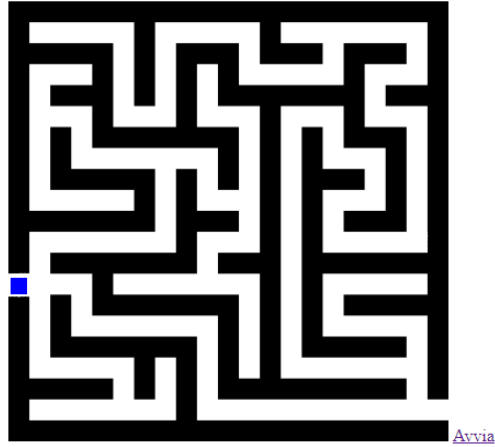


Esercizio 04 - Labirinto

Dato il seguente labirinto, in cui il pulsante AVVIA provvede ad avviare l'animazione,



- Fare in modo che inizialmente il pulsante AVVIA lampeggi con un tempo di ciclo di 900 ms per richiamare l'attenzione dell'utente. Il lampeggio deve essere eseguito tramite il metodo `animate()` applicato alla proprietà numerica **Opacity** (1=solido, 0=trasparente) in modo che la scritta venga nascosta gradatamente e ri-visualizzata sempre gradatamente
- Fare in modo che:
 - ✓ L'evento click sia disabilitato durante l'animazione e venga riabilitato al termine dell'animazione medesima.
 - ✓ Durante l'animazione il pulsante AVVIA rimanga completamente nascosto e venga di nuovo visualizzato al termine dell'animazione.