



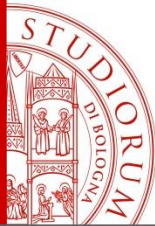
**2 domande
bonus** **BONUS**

JavaScript



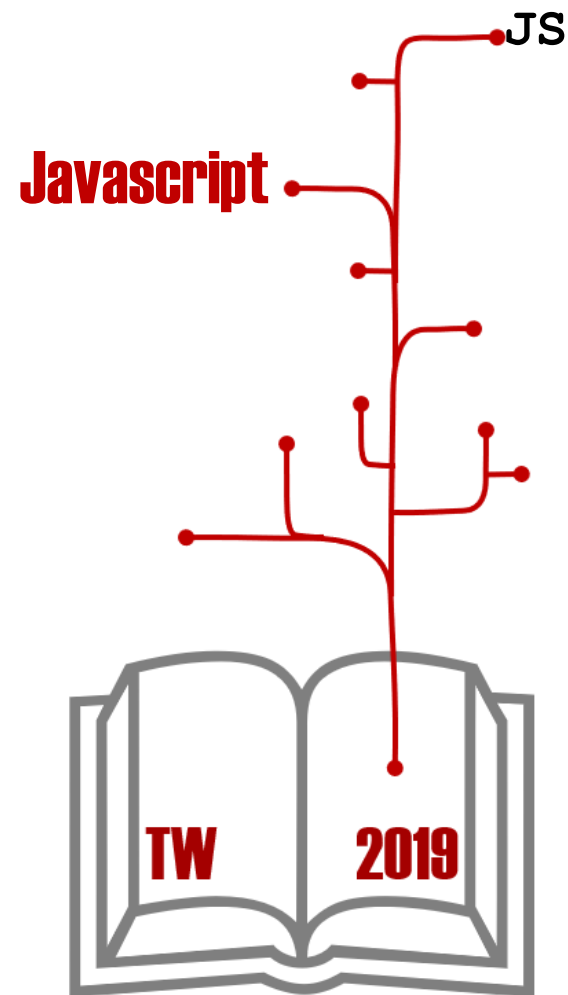
JS

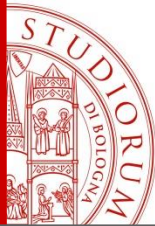
lezione dieci



Argomenti

- JavaScript:
 - Obiettivi e Standardizzazione
 - Caratteristiche generali
 - MEAN
 - AJAX
 - JSON
 - DOM





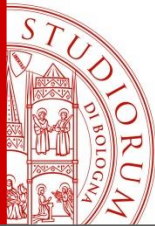
JavaScript

- JavaScript è un linguaggio di **scripting interpretato** dal browser e basato su una logica **weakly typed** e **prototype-based**
 - Insieme ad HTML and CSS, JavaScript è una delle tre core technologies nella produzione di contenuti Web.
- Fu originariamente sviluppato dalla Netscape come Mochan prima e come **LiveScript** poi.
- Il nome fu poi cambiato in **JavaScript** nel 1995 (attraverso un accordo Netscape con Sun) nello stesso periodo in cui Netscape iniziò a includere nel proprio browser il supporto per Java

JavaScript vs Java



- La scelta di questo nome è ad oggi fonte di **grande** confusione:
 - **Non c'è una vera relazione tra Java e JavaScript**
 - Le somiglianze sono soprattutto sintattiche, causate dal fatto che entrambi i linguaggi si ispirano al C)
 - In particolare gli object model non hanno relazione e sono ampiamente incompatibili



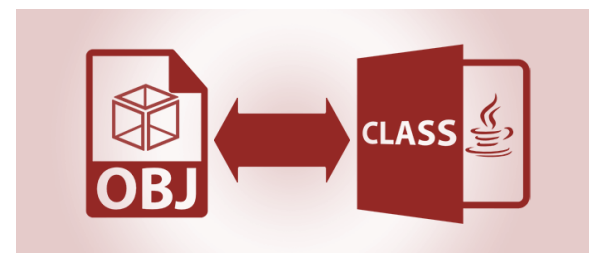
JavaScript vs Java

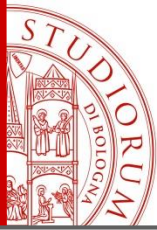
- PRINCIPALI differenze tra Java e Javascript
 - JavaScript è **interpretato** non compilato
 - JavaScript è **object-based** o meglio **prototype-based** ma **NON** class-based
 - Esiste il concetto di oggetto
 - Non esiste il concetto di classe
 - JavaScript è debolmente tipizzato (**weakly typed**): Non è necessario definire il tipo di una variabile
- **SI USANO IN CONTESTI DIVERSI!**



Linguaggi class-based

- I linguaggi object-oriented che avete visto fino ad ora sono probabilmente linguaggi **class-based** (C++, Java, C#, SmallTalk, ecc).
- Nei linguaggi class-based:
la classe esiste come concetto esplicito e primario:
 - le classi formano una gerarchia di tipi, l'ereditarietà avviene tra classi, gli oggetti sono istanze pure delle classi (non hanno metodi propri).
 - Il design delle interfacce precede ed è strumentale alla creazione degli algoritmi per la esecuzione dei compiti dell'applicazione.

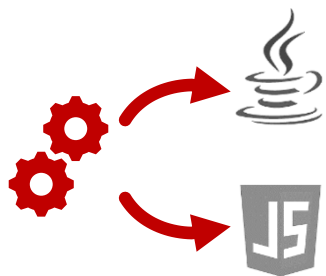




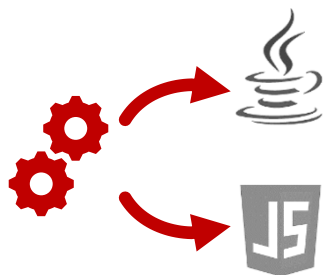
Linguaggi prototype based

- JavaScript (e ovviamente anche ECMAScript e i linguaggi derivati), invece è **prototype-based**.
- Nei linguaggi prototype-based:
 - non esiste il concetto di classe, ma quello di **prototipo, una istanza primaria, astratta, sempre accessibile e modificabile, di cui le singole istanze clonano (e, se serve, modificano) sia membri sia metodi.**
 - Il design delle interfacce è contemporaneo e indipendente dalla creazione degli algoritmi, **e può essere modificato in qualunque momento**, anche a run-time per garantire massima flessibilità.

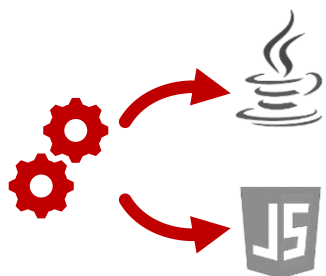
Sostanzialmente...



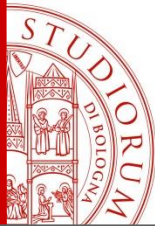
- In Java si definisce una classe e da questa si dichiara un oggetto
- In JavaScript ogni oggetto è creato direttamente, senza bisogno di definire prima una classe.



- In Java si possono avere sottoclassi definite a partire da una classe
- In JavaScript è possibile definire un prototipo con il quale un oggetto prende a modello un altro oggetto condividendone le caratteristiche

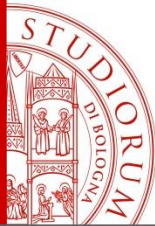


- In Java la classe definisce tutte le caratteristiche che può avere un oggetto
- In JavaScript è possibile specificare le caratteristiche di un oggetto anche aggiungendo proprietà e metodi a runtime



JavaScript: Prototype

- Ogni oggetto in JavaScript è autonomo e si possono aggiungere tutti i metodi/proprietà che si vuole senza modificare gli altri.
- Per aggiungere proprietà/metodi a molti oggetti si deve usare l'oggetto **prototype**.
- Prototype si usa per creare o riusare librerie di oggetti e metodi:
 - Per estendere le proprietà di un oggetto built-in nel linguaggio
 - Per estendere le proprietà di oggetti creati in precedenza
 - Ogni oggetto JavaScript ha una proprietà prototype a cui si può aggiungere un membro ed associare una funzione
 - La modifica del prototipo può avvenire in qualunque momento nell'esecuzione del programma.



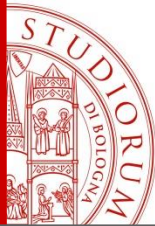
Esempio di prototype

```
// costruttore oggetto Persona
function Persona(nome, cognome) {
  this.firstName = nome;
  this.lastName  = cognome;
}

var paola = new Persona("Paola", "Salomoni");

Persona.prototype.welcome = function(){
  alert("Benvenuto, "+this.firstName + "!");
} // Aggiunta di una funzione al prototipo Persona

paola.welcome(); // utilizzo della nuova funzione
```



ECMAScript

- Nel 1997 una versione standardizzata di JavaScript alla specifica di **ECMAScript**, uno standard ECMA (European Computer Manufactures Association) (ECMA-262)
 - È anche uno standard ISO (ISO/IEC 16262)
 - È arrivato alla versione 10 ECMAScript 2019 (ES2019) del giugno 2019: <http://www.ecma-international.org/ecma-262/10.0/index.html>
 - è implementato come linguaggio embedded nei browser da JavaScript o, nel caso di Internet Explorer, da JScript.
- Le implementazioni (a volte) introducono delle **estensioni del linguaggio** o della libreria standard e delle relative API.














The 2019 Top Programming Languages

- **IEEE SPECTRUM**

The 2019 Top Programming Languages

<https://spectrum.ieee.org/computing/software/the-top-programming-languages-2019>

Rank	Language	Type	Score
1	Python	  	100.0
2	Java	  	96.3
3	C	  	94.4
4	C++	  	87.5
5	R		81.5
6	JavaScript		79.4

Choose a Ranking

IEEE Spectrum

Trending

Jobs

Open

Custom

Create custom ranking

Language Types

Web














Enterprise

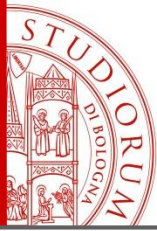
Mobile

Embedded

(Click to hide)

Language Ranking: IEEE Spectrum

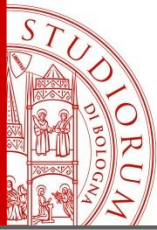
Rank	Language	Type	Score
1	Python	  	100.0
2	Java	  	96.3
3	JavaScript		79.4
4	C#	   	74.5
5	Go	 	68.0



L'evoluzione di Javascript

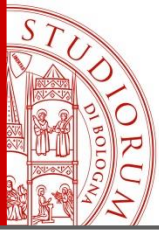


- Javascript nasce come linguaggio client side interpretato dal browser per realizzare semplici script nella pagina (in origine erano spesso usati per inserire effetti grafici e per dare dinamismo al contenuto web)



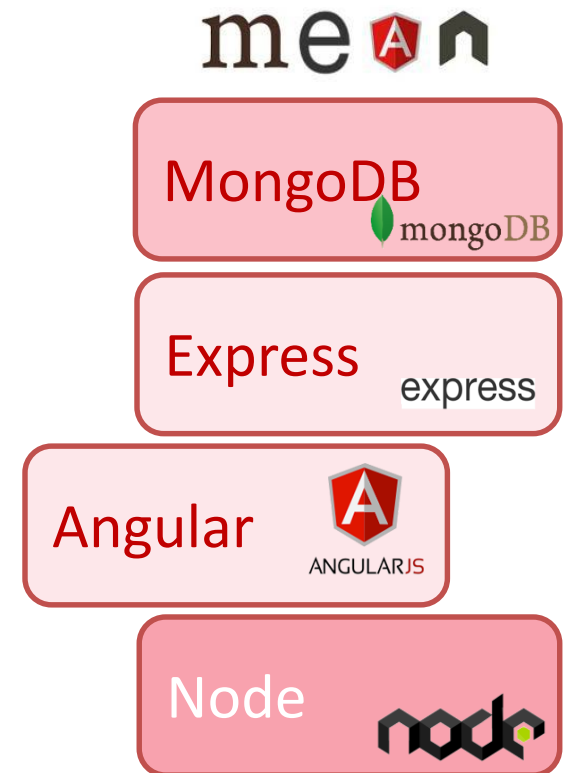
L'evoluzione di Javascript

- Ma cosa è diventato Javascript ora?
 - ❶ – Un **linguaggio server side**, che concorre con PHP
 - ❷ – La tecnologia di base di una metodologia di sviluppo software per la realizzazione di applicazioni web interattive (**AJAX**)
 - ❸ – La tecnologia di base per un formato di interscambio di dati fra applicazioni client-server (**JSON**) che concorre con XML
 - La tecnologia alla base di DB no SQL come Mongo DB



Una architettura tutta js: MEAN

- MEAN è un solution stack con una struttura tutta basata su JS. In particolare:
 - **M**ongoDB, come data Base (NoSQL database).
 - **E**xpress.js, come framework di sviluppo JavaScript lato server.
 - **A**ngular JS, come framework di sviluppo JavaScript lato **client**.
 - **N**ode.js, come server Web.
- MEAN si definisce come «piattaforma JavaScript fullstack per applicazioni web moderne»

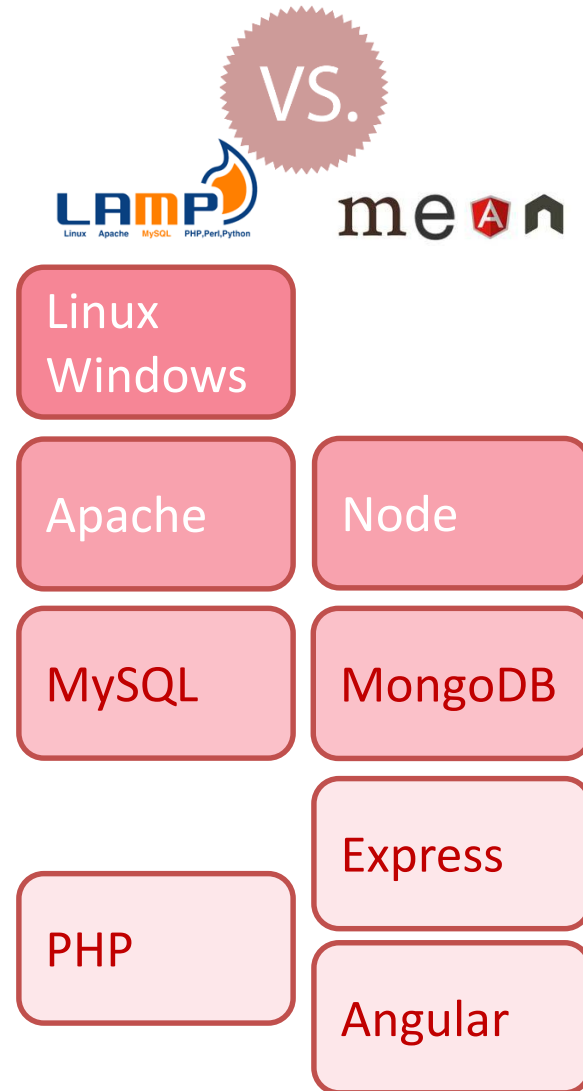


Confronto MEAN-L(W)AMP

1

- Il confronto tra **MEAN** e **L(W)AMP** evidenzia molte differenze:

- LAMP e WAMP fanno riferimento a uno specifico sistema operativo. MEAN è più moderno, nasce **multiplatforma**.
- ➔ – MEAN usa come the web server Node.js, che è un server ad **alta concorrenza** ed alte prestazioni per sostituire APACHE.
- MEAN usa un DB **non relazionale** (MongoDB) al posto di MySQL, DB relazionale di L(W)AMP.
- ➔ – MEAN fornisce **due supporti di programmazione** (uno **client** e uno **server**, Angular e Express) basati sullo stesso linguaggio **Javascript**. L(W)AMP si occupano invece di definire solo lo stack a lato server, usando per programmare PHP/Python e Perl.



- Nella programmazione Web «tradizionale» ogni passo dell'applicazione richiede di
 - consultare il server,
 - eseguire una funzione dell'application logic,
 - generare l'HTML finale,
 - riceverlo e visualizzarlo.
- Questo approccio è lento e poco dinamico perché ad ogni passo dell'applicazione corrisponde una interazione HTTP, ovvero un proprio URL
- Per superare questo modello è stato sviluppato **AJAX (Asynchronous Javascript And Xml)**, un approccio per sviluppare applicazioni Web che aumenta la dinamicità di pagine web, grazie allo scambio di piccole quantità di dati

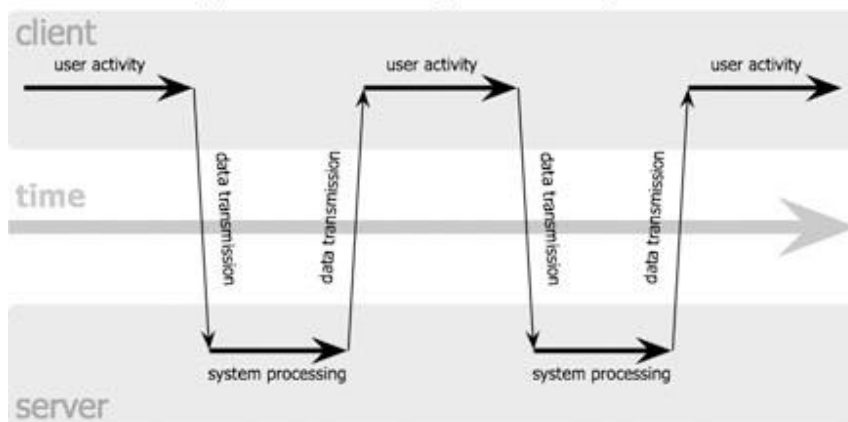
AJAX

- Anche in questo caso, il nome rischia di essere fuorviante: le applicazioni AJAX **possono utilizzare, oltre a XML, anche testo normale o dati in formato JSON.**
- AJAX:
 - Permette alle pagine web di cambiare il proprio contenuto senza effettuare refresh dell'intera pagina
 - È una tecnologia web indipendente dal software del web server
 - È eseguito all'interno del browser
 - È basato sul protocollo HTTP
 - Trasferisce dati **in modo asincrono** tra il browser e il web server (attraverso **HTTP requests**)
 - Le HTTP requests sono inviate da chiamate a script di JavaScript **senza dover effettuare submit di form**

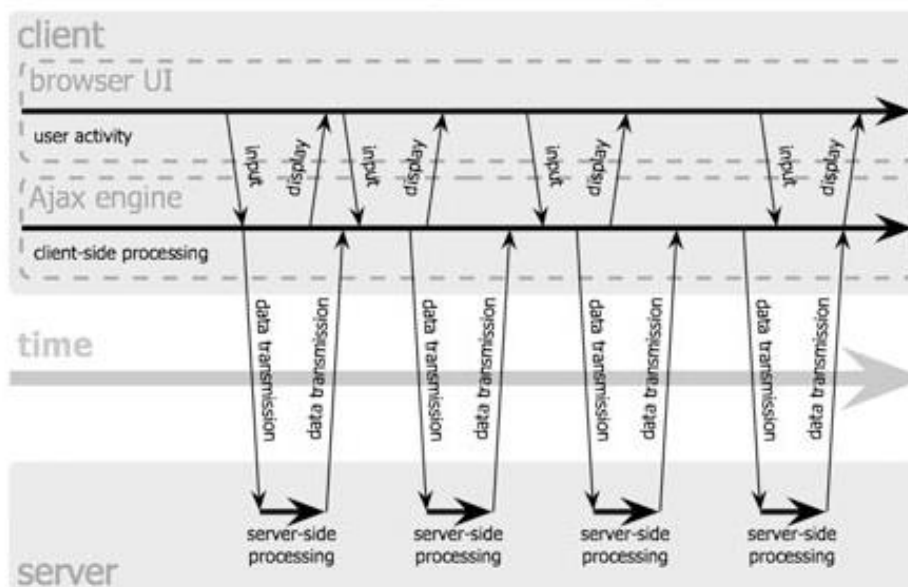
AJAX

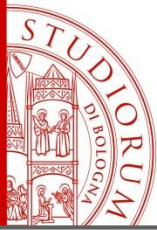
- Le differenze nel modello di interazione c-s

classic web application model (synchronous)

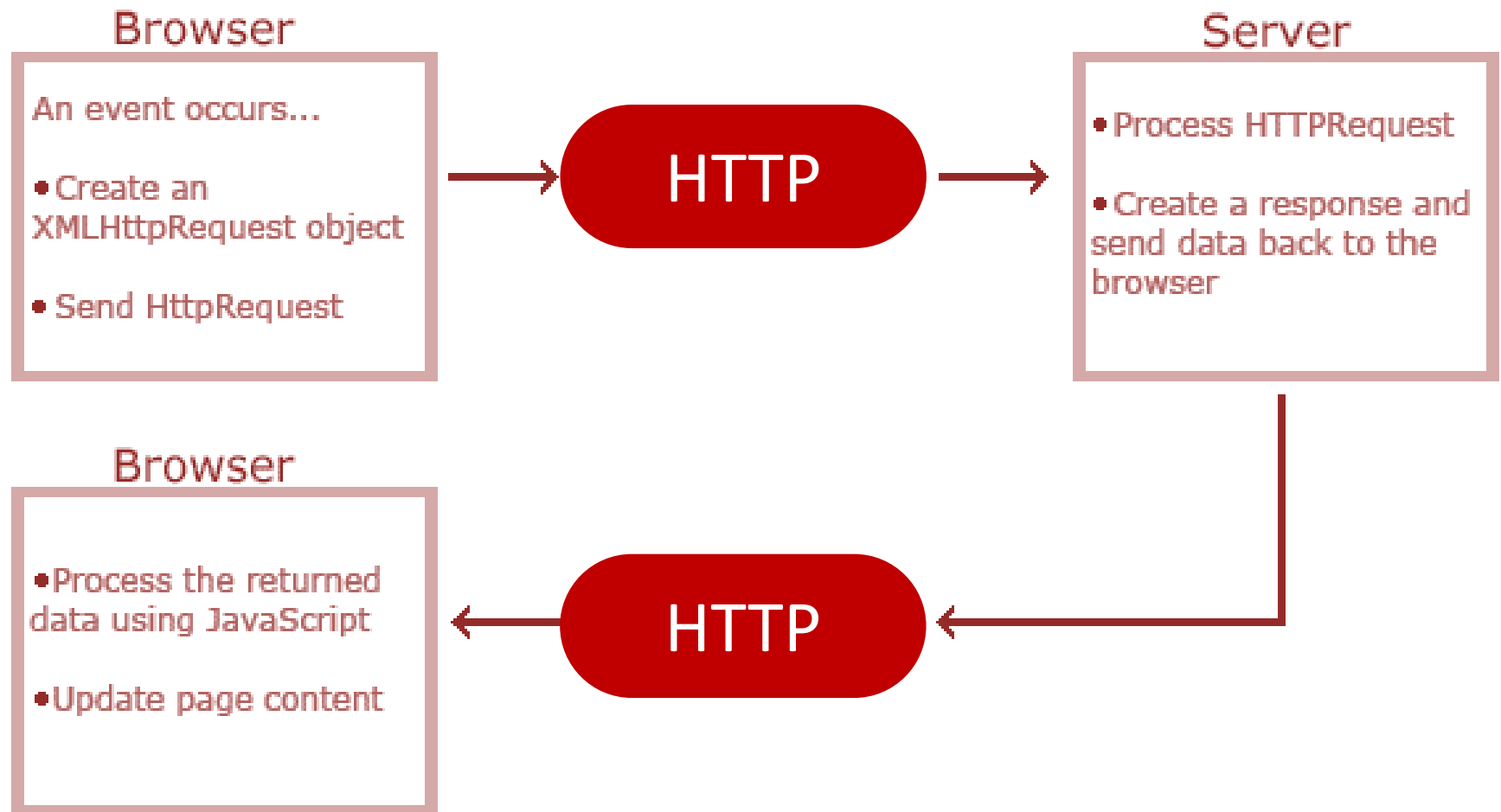


Ajax web application model (asynchronous)





AJAX



Tecnologie di Base

- AJAX usa:
 - XHTML e CSS per la presentazione
 - Aggiorna il DOM dinamicamente
 - XML con XSLT, oppure HTML preformattato, testo semplice, **oppure JSON** per lo scambio di dati
 - JavaScript, per la programmazione lato client
 - Un oggetto XMLHttpRequest, che consente al browser di dialogare in modo asincrono con il server

AJAX

- **AJAX in JavaScript**, occorre:
 - Definire un oggetto per poter inviare una opportuna HTTP request
 - Ottenere l'oggetto richiesto
 - Definire una opportuna funzione per gestire la response
 - Effettuare una request GET o POST
 - Inviare i dati
 - Gestire la response
- In realtà è più semplice usare AJAX in un **framework JS-AJAX** che preveda già una gestione semplice della comunicazione e della modifica conseguente alla pagina.

Framework JS-AJAX

- Sono librerie Javascript che semplificano la vita nella creazione di applicazioni Ajax anche complesse.
- Hanno tre scopi fondamentali
 - **Astrazione:** gestiscono le differenze tra un browser e l'altro e forniscono un modello di programmazione unico (o quasi) che funziona MOLTO PROBABILMENTE su tutti o molti browser.
 - **Struttura dell'applicazione:** forniscono un modello di progetto dell'applicazione omogeneo, indicando con esattezza come e dove fornire le caratteristiche individuali dell'applicazione
 - **Libreria di widget:** forniscono una (più o meno) ricca collezione di elementi di interfaccia liberamente assemblabili per creare velocemente interfacce sofisticate e modulari

I framework JS-AJAX

- Forniscono:
 - Accesso al DOM
 - Navigazione sull'albero del documento
 - Selezione di elementi
 - Modifiche dinamiche al contenuto degli elementi
 - AJAX: Comunicazioni asincrone con il server
 - Gestione asincronicità e callback
 - Gestione successo e errori
 - Conversione da e per JSON
 - Gestione eventi
 - Selezione dell'evento e associazione ad elementi arbitrari
 - Bubbling degli eventi
 - Ricca struttura dati dell'evento
 - Libreria di widget
 - Layout complessivo della pagina
 - Elementi dei form
 - Animazioni
- Modifiche dinamiche allo stile CSS degli elementi
 - Posizione
 - Comparsa / sparizione
 - Caratteristiche tipografiche
- Tabelle intelligenti e alberi
- Templating

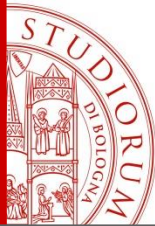
jQuery

- Noi faremo **jQuery** un framework Javascript creato con l'obiettivo di semplificare la selezione, la manipolazione, la gestione degli eventi e l'animazione di elementi DOM in pagine HTML, implementare funzionalità AJAX.
- I principi alla base dello sviluppo di jQuery sono:
 - Separazione di Javascript e HTML;
 - Brevità e chiarezza;
 - Eliminazione di incompatibilità cross-browser;
 - Estensibilità.



JSON

- **JSON** (JavaScript Object Notation) è un formato adatto all'interscambio di dati fra applicazioni client-server.
 - Viene usato, a partire da AJAX, come alternativa a XML/XSLT.
 - Nativo in Javascript (è basato sul ECMA-262 3^a edizione dicembre 1999) esistono però librerie JSON per la maggior parte dei linguaggi di programmazione.
 - Come XML mantiene insieme il dato e l'etichetta descrittiva del dato, permettendo di creare strutture dati auto-descrittive e auto-contenute.
- JSON è progettato per essere minimale, testuale e integrato in JavaScript.



JSON: esempio

```
{
  "name": "Paola",
  "surname": "Salomoni",
  "address": {
    "street": "Via Zamboni 33",
    "city": "Bologna",
    "country": "Italy"
  },
  "phones": [
    { "sede": "Cesena", "num": "0547 338813" },
    { "sede": "Bologna", ' ', "num": "051 2094880" }
  ]
}
```



- <XML> vs {JSON}
 - È più semplice ed è immediatamente integrato con la programmazione in Javascript
 - è più leggero: è meno verboso e quindi usa file più piccoli e ha performance migliori nel trasferimento dati.

```
{
  "impiegati": [
    {
      "nome": "Tony Stark",
      "genere": "M"
    },
    {
      "nome": "Bruce Wayne",
      "genere": "M"
    }
  ]
}
```

```
<impiegati>
  <impiegato>
    <nome>Tony Stark</nome>
    <genere>M</genere>
  </impiegato>
  <impiegato>
    <nome>Bruce Wayne</nome>
    <genere>M</genere>
  </impiegato>
</impiegati>
```

JSON

- Usare **JSON in Javascript** è particolarmente semplice:
 - l'interprete è in grado di eseguirne il parsing da stringa ad oggetto JSON tramite una semplice chiamata alla funzione **parse()** e una funzione **stringify()** per il parsing da oggetto JSON a stringa.
 - È basato sul concetto di array associativo e di oggetto di Javascript. Poiché un array associativo può avere al suo interno un array o anche un altro array associativo, posso creare strutture gerarchiche arbitrariamente complesse.
- Anche nel caso di JSON l'utilizzo attuale va molto oltre il suo obiettivo originale, per esempio **MongoDB** supera la struttura relazionale a favore di documenti in stile **JSON con schema dinamico** (che MongoDB chiama il formato BSON).

DOM



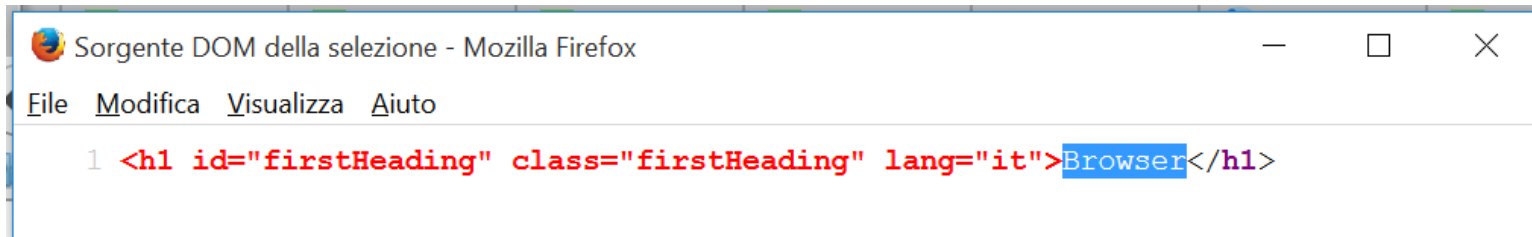
DOM

DOCUMENT OBJECT MODEL

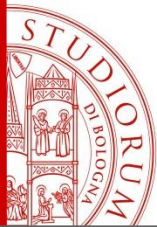
- Abbiamo citato in vari momenti delle lezioni il DOM.
- Il **Document Object Model** è rappresentazione dei documenti strutturati come modello orientato agli oggetti.
- Ogni documento caricato dal browser genera un DOM che specifica sottoforma di gerarchia di oggetti, tutti gli elementi di quel documento:
 - Se un elemento ne contiene un altro, allora il secondo è figlio del primo nella gerarchia del DOM
 - Gli attributi dell'elemento sono attributi dell'oggetto corrispondente

DOM

- Il DOM definisce sostanzialmente un'interfaccia di programmazione (API) per documenti sia HTML sia XML.
 - Definisce la struttura logica dei documenti ed il modo in cui si accede e si manipola un documento.
 - Utilizzando DOM i programmatori possono costruire documenti, navigare attraverso la loro struttura, e aggiungere, modificare o cancellare elementi.
 - Ogni componente di un documento HTML o XML può essere letto, modificato, cancellato o aggiunto utilizzando il Document Object Model.



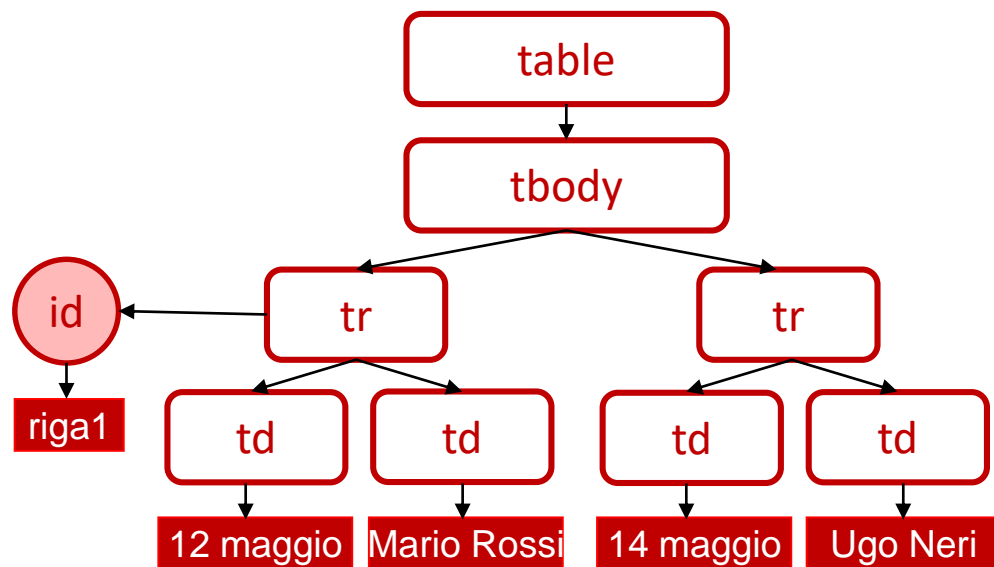
```
1 <h1 id="firstHeading" class="firstHeading" lang="it">Browser</h1>
```



DOM

- Per ogni documento (e porzione) viene creato un DOM:

```
<table>
  <tbody>
    <tr id="riga1">
      <td>12 maggio</td>
      <td>Mario Rossi</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>14 maggio</td>
      <td>Ugo Neri</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```



DOM

HTML



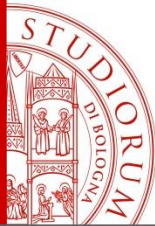
The **HTML DOM** is an **Object Model** for **HTML**. It defines:

- HTML elements as **objects**
- **Properties** for all HTML elements
- **Methods** for all HTML elements
- **Events** for all HTML elements



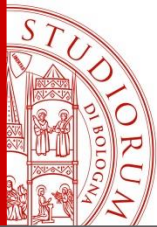
The **HTML DOM** is an **API** (Programming Interface) for **JavaScript**:

- JavaScript can add/change/remove HTML elements
- JavaScript can add/change/remove HTML attributes
- JavaScript can add/change/remove CSS styles
- JavaScript can react to HTML events
- JavaScript can add/change/remove HTML events



Oggetti del DOM

- L'oggetto principale di DOM è **DOMNode**, che però è una interfaccia (cioè viene solo usata per crearne classi)
- Il core del DOM definisce alcune **classi fondamentali** per i documenti HTML e XML, e ne specifica proprietà e metodi.
- Gli oggetti principali definiti nel DOM sono:
 - DOMDocument : il documento di cui si sta parlando
 - DOMElement: ogni singolo elemento del documento
 - DOMAttr: ogni singolo attributo del documento
 - DOMText: ogni singolo nodo di testo del documento
 - DOMComment, DOMProcessingInstruction, DOMCDATASection, DOMDocumentType, ecc.



DOMNode

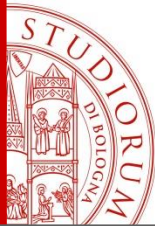
- **DOMNode** specifica i metodi per accedere a tutti gli elementi di un nodo di un documento, inclusi il nodo radice, il nodo documento, i nodi elemento, i nodi attributo, i nodi testo, ecc.
- Esempi:

membri

- nodeName
- nodeValue
- nodeType
- parentNode
- childNodes
- attributes

metodi

- insertBefore()
- replaceChild()
- removeChild()
- appendChild()
- hasChildNodes()
- hasAttributes()



DOMDocument

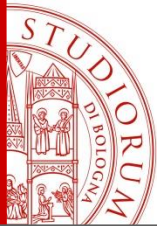
- **DOMDocument** specifica i metodi per accedere al documento principale, tutto compreso
- Esempi:

membri

- docType
- documentElement
- createTextNode()
- getElementsByTagName()
- getElementById()

metodi

- createElement()
- createAttribute()



DOMElement

- **DOMElement** specifica i metodi e i membri per accedere a qualunque elemento del documento.

- Esempi:

membri

– tagName

metodi

getAttribute()

setAttribute()

removeAttribute()

getElementsByTagName()

getElementById()

- ... e analogamente per le altre classi ed interfaccia del DOM.

Prima domanda

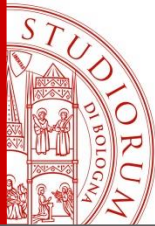
**BONUS**

- **DOMANDA 1:**

Quali sono gli elementi discendenti (**TUTTI**) di tbody?

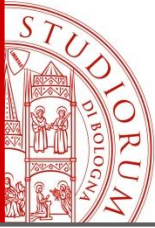
```
<table>
  <tbody>
    <tr id="riga1">
      <td>12 maggio</td>
      <td>Mario Rossi</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>14 maggio</td>
      <td>Ugo Neri</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

- ☐ Tutti gli elementi <tr> e tutti gli elementi <td>
- ☐ Nessuno
- ☐ Tutti gli elementi <td>
- ☐ Tutti gli elementi <tr>



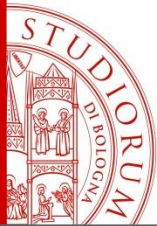
Come proseguiamo

- Introdotti tutti i concetti generali, passiamo alla parte operativa:
 - introduciamo **Javascript** come linguaggio **CLIENT SIDE** sapendo che è C-based, ovvero per differenza con java e il C
 - Seguirà laboratorio su **Javascript** il **23 ottobre** (**dobbiamo fare ancora un laboratorio di HTML+CSS con bootstrap**).
 - poi introduciamo **Jquery** come framework JS **CLIENT SIDE** di prototipazione e sviluppo rapido:
 - Seguirà laboratorio su **Jquery** mercoledì 30 ottobre



Javascript client side

- Noi vediamo **JS client-side**, il cui codice è:
 - Interpretato dal browser
 - Incluso nella pagina HTML
- Il codice JavaScript può comparire **in più parti del documento HTML** (con uno qualunque dei tre metodi possibili che ora vedremo)
- Tutti i frammenti di codice presenti nello stesso documento HTML fanno parte di **un unico programma**
 - una variabile o una funzione definiti all'interno di un tag `<script>` possono essere usate da tutti i frammenti di codice eseguiti successivamente



Inserire JS nella pagina

- Per inserire codice JavaScript in un documento HTML esistono tre modi:

- 1 elemento **<script>** contenente il codice JavaScript

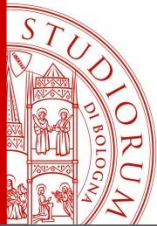
```
<script type="text/javascript">  
    ...codice JS  
</script>
```

- 2 Riferimento a **script contenuti in file .js esterni**

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

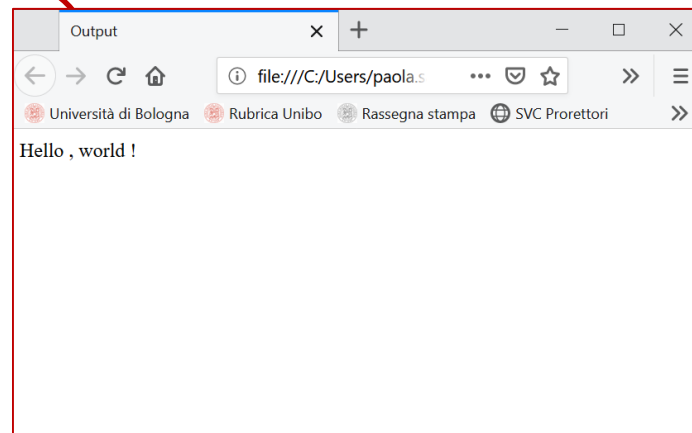
- 3 Direttamente nel codice HTML in risposta ad eventi

```
<input type="button" onclick="alert('Ciao!')"...>  
<a href="javascript:nome_funzione()"> Clicca  
qui!</a>
```

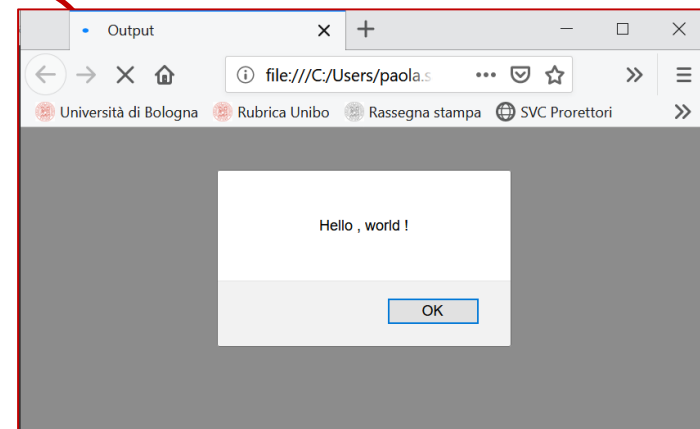


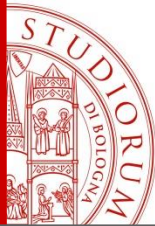
Hello world!

```
<html>
<head>
  <title >Output </title>
</head>
<body>
  <script >
    document.writeln ("Hello , world !")
  </script>
</body>
</html>
```



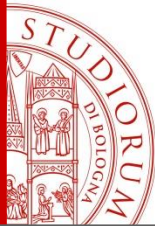
```
<html>
<head>
  <title >Output</title>
</head>
<body>
  <script >
    alert ("Hello , world !");
  </script>
</body>
</html>
```





Sintassi

- La sintassi di JavaScript è **modellata su quella del C** con alcune varianti significative
 - In particolare: È un linguaggio **case-sensitive**
 - Le istruzioni sono **terminate** da ';' ma il terminatore può essere omesso se si va a capo
 - Sono ammessi sia commenti multilinea (delimitati da /* e */) che mono-linea (iniziano con //)
 - Gli **identificatori** possono contenere lettere, cifre e i caratteri '_' e '\$' ma non possono iniziare con una cifra



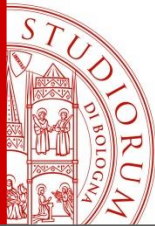
Controllo

- Costrutti di controllo (uguali a C, C++ e Java):

- `if (test) { ... } else { ... }`
- `switch (v) {`
 - `case c1: ... ; break;`
 - `case c2: ... ; break;`
 - `default: ...;``}`
- `while (test) { ... }`
- `for (i=0; i<max; i++) { ... }`

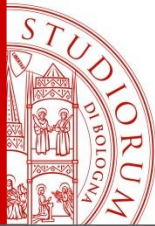
- Funzioni:

- `function funzione1(par1, par2, ...) {`
 - `...`
 - `return v;``}`



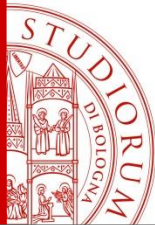
Operatori relazionali

- Gli **operatori relazionali** sono i soliti (`==`, `!=`, `>`, `<`, `>=`, `<=`) più due nuovi (`===`, `!==`), combinabili con gli usuali operatori logici AND (`&&`), OR (`||`), NOT (`!`)
 - Nella valutazione di condizioni si considera falso non solo `false`, ma ogni valore falsy ovvero anche `null`, `undefined`, la stringa vuota (`''`), il valore `0` ed `NaN`
 - Ogni altro oggetto, inclusa la stringa `'false'`, è vero.
- Se i tipi dei due operandi sono diversi, `==` e `!=` applicano type coercion secondo regole molto discutibili:
 - `0 == ''` **true**, perché sono entrambi falsy values
 - `0 == '0'` **true**, perché `'0'` è coercibile a `0`
- I due operatori `===` e `!==` offrono una alternativa più stabile al comportamento discutibile dei due `==`, `!=` perché non applicano mai alcuna type coercion, risultando quindi più affidabili e predicibili



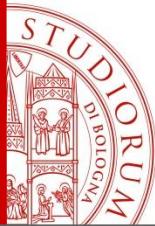
Variabili

- Le variabili vengono dichiarate usando la parola chiave **var**:
var nomevariabile;
 - **Non hanno un tipo** possono contenere valori di qualunque tipo
 - È prevista la possibilità di inizializzare una variabile contestualmente alla dichiarazione
var f = 15.8
 - Possono essere dichiarate in linea:
for (var i = 1; i<10; i++)
- Esiste lo scope globale e quello locale (ovvero dentro una funzione) ma, a differenza di Java, non esiste lo scope di blocco.



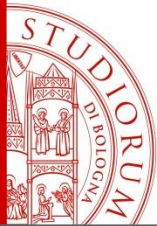
Dichiarazione implicita o esplicita

- La dichiarazione di una variabile può essere:
 - **implicita** (la si usa e basta)
`pluto = 18 // dichiarazione implicita`
 - **esplicita** (con la parola chiave var)
`var pippo = 19 // dichiarazione esplicita`
- **La dichiarazione implicita introduce sempre e solo variabili globali**
- La dichiarazione esplicita può introdurre variabili globali o locali, a seconda di dove compare.



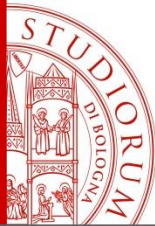
Javascript Hoisting

- **Hoisting** (sollevamento) indica il Sistema con cui Javascript muove le dichiarazioni delle variabili in testa al codice (le solleva)
- Grazie all'hoisting una variabile Javascript:
 - **può essere usata prima di essere dichiarata**
 - Può essere dichiarata dopo essere stata usata



Javascript Hoisting

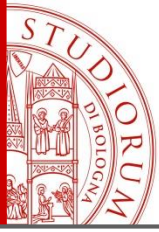
- *«La dichiarazione implicita introduce sempre e solo variabili globali»*
- ```
function miaFunzione() {
 var a = 20;
 b = 100;
}
```
- ```
miaFunzione();
```
- ```
console.log(a);
```
- ```
console.log(b);
```



Javascript Hoisting

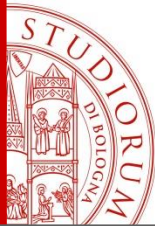
- «La dichiarazione implicita introduce sempre e solo variabili globali»
- ```
function miaFunzione() {
 var a = 20;
 b = 100;
}
```

*Diagram: A red arrow points from `var a = 20;` to the text "Locale a miaFunzione". Another red arrow points from `b = 100;` to the text "Globale".*
- ```
miaFunzione();
```
- ```
console.log(a); // ReferenceError: a
is not defined
```
- ```
console.log(b); // 100
```




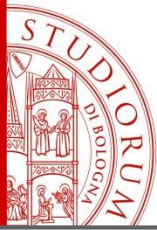
Javascript Hoisting

- «non esiste lo scope di blocco»
- `for (var i = 1; i<10; i++) { ... }`
- `console.log(i);`



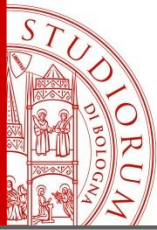
Javascript Hoisting

- «non esiste lo scope di blocco»
 - `for (var i = 1; i<10; i++) { ... }`
 - `console.log(i); // 10`
-  **Globale**



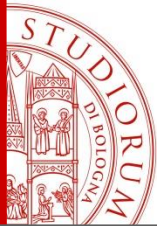
ES6 – Dichiarazione Variabili

- In ES6, sono state inserite due keyword per la dichiarazione di variabili: **let** e **const**.
- **let** consente di definire variabili con scope di blocco.
- `for (let i = 1; i<10; i++) { ... }`
- `console.log(i); // ReferenceError: i is not defined`
- **note:** Le variabili dichiarate con **let** NON sono accessibili dall'oggetto Window (al contrario di quelle definite con **var**). Inoltre, usando **let**, non posso ri-dichiarare una variabile con lo stesso nome (posso farlo con **var**)



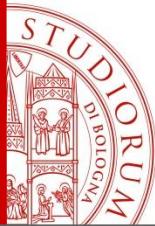
ES6 – Dichiarazione Variabili

- **const** consente di definire variabili che non possono essere riassegnate.
- **const Prova = 10;**
- **Prova = 11 //TypeError: Assignment to constant variable**
- È obbligatorio assegnare un valore in fase di dichiarazione della variabile:
- **const Prova2 //SyntaxError: Missing initializer in const declaration**



ES6 – Dichiarazione Variabili

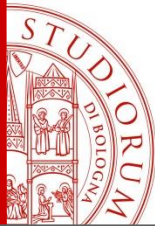
- Con **dati non primitivi**, come array e oggetti, sebbene non sia possibile riassegnare un valore diverso, è comunque possibile modificare il valore di un elemento dell'array o di una proprietà, oppure aggiungerne di nuovi.
- ```
const auto = ['Fiat', 'Lancia',
 'Maserati'] ;
auto[0] = 'Lamborghini' ;
auto.push('Ferrari') ;
```



# ES5 – Strict Mode

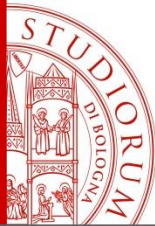
- Lo **strict mode** è una direttiva ES5 che impone regole stringenti in fase di dichiarazione di una variabile. Non è possibile assegnare un valore ad una variabile se questa non è stata dichiarata.
- È sufficiente aggiungere **'use strict'** ; all'inizio dello script.
- **Vantaggio:** se sbaglio a scrivere il nome di una variabile normalmente viene creata una nuova variabile globale. In strict mode, invece, mi sarà **segnalato un errore**.





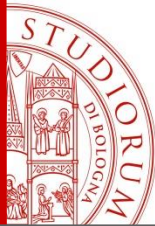
# Tipi

- Javascript prevede pochi tipi primitivi: numeri, booleani e stringhe (forse! )
- Numeri (**number**): Sono rappresentati in formato floating point a 8 byte
  - Non c'è distinzione fra interi e reali
  - Esiste il valore speciale **NaN** (not a number) per le operazioni non ammesse (ad esempio, radice di un numero negativo)
  - Esiste il valore **infinite** (ad esempio, per la divisione per zero)
- Booleani (**boolean**): ammettono i valori **true** e **false**



# Array

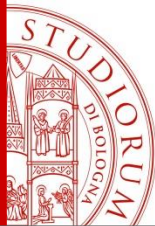
- Un **array** Javascript è un'entità a metà strada fra un array "classico" e una lista
  - come in Java, gli elementi si numerano da 0, `length` dà la lunghezza dell'array, si usa la notazione parentesi quadre
  - a differenza di Java,
    - `length` dà la lunghezza dinamica (attuale) dell'array
    - non c'è il vincolo di omogeneità in tipo: le celle contengono oggetti - cioè qualunque cosa
- È costruito sulla base del costruttore `Array`
  - si parte con un dato contenuto iniziale (anche vuoto):  
`colori = new Array("rosso", "verde", "blu")`
  - o anche, per array di costanti, con la notazione `[..]`:  
`varie = ["ciao", 13, Math.sin]`
  - si aggiungono poi nuovi elementi dinamicamente  
`colori[3] = "giallo"`



# Stringhe

- **Stringhe** in JavaScript:
  - Il tipo **string** denota stringhe di caratteri **Unicode**
  - non esiste il tipo **char**: **un carattere è una stringa lunga 1**
- Ogni stringa è un oggetto IMMUTABILE dotato di proprietà, tra cui *length*, e di metodi, tra cui **substring** (indici **first**, **last** come in Java – **last** indica il primo *escluso*)
- Le *costanti stringa* possono essere delimitate sia da *virgolette* sia da *apici singoli*, se occorre annidare virgolette e apici, occorre *alternarli*:

```
document.write('')
document.write("")
```
- Le stringhe si possono **concatenare** con l'operatore +



# Seconda domanda

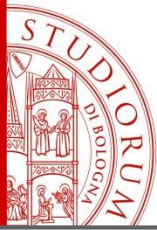
**BONUS**

- **DOMANDA 2 :**

In JavaScript cosa stampa a console il seguente codice?

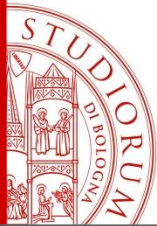
```
var stringa1 = "21";
var stringa2 = "2";
console.log(stringa1 * stringa2);
```

- ☐ String("42")
- ☐ Number(42)
- ☐ NaN
- ☐ Undefined



# JavaScript: Classi e oggetti

- JavaScript è un linguaggio object-oriented anche se non è tipato come Java.
  - Non esiste il concetto esplicito di Classe, ma si usa **function()** anche per definire un costruttore.
  - **new** istanzia un nuovo oggetto.
  - I membri di un oggetto possono essere acceduti equivalentemente con **obj.field** o con **obj["field"]**
- Gli oggetti possono essere considerati come liste non ordinate di proprietà:
  - Ogni proprietà può essere o un dato primitivo (una stringa, un numero, ecc.), oppure un dato reference (un altro oggetto, un array, o una funzione).



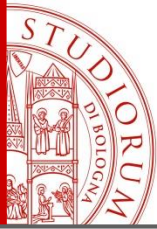
# Gli oggetti in Javascript

```
giuseppe = {
 nome: 'giuseppe',
 altezza: 180,
 nascita: new Date(1995, 3, 12),
 salta: function() {
 return 'hop!'
 }
}
```

- Per chiamare le proprietà dell'oggetto:

```
> giuseppe.nome ---- giuseppe['nome']
```

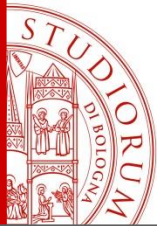
```
> giuseppe.salta() ---- (giuseppe.salta)()
 giuseppe['salta']()
```



# Oggetti - Costruttore

```
function Persona(nome, altezza, nascita) {
 this.nome = nome;
 this.altezza = altezza;
 this.nascita = nascita;
 this.salta = function() {return "hop!";};
}

giuseppe = new Persona('giuseppe', 180, new
Date(1995,3,12));
```



# ES6 Oggetti - Class

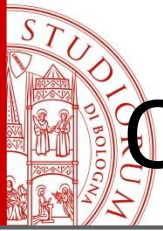
- In ES6 è stata introdotta la keyword class per la definizione delle classi.

```
class Persona{
 constructor(nome, altezza, nascita)
 {
 this.nome = nome;
 this.altezza = altezza;
 this.nascita = nascita;
 }
 salta{
 return 'hop!' ;
 }
}

giuseppe = new Persona('giuseppe', 180, new
Date(1995,3,12)) ;
```

- NB:** Si tratta semplicemente di uno zucchero sintattico! Il risultato è lo stesso del precedente! Non è stato introdotto il concetto di classe!





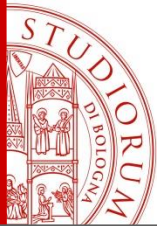
# Oggetti principali: Window e Navigator

- **window**: è l'oggetto top-level con le proprietà e i metodi della finestra principale:
  - **posizione**: `moveBy (x, y)`, `moveTo (x, y)`, ecc.
  - **dimensioni**: `resizeBy (x, y)`, `resizeTo (x, y)`, ecc.
  - **altre finestre**:  
`open ("URLname", "Windowname", ["opt"])`
  - **tempo e intervalli**  
`setTimeout (function () , millisecs , ["opt"])`
- **navigator**: è l'oggetto con le proprietà del client come nome, numero di versione, plug-in installati, supporto per i cookie, etc.



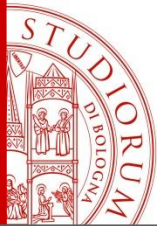
# Gli oggetti principali: Location e History

- **location**: l'URL del documento corrente. Modificando questa proprietà il client accede a un nuovo URL (redirect):
  - `window.location = "http://www.unibo.it/";`
  - `window.location.href = "http://www.unibo.it/";`
- **history**: l'array degli URL acceduti durante la navigazione. Possibile creare applicazioni client-side dinamiche che 'navigano la cronologia':
  - Proprietà: `length`, `current`, `next`
  - Metodi: `back()`, `forward()`, `go(int)`



# L'oggetto Document

- **document** rappresenta il DOM ovvero il contenuto e la struttura del documento, ed ha proprietà e metodi per accedere ad ogni elemento nella gerarchia:
  - **window.document.title**: titolo del documento
  - **window.document.forms[0]**: il primo form
  - **window.document.forms[0].checkbox[0]**: la prima checkbox del primo form
  - **window.document.forms[0].check1**: l'oggetto con nome "check1" nel primo form (non per forza una checkbox!)
  - **window.document.myform**: l'oggetto "myform"
  - **window.document.images[0]**: la prima immagine

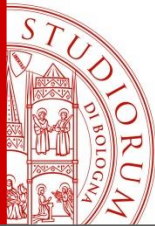


# Modello di documento

- Ogni oggetto nella gerarchia è caratterizzato da un insieme di proprietà, metodi ed eventi che permettono di accedervi, controllarlo, modificarlo.

```
function Verify() {
 if (document.forms[0].elements[0].value == ""){
 alert("Il nome è obbligatorio!")
 document.forms[0].elements[0].focus();
 return false;
 }
 return true;
}

<form action= "..." onSubmit="return Verify()">
<label>Name: <input type="text" name="nome" ...> </label>
```



# Javascript e DOM

- Javascript implementa i metodi standard per accedere al DOM del documento, ma il supporto sui vari browser non è uniforme

```
var c = document.getElementById('c35');
```

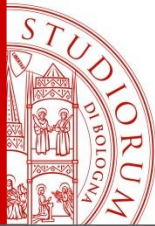
```
c.setAttribute('class', 'prova1');
c.removeAttribute('align') ;
```

```
var newP = document.createElement('p');
```

```
var text = document.createTextNode('Ciao Mamma.');
```

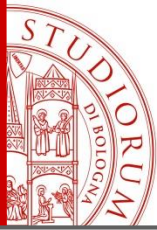
```
newP.appendChild(text);
```

```
c.appendChild(newP);
```



# Eccezioni

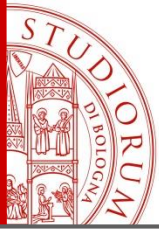
- JavaScript fornisce meccanismi nativi per sollevare e catturare **eccezioni**:
  - **try**: il blocco di comandi da eseguire e su cui controllare se si verifica un'eccezione
  - **catch**: il blocco di istruzioni da eseguire se si cattura una data eccezione
  - **throw**: istruzione per sollevare un'eccezione
- Alternativamente (e per compatibilità con i browser molto datati, es. Netscape Navigator 3.0) si può usare l'handler di eventi `onError()`



# Esempio di uso delle eccezioni

```
var x=prompt("Enter a number between 0 and 9:","");

try {
 if (x=="5") throw "line"
 var el = document.getElementById("menu"+x)
 var address = el.attributes["href"].value
 return address ;
} catch(er) {
 if(er=="line")
 return "Errore Linea";
 else
 return "Errore valore non adeguato" ;
}
```



# Domande?

---

