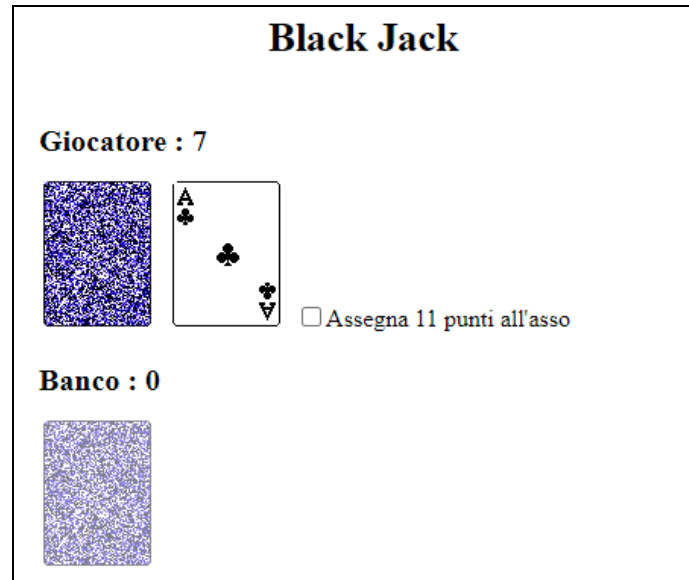


Esercizio 18 Black Jack grafico



All'avvio :

- vengono visualizzati soltanto i dorsi del “mazzo carte” giocatore e “mazzo carte” banco
 - a destra del mazzo non viene visualizzata nessuna carta
 - La sezione “msgAsso” è inizialmente nascosta
 - I dorsi sono visualizzati con una trasparenza di 50%
-
- In corrispondenza dell’evento mouseover i dorsi assumono una opacità del 100%. In corrispondenza del mouseout ritornano all’opacità del 50%
-
- Ogni volta che il giocatore clicca sul proprio mazzo, viene visualizzata una carta casuale e (che nasconde la carta precedente) e viene aggiornato il punteggio con il valore della carta. Tutte le figure valgono 10. Nel caso in cui venga visualizzato un asso, come valore predefinito si assume 1 e, al contempo, viene visualizzato il check box di destra in cui l’utente può assegnare all’asso un valore 11.
In corrispondenza della selezione del checkbox:
 - incrementare di 10 il punteggio corrente.
 - nascondere e deselectare il checkboxSe il checkbox non viene cliccato viene comunque nascosto in corrispondenza del prossimo click sul mazzo del giocatore o sul mazzo del banco
Se il giocatore sfiora il 21 visualizzare un messaggio del tipo “Hai sfiorato” e **rimuovere tutti gli eventi**.
-
- In corrispondenza del click sul mazzo del banco occorre rimuovere i listener di evento click e mouseover sul mazzo del giocatore e visualizzare una carta ad ogni click. Anche il banco può assegnare un valore 11 all’asso. Ad ogni click incrementare il punteggio e controllare la vincita. Possono presentarsi i seguenti casi :
 - Se il punteggio totale del banco è inferiore a 17, il banco può decidere di girare un’altra carta
 - Se il punteggio del banco è compreso tra 17 e 21 la partita è terminata e vince chi dei due si è avvicinato di più al numero 21 senza sfiorarlo.