

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Indirizzo **INFORMATICA** – Classe **III INF B**

Esercitazione di Java Script

Esercizio n. 01

Scrivere un prg che esegua la somma di due numeri e visualizzi il risultato:

- all'interno di un tag DIV
- all'interno di un tag input type=text
- tramite una alert

Esercizio n. 02

Scrivere un programma che, in corrispondenza del click su un certo pulsante, simuli il lancio di una moneta per N volte (con N inserito tramite TextBox) e calcoli la frequenza di uscita di testa e croce.

Visualizzare i risultati (numero di volte in cui sono usciti Testa e Croce) all'interno di due appositi tag DIV. Visualizzare con testo **verde** il numero minore, visualizzare con testo **rosso** il numero maggiore

Esercizio n. 03

All'avvio l'applicazione genera un numero casuale segreto compreso tra 1 e 100. L'utente ha **10 tentativi** a disposizione per indovinare il numero segreto. Ad ogni tentativo il programma segnala se il numero inserito è troppo grande oppure troppo piccolo. Se l'utente indovina entro 10 tentativi vince, altrimenti perde.

In entrambi i casi disabilitare il pulsante "GIOCA"

I messaggi vengono **concatenati** all'interno di un unico tag DIV in modo da avere tutto lo storico :

Il numero inserito (50) è troppo grande

Il numero inserito (20) è troppo piccolo

Esercizio n. 04

Scrivere un programma che, in corrispondenza del click su un certo pulsante, simuli il lancio di un dado a 6 facce per 100 volte. **Utilizzando un vettore di appoggio** visualizzare, all'interno di 6 appositi tag P (**aventi tutti lo stesso name**) la frequenza di uscita di ciascuna faccia del dado.

Assegnare ad ogni messaggio **un colore RGB casuale**

Esercizio n. 05 Controlli Vettoriali

All'avvio l'applicazione genera cinque numeri segreti **da 1 a 5** (diversi fra loro) posizionandoli in modo casuale all'interno di un apposito vettore nascosto.

L'utente deve inserire i cinque numeri (si suppone tutti diversi tra loro) all'interno di appositi text box tutti con lo stesso name.

In corrispondenza del pulsante "**Invia**" il programma deve confrontare i numeri inseriti dall'utente con i numeri generati. in caso di corrispondenza accendere il rispettivo led ed assegnare al numero un **sfondo verde**, altrimenti uno **sfondo rosso**

Al termine disabilitare il pulsante "Invia" e tutti i textbox

Indovina la posizione dei cinque numeri

2	4	5	1	3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="button" value="Invia"/>				