



JAVASCRIPT

Introduzione

JavaScript è stato ideato nel 1995, aggiunse alle pagine HTML, la possibilità di essere modificate in modo dinamico, in base all'interazione dell'utente con il browser (lato client).

In Javascript c'è bisogno di almeno tre strumenti:

- Editor
- Interprete o compilatore
- Debugger

Possibili tools:

- Notepad++
- Eclipse

Interprete o compilatore, JavaScript engine.

Engine dei comuni browser:

- V8, Google, utilizzato in Chrome e node.js
- Chakra, Microsoft, Explorer
- SpiderMonkey, Mozilla, Firefox

ECMAScript 6

ES6 è l'ultima versione rilasciata, non ancora supportata su tutti i browser e engine. Esiste lo strumento denominato **transpiler** in grado di tradurre un programma scritto in un determinato linguaggio in un programma equivalente scritto in un linguaggio diverso. Tra i più noti:

- TypeScript, Microsoft
- Traceur, Google
- Babel

Librerie e codice JS esterno

Esistono tre modi per inserire il codice JS in HTML:

- Inserire codice inline
- Scrivere blocchi di codice nella pagina
- Importare file con codice JS esterno

Codice inline

Consiste nell'inserire direttamente le istruzioni JavaScript nel codice di un elemento HTML, assegnandolo ad un attributo che rappresenta un evento.

Esempio:

```
<button typer="button" onclick="alter('Ciao!')>Cliccami</button>
```

L'attributo onclick rappresenta l'evento del clic sul pulsante del mouse, quindi in corrispondenza di questo evento verrà analizzato ed eseguito il codice JS assegnato. In questo caso specifico verrà visualizzato un box con la scritta Ciao!

Un altro approccio per l'inserimento di codice inline, utilizzabile però soltanto con i link:

```
<a href="javascript:alert('Ciao!')> Cliccami </a>
```

Invece di effettuare un ancora gli assegno un operazione.

Vantaggi: Immediato

Svantaggi: Scomodo per codici complessi, o per la definizione di variabili e funzioni.

Blocchi di codice, il tag <script>

Il tag <script> si utilizza per inserire blocchi di codice in una pagina HTML, esempio:

```
<script> alert('Ciao')</script>
```

Il parser HTML quando vede il tag <script> lo passa direttamente all'engine JavaScript.

Possiamo inserirlo sia nella sezione <head> sia nella sezione <body>

IMPORTANTE

Se il codice JS interagisce con un elemento HTML, occorre assicurarsi che tale elemento sia già stato analizzato dal parser HTML

Il tag <script> prende alcuni attributi come language e type, nati per specificare il linguaggio di scripting contenuto al suo interno, non più necessario.

JS ESTERNO

Questa tecnica permette di agganciare script e librerie in modo non intrusivo, come accade per i fogli di stile CSS.

Per inserire un file JS esterno ci serviamo del tag `<script>` in cui specificando l'attributo `src`, esempio:

```
<script src="codice.js"></script>
```

Può essere sia relativo che assoluto, in questo caso non è necessario che il file JS risieda sullo stesso server della pagina.

Commenti, punti, virgole e maiuscole

Il punto e virgola in JS

Ciascun istruzione (o blocco di istruzioni) è delimitata da `;`, esempio:

```
var x = 5;
```

```
x = x + 1;
```

Si può anche non aggiungerlo, il parser lo fa in automatico, ma è meglio farlo.

Case sensitive e spazi bianchi

JS è case sensitive, cioè fa distinzione tra maiuscole e minuscole nei nomi di istruzioni, variabili e costanti.

JS non rileva gli spazi bianchi, si possono usare per rendere più leggibile il codice

Commenti

Esistono due tipi di commenti nel codice:

- Commento per singola riga, `//` seguito dal commento
- Commento multi riga, `/*` commento `*/`

Tipi di dati in JS

JS prevede cinque tipi di dato primitivi, numeri, stringhe, booleani, null e undefined, e un tipo di dato complesso, gli oggetti (array, espressioni regolari, funzioni, etc).

JS converte automaticamente un tipo primitivo nel corrispondente oggetto quando utilizziamo un suo metodo o una sua proprietà. Esempio:

```
var nome = "Domenico".toUpperCase();
```

JS trasforma la variabile di tipo primitivo stringa in un oggetto di tipo String e invoca il metodo toUppercase();

Stringhe

Un stringa in JS è una sequenza di caratteri delimitata da doppi o singoli apici. Esempio:

```
"Hello World"
```

```
'Ciao Mondo'
```

Non vi è differenza tra l'uno e l'altro.

Un tipo speciale di stringa è la stringa vuota (senza caratteri, "" o "").

Per inserire caratteri speciali all'interno di una stringa si fa ricorso al carattere di escaping \. Esempio

```
"Ieri pioveva.\nOggi c'è il sole."
```

Stampa a schermo

```
Ieri pioveva.
```

```
Oggi c'è il sole.
```

È possibile inserire caratteri Unicode in una stringa utilizzando la sequenza di escaping \u.

Numeri

JS ha un unico tipo di dato numerico, niente distinzione tra intero o decimale. Esempi

```
Var x = -10;
```

```
var zero = 0;
```

```
var y = 0.52;
```

è possibile rappresentare i valori numerici secondo la notazione scientifica:

`var primo Numero = 12e3 //`equivalente a 12×10^3 cioè 12000

Oltre alla classica notazione in base dieci, possiamo rappresentare i numeri in notazione ottale (inizia per 0) ed esadecimale (inizia per 0x), Esempio:

`var x = 0123;`

`var y= 0x123;`

Un altro valore numerico speciale è NaN, Not a Number, che indica un valore numerico non definito.
Esempio

`var x = x + 1;`

Booleano, null undefined

Il tipo di dato null prevede il solo valore null, che rappresenta un valore che non rientra tra i tipi di dato del linguaggio. Esempio

`Var x = null;`

Il tipo di dato undefined, rappresenta un valore che non esiste

Il tipo di dato booleano prevede solo: true or false;

Variabili, costanti e dichiarazioni

In JS una variabile è identificata da un nome che deve rispettare alcune regole:

- Non deve coincidere con una delle parole chiave del linguaggio
- Non può iniziare per numero
- Non può contenere caratteri speciali, esempio: spazio, trattino etc. sono permessi pero solo: \$ e _

Dichiarazione implicita della variabili

JS non prevede la dichiarazione obbligatoria delle variabili, cioè un'operazione esplicita di creazione. Il semplice utilizzo di un identificatore indica all'engine di creare implicitamente la variabile, se non esiste già. Anche se non è obbligatorio è importante per i codici più complessi utilizzare la dichiarazione var.

Strict mode

È un'operazione introdotta nella versione 5 dello standard ECMAScript che ci consente, tra le altre cose, di ricevere una segnalazione di errore quando non dichiariamo le variabili. Offre i vantaggi di abituarci ad uno stile di programmazione più strutturato, sia di prevenire eventuali futuri malfunzionamenti. Per abilitare lo strict mode sarà sufficiente inserire all'inizio del nostro codice, il comando:

`"use strict"`

Le costanti

Prima della versione 5 di ECMAScript non è presente il concetto di costante, cioè di un valore non modificabile. Si utilizza una convenzione di una variabile, Esempio

`Var PIGRECO = 3.14;`

a partire dalla versione 6 dello standard viene introdotta la possibilità di dichiarare costanti tramite la parola chiave `const`.

Espressioni e operatori

Un'espressione è una combinazione di valori, variabili ed operatori che rappresentano un nuovo valore. Esempio:

`x + 1`

è evidente che un ruolo fondamentale nelle espressioni è assunto dagli operatori, dal momento che determinano il valore risultante dell'espressione.

JS prevede operatori unari, binari e ternari a seconda che possano combinare rispettivamente uno, due o tre valori.

Operatori aritmetici

- `+`, addizione
- `-`, sottrazione
- `/`, divisione
- `*`, moltiplicazione
- `%`, modulo o resto

Seguono le regole di precedenza matematiche.

Prevedono anche tre operatori unari

- -, negazione
- ++, incremento
- --, decremento

Operatori relazionali

- <, minore
- <=, minore o uguale
- >, maggiore
- >=, maggiore o uguale
- ==, uguale
- !=, diverso
- ===, strettamente uguale
- !==, strettamente diverso

Restituiscono un valore booleano.

Operatori logici

- &&, and
- ||, or
- !, not

Restituiscono un valore booleano.

Operatori bitwise ("bit a bit")

Trattano i valori numerici come sequenze di bit applicandovi le relative operazioni.

Sono:

- &, confronta a coppie i bit degli operandi e restituisce 1 se entrambi i bit sono 1, 0 altrimenti.
- | confronta a coppie i bit degli operandi e restituisce 1 se almeno uno dei bit è 1, 0 altrimenti.
- ^, xor, restituisce 1 se uno dei bit, ma non entrambi, è 1, 0 altrimenti.
- ~, not, inverte il valore di ciascun bit .
- <<, left shift, sposta di n posizioni verso sinistra la rappresentazione binaria di un numero.
- >>,right shift, sposta di n posizioni verso destra la rappresentazione binaria di un numero.

Operatori ?, per assegnamenti condizionali

L'unico operatore ternario previsto da JS è l'operatore condizionale. Esso restituisce un valore in base ad una espressione booleana. La sua sintassi è:

condizione ? valore1 : valore2

Se condizione è vera viene restituito valore1, altrimenti valore2

Esempio

`x%2 == 0 ? "pari" : "dispari"`

Operatori di assegnamento compositi

Esistono altri operatori di assegnamento derivati dalla combinazione degli operatori aritmetici e degli operatori sui bit con il simbolo =.

Forma compatta	Scrittura equivalente
<code>X += y</code>	<code>X = x + y</code>
<code>X -= y</code>	<code>X = x - y</code>
<code>X *= y</code>	<code>X = x * y</code>
<code>X /= y</code>	<code>X = x / y</code>
<code>X %= y</code>	<code>X = x % y</code>

Operatori su stringhe

È un operatore di concatenazione. Esso consente di creare una nuova stringa come risultato della concatenazione di due stringhe ed è rappresentato dal simbolo del "più" (+);

`"piano" + "fronte" // "pianoforte"`

Oppure

`Var strumento = "piano"`

`Strumento += "forte" // strumento = "pianoforte"`

Conversioni tra tipi di variabili

Le variabili JS possono contenere valori di qualsiasi tipo e cambiare senza problemi il tipo di dato contenuto. Ogni tipo di dato primitivo può essere convertito in un altro tipo di dato primitivo: numeri, stringhe, booleani, undefined e null.

Iniziamo col vedere come si comporta JS quando deve convertire un valore in booleano. Le seguente tabella riepiloga le conversioni implicite previste.

Tipo	Valore booleano
Undefined	False
Null	False
Numero	False se 0 o NaN, true in tutte gli altri casi
Stringa	False se stringa vuota, true in tutti gli altri casi.

La conversione di un valore in numero segue le regole riassunte nella seguente tabella:

tipo	Valori numerici
Undefined	Nan
Null	0
Booleano	1 se true 0 se false
Stringa	Intero, decimale, zero o NaN, in base alla specifica stringa

Conversione implicita di un valore in stringa, la tabella di conversione è la seguente:

Tipo	Valore stringa
Undefined	"undefined"
Null	"null"
Booleano	"true" o "false"
Numero	"NaN" o "Infinity" o "valorenumero"

Operatori polimorfi

Sono operatori che prevedono operandi di tipo diverso. L'engine JS si trova a dover fare una scelta ben precisa per stabilire verso quale tipo di dato convertire gli operandi. Le regole seguite variano in base agli specifici operatori. Nel caso dell'operatore + la regola stabile che: se almeno uno dei due operandi è una stringa, allora viene effettuata una concatenazione di stringhe, altrimenti viene eseguita una addizione.

Evitare le conversioni implicite

Le conversioni implicite di JS sono spesso fonte di bug.

parseInt e parseFloat

è opportuno convertire esplicitamente un valore di un tipo in un altro tipo, ricorrendo ad alcune funzioni predefinite.

`parseInt()` converte una stringa in un valore intero. Esempio

```
parseInt("12") //12
```

```
parseInt("12abc") //12
```

```
parseInt("a12bc") //NaN
```

```
parseInt("12",8) // 12 in ottale
```

`parseFloat` per convertire in un valore decimale.

Typeof, verifica il tipo delle variabili

In qualsiasi momento si può verificare il tipo della variabile con l'operatore `typeof`.

Definire Array in JS

Gli array consentono di associare più valori ad un unico nome di variabile. L'uso degli array evita di definire più variabili e semplifica lo svolgimento di operazioni cicliche su tutti i valori.

```
Var nomearray = [ valore1, valore2, ..., valoren ]; // array di dimensione n+1, si parte da 0
```

per accedere al contenuto si usa questa sintassi

```
x = nomearray[n] //n valore cella da conoscere
```

Un array può essere vuoto `nomearray[]`;

in JS gli array possono contenere anche diversi tipi di primitive.

Array Multidimensionali

O anche detti matrici

```
Var nomematrice = [ [ valore11, valore 12, valore 13],[valore21,valore22,valore23]];
```

per ottenere un elemento della matrice

```
var x = nomematrice = [n] [m];
```

If, istruzioni condizionali e blocchi di codice

Blocco di codice

Un blocco di codice è racchiuso tra parentesi graffe, serve per evidenziare che un gruppo di istruzioni deve essere eseguito interamente. Esempio

```
{  
  
    X=x+2;  
  
    Y=x+3;  
  
}
```

Istruzioni condizionali: if

In JS esistono due istruzioni condizionali : if e switch

If esiste in tre forme:

- Semplice
- If else
- If a cascata (if else if else....)

If semplice

```
If (condizione) {  
  
    //istruzioni  
  
}
```

If else

```
If ( condizione) { // se si verifica esegue la prossima istruzione  
  
    // istruzioni  
  
} else { // altrimenti questa  
  
    // istruzioni  
  
}
```

If a cascata

```
If ( condizione {  
  
    //istruzione  
  
} else if {  
  
    //istruzione  
  
} else {  
  
    //istruzione  
  
}
```

Switch case

Quando siamo di fronte a diverse alternative anche un if a cascata può risultare difficile da leggere. In questi casi possiamo ricorrere all'istruzione switch, il cui schema è:

```
switch ( espressione) {  
  
case espressione1:  
  
    break;  
  
case espressione2:  
  
    istruzioni2  
  
    break;  
  
    // ...  
  
Default:  
  
    istruzioni4  
  
    breack;  
  
}
```

L'espressione di riferimento dello switch viene confrontata in sequenza con le espressioni dei vari case. Non appena viene individuata un'espressione corrispondente si esegue il blocco di istruzioni associato. Se non si trova nessuna corrispondenza verrà eseguito il blocco associato alla parola chiave default. La presenza di un caso di default è comunque opzionale.

Cicli

In JS ho while e for

While

While (condizione) { //finché vera esegue il ciclo

//istruzioni

}

Variante

Do {

//istruzione

}

While (condizione) // viene eseguita sicuramente una volta l'istruzione

For

For (inizializzazione; condizione; modifica) {

//istruzioni

}

Le inizializzazioni possono essere multiple o vuote

Per lavorare più comodamente con gli array JS prevede due varianti del for

For in e for of

Oltre al comando break esiste il comando continue che serve per interrompere l'esecuzione della singola interazione, saltando le istruzioni che seguono per riprendere da capo il blocco

Funzioni in JS

Una funzione è un insieme di istruzioni racchiuse in un blocco di codice, che può essere contraddistinto da un nome, può accettare argomenti o parametri di ingresso e restituire valori. Il suo utilizzo all'interno di uno script prevede due fasi:

- Una fase di definizione o dichiarazione della funzione in cui si assegna un nome ad un blocco di codice
- Una fase di invocazione o chiamata in cui il blocco di codice viene eseguito

Definire una funzione in JS

```
Function nome(argomenti) {  
  
  //istruzioni  
  
}
```

Tra le istruzioni possibile esiste una fondamentale, return, che al termine della funzione ci restituisce un valore.

Invocare una funzione

```
Nome(valori);
```

Array arguments

Ci permette di accedere ai valori passati in fase di chiamata. La disponibilità di arguments ci consente di creare funzioni con un numero di parametri non definito.

Variabili globali e locali

Lo scope o ambito di visibilità di una variabile è la parte di uno script all'interno del quale si può fare riferimento ad essa. Le variabili dichiarate all'interno di una funzione sono dette "locali" alla funzione dal momento che sono accessibili soltanto all'interno del suo corpo.

Le variabili dichiarate fuori da qualsiasi funzione sono dette globali e sono accessibili da qualsiasi punto dello script, anche all'interno di funzioni.

Se abbiamo bisogno di creare uno scope specifico per una o più variabili possiamo ricorrere all'istruzione `let` che consente di dichiarare in modo analogo a `var`, ma limita lo scope della variabile al blocco di codice.

Funzioni predefinite

- `parseInt()`
- `parseFloat()`
- `isNaN()`, restituisce `true` se il suo valore è NaN
- `isFinite()`, restituisce `true` se diverso da Infinity o NaN
- `escape()`, sostituisce lo spazio con %
- `unescape()`
- `encodeURIComponent`, versione migliorata di `escape`
- `decodeURI`
- `encodeURIComponent()`, funzione che include i caratteri mancanti da `encodeURIComponent`
- `decodeURIComponent()`
- `eval()`, esegue una stringa come un codice JS

Oggetti in JS

Ciò che non è un tipo di dato primitivo è un oggetto. Un oggetto è un contenitore di valori eterogenei, messi insieme a formare una struttura dati unica e tale da avere generalmente una particolare identità.

Un oggetto tipicamente possiede:

- Dati, detti proprietà
- Funzionalità, detti metodi

Object literal

`Var nome oggetto = {};`

`var nome oggetto={ nomeproprietà : valore , nome proprietà: valore,};`

per accedere ad un valore:

`var x = nomeoggetto.nomeproprietà;`

le proprietà si possono aggiungere mano a mano definendole come una variabile

Metodi

A differenza delle proprietà di un oggetto che rappresentano i dati, i metodi rappresentano attività che un oggetto può compiere. La definizione di un metodo per un oggetto è abbastanza simile alla definizione di una funzione, esempio

```
Funzione visualizzaNomeCognome() { return " Domenico Pepino";}
```

```
Persona.nomeCognome = visualizzaNomeCognome;
```

this

JS mette a disposizione la parola chiave `this`, che rappresenta l'oggetto a cui appartiene il metodo invocato. Esempio:

```
persona.nomeCognome= function () { return this.nome + " " + this.cognome;}
```

Passaggio di variabili alle funzioni: per valore o per riferimento

Il passaggio di valori relativi a tipi di dato primitivi avviene sempre per valore mentre il passaggio di oggetti avviene sempre per riferimento.

Object

Ogni oggetto, predifinito o meno che sia, è costruito su `Object`. Questo fa sì che tutti gli oggetti in JS abbiano alcune caratteristiche comuni.

```
var nomeVariabile = new Object();
```

```
nomeVariabile.nomeProprieta = valore;
```

ToString e ValueOf

Visto che tutti gli oggetti JS sono basati su `Object`, essi condividono alcuni metodi: `toString()` e `valueOf()`.

Il primo metodo restituisce una versione in stringa dell'oggetto.

Il secondo restituisce il corrispondente valore del tipo di dato primitivo associato all'oggetto.

Number

L'oggetto `Number` fornisce metodi e proprietà per la manipolazione di valori numerici.

```
Var x = new Number(123);
```

Possiamo usare anche `Object` ma è meglio usare `Number`

Proprietà più utilizzate:

- EPSILON, la più piccola differenza tra la rappresentazione di due numeri
- MAX_VALUE , il più grande valore numerico positivo rappresentabile
- MIN_VALUE, il più piccolo numero positivo rappresentabile diverso da zero
- NaN , Un valore non numerico
- NEGATIVE_INFINITY
- POSITIVE_INFINITY

Metodi più utilizzati

- isFinite(n)
- isInteger(n)
- isNaN(n)

Ciascun istanza di un oggetto Number ha disposizione tre metodi di rappresentazione

- toExponential(), rappresentazione esponenziale del numero.
- toFixed(n), restituisce una stringa con la cifra con un numero di decimali n.
- toPrecision(n), prende come argomento un numero opzionale e restituisce una stringa che rappresenta il numero della precisione specifica

Math

Non consente la creazione di nuove istanze, funziona come un API. È un oggetto statico che mette a disposizione proprietà e metodi richiamabili da qualsiasi punto di uno script

Proprietà :

- E, costante di Eulero
- LN2
- LN10
- LOG2E
- PI
- SQRT1_2
- SQRT2

Metodi:

- max()
- min()
- pow()
- sqrt()
- ceil(), approssimazione per eccesso
- floor(), per difetto
- round(), il più vicino

Random()

genera un numero casuale compreso tra 0 e 1

altri metodi minori

abs(), valore assoluto

log(), log naturale

sin(), cos(), tan(), atan()

String

Tramite l'operatore new possiamo creare istanze di oggetti String.

Proprietà e metodi

- length, restituisce la lunghezza della stringa
- charAt(n) estrae il carattere n da una stringa
- replace() sostituisce una sottostringa con un'altra
- indexOf(), restituisce la posizione della prima occorrenza della stringa passata.
- lastIndexOf(), restituisce la posizione dell'ultima occorrenza
- substr(n,m), estrae la sottostringa dalla posizione n di lunghezza m
- substring(n,m) estrae la sottostringa dalla posizione n a m
- slice, come substring
- split(), crea un array a partire da una stringa. Se inserisco un carattere sarà esso il delimitatore dello split
- toLowerCase(), tutto minuscolo
- toUpperCase(), tutto maiuscolo
- trim(), elimina gli spazi
- startsWith() e endsWith(), verificano se una stringa inizia o finisce con la stringa nell'argomento

Template string

Permettono di risolvere i problemi di composizione di una stringa complessa con estrema semplicità ed eleganza. Una template string è una sequenza di caratteri delimitata da ' al posto di singoli o doppi apici. Per elaborazioni avanzate possiamo utilizzare le tagged template string.

RegExp

Serve per la creazione di un'espressione regolare (pattern)

Test

Consente di verificare se una stringa individuata dall'espressione regolare è contenuta nella stringa passa come argomento

Exec

Restituisce a differenza di test un array con la sottostringa individuata o null

Date e orari in JS

L'oggetto Date è utilizzato per la creazione di istanze di date.

Metodi

- `getFullYear()`
- `getMonth()`
- `getDate()`
- `getDay()`
- `getHours()`
- `getMinutes()`
- `getSeconds()`
- `getMilliseconds()`
- `setFullYear()`
- `setMonth()`
- `setDate()`
- `setHours()`
- `setMinutes()`
- `setSeconds()`
- `setMilliseconds()`
- `setTime()`
- `getUTCDate()`
- `setUTCDate()`
- `getTimezoneOffset()`
- `toDateStr()`
- `toISOString()`
- `toLocaleDateString()`
- `toLocaleTimeString()`
- `toLocaleString()`
- `toString()`
- `toUTCString()`

Array come oggetto

gli array possono essere creati anche sfruttando l'oggetto Array. Esempio:

```
var x = new Array();
```

proprietà e metodi :

- length
- push(),aggiungi elemento
- pop(), elimina elemento
- shift(), elimina il primo elemento
- unshift(), aggiunge un elemento in cima
- splice(), per l'aggiunta o rimozione di un elemento in un punto n
- concat(), per unire due array (accoda)
- sort(), ordina un array
- reverse(), ordina in ordine diverso
- indexOf(), da la posizione dell'elemento richiesto
- lastIndexOf(), posizione dell'ultimo elemento
- join(), converte un array in stringa