

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA**

Classe **III INF B**

Verifica di Tecnologie

Esercizio 1 (8 punti)

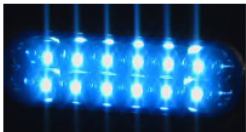
Data la pagina html allegata realizzare una applicazione in cui, date le seguenti 10 coppie di immagini, l'applicazione visualizza una immagine e l'utente deve indovinare l'immagine associata.

["arco", "binari", "roulette", "palla", "disco", "luci", "pop corn", "moto", "sci", "aperitivo"];
["freccia", "treno", "fiches", "canestro", "stereo", "discoteca", "cinema", "casco", "pista", "bar"];


All'avvio l'applicazione :


- genera casualmente una delle immagini contenute nel primo vettore e la visualizza nell'area di sinistra insieme alla relativa descrizione
- Visualizza nell'area di destra le 10 immagini contenute nel secondo vettore


Indovina l'immagine associata





Risposte Corrette: 0
Risposte Errate: 0


☐


☐


☐


☐

☐

☒

☐

☐

☐

L'utente deve quindi selezionare il radio button relativo all'immagine associata e scrivere nel text box di destra il nome corretto dell'immagine associata: Nella figura l'applicazione ha generato "luci" e l'immagine associata è quella della "discoteca"

In corrispondenza del click sul pulsante controlla l'applicazione deve:

- Controllare che ci sia almeno un radio button selezionato.
In caso contrario segnalare un messaggio del tipo "Nessun Radio Button Selezionato"
- Controllare che la risposta inserita dall'utente sia quella corretta (posizione corretta e nome inserito correttamente)
- In caso di risposta errata l'applicazione deve incrementare il contatore delle risposte errate e visualizzare un messaggio indicante il testo della risposta corretta
- In caso di risposta corretta l'applicazione deve incrementare il contatore delle risposte corrette e generare nella parte di sinistra una nuova immagine **diversa dall'immagine corrente**. Inoltre deselezionare tutti i radio button e cancellare tutti i textbox di destra.

In caso di risposta sbagliata i text non vengono ripuliti e l'immagine rimane la stessa finchè l'utente non indovina. I textbox dovranno però essere ripuliti in corrispondenza della selezione del prossimo radio button. A tale scopo aggiungere ad ogni radio button dell'html la gestione del click: **"onclick=cancella()"**

Esercizio 2 (1,5 punti)

Creare una nuova cartella "Esercizio 2" replicando l'esercizio precedente e fare in modo che, all'avvio, l'applicazione generi le immagini di destra in posizione casuale **SENZA COMPROMETTERE** il funzionamento, che deve rimanere lo stesso identico dell'esercizio precedente.