

# PROGETTO JAVASCRIPT BASE

A L E S S A N D R O   A G L I A N O '



# IN COSA CONSISTE?

Il progetto consiste nel creare un contatore che tramite due pulsanti incrementi o diminuisca il suo valore.

Ho voluto aggiungere i pulsanti **Reset** e **Mode** per implementare più funzionalità

Counter

0


+

Reset

-

Mode

Prodotto da Alessandro Aglianò



# I Pulsanti



+

Aggiungi

-

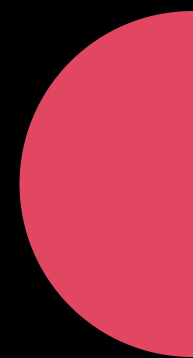
Sottrai

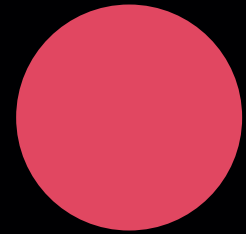
reset

Reset

mode

Mode





# TASTO AGGIUNGI

per il pulsante **Aggiungi** ho creato 2 funzioni :

- **aggiungi()** = serve ad incrementare il valore del contatore ad ogni click del pulsante .
- **loopAggiungi()** = serve ad incrementare il valore del contatore in modo esponenziale quando si tiene premuto il pulsante.

Questo loop l'ho creato grazie a **SetTimeout** e a **SetInterval**.

```
function loopAggiungi() {  
  aggiungi();  
  time= setTimeout(() => {  
    raffica = setInterval(aggiungi,30)  
  }, 2000);  
};
```

```
let aggiungi =function() {  
  contatore++ ;  
  paragrafo.innerHTML = contatore;  
}
```

```
let stoppa = function (){  
  clearTimeout(time)  
  clearInterval(raffica);  
}
```

```
pulsanteAggiungi.addEventListener('pointerdown',loopAggiungi);  
pulsanteAggiungi.addEventListener('pointerup',stoppa);  
pulsanteAggiungi.addEventListener('pointerout',stoppa);
```



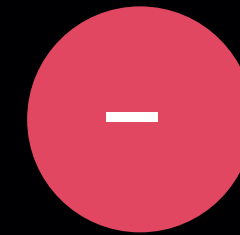
```
var pulsanteSottrai= document.createElement("div");
pulsanteSottrai.classList.add("pulsanti");
var tastoSottrai = document.createTextNode("-");
pulsanteSottrai.appendChild(tastoSottrai);

function loopSottrai() {
  sottrai();
  time= setTimeout(() => {
    raffica = setInterval(sottrai,30)
  }, 2000);
};

let sottrai= function (){

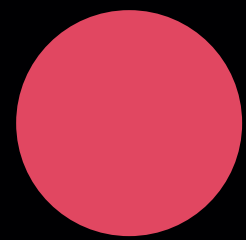
  if (contatore > 0) {
    contatore--;
  }
  paragrafo.innerHTML = contatore;

  pulsanteSottrai.addEventListener('pointerdown',loopSottrai);
  pulsanteSottrai.addEventListener('pointerup',stoppa);
  pulsanteSottrai.addEventListener('pointerout',stoppa);
}
```



## TASTO SOTTRAI

Il tasto **sottrai** segue la stessa logica del tasto Aggiungi con la differenza che per la funzione 'sottrai ()' ho impostato la condizione che il *contatore sia minore di zero* ( $\text{contatore} < 0$ ) per fare in modo che il valore non sia mai negativo.



# TASTO RESET

Per il pulsante **Reset** ho creato la funzione 'azzera ()' che riporta il valore del contatore= 0 e stampa questo valore sullo schermo.

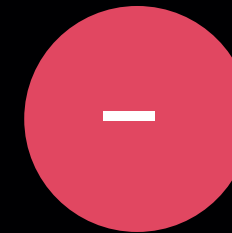


```
let reset = document.createElement('div');
reset.classList.add('pulsanti');
let testoReset = document.createTextNode('Reset');
reset.appendChild(testoReset);
```

```
function azzera (){
    contatore = 0;
    paragrafo.innerHTML = contatore;
}

reset.addEventListener('click' , azzera);
```





## TASTO MODE

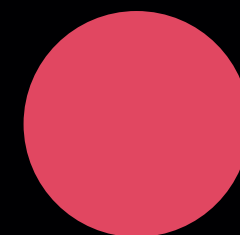
Il tasto **Mode** serve a cambiare l'interfaccia grafica tra bianco e nero.

E' stata creata alternando al click la classe *'body'* e *'colore-secondario'*.

```
let bottone = document.createElement('div');
bottone.classList.add('pulsanti');
let testoColore = document.createTextNode('Mode');
bottone.appendChild(testoColore);

function cambioColore () {
  if(corpo.className == "body") {
    corpo.classList.remove('body');
    corpo.classList.add('colore-secondario');
  } else {corpo.classList.remove('colore-secondario')
corpo.classList.add('body');
}
}

bottone.addEventListener("click" , cambioColore);
```



## LINK UTILI

- **Counter:**  
<https://counter-agliano.netlify.app/>
- **Sito personale:**  
<https://alessandroagliano.github.io/>
- **Directory progetto github:**  
<https://github.com/alessandroagliano/Counter-App>

