

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo INFORMATICA

Classe III INF B

04 aprile 2025

Verifica di Tecnologie

Si vuole realizzare la seguente applicazione avente come scopo quello di preparare un test sulla conoscenza della codifica ASCII

Impariamo il codice ASCII

lettere MAIUSCOLE ▼

valori generati casualmente :

67 85 69 83 88 77

inserisci il carattere ascii corrispondente :

C U E S X M

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

controlla

Note:

il metodo statico **String.fromCharCode(int codice)** restituisce come stringa il carattere avente il codice ASCII passato come parametro

il metodo **myString.charCodeAt(0)** restituisce il codice ASCII del primo carattere della stringa myString

- Le voci del List Box sono inizialmente tutte nascoste. L'utente potrà scegliere se generare :
 - solo lettere maiuscole
 - solo lettere minuscole
 - solo numeri
- In corrispondenza della selezione di una voce dal list box, l'applicazione deve generare casualmente 6 codici ascii relativi alla scelta effettuata (ad esempio nel caso delle lettere maiuscole deve generare soltanto codici compresi tra 65 e 90) **tutti diversi fra loro**. I codici generati devono essere visualizzati all'interno dei 6 text box superiori. (per il controllo dei duplicati si possono salvare i valori generati all'interno di un apposito vettore ausiliario)
- Valor minimo e valor massimo dei numeri da generare sono memorizzati nell'html all'interno della proprietà value di ogni singola voce del List Box
- Sempre in corrispondenza della selezione di una voce dal list box, l'applicazione deve:
 - Ripulire i 6 text box inferiori
 - Deselezionare i 6 check box
 - Disabilitare il pulsante controlla
- L'utente deve inserire nelle 6 textbox inferiori il carattere ascii corrispondente a ciascun codice generato. In corrispondenza dell'inserimento di un carattere all'interno di uno dei textbox inferiori (evento **oninput**) l'applicazione deve controllare se tutti i 6 textbox sono stati compilati. In caso affermativo abilita il pulsante controlla, altrimenti lo disabilita.
- In corrispondenza del click sul pulsante controlla, l'applicazione deve verificare se i caratteri inseriti dall'utente corrispondono ai codici generati. In caso di corrispondenza disabilitare il textbox e selezionare il check box corrispondente. Se l'utente indovina tutte 6 le risposte l'applicazione visualizza un messaggio "bravo hai indovinato" altrimenti visualizza un messaggio "riprova"

Facoltativo

I 6 text box inferiori devono accettare un unico carattere alfanumerico al loro interno (evento **onkeydown**)
cioè solo lettere maiuscole se nel list box sono selezionate le LETTERE MAIUSCOLE
cioè solo lettere minuscole se nel list box sono selezionate le lettere minuscole
cioè solo caratteri numerici se nel list box sono selezionati i numerici

Tabella ASCII

CARATTERI STAMPABILI								
DEC	HEX	CARATTERE	DEC	HEX	CHARACTER	DEC	HEX	CARATTERE
32	0x20	<SPACE>	64	0x40	@	96	0x60	`
33	0x21	!	65	0x41	A	97	0x61	a
34	0x22	"	66	0x42	B	98	0x62	b
35	0x23	#	67	0x43	C	99	0x63	c
36	0x24	\$	68	0x44	D	100	0x64	d
37	0x25	%	69	0x45	E	101	0x65	e
38	0x26	&	70	0x46	F	102	0x66	f
39	0x27	'	71	0x47	G	103	0x67	g
40	0x28	(72	0x48	H	104	0x68	h
41	0x29)	73	0x49	I	105	0x69	i
42	0x2A	*	74	0x4A	J	106	0x6A	j
43	0x2B	+	75	0x4B	K	107	0x6B	k
44	0x2C	,	76	0x4C	L	108	0x6C	l
45	0x2D	-	77	0x4D	M	109	0x6D	m
46	0x2E	.	78	0x4E	N	110	0x6E	n
47	0x2F	/	79	0x4F	O	111	0x6F	o
48	0x30	0	80	0x50	P	112	0x70	p
49	0x31	1	81	0x51	Q	113	0x71	q
50	0x32	2	82	0x52	R	114	0x72	r
51	0x33	3	83	0x53	S	115	0x73	s
52	0x34	4	84	0x54	T	116	0x74	t
53	0x35	5	85	0x55	U	117	0x75	u
54	0x36	6	86	0x56	V	118	0x76	v
55	0x37	7	87	0x57	W	119	0x77	w
56	0x38	8	88	0x58	X	120	0x78	x
57	0x39	9	89	0x59	Y	121	0x79	y
58	0x3A	:	90	0x5A	Z	122	0x7A	z
59	0x3B	;	91	0x5B	[123	0x7B	{
60	0x3C	<	92	0x5C	\	124	0x7C	
61	0x3D	=	93	0x5D]	125	0x7D	}
62	0x3E	>	94	0x5E	^	126	0x7E	~
63	0x3F	?	95	0x5F	_	127	0x7F	