

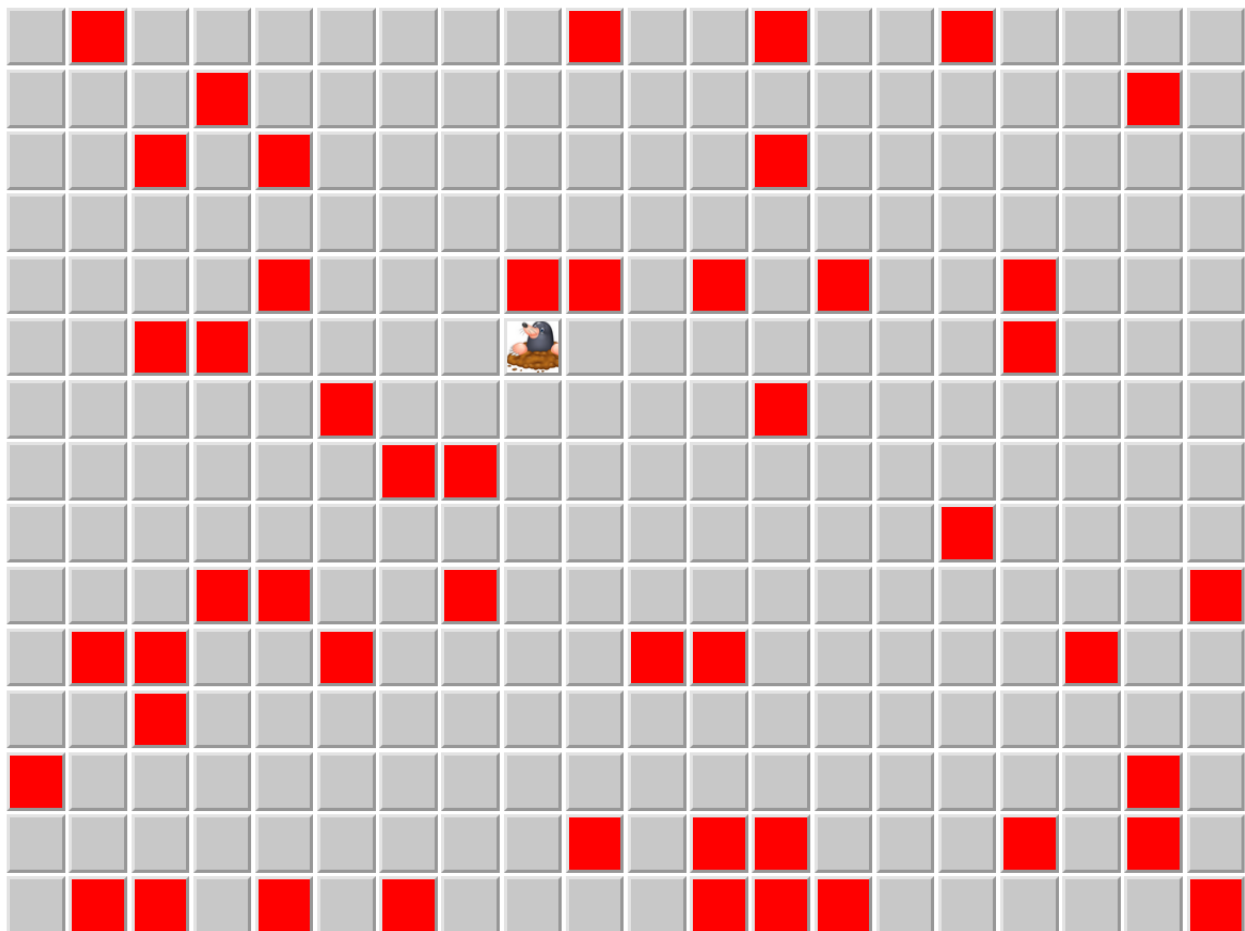
**Verifica di Tecnologie**

Data la pagina html allegata, realizzare una matrice rettangolare di dimensioni 15 righe x 20 colonne contenente dei tag DIV creati dinamicamente ed inizialmente NON abilitati al click

Sempre all'avvio:

- Posizionare in modo casuale 50 celle a sfondo rosso in cui la talpa non potrà comparire
- Visualizzare la talpa in una posizione casuale, con esclusione di quelle a sfondo rosso.
- Abilitare al click la sola cella in cui viene visualizzata la talpa

## Prendi la Talpa



0

Dopo ogni secondo :

- Nascondere la talpa e rivisualizzarla in una nuova posizione casuale (sempre con esclusione di quelle a sfondo rosso).
- Disabilitare al click la vecchia posizione ed abilitare al click la nuova posizione

Scopo del gioco è quello di cliccare sull'immagine prima che questa cambi di posizione.

La talpa dovrà essere rigenerata sulla base del seguente schema:

immagine della Talpa	Probabilità 80 %	Valore 1 punto
immagine del Maghetto	Probabilità 10 %	Valore 10 punti
immagine della Bomba	Probabilità 10 %	La partita termina e l'utente perde

- Se l'utente non clicca sull'immagine entro un secondo, l'immagine viene rimossa ed una nuova immagine viene visualizzata in una nuova posizione casuale come detto in precedenza
- Se l'utente clicca sull'immagine mentre è visualizzata, acquisisce i punti dell'immagine che vengono sommati nel textbox inferiore. In corrispondenza del click l'immagine viene **immediatamente** rimossa ed una nuova immagine viene **immediatamente** generata in una nuova posizione.
- Se l'utente clicca sulla bomba il gioco termina con un messaggio del tipo "Hai perso"

- 
- Nel momento in cui l'utente supera i 20 punti il gioco termina con una animazione a tendina (tipo "**CORNICE**") che dall'esterno "avanza" verso l'interno ogni ½ sec, ricolorando di blu la cornice successiva. Al termine dell'animazione (con tutte le celle blu) viene visualizzato un messaggio del tipo "Bravo Hai vinto".

