

# ***ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"***

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA**

Classe **III INF B**

## **Verifica di Tecnologie**

Realizzare in Java Script , una versione del gioco Black Jack che si presenta come indicato in figura:

**Black Jack**

Banco : 4

Giocatore : 21

7	10	4						
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Scopo del gioco è quello di avvicinarsi il più possibile al numero 21 senza sfolarlo.

**All'avvio** il programma deve generare un Numero Banco tra 1 e 10 estremi inclusi e visualizzarlo all'interno del textbox del banco. *(In realtà l'asso potrebbe valere 1 oppure 11 a discrezione del banco / del giocatore)*

In corrispondenza della **selezione** di un qualunque **check box**, il programma deve

- disabilitare il check box in modo che il giocatore non possa selezionarlo una seconda volta.
- generare un numero utente compreso tra 1 e 10 (estremi inclusi) e visualizzarlo all'interno del relativo textbox
- aggiungere il numero al punteggio del giocatore
- in caso di superamento del 21, la partita termina con un messaggio del tipo "hai perso". Terminare la partita significa disabilitare tutti i checkbox ed anche il pulsante "Nuova Carta" del banco.

Nel momento in cui si clicca sul pulsante "**Nuova Carta**" occorre:

- assegnare una nuova carta al banco (sempre tra 1 e 10)
- aggiungere il valore della carta al valore corrente del banco
- disabilitare tutti i checkbox in modo che l'utente non possa più "girare" nuove carte.
- Eseguire un controllo per vedere se il giocatore o il banco hanno vinto o perso la partita

Possono presentarsi i seguenti casi:

- Se il punteggio totale del banco è inferiore a 17, il banco può decidere di girare un'altra carta
- Se il punteggio totale del banco è superiore a 21, la partita termina e vince il giocatore
- Se il punteggio del banco è compreso tra 17 e 21 la partita termina e vince chi dei due si è avvicinato di più al numero 21 senza sfolarlo. In caso di parità vince il banco.