

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 o SPAN

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 o SPAN. Al termine disabilitare il pulsante di Lancio.

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.

I messaggi vengono concatenati all'interno di un unico tag DIV nel modo seguente :

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.

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, accendendo il rispettivo led in caso di corrispondenza.

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"/>

Invia

Esercizio n. 06

All'avvio l'applicazione genera, senza visualizzarli, tre numeri casuali compresi tra 1 e 9, necessariamente tutti diversi tra loro. L'utente deve cercare di indovinare i tre numeri scrivendoli all'interno degli appositi text box. In corrispondenza del pulsante **Invia** il sistema deve verificare quanti sono i numeri indovinati, **indipendentemente dalla loro posizione**.

Indovina tre numeri tra 1 e 9

4	7	3
---	---	---

Invia

I numeri esatti sono: ☒ ☐ ☐

Per ogni numero indovinato deve selezionare uno dei check box sottostanti (se nessun numero è corretto i tre check box saranno tutti deselezionati, se i numeri corretti sono due, avremo 2 check selezionati).

Esercizio 7

Inserire all'interno di un Combo Box un elenco di voci (es. La Stampa, Repubblica, Sole 24 Ore, etc.) ciascuna con un indirizzo web da memorizzare all'interno della proprietà **value**. In corrispondenza della selezione di una voce (evento onChange del tag select) il programma deve aprire la pagina indicata in una **nuova scheda**. (impostare inizialmente sulla lista la proprietà `selectedIndex = -1`)