

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA** – Classe **III INF B**

Esercizio n. 30 setTimeout

Realizzare il gioco 7 ½ basato sulla pagina HTML allegata.

Il gioco consiste nel visualizzare, in sequenza ogni 1000 ms, **3 carte casuali** fra le dieci del mazzo, sommando il valore di ciascuna carta visualizzata. Se la carta visualizzata è una figura nel punteggio viene aggiunto soltanto ½ punto, altrimenti viene aggiunto il valore della carta.

L'utente deve clickare una sola volta sul pulsante gioca, che viene disabilitato e che avvia il gioco nel seguente modo:

- Genera un numero compreso tra 1 e 10 sempre diverso in corrispondenza di ogni carta
- Visualizza nel contenitore denominato **imgCarta** l'immagine della carta corrispondente
- Aggiorna il punteggio sommando il valore della carta visualizzata.
Aggiorna la label denominata **lblPunteggio** con il punteggio fin'ora totalizzato
- Avvia un timer che, dopo 1 secondo provveda a richiamare nuovamente la funzione gioca() che visualizzerà una seconda carta e così via per la terza carta

Il sistema deve visualizzare complessivamente **3 carte**.

Se nell'ambito delle 3 carte il giocatore NON sfiora il 7 ½ vince la partita, altrimenti perde.



Gioca

Punteggio: 3

Numero di carte estratte: 3

Hai vinto