

## **Verifica di Java Script**

### **Guess the word (LINGO)**

---

<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>

All'avvio:

- Creare all'interno di wrapper una matrice di 5 x 5 tag DIV che implementano tutti la classe cella ed hanno id matriciale del tipo i-j
- generare casualmente una parola fra quelle presenti nel vettore (tutte con lunghezza di 5 lettere)
- visualizzare nella cella 0-0 la prima lettera della parola generata
- Assegnare il focus al textbox

<b>F</b>				

FATOO

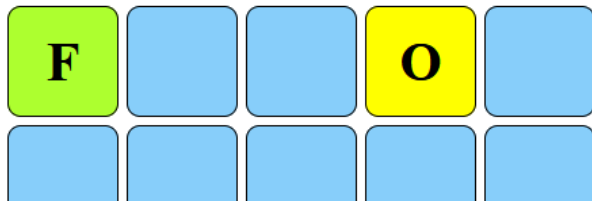
In corrispondenza dell'inserimento di una lettera all'interno del textbox, l'intero contenuto del textbox deve essere convertito in maiuscolo

In corrispondenza del tasto **ENTER** eseguire le seguenti operazioni:

- Se la parola inserita ha una lunghezza diversa rispetto alla parola Segreta, segnalare un messaggio di errore senza intraprendere altre azioni
- Confrontare le singole lettere della parola inserita con le singole lettere della parola segreta
- Se le lettere in pari posizione risultano uguali, visualizzare la lettera all'interno della matrice di gioco ed assegnargli uno sfondo verde
- Verificare quindi se fra lettere che non hanno dato match vi sia una qualche lettera che compare nella parola segreta ma fuori posizione, nel qual caso visualizzare la lettera ed assegnargli uno sfondo giallo
- Una stessa lettera presente fuori posizione non può essere visualizzata più volte

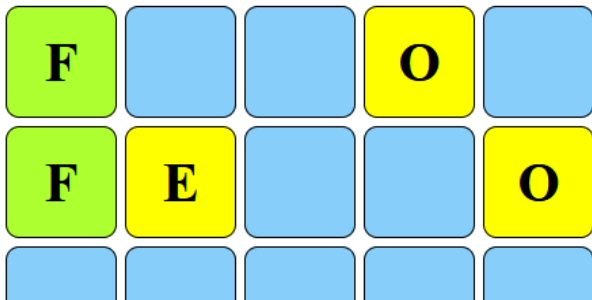
**Esempio** con parola segreta = FIORE

FATOO



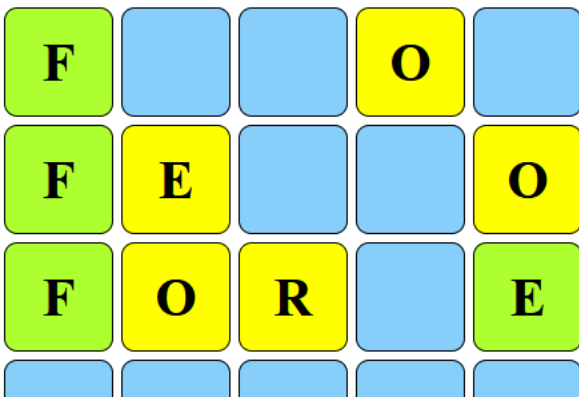
Quando l'utente preme INVIO compare la visualizzazione a fianco.  
Viene visualizzata solo la prima O di FATOO

FESSO



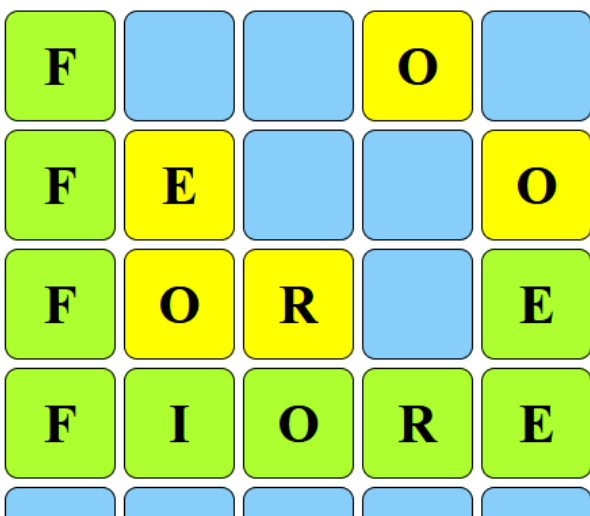
Dopo aver scritto FESSO e dato INVIO  
Viene visualizzata la 2° riga come indicato a fianco

FORTE



Dopo il terzo INVIO  
Viene visualizzata la 3° riga come indicato a fianco

FIORE



- Dopo ogni INVIO ripulire il textbox ed assegnargli il focus
- Se l'utente indovina in 5 tentativi vince, altrimenti perde. In entrambi i casi disabilitare il textbox