

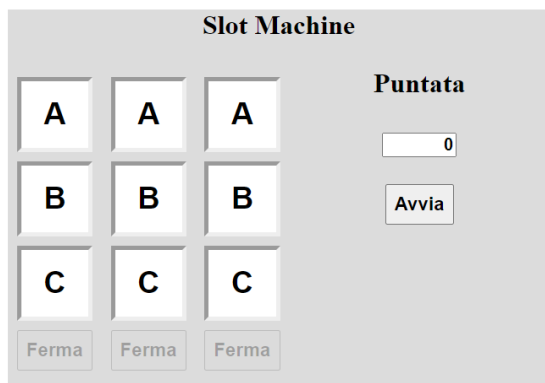
NOTE SULLO SVOLGIMENTO DELLA PROVA PRATICA:

- 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

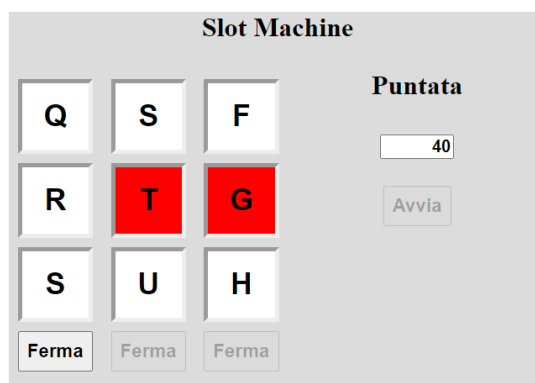
Utilizzando il linguaggio HTML, i fogli di stile CSS e il linguaggio JavaScript realizzare un'applicazione Web che simuli una slot machine. L'interfaccia dell'applicazione, mostrata nella figura (a), ha nella parte a sinistra tre colonne, ognuna con tre campi dove vengono mostrati i simboli in rotazione e un bottone ("Ferma") per fermare la rotazione dei simboli nella colonna; nella parte destra ha un campo dove inserire la puntata (al massimo 100 Euro) e un bottone ("Avvia") per avviare la rotazione.

Nei campi scorrono le lettere maiuscole da A a Z (alfabeto inglese). All'inizio i tre campi di ogni colonna contengono le lettere "A", "B" e "C". Quando viene premuto il bottone "Avvia", la rotazione ha inizio solo se la puntata è stata inserita ed è valida; altrimenti viene chiesto all'utente di cambiare la puntata. L'effetto della rotazione è creato dal cambiare in sequenza le lettere in modo da far apparire una traslazione delle lettere dal basso verso l'alto ad intervalli regolari compresi da 100 e 1000 millisecondi. L'intervallo e conseguentemente la velocità di rotazione vengono scelti casualmente per le tre colonne quando viene premuto il bottone "Avvia". I valori possibili sono 100, 200, 300, ..., 900, 1000. Quando viene premuto il bottone "Ferma" in una delle colonne, il bottone viene disabilitato, la rotazione della colonna termina e lo sfondo del campo al centro viene colorato di rosso individuando la lettera che è stata selezionata per la colonna (Fig. b). Quando tutte le rotazioni sono state fermate (Fig. c), viene aperta una finestra, con il messaggio "Hai vinto " e la puntata moltiplicata per 10 se le tre lettere nei campi con sfondo rosso sono uguali, oppure con il messaggio "Hai perso". La finestra viene richiusa dopo 5 secondi automaticamente e il gioco torna nella sua condizione iniziale per una nuova partita.

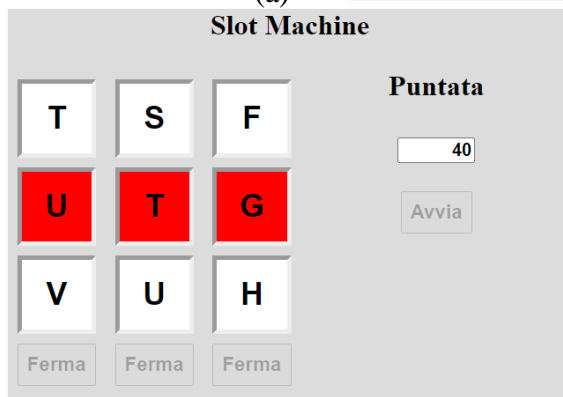
Inserire le parti css, javascript, e html in un solo file html, nominato come *CognomeMatricola.html*.



(a)



(b)



(c)