

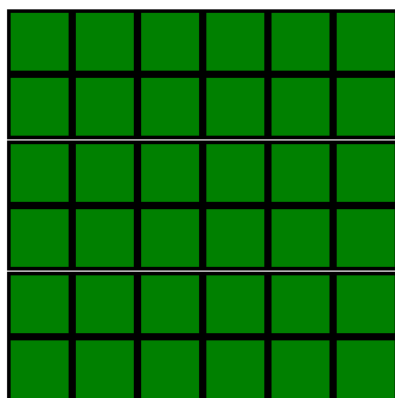
**NOTE SULLO SVOLGIMENTO DELLA PROVA PRATICA:**

- NOMINARE IL FILE HTML COME COGNOMEMATRICOLA.HTML
- E' PERMESSO CONSULTARE IL MATERIALE FORNITO A LEZIONE
- E' PERMESSO CONSULTARE I MANUALI
- TEMPO A DISPOSIZIONE: 90 MINUTI

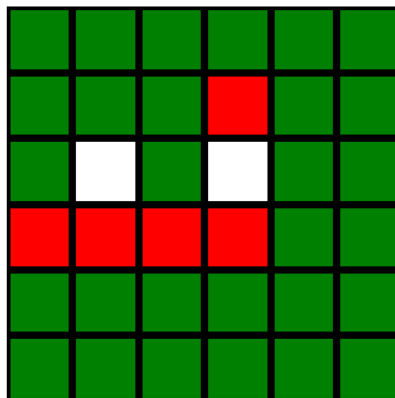
Utilizzando il linguaggio HTML, i fogli di stile CSS e il linguaggio JavaScript realizzare un'applicazione Web che implementi una versione semplificata della battaglia navale. Sia data una matrice 6x6 di caselle quadrate di colore verde (il campo di battaglia). Premendo il bottone START, che viene disabilitato, vengono posizionate a caso 5 navi della dimensione di due quadratini. Per semplicità si supponga che le navi siano posizionate in orizzontale (parallele all'asse delle ascisse). Lo scopo del gioco è indovinare la posizione delle 5 navi. Il giocatore posiziona il cursore del mouse sopra una casella e preme il bottone sinistro del mouse: se la casella è parte di una nave, viene colorata di rosso e il punteggio viene incrementato di uno; altrimenti, viene colorata di bianco e il punteggio viene decrementato di uno. Il gioco finisce quando tutte le caselle rosse corrispondenti alle 5 navi sono state individuate. Alla fine del gioco, viene aperta una finestra che presenta il punteggio ottenuto dal giocatore. La finestra viene richiusa automaticamente dopo 5 secondi, il bottone START viene nuovamente abilitato e il campo Score viene inizializzato a 0, per poter effettuare una nuova partita.

Inserire le parti css, javascript, e html in un solo file html, nominato come *CognomeMatricola.html*.

Score:



Score:



Score:

