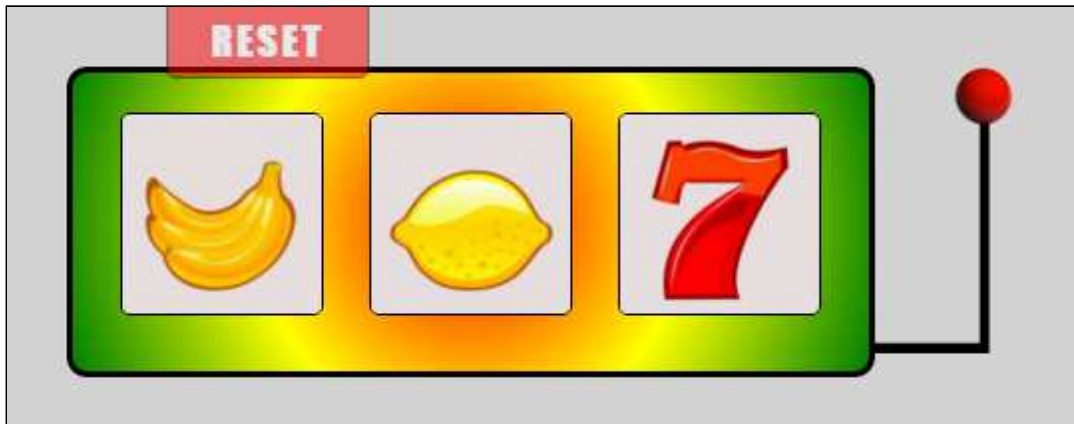


1) La slot machine vista a lezione

Per prima cosa facciamo l'esercizio visto a lezione.



Crea la cartella **35-slot machine** con le sottocartelle **css** e **img**.

Come al solito:

- recupera il file **reset.css** e mettilo nella cartella **css**
- crea un file **stili.css** vuoto e mettilo nella stessa cartella
- scarica il file **www.bbuio.it/varie/slot.zip** ed estrailo nella cartella **img**
- crea il file **index.html** e riempi la sezione **head** così come abbiamo imparato

Copia il codice qui sotto per la sezione **body** del tuo file **index.html**.

index.html

```
09. <body>
10.   <section class="contenitore">
11.     <section class="gioco">
12.       
13.       
14.       
15.     </section>
16.     <section class="leva">
17.       
18.       
19.     </section>
20.   </section>
21.   <div id="reset">RESET</div>
22. </body>
```

Successivamente cominciamo il file **stili.css**.

stili.css

```
01. body {
02.   background: lightgrey;
03.   font-size: 10px;
04. }
05.
06. section.contenitore {
07.   margin: 30px;
08. }
```

E proseguiamo con la gestione dei contenitori.

stili.css

```
10. section.gioco {
11.     background: red; /* per i browser che non supportano il gradiente */
12.     background: -webkit-radial-gradient(circle, red, yellow, green); /* per Safari */
13.     background: -o-radial-gradient(circle, red, yellow, green); /* per Opera */
14.     background: -moz-radial-gradient(circle, red, yellow, green); /* per Firefox */
15.     background: radial-gradient(circle, red, yellow, green); /* standard */
16.
17.     width: 400px;
18.     height: 150px;
19.
20.     border-radius: 10px;
21.     border: 3px solid black;
22.
23.     text-align: center;
24.
25.     float: left;
26. }
27.
28. section.leva {
29.     height: 150px;
30.     float:left;
31. }
32.
33. img#levaA, img#levaB {
34.     display:block;
35.     width:40%;
36. }
37.
38. img#levaA{
39.     transition: transform 1s;
40. }
```

E sistemiamo le immagini.

stili.css

```
42. section.gioco > img {
43.     width: 100px;
44.     margin: 20px 10px;
45.     border: 1px solid black;
46.     border-radius: 5px;
47. }
```

Ed infine occupiamoci del pulsante di reset.

stili.css

```
49. div#reset {
50.     width: 100px;
51.     height: 35px;
52.     line-height: 35px;
53.     background: red;
54.     border: black 1px solid;
55.     border-top: 0px;
56.     border-bottom-left-radius: 5px;
57.     border-bottom-right-radius: 5px;
58.     color: white;
59.     font-family: fantasy;
60.     font-size: 20px;
61.     letter-spacing: 2px;
62.     text-align: center;
63.
64.     position: fixed;
65.     top: 0px;
66.     left: 80px;
67.
68.     opacity: 0.5;
69.     transition: opacity 1.5s;
70. }
71.
72. div#reset:hover {
73.     opacity: 1;
74. }
```

Adesso la parte dinamica.

Andiamo a modificare le seguenti righe del file **index.html** aggiungendo l'attributo **onclick**.

index.html

```
33. 
```

index.html

```
37. <div onclick="alzaLaLeva()" id="reset">RESET</div>
```

Forniamo quindi l'implementazioni delle due funzioni indicate.

Possiamo copiare il seguente elemento **script** nella sezione **head** del file **index.html**.

index.html

```
08. <script>
09.     function abbassaLaLeva() {
10.         document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.         for (var i=1; i<=3; i++) {
13.             var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.             var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.             var nomeCasella = "casella"+i;
16.             var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.             elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.         }
19.     }
20.     function alzaLaLeva() {
21.         document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(1) translateY(0px)";
22.     }
23. </script>
```

2) La slot machine con codice javascript esterno.

Prova a svolgere questo esercizio nella cartella **36-slot machine**.

Alternativamente a come visto prima, possiamo copiare il codice javascript in un altro file (per esempio **codice.js**) e poi usare l'attributo **src** dell'elemento **script** per indicare il nome del file da linkare.

