

Verifica di Tecnologie

Realizzare tramite Java Script il gioco indicato di seguito facendo uso di un mazzo di 52 carte (13 carte per ogni seme)



All'avvio:

- Creare **dinamicamente** 7 tag img aventi la struttura indicata nel file HTML
- Generare casualmente una carta fra le 52 del mazzo il cui valore deve essere maggiore o uguale a 7 e minore o uguale a 10. Visualizzare la carta nell'apposito tag DIV.

Il giocatore, tramite l'utilizzo del pulsante "**GIRA UNA CARTA**", dovrà cercare di raggiungere esattamente il valore della carta estratta senza superarlo.

Le carte valgono quanto indicato sulla carta stessa; **tutte le figure valgono 1**.

Fare in modo che ogni carta estratta non venga visualizzata una seconda volta

In figura è stato estratto l'otto di cuori che rappresenta il valore da raggiungere

In corrispondenza di ogni click sul pulsante "**Gira una nuova carta**" l'applicazione visualizza all'interno dei tag IMG (in modo consecutivo da sinistra verso destra) una nuova 'carta utente' ed aggiorna il "**punteggio attuale**" con la somma delle carte finora visualizzate

- Se la somma delle 'carte utente' coincide esattamente con il valore della carta iniziale l'applicazione visualizza un messaggio "Bravissimo hai vinto" e disabilita il pulsante.
- Se la somma delle 'carte utente' supera il valore della carta iniziale, l'applicazione visualizza un messaggio "Hai perso" e disabilita il pulsante.

Aggiungere infine una **funzionalità** tale per cui, in corrispondenza del click su una delle 'carte utente' già visualizzate, venga cambiata la 'carta utente' con una nuova carta generata casualmente fra la carte rimanenti. In corrispondenza del click ricalcolare il punteggio dell'utente sottraendo il vecchio valore ed aggiungendo il valore della carta sostitutiva appena estratta.