**SIMULAZIONE PRATICO SU I CICLI – CLASSE 4ST – INFORMATICA**

Ogni livello (da 1 a 4) corrisponde a una diversa valutazione massima e deve essere realizzato su una pagina separata con nome uguale al proprio cognome e prima lettera del nome, seguito da un numero progressivo che indica il livello (es. PerloG1.html, PerloG2.html etc). Al termine della prova inviare tutte le pagine realizzate in un'unica cartella zippata (con nome es. PerloG.zip).

**LIVELLO UNO**

Realizza una pagina di nome *CognomeN1.html* (es *PerloG1.html*) con una **casella di testo**, un **pulsante** e una **text area**.

Scrivo un numero nella casella di testo (es. 125), clicco sul pulsante e nella text area vengono scritti tutti i numeri da 1 a 125 (per esempio) che sono **palindromi**, cioè si leggono allo stesso modo da destra a sinistra o da sinistra a destra.

Per esempio se scrivo 125, verranno visualizzati i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 22, 33, 44 ,55, 66, 77, 88, 99, 101, 111, 121

I numeri precedente sono stati visualizzati perché sono uguali se letti da sinistra a destra (normalmente) oppure al contrario. Cambiando il numero max (es. scrivendo 340 invece di 125) la text area viene ripulita dai numeri precedenti prima di essere riscritta con i nuovi valori.

Per invertire le cifre di un numero usa la seguente funzione di servizio (da copiare e incollare):

function inverti(n)

{

 n = n + "";

 return n.split("").reverse().join("");

}

**LIVELLO DUE**

**Aggiungi** alla pagina precedente un **secondo pulsante** e altre **due caselle di testo** per visualizzare la media e il numero massimo fra tutti i numeri palindromi visualizzati (fino al max num indicato; il calcolo viene fatto quando si clicca sul terzo pulsante).

Salva la pagina con nome *CognomeN2.html* (oppure fai un'unica pagina *CognoneN12.html* se vuoi mantenere insieme i livelli 1, 2)

**LIVELLO TRE**

Scrivi una **funzione di servizio per il calcolo della media** di tutti i numeri (come nel LIVELLO 2).

La funzione riceve in ingresso il numero fino a cui arrivare (es.125) e fornisce come valore di ritorno il valore della media di tutti i numeri palindromi fino a 125.

Per il resto la pagina deve funzionare esattamente come nel precedente LIVELLO 2. Salva la pagina con nome *CognomeN3.html* (in questo caso non puoi fondere insieme i livelli, crea un nuovo file).

**LIVELLO QUATTTRO**

Scrivi una **funzione di servizio per il calcolo del numero massimo** di tutti i numeri (come nel LIVELLO 2).

La funzione riceve in ingresso il numero fino a cui arrivare (es.125) e fornisce come valore di ritorno il valore del più grande (massimo) fra tutti i numeri palindromi fino a 125.

Per il resto la pagina deve funzionare esattamente come nel precedente LIVELLO 2. Salva la pagina con nome *CognomeN4.html* (in questo caso non puoi fondere insieme i livelli, crea un nuovo file).