PROGETTAZIONE WEB 05/06/2025

Note sullo svolgimento della prova pratica

- Chiamare il file contenente il codice *Cognome\_matricola.html*
- È permesso consultare il materiale didattico fornito a lezione (le slide)
- È permesso consultare i manuali
- Tempo a diposizione: 2 ore

Utilizzando il linguaggio HTML, i fogli di stile CSS e il linguaggio JavaScript realizzare il seguente sistema per la gestione di prenotazioni.

Al caricamento la pagina appare come in Figura 1. Cliccando su una casella verde è possibile prenotare lo slot corrispondente. In particolare, al click, appare la dialog mostrata in Figura 2 che consente di inserire il nome e il numero di telefono di chi prenota. Il numero di telefono deve essere composto da 10 cifre. Quando la prenotazione viene inserita, la casella corrispondente diventa di colore rosa e riporta i dai dell'utente, come mostrato in Figura 3. Se l'utente clicca su una casella già prenotata viene mostrato un messaggio che indica che non è possibile prenotare tale slot. Il bottone "Scambia slot" permette di scambiare due celle. Le celle coinvolte possono essere sia libere che occupate. Quando il bottone "Scambia slot" viene cliccato, il suo contenuto cambia in "Annulla scambio" e una nuova pressione permette di annullare l'operazione. Se non intende annullare l'operazione, l'utente selezionerà le due caselle coinvolte nello scambio. Quando la prima casella viene selezionata il suo sfondo diventa azzurro (Figura 4). Quando viene selezionata la seconda casella, i contenuti vengono scambiati (Figura 5). Il campo di input e il bottone "Cerca" permettono di eseguire una ricerca nella tabella. Devono essere evidenziate con sfondo giallo tutte le caselle in cui il nome o il numero di telefono contengono la sottostringa indicata nel campo di input (Figura 6). Se il campo di input è vuoto nessuna casella deve essere evidenziata.

Orario	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
8:00					
9:00					
10:00					
11:00					
12:00					
13:00					
14:00					
15:00					
16:00					
17:00					
mbia slot					

Figura 1

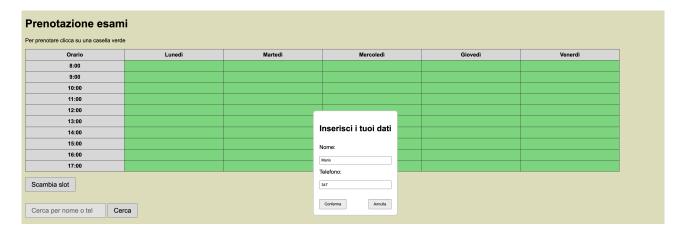


Figura 2

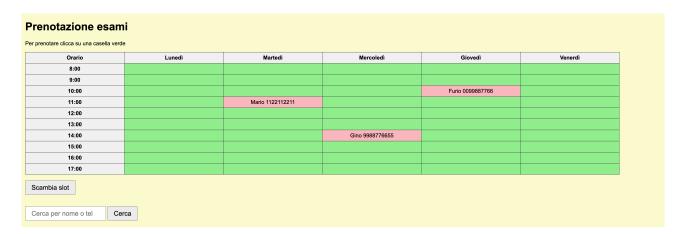


Figura 3

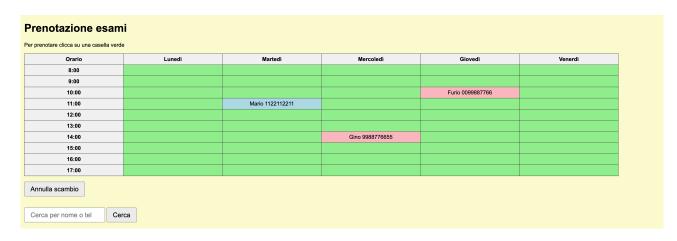


Figura 4

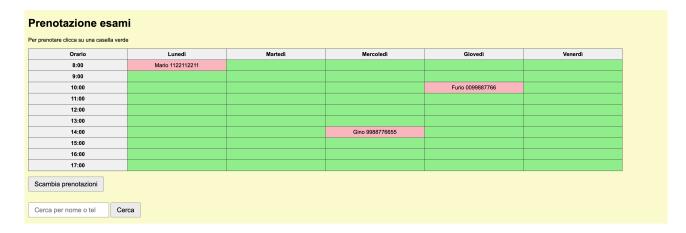


Figura 5

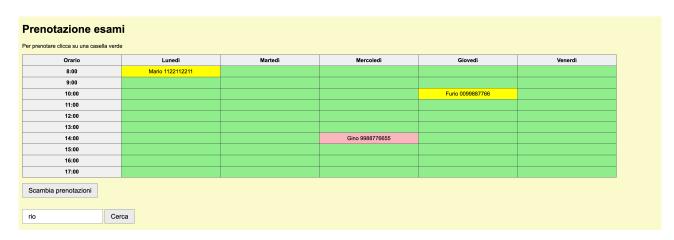


Figura 6