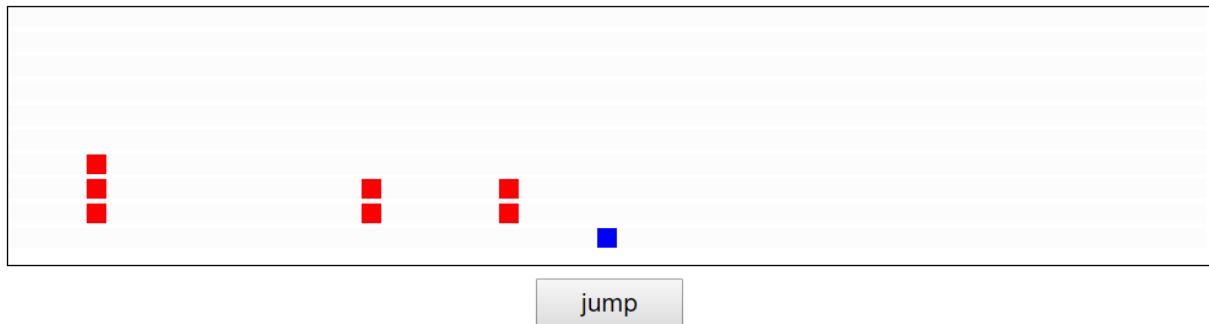


**Verifica di Tecnologie**

Realizzare in Java il gioco indicato di seguito in cui il giocatore (rappresentato dal quadratino blu), deve saltare gli ostacoli rossi che gli si presentano davanti



La matrice di gioco è rappresentata da un rettangolo di tag DIV di **10 righe x 61 colonne** aventi ID matriciale. Gli ID delle righe sono assegnati in modo decrescente (9 per la riga più in alto, e 0 per la riga più in basso).

**Il giocatore** di colore blu è posizionato esattamente a metà della matrice (colonna 30) sull'ultima riga in basso (riga 0)

**Gli ostacoli** rossi vengono “creati” sulla colonna 0 con una altezza casuale compresa tra **0** (ostacolo assente) e **4** a partire dalla seconda riga in basso (riga 1, in modo da NON interferire con il giocatore) e estendendosi verso l'alto per il valore di altezza generato casualmente (quindi al massimo possono estendersi dalla riga 1 alla riga 5).

Gli ostacoli avanzano verso destra con una frequenza di **un passo ogni 400 msec** e sono generati ad **intervalli regolare di 7 caselle** (ostacolo / 6 caselle vuote / ostacolo / 6 caselle vuote / etc). Un ostacolo può avere altezza 0 e quindi la distanza fra due ostacoli successivi potrebbe essere anche 14 o 21 caselle o più.

In corrispondenza del **click sul pulsante jump** il giocatore esegue un salto verso l'alto spostandosi istantaneamente dalla riga con indice **0** alla riga con indice **7**, dove rimane per 2 secondi e poi automaticamente ritorna nella posizione bassa.

**Il gioco continua fino a quando** il giocatore non “sbatte” contro un ostacolo in avvicinamento, oppure, nella fase di discesa, il giocatore “atterra” sopra un ostacolo. In tal caso occorre:

- Segnalare un messaggio **“Game Over”**
- Arrestare il movimento degli ostacoli
- Disabilitare il pulsante “salta” sia dal punto di vista grafico sia dal punto di vista funzionale

**In corrispondenza di ogni salto** il giocatore ottiene un numero di punti pari all'altezza dell'ostacolo saltato.