

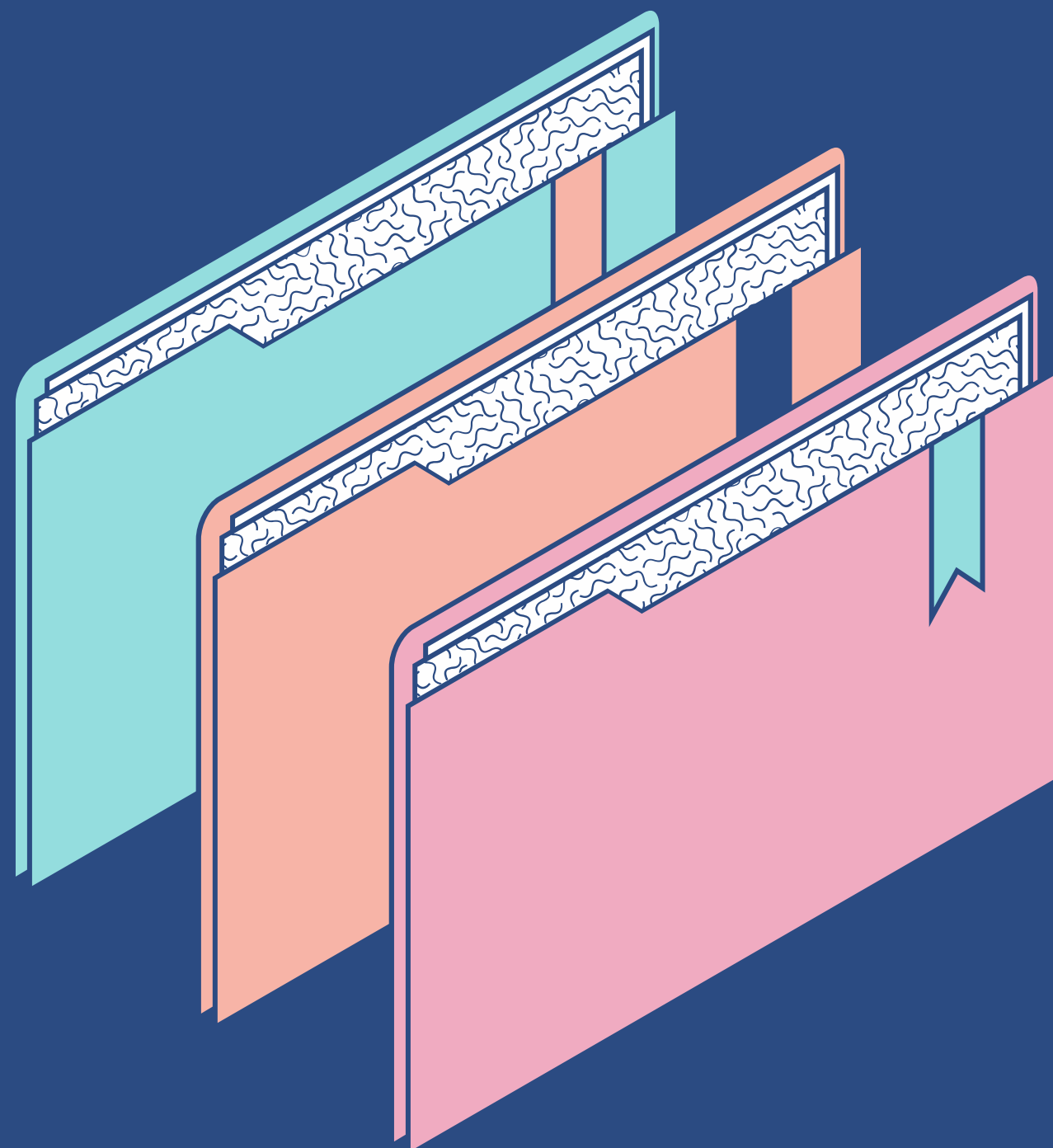
A stylized illustration of a desk setup. In the center is an open laptop with a teal screen and a pink keyboard. To the left of the laptop is a stack of three books in teal, orange, and teal. Below the books is a potted plant with long, pointed leaves in teal and orange, sitting in a pink pot. To the right of the laptop is a teal pen holder with a pink base, containing three pens in orange, teal, and orange. Above the laptop is a teal notepad with a pink border and a wavy orange line. At the bottom of the image is a stylized illustration of a computer monitor with a pink frame and a teal screen.

START2IMPACT

PROGETTO JAVASCRIPT BASICS

Lorenzo Greco



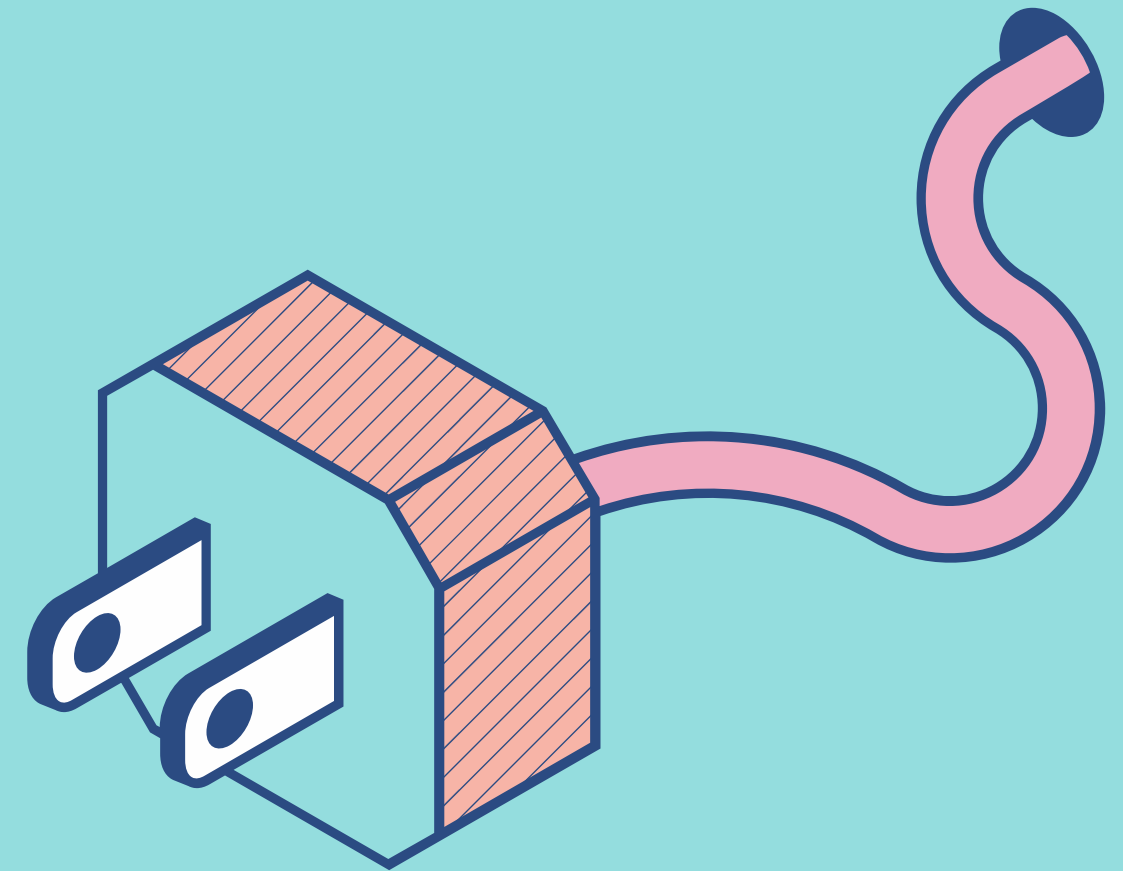


Indice

- Introduzione
- Interfaccia
- Sviluppo del counter
- Note sull'approccio responsive
- Link al progetto

INTRODUZIONE

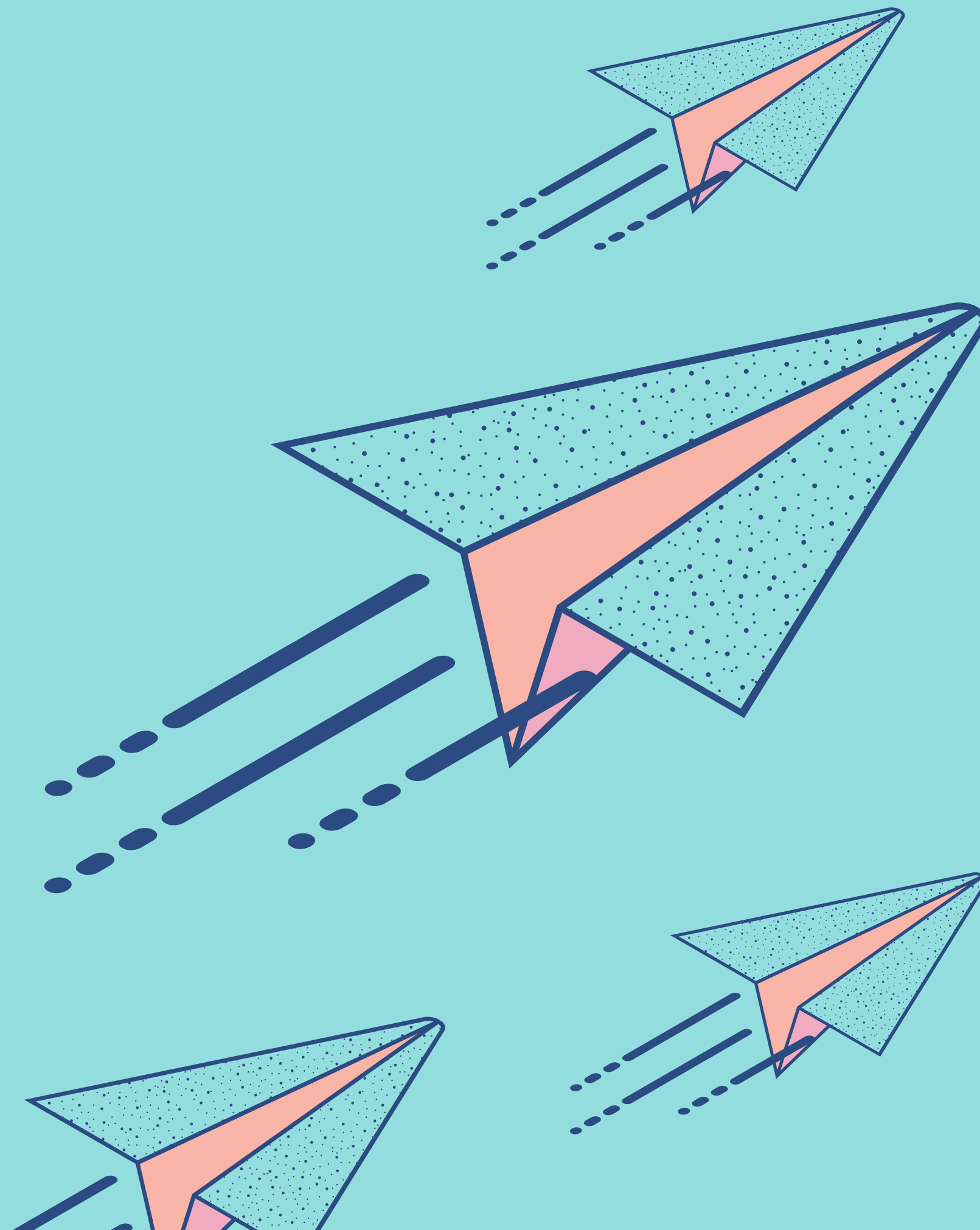
L'applicazione web.





Ho realizzato la presente
applicazione web creando
un contatore scritto in
JavaScript che, con l'ausilio
dei bottoni - e +, consenta
di cambiare il valore
rappresentato al centro.

Interfaccia



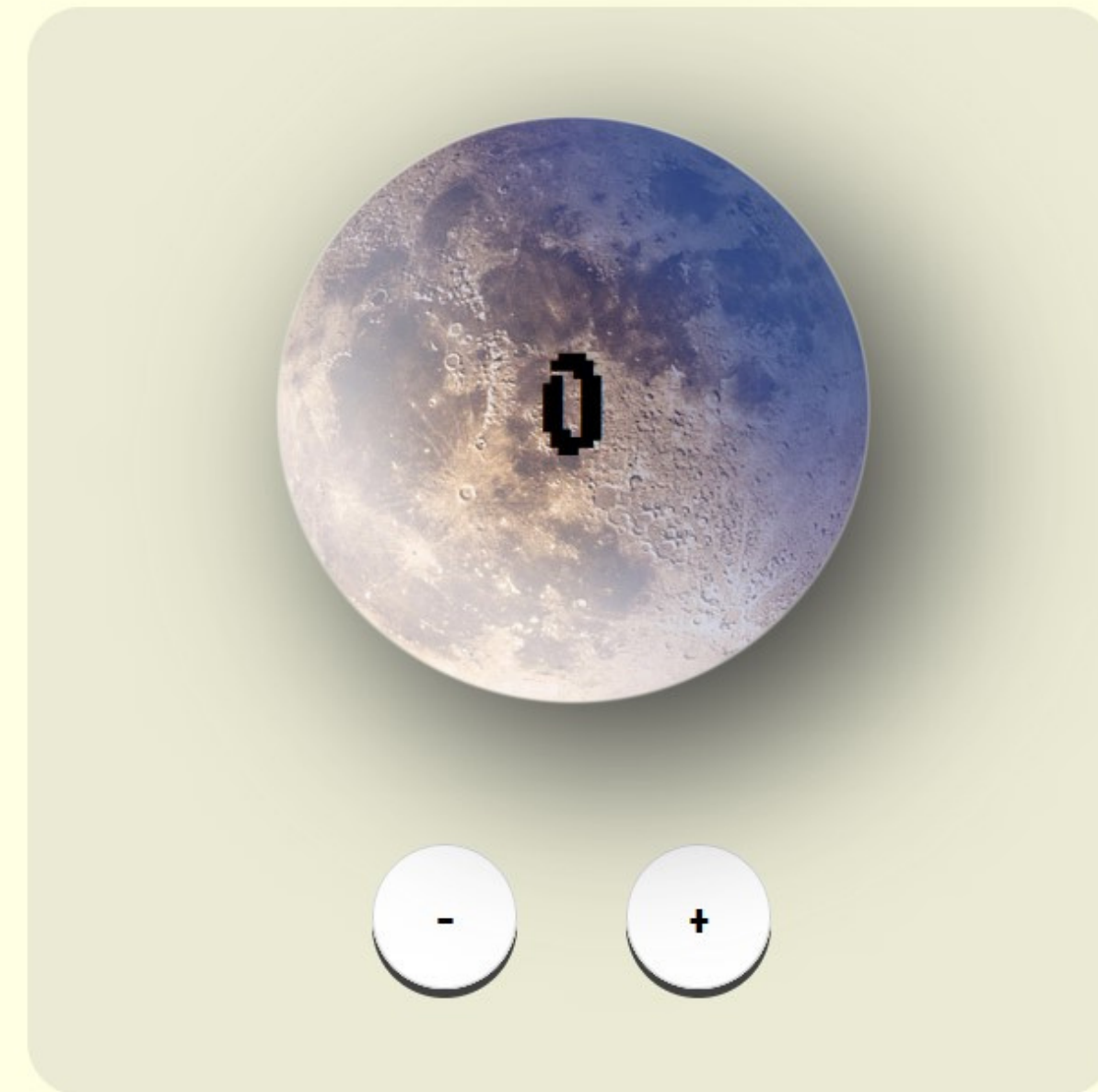


L'interfaccia richiama una scelta grafica dai toni vintage, minimale e funzionale, rimanendo attuale nell'adattamento responsive richiesto dai vari dispositivi.

I bottoni sfruttano i parametri di box-shadow per far sì che risultino in rilievo donando un effetto tridimensionale, come se spuntassero dallo sfondo.

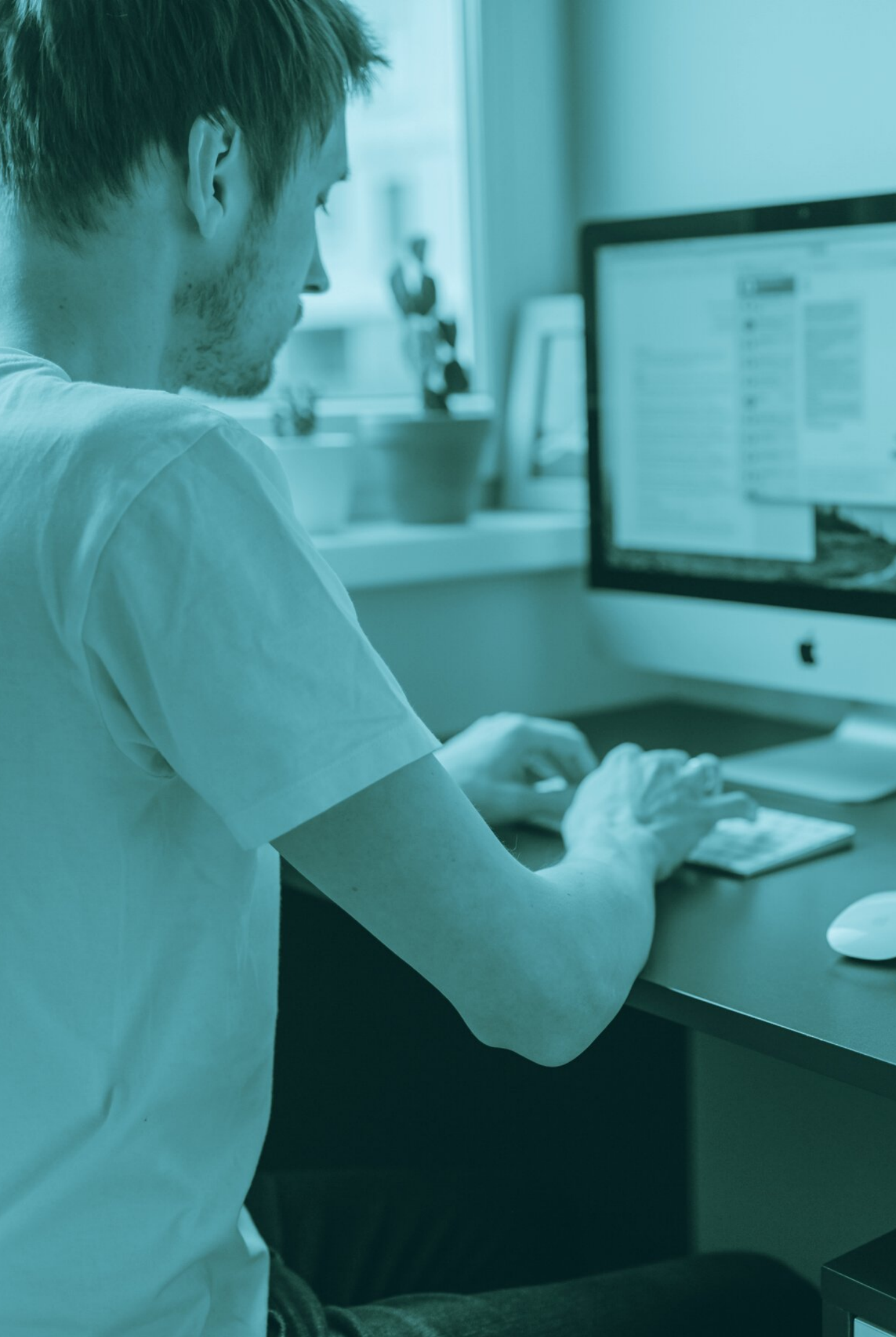
Il titolo della pagina che dichiara palesemente lo scopo dell'applicazione, è animato al passaggio del mouse e collega l'utente alla repository di GitHub con un clic.

The JavaScript Counter



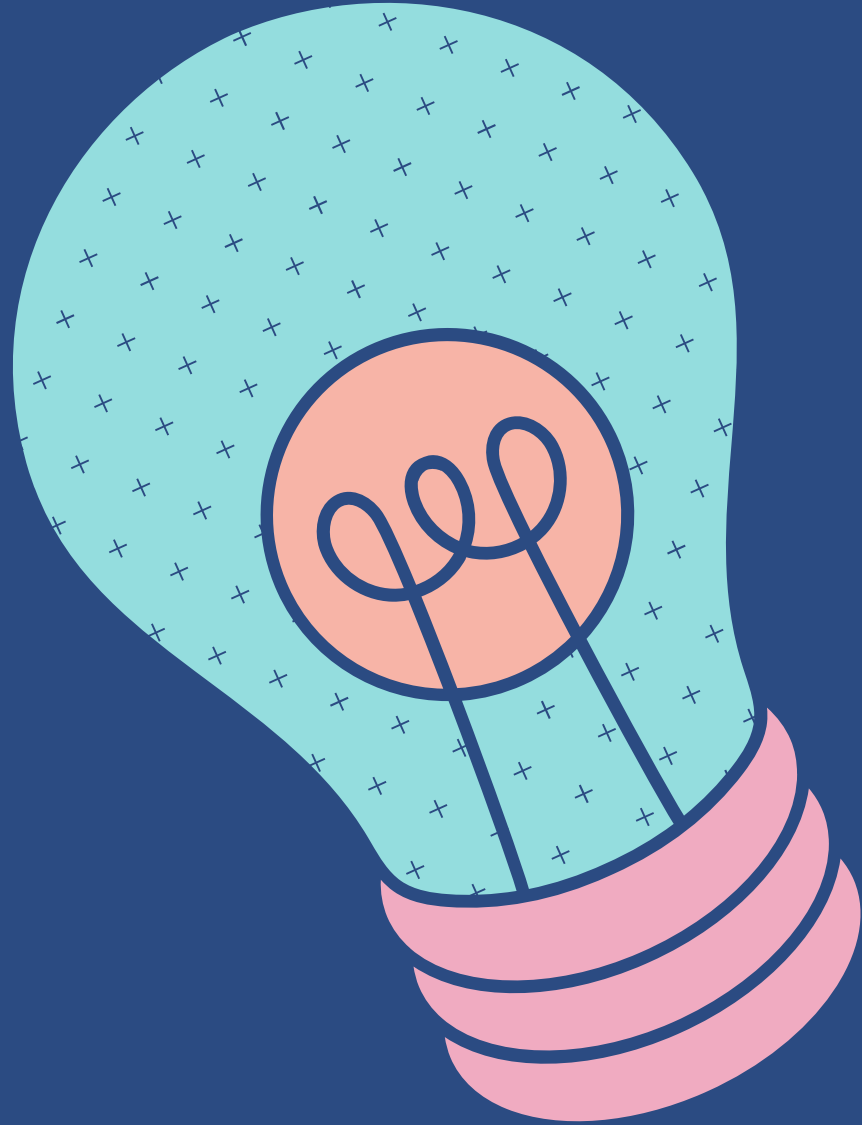
Lorenzo Greco





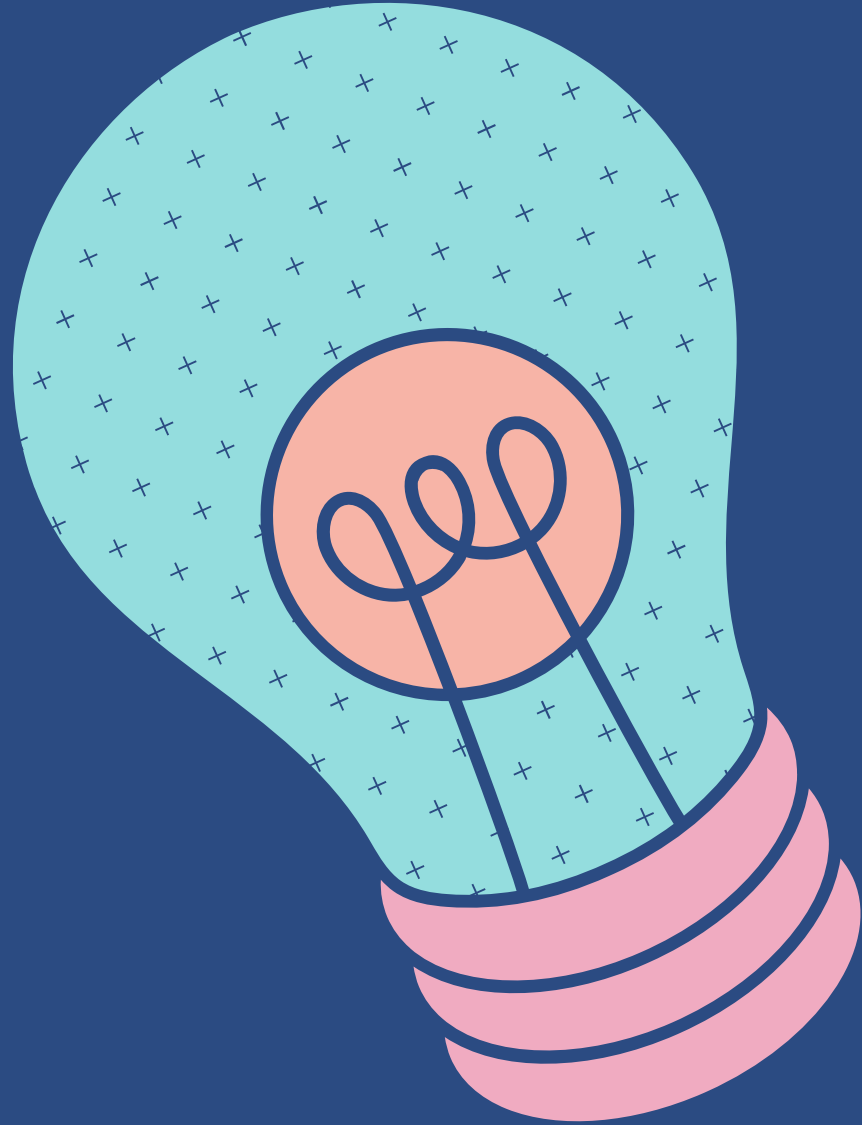
Sviluppo del counter

Lo script dell'applicazione.



Il codice JavaScript si occupa dello scopo principale dell'applicazione.

Viene inizializzata la variabile "count" con il valore numerico 0, visibile sulla schermata, incrementandola (o decrementandola) di 1 per ogni click del mouse effettuato sui bottoni.



`addEventListener` è il metodo che si occupa di rilevare l'evento del click (o del tocco nel caso di dispositivi mobili).

Le variabili "up" e "down" sono collegate tramite `querySelector` al bottone + e -,

mentre "display" è la variabile che si occupa di modificare l'elemento HTML con id `#counterDisplay`.



Note sull'approccio responsive.

Durante lo sviluppo del counter sono incappato in un problema abbastanza fastidioso nel momento in cui veniva simulato un dispositivo mobile. Il click infatti veniva interpretato come un paio di tocchi sul display, rendendo il contatore non preciso.

Per ovviare a ciò ho utilizzato il metodo `window.matchMedia()`, considerando come dispositivi mobili tutti quelli con larghezza della finestra inferiore o uguale a 1024 pixel. In quel caso il metodo `addEventListener` considera l'evento `"touchend"` e non `"click"`.

```
/* Evitiamo la comparsa di un doppio tocco su dispositivi mobili
   a causa dell'evento click, specificando quando utilizzare il tocco
   e quando il click, in base alla larghezza dello schermo.
*/
if (window.matchMedia('(max-width: 1024px)').matches) {
  up.addEventListener("touchend", add);
  down.addEventListener("touchend", subtract);
}

else {
  up.addEventListener("click", add);
  down.addEventListener("click", subtract);
}
```



Link al progetto

Repository GitHub:

<https://github.com/Dinosapiens/Progetto-JavaScript-Basics-di-Lorenzo-Greco>

Sito visionabile su Netlify:

<https://dreamy-aryabhata-d80f21.netlify.app/>