

JavaScript Project

Un semplice counter per imparare.

L'obiettivo del progetto è quello di creare un counter che contenga almeno un bottone "+" e uno "-" che svolgano rispettivamente la funzione di aggiungere e rimuovere una unità numerica.



Per rendere il counter funzionante ho utilizzato JavaScript , implementando un codice che all'evento "click" chiama un evento che in base al bottone premuto ha un risultato differente:

```
1  const counter = document.querySelector("#counter")
2  const btns = document.querySelectorAll(".btn")
3
4  let count = 0
5  btns.forEach((btn) => {
6    btn.addEventListener("click", (e) =>{
7      const styles = e.currentTarget.classList
8      if(styles.contains("increase")){
9        count++
10     } else if(styles.contains("decrease")){
11       count--
12     } else if(styles.contains("decrease_ten")){
13       count -=10
14     } else if(styles.contains("increase_ten")){
15       count +=10
16     }
17     } else {
18       count = 0
19     }
20     counter.textContent = count;
21   })
22 }
23
24
25
26
```

aumenta il valore di "1"

diminuisce il valore di "1"

diminuisce il valore di "10"

aumenta il valore di "10"

resetta il valore a "0"

Ho scelto di raggruppare tutte le variabili in una singola azione usando ".forEach" per evitare di scrivere un addEventListener per bottone il che avrebbe reso a mio parere il codice troppo lungo anche se avere una funzione a bottone può risultare più comoda per eventuali modifiche.

Intendo dire che avere un codice come riportato sotto può rendere eventuali modifiche più dirette in quanto ogni bottone può essere modificato senza rischiare di andare in conflitto con altri.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <p id="counter">0</p>
  <button id="increase">+1</button>
  <button id="increase_ten">+10</button>
  <button id="decrease">-1</button>
  <button id="decrease_ten">-10</button>
  <button id="reset">Reset</button>
  <script src="dummyscripy.js"></script>
</body>
</html>
```

```
7
8  let counter = 0;
9
10 function updateCounter(value) {
11   counter += value;
12   counterEl.textContent = counter;
13 }
14
15 plusOneBtn.addEventListener("click", function() {
16   updateCounter(1);
17 });
18
19 plusTenBtn.addEventListener("click", function() {
20   updateCounter(10);
21 });
22
23 minusOneBtn.addEventListener("click", function() {
24   updateCounter(-1);
25 });
26
27 minusTenBtn.addEventListener("click", function() {
28   updateCounter(-10);
29 });
30
31 resetBtn.addEventListener("click", function() {
32   counter = 0;
33   counterEl.textContent = counter;
34 });
```

Lo script funziona in entrambi i casi ma ho scelto il primo metodo per una questione di gusto personale e di sintesi. Spero che la qualità del codice sia buona e la presentazione del counter per quanto minimal sia funzionale alle richieste del progetto.

Grazie dell'attenzione e buon lavoro.

lascio qui sotto il link alla mia repository:

https://github.com/CofAndrea/js_project