

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

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

Esercizio n. 25 Captcha

Sulla base della form indicata a fianco, scrivere una applicazione che:

- All'avvio generi e visualizzi 5 caratteri casuali fra quelli contenuti all'interno del file captcha.png (`backgroundPosition=-50*y + "px " + -50*x + "px"`)
- In corrispondenza dell'evento **onChange** su txtUser verifichi che il nome scelto sia lungo almeno 8 chr. In caso contrario ricolorare di rosso il bordo del textbox
In corrispondenza dell'evento **onChange** su txtPwd verifichi che la password scelta sia lunga almeno 8 chr, contenga almeno una lettera minuscola, almeno una maiuscola e almeno un numero. In caso no ricolorare di rosso il bordo del textbox
- In corrispondenza del pulsante **"Non sono un Robot"** verifichi che il captcha inserito corrisponda a quello generato, visualizzando a fianco l'immagine di conferma e disabilitando sia il textBox del captcha sia i due pulsanti
- In corrispondenza del pulsante **Invia** visualizza -re un messaggio di ok se username, password e captcha sono validi, no in caso contrario.

Registrazione a Vallauri.edu

imposta username:

imposta password:

L F 2 G N

LF2CN ☒

Esercizio n. 26 Timer

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.

Esercizio 27 Creazione Dinamica

Dato un wrapper 600 x 400, tramite l'utilizzo della funzione `setInterval()`, ogni **20 msec** creare all'interno del wrapper un tag **DIV** a posizione casuale, dimensioni casuali comprese tra 1 e 100 e componenti rgb casuali comprese tra 0 e 255. Attenzione a non sfiorare le dimensioni del wrapper. Sui **DIV** `position:absolute`.

Esercizio 28 – Matrice di Controlli

Data una `const DIM=10`, creare dinamicamente all'interno del Body una Tabella 10x10 con all'interno di ciascuna cella un **Button** 35x35 con sfondo grigio e colore di primo piano bianco. In corrispondenza del click su ciascun pulsante, richiamare una procedura che visualizza le coordinate *i* e *j* del pulsante, imposta il Rosso come color di sfondo e disabilita il pulsante medesimo. In corrispondenza dell'aggiunta di `.innerHTML`, i button si restringono leggermente. Per ogni button inizializzare `.innerHTML=" "`