

# ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

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

## Esercizio n. 06 “Tre Numeri”

All'avvio l'applicazione genera, senza visualizzarli, tre numeri casuali compresi tra 1 e 9, necessariamente **tutti diversi tra loro**. L'utente deve cercare di indovinare i tre numeri scrivendoli all'interno degli appositi text box. In corrispondenza del pulsante **Invia** il sistema deve :

## Indovina tre numeri tra 1 e 9

4	7	3
---	---	---

I numeri esatti sono: ☒ ☐ ☐

- Verificare che i tre textbox non siano vuoti ed i tre numeri inseriti siano tutti diversi fra loro
- Verificare per ogni numero inserito se appartiene al vettore dei numeri segreti, **indipendentemente dalla posizione**
- Per ogni numero indovinato deve “accendere” uno dei check box sottostanti (se nessun numero è corretto i check box saranno tutti deselezionati, se i numeri corretti sono 2, avremo 2 check selezionati, etc.)
- In caso di vittoria segnalare un apposito messaggio e disabilitare il pulsante INVIA

## Esercizio 07 “Indovina la parola”

1) All'avvio il programma deve:

- generare casualmente una stringa letta da un vettore di stringhe di lunghezza arbitraria.
- Convertire la parola in maiuscolo
- Inizializzare i punti al valore 100
- assegnare **readOnly** a tutti i text box
- deselezionare e disabilitare tutti i checkbox
- Visualizzare nei Text Box un numero di asterischi pari alla lunghezza delle stringa (nel caso in questione la stringa “ITALIA” è lunga 6 e vengono visualizzati 6 asterischi)
- Abilitare il pulsante “Risposta” inizialmente disabilitato

*	*	N	*	I	*	I	*	*	N	*	E	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="text" value="n"/>												<input type="button" value="Invia"/>
Punti : <input type="text" value="85"/>												<input type="button" value="Risposta"/>

2) Il pulsante “invia”, inizialmente disabilitato, viene abilitato / disabilitato in corrispondenza dell'evento **onInput** sul text box di inserimento delle lettere. Se il campo è vuoto il pulsante viene disabilitato, altrimenti viene abilitato

3) Sempre in corrispondenza dell'onInput convertire e visualizzare in maiuscolo la lettera inserita

4) L'utente deve tentare di indovinare la parola segreta procedendo per tentativi. Scrive un singolo carattere nell'apposita casella e, in corrispondenza dell'**INVIO**, il programma deve verificare la presenza di quel carattere all'interno della parola segreta, visualizzando ogni ricorrenza e selezionando il checkbox corrispondente. Ad ogni pressione del tasto INVIO il punteggio viene decrementato di 5 punti.

6) Quando il giocatore crede di poter indovinare la parola, utilizza il pulsante **RISPOSTA**, in corrispondenza del quale il programma, tramite una finestra di **prompt**, richiede all'utente di inserire la risposta. Se la risposta risulta corretta, il programma segnala un messaggio di vincita, altrimenti visualizza un messaggio del tipo “Riprova” ed il punteggio viene decrementato di 20 punti. In caso di vincita oppure se punteggio  $\leq 0$  il pulsante Risposta viene disabilitato.