

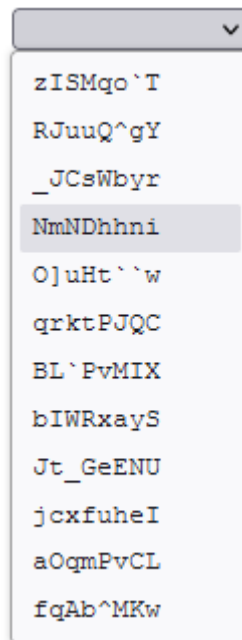
**Verifica di Tecnologie**

**Esercizio 1 (3 punti)**

---

Scrivere un'applicazione che all'avvio generi 12 password casuali tutte con lunghezza 8 caratteri e contenenti qualunque combinazione di caratteri ascii compresi tra **65** e **122** eventualmente anche ripetuti.

- Le 12 password devono essere tutte **diverse** tra loro
- Una volta generate, le 12 password devono essere copiate all'interno dell'apposito listbox
- Il listbox inizialmente non deve visualizzare nessun contenuto



In corrispondenza della selezione di una password nel listbox

- visualizzare i due tag span inizialmente nascosti
- all'interno del 2° tag span, visualizzare la password selezionata
- disabilitare il listbox

**Scegli una password fra le seguenti**

NmNDhhni ▼

Ecco la tua nuova password :

***NmNDhhni***

Aggiungere staticamente all'interno del file html gli eventi necessari

## Esercizio 2 (5 punti)

---

Si vuole realizzare una applicazione avente come scopo quello di verificare la conoscenza dell'addizione da parte degli studenti di una prima elementare.

L'applicazione propone a video 10 addizioni, alcune con risultato corretto altre con risultato sbagliato, e lo studente deve indicare quali addizioni presentano un risultato corretto e quali presentano un risultato sbagliato.

**All'avvio, per ogni riga**, l'applicazione deve:

- generare un numero casuale compreso tra 1 e 50, da visualizzare nella cella denominata **primoNumero**
- generare un altro numero casuale compreso tra il numero precedente +1 e 99, da visualizzare nella cella denominata **risultato**
- calcolare il secondo addendo come differenza fra il **risultato** ed il **primoNumero**
- **aggiungere** al secondo addendo un numero casuale compreso tra -1 e +1 e visualizzare il secondo addendo nella cella denominata **secondoNumero**

In questo modo la somma dei due addendi può risultare :

- Esattamente uguale al risultato visualizzato
- Leggermente diversa (con una differenza di  $\pm 1$ )

A questo punto lo studente deve

- **spuntare i checkbox corrispondenti alle somme esatte**
- **non spuntare i checkbox corrispondenti alle somme errate**

**In corrispondenza del click sul pulsante rispondi** l'applicazione deve verificare se lo studente ha risposto in modo corretto, cioè se :

- **ha selezionato i check laddove l'addizione risulta corretta**
- **ha deselezionato il checkbox laddove l'addizione risulta sbagliata**

A fianco delle risposte esatte visualizzare un messaggio **ok** in verde

A fianco delle risposte sbagliate visualizzare un messaggio **errore** in rosso

$16 + 14 = 31$	<input checked="" type="checkbox"/>	errore
$21 + 6 = 27$	<input checked="" type="checkbox"/>	ok
$48 + 3 = 50$	<input checked="" type="checkbox"/>	errore
$35 + 48 = 83$	<input checked="" type="checkbox"/>	ok
$11 + 38 = 50$	<input checked="" type="checkbox"/>	errore
$8 + 68 = 76$	<input type="checkbox"/>	errore
$50 + 33 = 82$	<input type="checkbox"/>	ok
$34 + 18 = 53$	<input type="checkbox"/>	ok
$9 + 35 = 45$	<input type="checkbox"/>	ok
$11 + 60 = 72$	<input type="checkbox"/>	ok

$16 + 14 = 31$	<input type="checkbox"/>	ok
$21 + 6 = 27$	<input checked="" type="checkbox"/>	ok
$48 + 3 = 50$	<input type="checkbox"/>	ok
$35 + 48 = 83$	<input checked="" type="checkbox"/>	ok
$11 + 38 = 50$	<input type="checkbox"/>	ok
$8 + 68 = 76$	<input checked="" type="checkbox"/>	ok
$50 + 33 = 82$	<input type="checkbox"/>	ok
$34 + 18 = 53$	<input type="checkbox"/>	ok
$9 + 35 = 45$	<input type="checkbox"/>	ok
$11 + 60 = 72$	<input type="checkbox"/>	ok