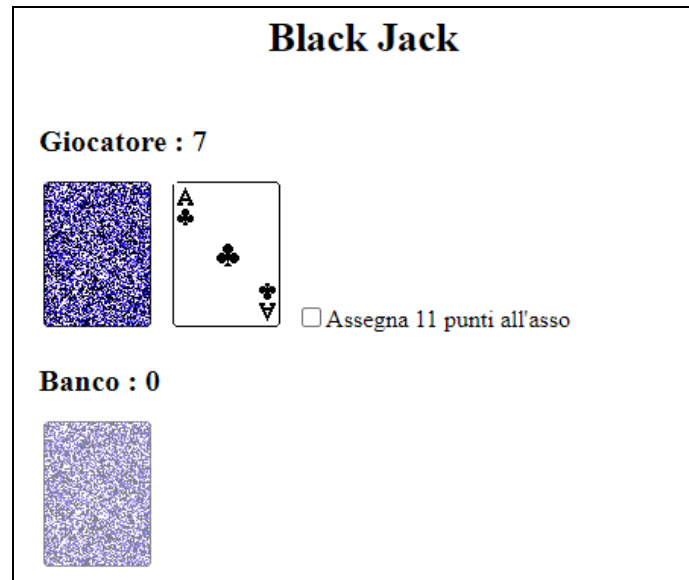


Esercizio 18 Black Jack grafico



All'avvio :

- vengono visualizzati soltanto i dorsi del “mazzo carte” giocatore e “mazzo carte” banco
- a destra del mazzo non viene visualizzato nulla (backgroundImage risulterà bianco)
- La sezione “msgAsso” è inizialmente nascosta
- I dorsi sono visualizzati con una trasparenza di 50%
- In corrispondenza dell’evento **mouseover** i dorsi assumono una opacità del 100%. In corrispondenza del **mouseout** ritornano all’opacità del 50%
- Ogni volta che il giocatore clicca sul proprio mazzo, viene visualizzata una carta casuale e (che nasconde la carta precedente) . Il nome della carta (es **a8**) viene generata tramite una apposita procedura ***genera Carta()*** facendo attenzione a non ripetere la stessa carta più volte (come se si stesse giocando con un solo mazzo). Il chiamante visualizza la carta e aggiorna il punteggio con il valore della carta con un semplice substr(1). Tutte le figure valgono 10.
- Nel caso in cui venga visualizzato un **asso**, come valore predefinito si assume il valore 1 e, al contempo, viene visualizzato il check box di destra in cui l’utente può assegnare all’asso un valore 11. In corrispondenza della selezione del checkbox:
 - incrementare di 10 il punteggio corrente.
 - nascondere e deselectare il checkbox

Se il checkbox non viene cliccato viene comunque nascosto in corrispondenza del prossimo click sul mazzo del giocatore o sul mazzo del banco

Se il giocatore sfiora il 21 visualizzare un messaggio del tipo “Hai sfiorato” e **rimuovere gli eventi click e mouseover** su entrambi i mazzi.

- In corrispondenza del click sul mazzo del banco occorre rimuovere i listener di evento click e mouseover sul mazzo del giocatore e visualizzare una carta ad ogni click. Anche il banco può assegnare un valore 11 all’asso. Ad ogni click incrementare il punteggio e controllare la vincita. Possono presentarsi i seguenti casi :
 - Se il punteggio totale del banco è inferiore a 17, il banco può girare un’altra carta
 - 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.