



Discovery Piscine

Cell 3-3

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 03: To do or not to do	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 03: To do or not to do

	Exercise 03
	To do or not to do
Turn-in directory :	<i>ex03/</i>
Files to turn in :	<code>index.html, todo.js</code>
Allowed functions :	HTML, CSS, JS

In questo esercizio, dovrà creare un piccolo gestore di attività locali. Il design non importa purché sia rispettata la struttura presentata di seguito. Sii creativo ma concentrati soprattutto sulle funzionalità.

La lista delle attività da completare sarà rappresentata da un `div` che avrà come attributo `id` il valore '`ft_list`'. Questo blocco contiene l'elenco delle "TO DO". Ogni TO DO è rappresentata da un `div` contenuto nel blocco '`ft_list`'. Quando viene creata una TO DO, viene posizionata in cima all'elenco. Spetta a te creare l'elemento e posizionarlo nel posto giusto (manipolazione DOM).

Ci deve essere un pulsante di creazione chiamato '`New`'. Quando viene cliccato, aprirà una text window (controlla la funzione `prompt`) che consentirà all'utente di compilare una nuova TO DO. Una volta convalidato, se non è vuoto, deve apparire in cima all'elenco.

Per rimuovere dalla lista una TO DO, tutto ciò che devi fare è cliccarla. Una configuration window deve aprirsi e chiedere se (sì o no) si desidera rimuovere quella TO DO. Se si conferma, la TO DO deve scomparire permanentemente dal DOM, non può essere solamente nascosta.

Ultima piccola aggiunta, la tua lista TO DO deve essere salvata in un cookie. Quindi, se la lista contiene delle TO DO quando si chiude il browser, questa stessa lista deve essere caricata e visualizzata in '`ft_list`'. Se i cookie non esistono, allora l'elenco sarà vuoto.

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.