



Discovery Piscine

Cell 3-2

Summary: In questa cellula, vedremo come funziona javascript.

Version: 2

Contents

I	Qualche nozione in merito alla Discovery Piscine	2
II	Introduction	3
III	General instructions	4
IV	Exercise 02: It's over 9000	5
V	Consegna e peer-evaluation	6

Chapter I

Qualche nozione in merito alla Discovery Piscine

Ciao!

Stai per affrontare la prima cellula di questa Discovery Piscine. Vogliamo mostrarti sia il codice che compone i software che usi ogni giorno, e allo stesso tempo vivere un'esperienza di apprendimento tra pari, il modello educativo offerto da 42.

La programmazione coinvolge la logica (non la matematica). Ti fornisce mattoni elementari, che puoi assemblare a tuo piacimento. Non c'è mai LA soluzione a un problema. Ci sarà la tua soluzione, ci saranno quelle di ciascuno dei tuoi vicini. Lenta o veloce, brutta o bella, se funziona è tutto ciò che serve! Questo assemblaggio di mattoni costituirà una serie di istruzioni (calcolo, visualizzazione, ...) che il computer eseguirà nell'ordine che hai scelto.

Piuttosto che darti un corso con una sola soluzione per ogni problema, e che probabilmente sarà obsoleto tra qualche anno, abbiamo scelto di metterti in una situazione di apprendimento tra pari. Cercherai gli elementi che potrebbero servirti per il tuo obiettivo, selezionerai quelli effettivamente interessanti testandoli e manipolandoli, e creerai il tuo programma. Per farlo, discuti con gli altri, scambia i tuoi punti di vista, trova nuove idee insieme e infine testa da solo anche per essere sicuro che funzioni.

La peer-evaluation è un momento chiave per scoprire altri modi di fare le cose, così come casi speciali che non hai pensato e che potrebbero compromettere il tuo programma. Come diversi clienti che non prestano attenzione alle stesse cose, ogni ispezione sarà diversa dal precedente. E chissà, potresti aver fatto nuove conoscenze per collaborazioni future.

Alla fine di questa piscina, non avrai fatto le stesse cose degli altri partecipanti, non avrai convalidato le stesse cellule, avrai scelto di affrontare una sfida piuttosto che un'altra... e questo è normale! È sia un'esperienza collettiva che personale. Ognuno trarrà beneficio da ciò che sperimenta durante questo periodo.

Buona fortuna a tutti, speriamo che questa Discovery Piscine vi piaccia.

Chapter II

Introduction

In questa cellula, andremo alla scoperta di:

- Come funziona una pagina web.
- Javascript.

Chapter III

General instructions

Le seguenti regole saranno applicate ad ogni giorno della Piscine.

- Questo subject è l'unica fonte affidabile. Non fidarti di voci di corridoio.
- Questo subject può essere aggiornato fino a un'ora prima della scadenza di consegna.
- Gli esercizi in un subject devono essere svolti nell'ordine indicato. Gli esercizi successivi non verranno valutati a meno che tutti quelli precedenti non siano eseguiti perfettamente.
- Presta attenzione ai permessi di accesso dei tuoi file e cartelle.
- I tuoi esercizi saranno valutati dai tuoi compagni di Piscine.
- Tutti gli esercizi della shell devono essere eseguiti utilizzando `/bin/bash`.
- Non devi lasciare nel tuo lavoro consegnato alcun file diverso da quelli esplicitamente richiesti dagli esercizi.
- Hai una domanda? Chiedi al tuo compagno di sinistra. In caso contrario, magari avrai fortuna con il tuo compagno di destra.
- Ogni risposta tecnica di cui potresti avere bisogno è disponibile nel manuale (`man`) o su Internet.
- Devi leggere attentamente gli esempi. Possono rivelare requisiti che non sono ovvi nella descrizione dell'esercizio.
- Per Thor, per Odino! Usa il tuo cervello!!!

Chapter IV

Exercise 02: It's over 9000

	Exercise 02
	It's over 9000
Turn-in directory :	<i>ex02/</i>
Files to turn in :	<code>calc.html</code>
Allowed functions :	HTML, CSS, JS

Per questo esercizio creeremo una calcolatrice di base. Non è consentita alcuna libreria. Il design non importa purché l'esercizio sia ancora fattibile.

Per prima cosa, modelliamo la nostra calcolatrice. Sarà composta così:

- Un `text input` che rappresenta l'operando sinistro del nostro calcolo.
- Un campo `select` che conterrà un elenco dei seguenti operatori come opzioni: ('+', '- ', '*', '/ ', '%').
- Un campo `text input` che rappresenta l'operando destro del nostro calcolo.
- Un `submit input` con il valore 'Try me!'.

Quando clicchiamo sul pulsante 'Try me!', il calcolo viene eseguito e il risultato appare in un messaggio di avviso. Il risultato deve anche essere visualizzato sulla console del tuo browser (log).

Entrambi i campi di input possono contenere solo valori interi positivi (≥ 0) perchè il calcolo sia eseguito. Altrimenti deve apparire un messaggio di avviso con il seguente messaggio 'Error :('.

La divisione e il modulo per zero visualizzano un messaggio di avviso con il seguente messaggio: "It's over 9000!". Il risultato deve anche essere visualizzato sulla console del tuo browser (log)

Ogni 30 secondi, apparirà una finestra di avviso con il seguente messaggio 'Please, use me... '.

Chapter V

Consegna e peer-evaluation

- Crea una cartella `discovery_piscine` nella tua home ed entraci.
- Crea una nuova cartella chiamata `cel100` ed entraci.
- D'ora in poi tutti gli esercizi dovranno essere inseriti nella corretta cartella. Exercise 00 nella cartella `ex00` , Exercise 01 nella cartella `ex01` , etc ...



Attenzione, durante la valutazione tutto ciò che non è all'interno della cartella non sarà valutato.