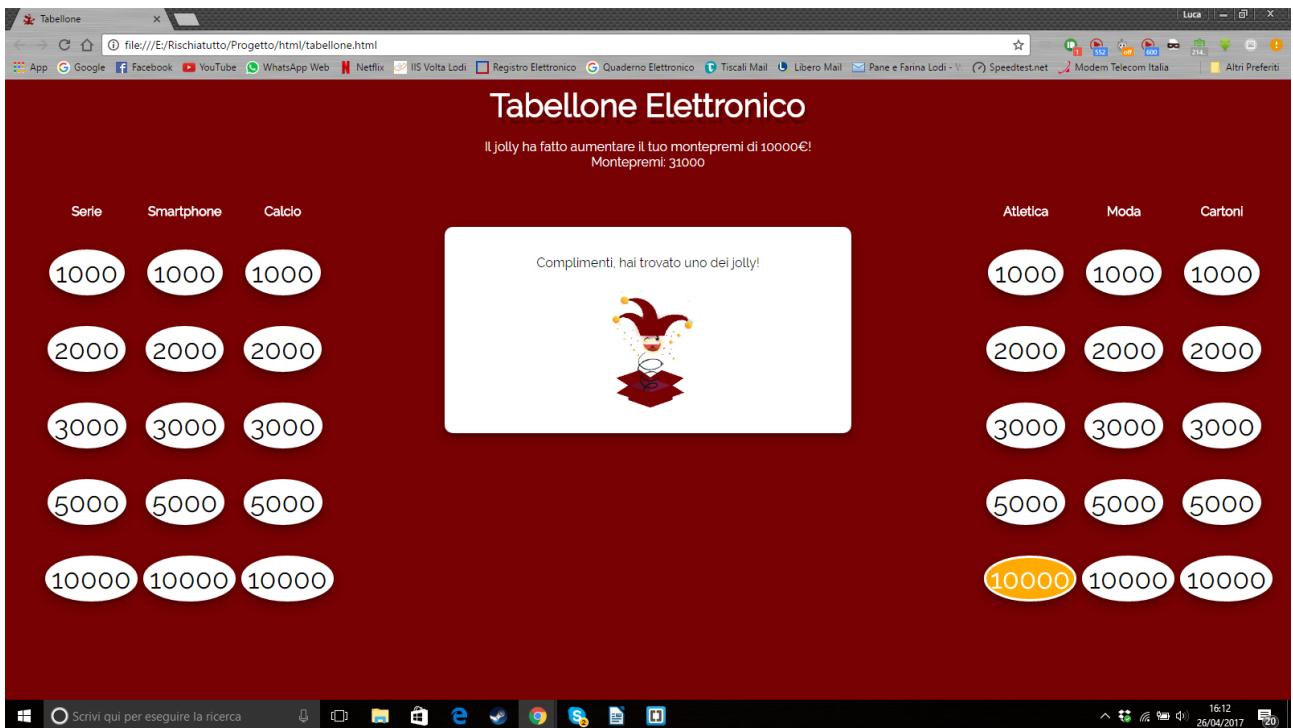
File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
File attivi
175 }
176
177 //RISCHIO
178
179 var rischio = 0;
180
181 function startRischia() { //Funzione associata al bottone con id "smartphone5" sul tabellone
182
183 document.getElementById("bottone-rieschia").onclick = function() {Rischia()};
184 document.getElementById("img-tabellone").src = "../img/tabellone/rischio-2.jpg"; //Cambio l'immagine
185 document.getElementById("img-tabellone").style.display = "inline";
186
187 var risp1 = document.getElementById("risp1");
188 var risp2 = document.getElementById("risp2");
189 var risp3 = document.getElementById("risp3");
190 var risp4 = document.getElementById("risp4");
191
192 //Stampo nel div la stringa
193 document.getElementById("domanda-tabellone").innerHTML = "Hai trovato un rischio!<br>Inserisci una cifra compresa tra 3000&euro; e il tuo
194 montepremi totale!";
195 document.getElementById("domanda-tabellone").style.color = "black"; //Colore dei caratteri nero
196 document.getElementById("rieschia").style.display = "inline"; //Mostro il textarea per inserire il rischio
197 document.getElementById("bottone-rieschia").style.display = "inline"; //Mostro il bottone
198
199 //Nascondo i quattro bottoni di risposta
200 risp1.style.display = "none";
201 risp2.style.display = "none";
202 risp3.style.display = "none";
203 risp4.style.display = "none";
204
205 }
206
207
208 function Rischia () { //Funzione associata al bottone con id "bottone-rieschia"
209
210
211
212
213 if (rischio>3000 && rischio<montepremi) { //Controllo se la cifra inserita è valida
214 inizioSmartphone5000(); //Se è valida, genero la domanda
215 clearInterval(id);
216 move();
217 }
218 else
219 document.getElementById("non-valido").innerHTML = "La cifra inserita non è accettabile!<br>Il rischio deve essere maggiore di 3000&euro; e
220 minore del montepremi attuale!"; //Altrimenti, avviso che non va bene
221
222 }

Linea 204, Colonna 46 — 220 Lines
INS JavaScript ▾ SPAZI 4

```

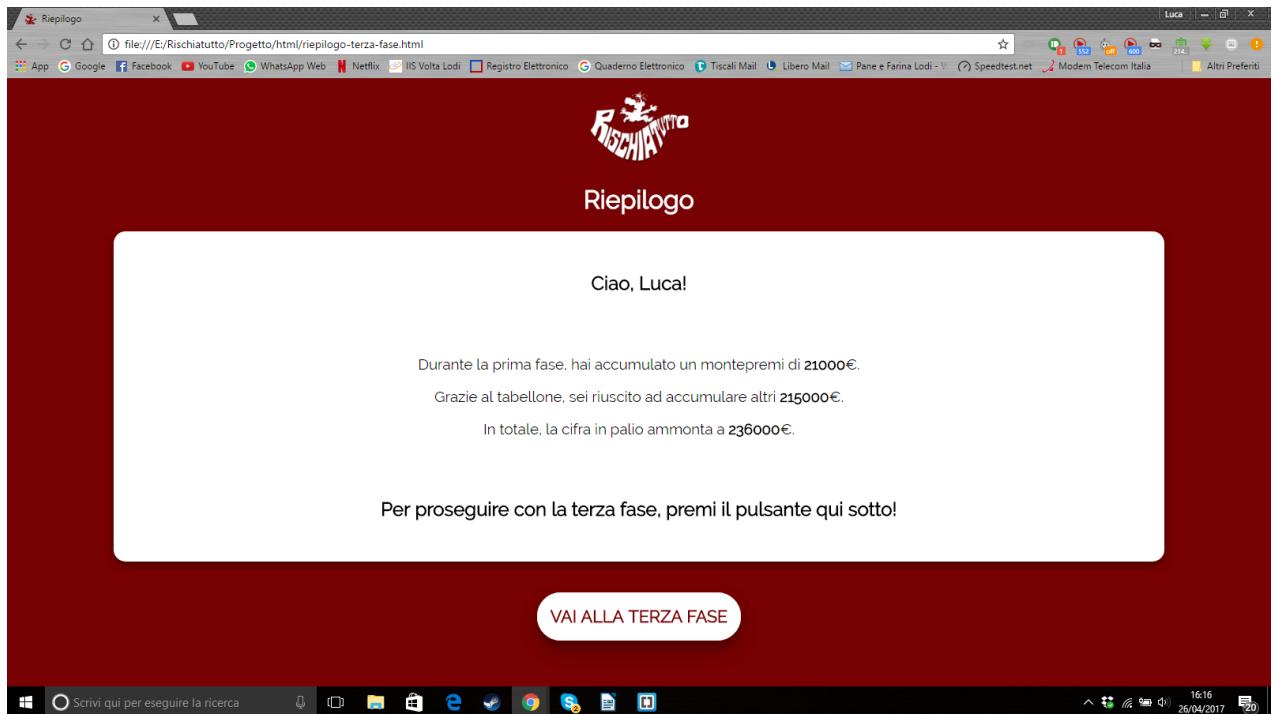
Queste, invece, le due funzioni che si occupano dei rischi.

La prima, startRischia, predisponde la barra per l'inserimento del valore, come pure l'immagine all'interno del div e il pulsante per confermare l'inserimento della cifra, mentre la seconda si occupa di valutare se la cifra è accettabile e, nel caso lo sia, avvia il timer e pone la domanda.



I Jolly si presentano in questo modo, il montepremi viene incrementato del valore del Jolly stesso, senza che l'utente debba rispondere ad alcuna domanda.

Quando l'utente ha risposto a tutte le domande (la variabile contatore è quindi arrivata al valore 30), viene mostrata una seconda pagina di riepilogo, con delle informazioni sul montepremi totale, quello della fase iniziale e del tabellone. Viene poi proposto all'utente di proseguire con la fase finale.



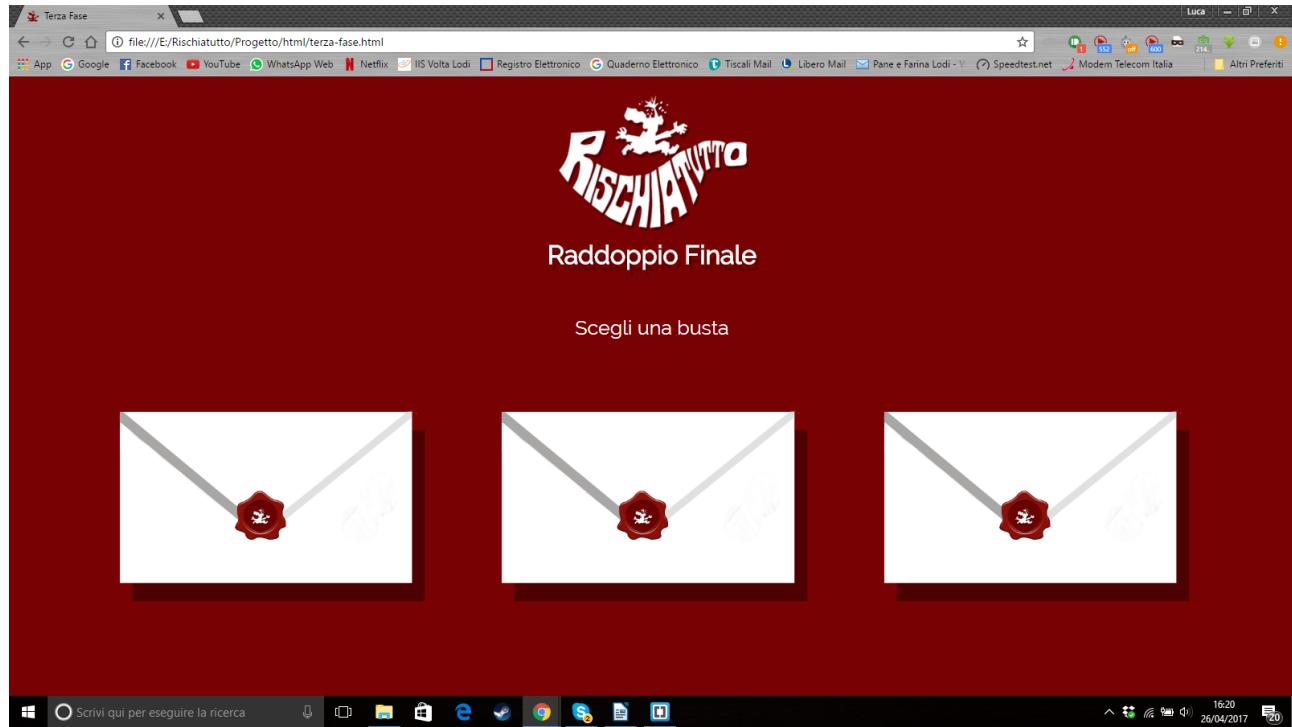
```

E/Rischiatutto/Progetto/html/riepilogo-terza-fase.html (Primi passi) - Brackets
File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Nuova
File attivi
domandeMode.js - domande10000
domandeSerieTV.js - domande10000
domandeSmartphone.js - domande1000
hai-perso.html
hai-perso-2.html
hai-intro.html
toggleBottoni.js
domandeAtletica.js - domande3000
riepilogo-terza-fase.html
Primi passi >
screenshots
index.html
main.css
13
<script>
14
15 var nick, numCorrette, montepremi1, montepremiTot, montepremiTab;
16 function Recupera () {
17     //Recupero il nome e lo stampo
18     nick = localStorage.getItem("nome");
19     document.getElementById("nick").innerHTML = nick;
20
21     //Recupero il numero delle risposte corrette nella prima fase
22     numCorrette = localStorage.getItem("Corrette");
23
24     //Adesso che ho il numero delle risposte corrette, lo devo moltiplicare per 3000 per avere il montepremi totale della prima fase
25     montepremi1 = numCorrette * 3000;
26
27     //Stampo il montepremi della prima fase
28     document.getElementById("mont1").innerHTML = montepremi1;
29
30     //Calcolo il montepremi del tabellone
31     montepremiTot = localStorage.getItem("montepremi");
32     montepremiTab = montepremiTot + 1 - montepremi1;
33     document.getElementById("mont2").innerHTML = montepremiTab;
34
35     //Recupero il montepremi totale e lo stampo
36     document.getElementById("tot").innerHTML = montepremiTot;
37
38     //Stampo la scritta che invita l'utente a proseguire
39     document.getElementById("prosegu").innerHTML = "Per proseguire con la terza fase, premi il pulsante qui sotto!";
40 }
41
42 </script>
43
44 </head>
45 <body onload="Recupera()">
46 <center>
47 <img alt=".../img/logo/logo-5.png" height="8%" width="8%">
48 <h1>Riepilogo</h1>
49 <div class="regolamento">
50     <h2>Ciao, <span id="nick"></span>!</h2><br><br>
51     <h3>Durante la prima fase, hai accumulato un montepremi di <span id="mont1"></span>€.</h3>
52     <h3>Grazie al tabellone, sei riuscito ad accumulare altri <span id="mont2"></span>€.</h3>
53     <h3>In totale, la cifra in palio ammonta a <span id="tot"></span>€.</h3>
54     <br><br>
55     <h2 id="prosegu1"></h2>
56     </div><br><br><br>
57     <a class="bottone" href="terza-fase.html">VAI ALLA TERZA FASE</a>
58 </center>
59 </body>
60 </html>

```

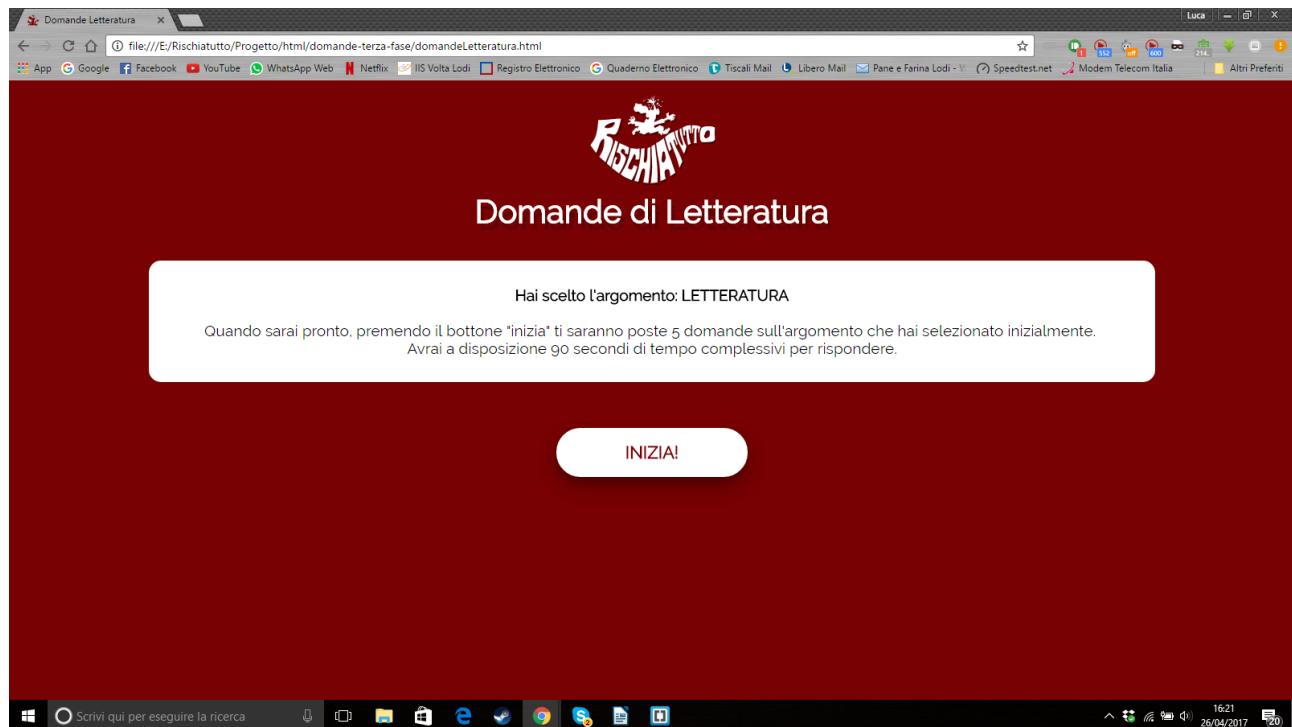
Codice della pagina

TERZA FASE (RADDOPPIO FINALE)

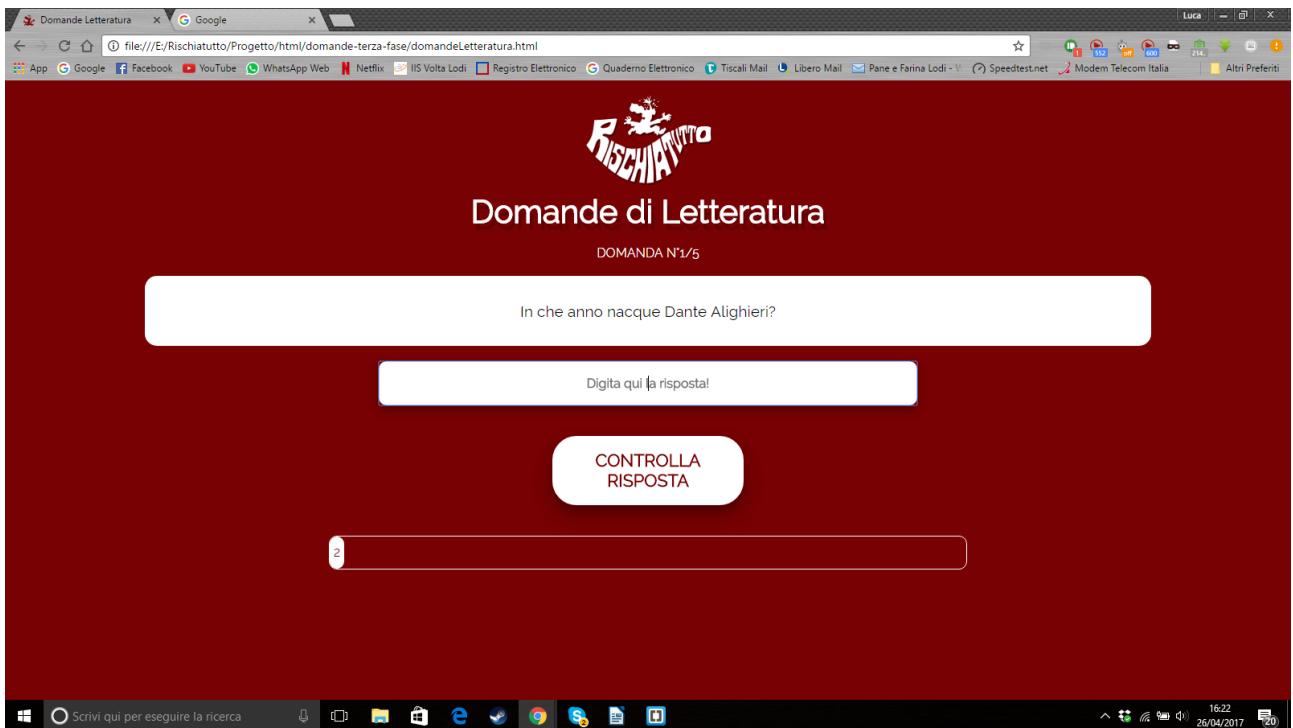


Viene proposto all'utente di scegliere tra tre diverse buste, con cinque diverse domande per ciascuna.

Al click, viene caricata una pagina simile a quella della prima fase, in cui l'utente avrà a disposizione 90 secondi per rispondere correttamente a tutte e cinque le domande. Sbagliandone anche solo una, il gioco finirà.



Dopo il click, la pagina si presenta in questo modo:



E:\Rischiatutto\Progetto\html\domande-terza-fase\domandeLetteratura.HTML (Primi passi) - Brackets

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject

File attivi

hai-perso.html
hai-perso-2.html
hai-vinto.html
toggleBottoni.js
domandeAtletica.js — domande3000
riepilogo-terza-fase.html
riepilogo-prima-fase.html
domandeArte.html
domandeLetteratura.HTML

Primi passi ·

> screenshots
index.html
main.css

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4  <meta charset="utf-8">
5  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7  <meta name="description" content="Domande di Geografia">
8  <meta name="author" content="Luca Monteverdi; Tiziano Murzio; Daniel Angulo; Simone Mainardi; Giorgia Paolello; Matteo Rozza;">
9  <meta name="copyright" content="2017 Comi Sopra">
10 <link rel="stylesheet" href="..\css\style.css" type="text/css">
11 <link rel="icon" href="..\img\favicon\favicon-3.png" type="image/png">
12 <script src="..\..\js\terzaFase\domande\domandeLetteratura.js"></script>
13 <script src="..\..\js\terzaFase\domande\BustaFinale.js"></script>
14
15 <title>Domande Letteratura</title>
16
17 </head>
18 <body onload="Carica();">
19 <center>
20   <br>
21   <h1 class="titolo-geografia">Domande di Letteratura</h1>
22   <br>
23   <div id="risultato" style="background-color: none; border-radius:25px; width:30%"></div>
24   <br>
25   <div id="question">
26     <span class="grassetto">Hai scelto l'argomento: LETTERATURA</span><br><br>
27     Quando sarai pronto, premendo il bottone "inizial" ti saranno poste 5 domande sull'argomento che hai selezionato inizialmente. <br>
28     Avrai a disposizione 90 secondi di tempo complessivi per rispondere.
29
30   </div><br>
31   <input id="textfield" style="display:none" name="risposta" type="text" placeholder="Digita qui la risposta!" size="40" maxlength="200" onkeydown="if (event.keyCode == 13) document.getElementById('bottone').click()"/>
32   <br><br>
33   <button id="bottone" onclick="generaDomande();">INIZIA!</button><br><br></center>
34   <div id="myProgress" style="display: none">
35     <div id="myBar" style="display: none">0</div>
36   </div>
37 </body>
38 </html>
```

Linea 1, Colonna 1 — 38 Lines

INS HTML Spazi 4

Scrivi qui per eseguire la ricerca

E/Rischiatutto/Progetto/js/terzaFase/domande/domandeLetteratura.js (Primi passi) - Brackets

```
File attivi File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
1 * var Domanda = ["Qual è il romanzo più conosciuto e importante per Giovanni Verga?", //21
2   "In che paese vivevano i Malavoglia?", //22
3   "Come si chiama l'antagonista del romanzo 'Il Commissario Montalbano' di Camilleri? (nome)", //23
4   "Dove morì Giacomo Leopardi?", //24
5   "In che anno nacque Giacomo Leopardi?", //25
6   "Dove morì Giacomo Leopardi?", //26
7   "In che anno nacque Dante Alighieri?", //27
8   "A quanti anni Dante compose la Divina Commedia?", //28
9   "Chi accompagnò Dante nell'Inferno?", //29
10  "Chi era la donna amata di Dante?"]; //30
11
12 * var Soluzione = ["i malavoglia", //21
13   "aci trezza", //22
14   "salvo", //23
15   "recasti", //24
16   "irrga", //25
17   "napoli", //26
18   "1265", //27
19   "35", //28
20   "virgilio", //29
21   "beatrice"]; //30
22
23  var conta = 1;
24  var oldx;
25  var esatte = 0;
26  var flag = 0;
27  var z = 0;
28
29  function generaDomande() {
30
31    if (conta<=1) {
32      if (flag == 0) {
33        var x = Busta [z];
34        z++;
35
36        document.getElementById("textfield").style.display = "block";
37        document.getElementById("question").className = "domanda";
38
39        document.getElementById("question").innerHTML = Domanda[x]; //Pone una domanda casuale tra quelle presenti nel vettore
40        document.getElementById("bottone").innerHTML = "CONTROLLA RISPOSTA";
41        document.getElementById("-risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/5";
42        document.getElementById("textfield").focus(); //sposta il cursore nella casella di risposta
43        oldx = x;
44        flag = 1;
45        clearInterval(id);
46        move();
47      }
48    }
49  }
50
51  var risp = document.getElementById('textfield').value; //ritorna il digitato
52  var minuscolo = risp.toLowerCase();
53  var giusto = minuscolo.localeCompare(Soluzione[oldx]); //compara risposta data e soluzione
54
55  if (giusto == 0) { //se giusto è uguale a zero (quindi le due risposte sono uguali)
56    esatte++;
57    conta++;
58    var monte = esatte * 3000;
59    document.getElementById("risultato").innerHTML = "RISPOSTA CORRETTA - Montepremi: " + monte;
60    document.getElementById("risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/5";
61    document.getElementById("textfield").value = "";
62
63  } else {
64    window.location.href="../hai-perso.html";
65  }
66  var x = Busta [z];
67  z++;
68
69
70  document.getElementById("question").innerHTML = Domanda[x]; //Pone una domanda casuale tra quelle presenti nel vettore
71  document.getElementById("bottone").innerHTML = "CONTROLLA RISPOSTA"; //Sostituisce il valore "INIZIA" con "DOMANDA SUCCESSIVA"
72  document.getElementById("textfield").focus(); //sposta il cursore nella casella di risposta
73  oldx = x;
74
75
76
77  }
78
79
80
81  else {
82    valutaUltima();
83  }
84
85
86
87  var id;
88  var sec;
89
90  function move() {
91    var elem = document.getElementById("myBar");
92    var progress = document.getElementById("myProgress");
93
94    progress.value = sec;
95
96    if (sec <= 100) {
97      elem.style.width = sec + "%";
98      elem.innerHTML = sec;
99
100     sec++;
101    }
102  }
103
104  move();
105
106  setInterval(move, 1000);
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
Linea 1, Colonna 1 – 134 Linee
```

INS JavaScript Spazi 4

Scrivi qui per eseguire la ricerca

E/Rischiatutto/Progetto/js/terzaFase/domande/domandeLetteratura.js (Primi passi) - Brackets

```
File attivi File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
Linea 1, Colonna 1 – 134 Linee
```

INS JavaScript Spazi 4

Scrivi qui per eseguire la ricerca

The screenshot shows the Brackets IDE interface with the file 'domandeLetteratura.js' open. The code is a JavaScript script for a game phase. It includes functions for moving a progress bar, calculating points based on user input, and handling correct answers. The code uses document.getElementById to select elements and manipulate their styles and innerHTML. It also uses localStorage to store data and window.location.href to redirect the browser.

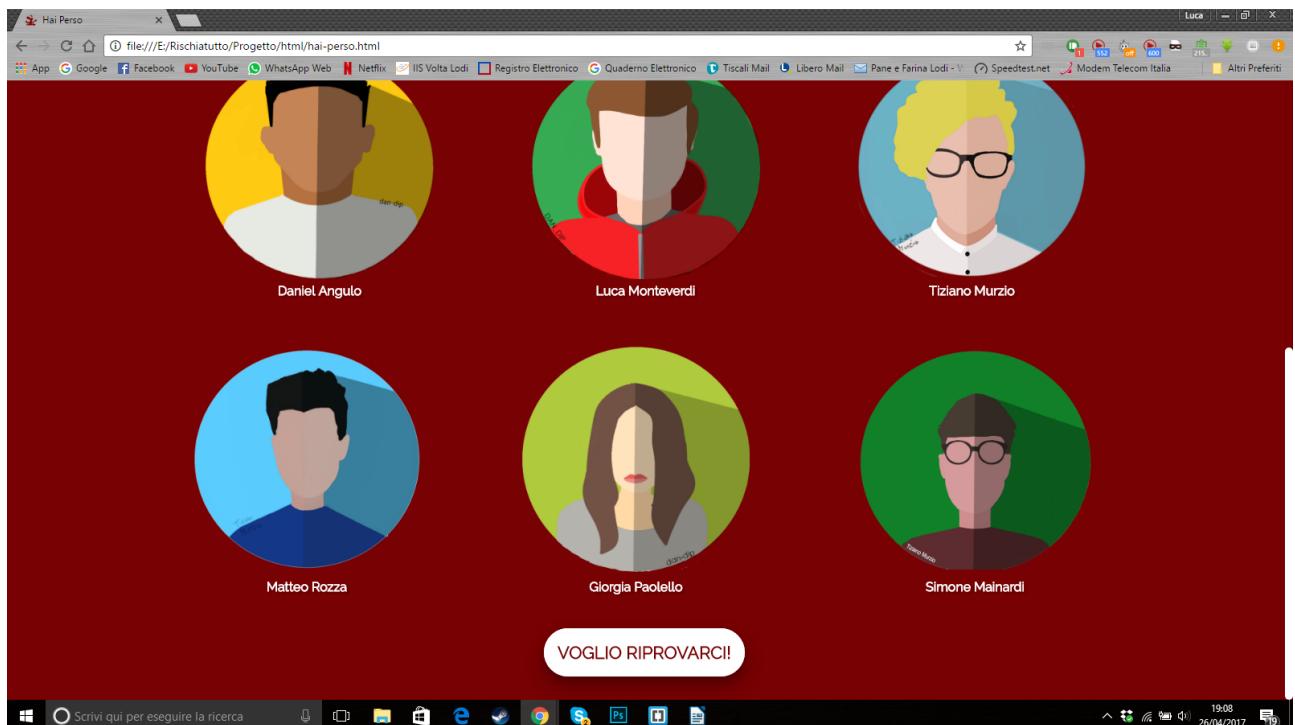
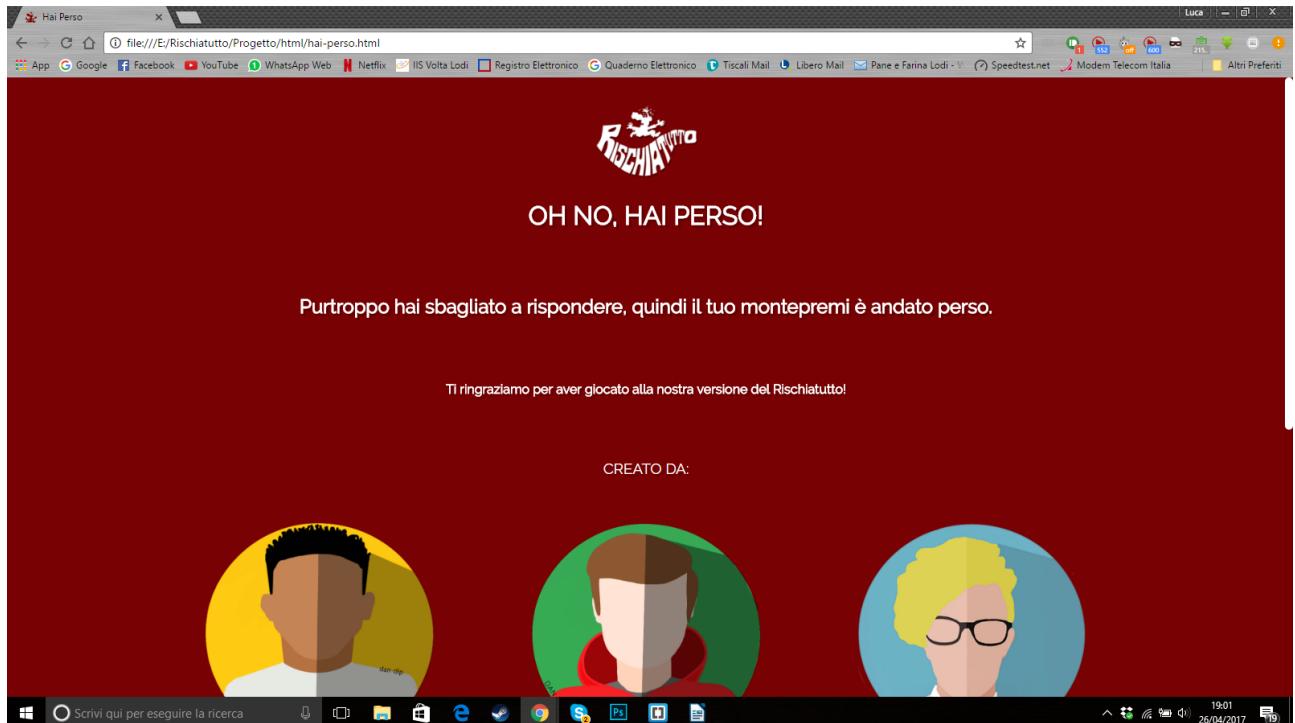
```
88 var sec;
89
89 var elem = document.getElementById("myBar");
90 var progress = document.getElementById("myProgress");
91 var width = 0;
92 elem.style.display = "block";
93 progress.style.display = "block";
94 elem.style.width = width + "%";
95 id = setInterval(frame, 1000);
96
97 function frame() {
98 if (width >= 100) {
99 clearInterval(id);
100 } else {
101 width+=1.125;
102 elem.style.width = width + "%";
103 sec=width/1.125;
104 if(sec>=89){
105 window.location.href="../hai-perso.html";
106 }
107 else
108 elem.innerHTML = sec ;
109 }
110 }
111
112 }
113
114 function valutaUltima () {
115 var risp = document.getElementById('textField').value;
116 var minuscolo = risp.toLowerCase();
117 var giusto = minuscolo.localeCompare(Soluzione[oldx]);
118 if (giusto == 0) { //se giusto è uguale a zero (quindi le due risposte sono uguali)
119 esatte++;
120 monte = esatte * 3000;
121 document.getElementById("risultato").innerHTML = "DOMANDA N°" + conta + "/10" + "<br>RISPOSTA CORRETTA - Montepremi: " + monte;
122 //stampa risposta corretta nel div con id risultato
123 document.getElementById("textField").value = "";
124
125 clearInterval(id);
126 move();
127 localStorage.setItem("rCorretteFinale", esatte); //Imposta il montepremi nello storage
128 window.location.href="../hai-vinto.html"; //Redirect alla pagina "Hai Vinto"
129 }
130 else {
131 localStorage.setItem("rCorretteFinale", esatte); //Imposta il montepremi nello storage
132 window.location.href="../hai-perso.html"; //Redirect alla pagina "Hai Perso"
133 }
134 }
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154 }
```

HTML e JS della fase finale.

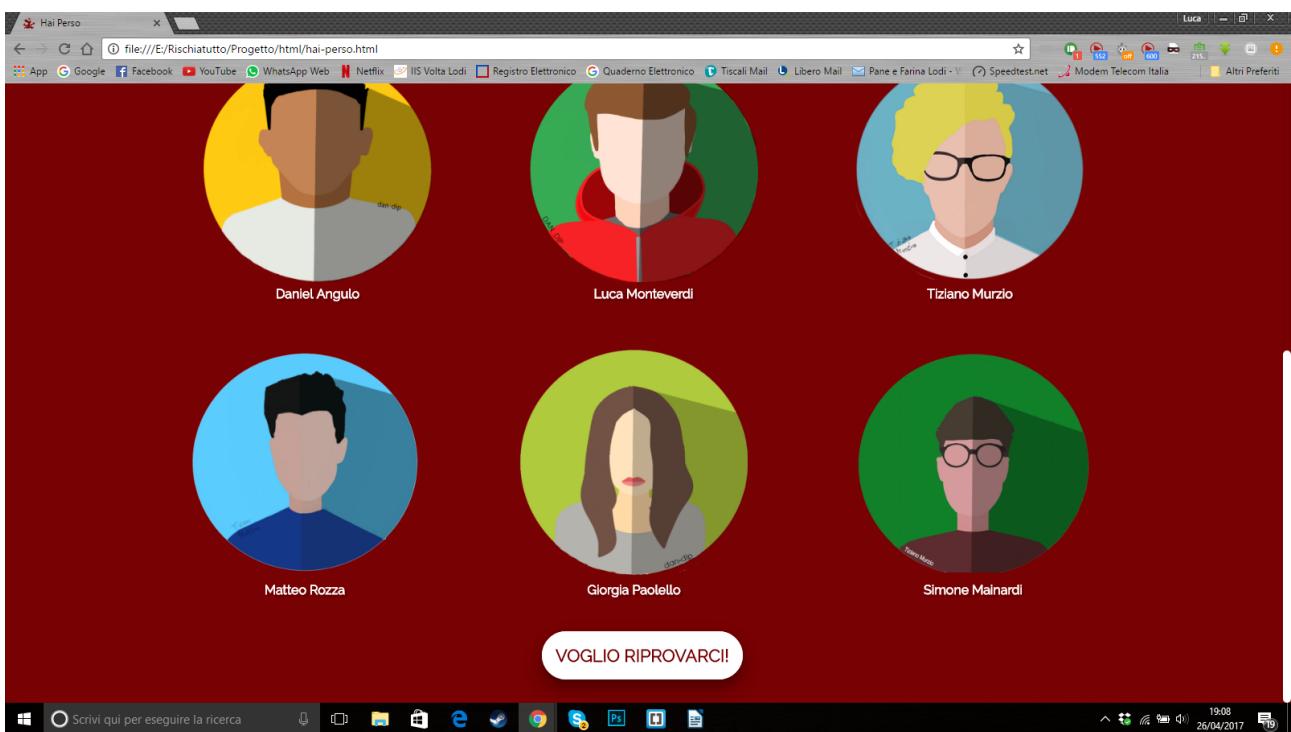
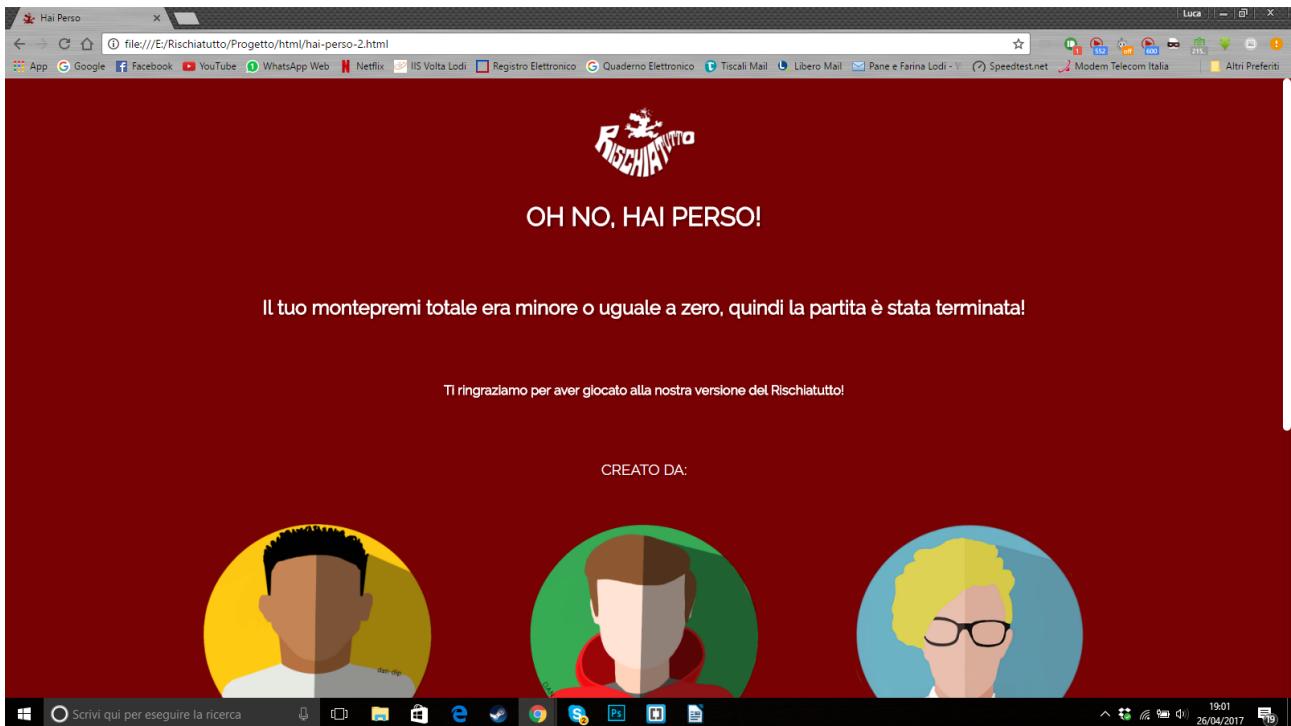
Il codice di questa parte è molto simile a quello della prima fase.

FINE DEL GIOCO

Sono presenti tre pagine di fine gioco: una di vincita e due di perdita (una di perdita per errore durante la fase finale e l'altra per montepremi minore o uguale a zero).



Pagina in caso di errore dell'utente



Pagina se il montepremi è troppo basso

E/Rischiatutto/Progetto/html/hai-perso.html (Primi passi) - Brackets

```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject

File attivi
domandeCartoni.js — domande10000
domandeModa.js — domande10000
domandeSerieTV.js — domande10000
domandeSmartphone.js — domande10000
hai-perso.html
hai-perso-2.html
hai-vinto.html
toggleBottoni.js
domandeAtletica.js — domande3000
domandeCulturaPopolare.js — domande10000
Primi passi
screenshots
index.html
main.css

> screenshots
index.html
main.css

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7     <meta name="description" content="">
8     <meta name="author" content="">
9     <link rel="stylesheet" href="../css/stile.css" type="text/css">
10    <link rel="icon" href="../img/favicon/favicon-3.png" type="image/png">
11
12  <title>Hai Perso</title>
13
14  </head>
15  <body>
16    <center>
17      <div><br>
18        <br>
19
20      <h1 class="pagina-finale">OH NO, HAI PERSO!</h1><br><br>
21      <h2 class="pagina-finale">Purtroppo hai sbagliato a rispondere, quindi il tuo montepremi è andato perso.</h2><br><br>
22      <h4 class="pagina-finale">Ti ringraziamo per aver giocato alla nostra versione del Rischiatutto!</h4><br><br>
23      <h3 class="pagina-finale">CREATO DA:</h3><br><br>
24
25      <table class="haivinto" cellspacing="0" cellpadding="0">
26        <tr><th></th>
27          <th></th>
28          <th></th>
29        <tr><th>Daniel Angulo</th><th>Luca Monteverdi</th><th>Tiziano Murzio</th></table><br><br>
30      <table>
31        <tr><th></th>
32          <th></th>
33          <th></th>
34        <tr><th>Matteo Rozza</th><th>Giorgia Paolello</th><th>Simone Mainardi</th></tr>
35      </table>
36
37      <br><br><br>
38      <a href="../index.html" class="bottone">VOGLIO RIPROVARCI!</a>
39      <br><br><br>
40    </center>
41  </body>
42 </html>

```

Lines 42, Colonna 8 — 42 Lines

Scrivi qui per eseguire la ricerca

INS HTML Spaz 4

1627 26/04/2017

HTML della prima pagina

E/Rischiatutto/Progetto/html/hai-perso-2.html (Primi passi) - Brackets

```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject

File attivi
domandeCartoni.js — domande10000
domandeModa.js — domande10000
domandeSerieTV.js — domande10000
domandeSmartphone.js — domande10000
hai-perso.html
hai-perso-2.html
hai-vinto.html
toggleBottoni.js
domandeAtletica.js — domande3000
domandeCulturaPopolare.js — domande10000
Primi passi
screenshots
index.html
main.css

> screenshots
index.html
main.css

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7     <meta name="description" content="">
8     <meta name="author" content="">
9     <link rel="stylesheet" href="../css/stile.css" type="text/css">
10    <link rel="icon" href="../img/favicon/favicon-3.png" type="image/png">
11
12  <title>Hai Perso</title>
13
14  </head>
15  <body>
16    <center>
17      <div><br>
18        <br>
19
20      <h1 class="pagina-finale">OH NO, HAI PERSO!</h1><br><br>
21      <h2 class="pagina-finale">L'utente ha inserito un numero minore o uguale a zero, quindi la partita è stata terminata!</h2><br><br>
22      <h3 class="pagina-finale">Ti ringraziamo per aver giocato alla nostra versione del Rischiatutto!</h3><br><br>
23      <h4 class="pagina-finale">CREATO DA:</h4><br><br>
24      <table class="haivinto" cellspacing="0" cellpadding="0">
25        <tr><th></th>
26          <th></th>
27          <th></th>
28        <tr><th>Daniel Angulo</th><th>Luca Monteverdi</th><th>Tiziano Murzio</th></table><br><br>
29      <table>
30        <tr><th></th>
31          <th></th>
32          <th></th>
33        <tr><th>Matteo Rozza</th><th>Giorgia Paolello</th><th>Simone Mainardi</th></tr>
34      </table>
35
36      <br><br><br>
37      <a href="../index.html" class="bottone">VOGLIO RIPROVARCI!</a>
38      <br><br><br>
39    </center>
40  </body>
41 </html>

```

Lines 36, Colonna 7 — 42 Lines

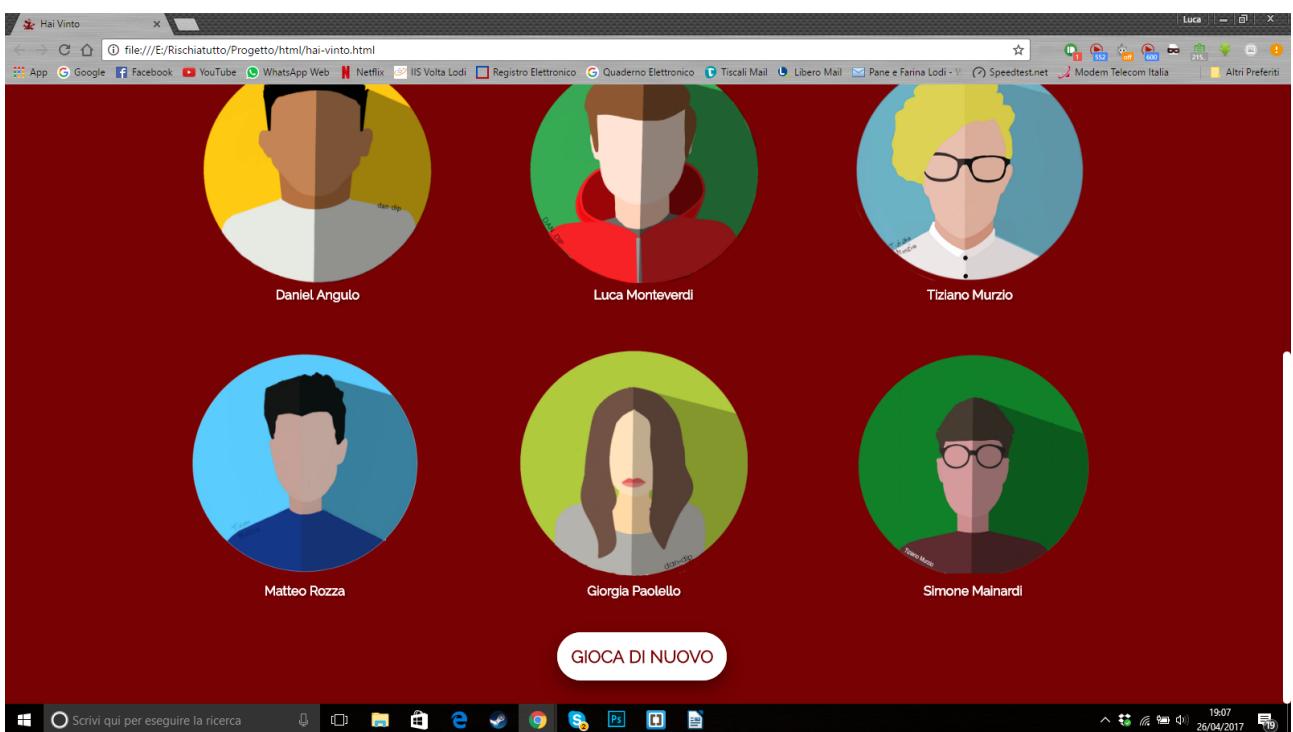
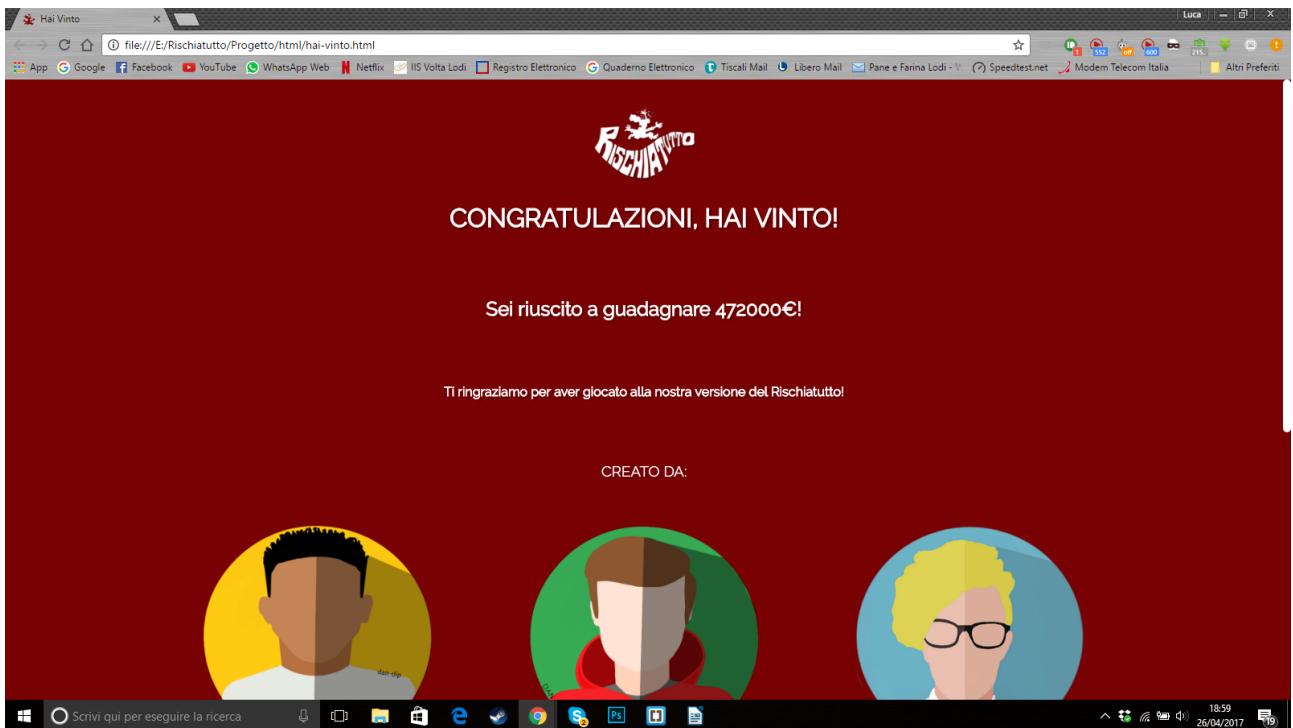
Scrivi qui per eseguire la ricerca

INS HTML Spaz 4

1627 26/04/2017

HTML della seconda pagina

È presente un bottone che propone al giocatore di incominciare una nuova partita.



Pagina nel caso in cui il concorrente dovesse rispondere correttamente a tutte le domande della terza fase

Screenshot of Brackets IDE showing the code for "hai-vinto.html". The code includes meta tags, a script function "Recupera()", and an onload event handler for the body.

```

File Modifica Cerca Vista Naviga Debug Aiuto Newject
File attivi
domandeCartoni.js — domande1000
domandeModa.js — domande1000
domandeSerieTV.js — domande1000
domandeSmartphone.js — domande1
hai-perso.html
hai-perso-2.html
hai-vinto.html
toggleBottoni.js
domandeAtletica.js — domande3000
Primi passi >
> screenshots
index.html
main.css
Linea 25, Colonna 9 — 51 Linee
INS HTML Spaz 4
1 <meta charset="utf-8">
2 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
3 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
4 <meta name="description" content="">
5 <meta name="author" content="">
6 <link rel="stylesheet" href="../css/stile.css" type="text/css">
7 <link rel="icon" href="../img/favicon/favicon-3.png" type="image/png">
8 <title>Hai Vinto</title>
9
10 <script>
11   function Recupera () {
12     var montepremifinale = localStorage.getItem("montepremi");
13     var vincita = montepremifinale * 2;
14     document.getElementById("vincita").innerHTML = vincita;
15   }
16 </script>
17
18 </head>
19 <body onload="Recupera();">
20   <center>
21     <div><br>
22       <br>
23
24     <h1 class="pagina-finale">CONGRATULAZIONI, HAI VINTO!</h1><br><br>
25     <h2 class="pagina-finale">Sei riuscito a guadagnare <span id="vincita">€!</span></h2><br><br>
26     <h4 class="pagina-finale">Ti ringraziamo per aver giocato alla nostra versione del Rischiatutto!</h4><br><br>
27     <h3 class="pagina-finale">CREATO DA:</h3><br><br>
28     <table class="haiavinto" cellspacing="0">
29       <tr><th></th>
30         <th></th>
31         <th></th>
32       <tr><th>Daniel Angulo</th><th>Luca Monteverdi</th><th>Tiziano Murzio</th></tr>
33     <table>
34       <tr><td></td>
35         <td></td>
36         <td></td>
37       <tr><td>Matteo Rozza</td><td>Giorgia Paolillo</td><td>Simone Mainardi</td></tr>
38     </table>
39   </div>
40   <br><br>
41   <a href="../index.html" class="bottone">GIOCA DI NUOVO</a>
42   <br><br>
43 </center>
44 </body>
45 </html>

```

Codice della pagina “hai vinto”

In questo caso, è presente anche una funzione che viene richiamata all' onload della pagina, che recupera il montepremi dal localStorage e lo moltiplica per due, poi lo stampa sulla pagina.

Anche in questo caso è presente un bottone per incominciare una nuova partita.