



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BERGAMO

Programmazione Web

Esercitazione 2

24.03.2025

DOCENTE
Paolo Fosci

EMAIL
paolo.fosci@unibg.it

TITOLARE DEL CORSO
Prof. Giuseppe Psaila

Esempi per l'esercitazione li trovate a questo link:

<https://pfunibg.altervista.org/>

Una volta attivato il profilo dovete passare nella modalità «*hosting*» e quindi recuperare i parametri **FTP**

FTP: File Transfer Protocol

- Ci permette di sincronizzare il nostro file system con quello online.
- Quasi tutti gli editor HTML mettono a disposizione dei tool FTP

Host: ftp.< *vostro nome utente* >altervista.org

Porta: 21

Utente: < *vostro nome utente* >

Password: la stessa che usate per accedere al pannello di controllo di AlterVista

Modalità: passiva (PASV)

Criptazione: Nessuna o TLS esplicito

Javascript può essere *annegato*
nell'HTML scrivendolo dentro il tag

<script>

/... vostro codice ...*/*

</script>,

ma non è una soluzione elegante

È preferibile scrivere il codice Javascript in maniera separata in un altro file che poi viene incluso nell'HTML tramite l'attributo *src* del tag *script*

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

L'oggetto *document* ci permette di accedere agli elementi di una pagina HTML tramite Javascript.

Per questa operazione viene usato il metodo

document.getElementById («id»)

Viene sfruttato l'evento «*onLoad*» relativo al tag *<body>* per lanciare una funzione Javascript che formatta una stringa statica in maniera particolare

<body onLoad="formatta()">

Viene sfruttato l'evento «*submit*» relativo al tag *<form>* per lanciare una funzione Javascript che formatta una stringa fornita dall'utente nel form

```
<form name="myform"  
  onSubmit="return formatta();">
```

Vengono sfruttati gli eventi «*onClick*» relativi ai tag *<input>* dentro unform per lanciare funzioni Javascript che eseguono calcoli su numeri forniti dall'utente

```
<input type="submit" value="+"  
onClick="Calcola('+');" />
```

Viene sfruttato il concetto di *funzione anonima* per realizzare una calcolatrice

```
<input type="submit" value="+"  
      onClick="Calcola(fsomma);" />
```

...

Nel frattempo nello Javascript...

```
var fsomma = function (v1, v2) { /*codice*/ }  
function Calcola(operazione) {...  
    var testo = operazione(v1, v2); ... }
```

L'esempio precedente viene reso più raffinato andando a modificare la struttura dell'HTML tramite Javascript

```
var nodo = document.getElementById("..");
```

```
nodo.innerHTML = ...;
```

Realizzate una calcolatrice con 4 aree separate ognuna deputata a visualizzare operazioni di un solo tipo come nell'esempio qui sotto:



The image shows a web-based calculator interface. At the top, there are two input fields containing the numbers '1' and '2'. To the right of these fields are four buttons: '+', '-', '*', and '/'. Further right is a button labeled 'Svuota'. Below the input fields and buttons, there are four large rectangular display areas arranged horizontally. The first area is green and labeled 'Somme'. The second area is gray and labeled 'Differenze'. The third area is green and labeled 'Prodotti'. The fourth area is gray and labeled 'Divisioni'.

Bisogna sempre controllare gli input dell'utente...

e NO!

Gli *alert* non sono un buon sistema di comunicazione!

Viene sfruttato l'evento «*onClick*» di un tag *<button>* per lanciare una funzione Javascript che esegue un'animazione spostando degli oggetti/nodi nella pagina HTML
Lo spostamento è realizzato andando a modificare in maniera dinamica elementi di stile.

```
elem.style.top = pos + "%";
```


Realizzare un'animazione che sposta degli oggetti in base alle indicazioni dell'utente