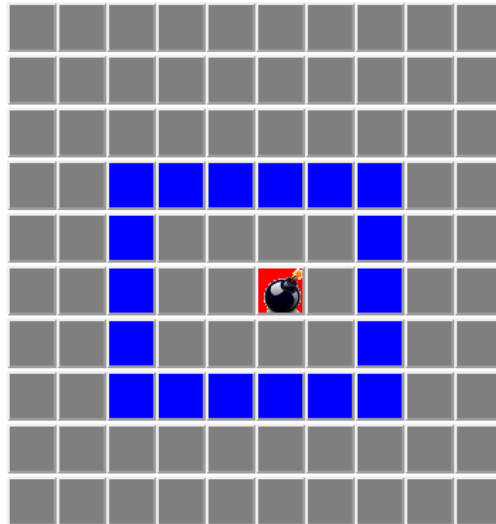


**Verifica di Tecnologie**

Realizzare in Java Script il gioco descritto di seguito.



- Il gioco è basato su un tag TABLE 10 x 10 con all'interno altrettanti pulsanti creati dinamicamente ed aventi ID matriciale
- Ogni pulsante ha dimensione 35px x 35px
- All'avvio tutti i pulsanti sono ricolorati di grigio con intensità intermedia (rgb 127)

Un oggetto contenente l'immagine di una bomba (**eventualmente con il solo sfondo rosso**) si muove casualmente sulla scacchiera cambiando posizione ogni **150 msec**. I movimenti possibili sono 4: in alto, in basso, a destra, a sinistra.

Nel momento in cui l'oggetto tende ad oltrepassare il perimetro della scacchiera, l'oggetto deve rimanere fermo per una scansione. Cioè, se l'oggetto dalla posizione 9 tende a spostarsi nella posizione 10 (che non esiste), deve rimanere fermo fino alla scansione successiva.

Lo scopo del gioco è quello di imprigionare la bomba inserendo, tramite semplice click, dei blocchi **BLU** sulla scacchiera. Se l'oggetto tende ad andare verso un blocco blu, deve rimanere in posizione, esattamente come se si trovasse su una cella laterale. Cioè se in posizione 8 c'è un blocco BLU e l'oggetto dalla posizione 7 tende ad andare verso la posizione 8, deve rimanere fermo, per una scansione, nella posizione 7.

Gli oggetti BLU possono essere rilasciati con un ulteriore click, nel qual caso ritornano grigi.

**Inoltre :**

- Se l'utente con il click colpisce la bomba, il gioco termina con un messaggio di "Hai Perso"
- Nel momento in cui l'oggetto rimane completamente 'imprigionato' nella stessa cella per 20 scansioni consecutive il gioco termina con un messaggio "Hai Vinto".
- Terminare il gioco significa terminare il movimento dell'oggetto.