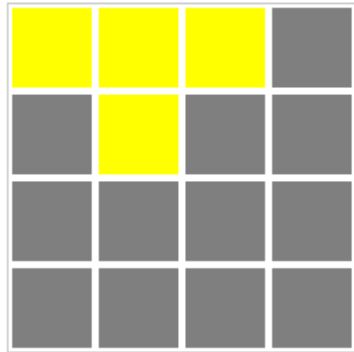


**Accendi le Luci**

**Dimensione wrapper:** 4 x 4 ▼



**Mosse utilizzate: 1**

All'avvio l'applicazione deve precaricare dinamicamente (cioè da codice) il list box superiore con le voci indicate di seguito, facendo in modo che siano tutte deselezionate

- 3 x 3
- 4 x 4
- 5 x 5
- 6 x 6

In corrispondenza della scelta di una voce dal list box, l'applicazione deve creare **dinamicamente** un elenco DIM x DIM di tag DIV da appendere al wrapper preesistente (avendo cura di rimuovere eventuali tag DIV residui dalla partita precedente: **wrapper.innerHTML=""**)

I vari tag DIV implementano la classe 'pedina', hanno dimensione complessiva 50x50, sono tutti privi di testo e sono tutti inizialmente spenti, cioè con colore di sfondo **GRIGIO**.

**Le dimensioni del wrapper devono adeguarsi a seconda dell'impostazione selezionata**

In corrispondenza del **click** su una qualunque cella (ad esempio la **seconda** cella della **prima** riga), **la cella cliccata e le 4 celle adiacenti** (cioè le 4 caselle posizionate ai quattro lati), se esistenti, devono invertire il proprio colore, cioè:

- Se spente (sfondo grigio) vengono accese, cioè viene applicato uno sfondo giallo
- Se accese (sfondo giallo) vengono spente, cioè viene applicato uno sfondo grigio

In corrispondenza di ogni click aggiornare la label inferiore che conteggia le mosse eseguite.

Lo **scopo del gioco**, con click successivi, è quello di trasformare tutte le caselle da sfondo grigio a sfondo giallo. In caso di vincita segnalare un apposito messaggio del tipo "Hai Vinto" e disabilitare su tutti i pulsanti la funzione di risposta al click