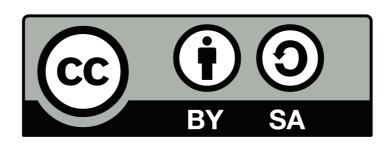
### Tecnologia e Applicazioni Internet 2010/11

Lezione 7 - Ajax

Matteo Vaccari http://matteo.vaccari.name/ matteo.vaccari@uninsubria.it

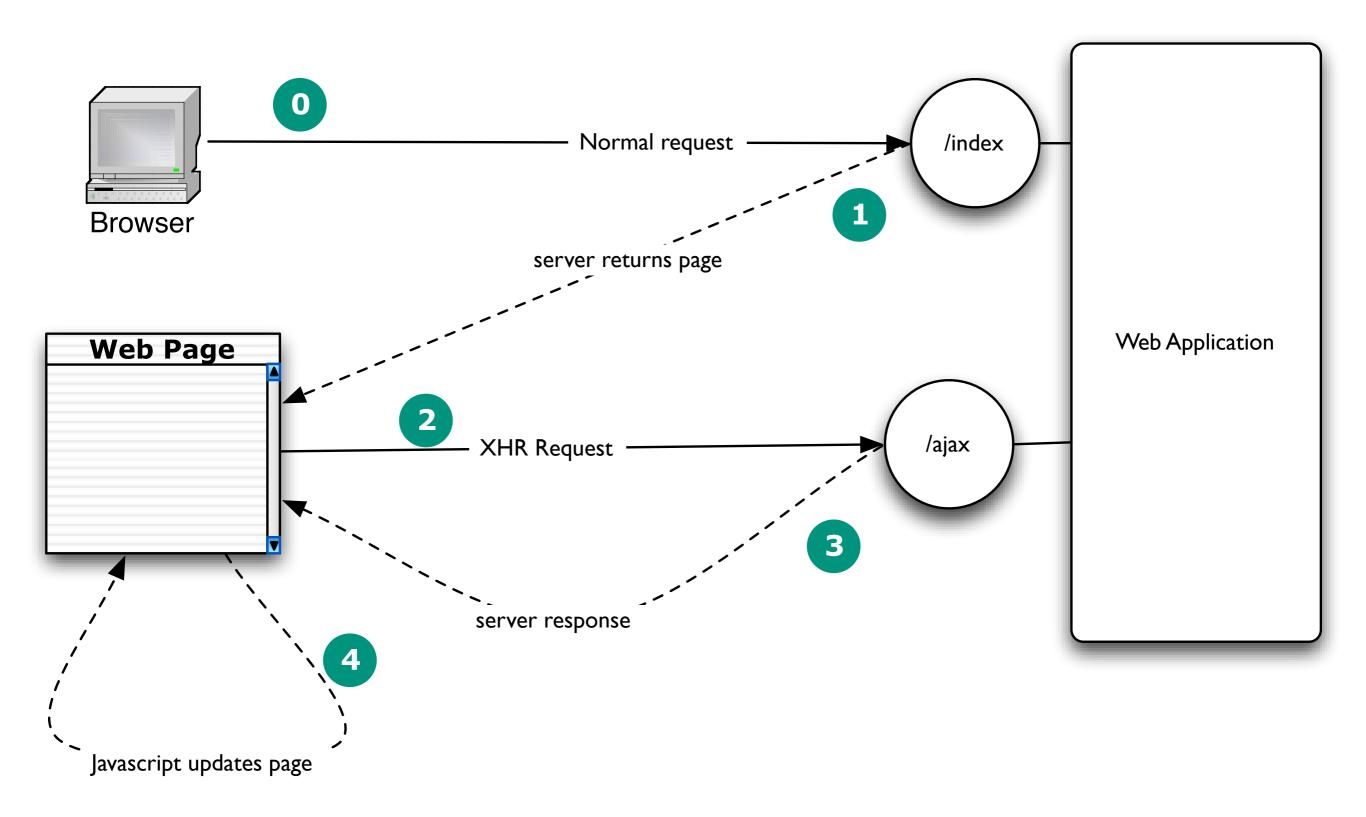


#### Un avvertimento

Tempo necessario a sviluppare una feature con Ajax =

10 \* tempo necessario per la stessa feature senza Ajax

# XMLHttpRequest (XHR)



### Ajax

- Load a page
- Make an XHR request
- When response arrives, update page
- Handle errors
- Handle timeouts

venerdì 13 maggio 2011 5

## Ottenere l'oggetto XMLHttpRequest

```
// non-Microsoft browser, IE >= 7
var request = new XMLHttpRequest();
// IE < 7
var request = new ActiveXObject("Msxml2.XMLHTTP");
var request = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
// prova in diverse maniere fino a che una funziona
var request = Try.these(
    function() { return new XMLHttpRequest(); },
    function() { return new ActiveXObject("Msxml2.XMLHTTP"); },
    function() { return new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP"); }
);
```

venerdì 13 maggio 2011 6

#### Chiamare il server

```
// settare metodo e url
request.open("GET", url);
// altri parametri opzionali
request.setRequestHeader("User-Agent", "XMLHttpRequest");
request.setRequestHeader("Accept-Language", "en");
// callback eseguita quando il server risponde
request.onreadystatechange = function() {...};
// eseguire la chiamata
request.send(null);
```

venerdì 13 maggio 2011 7

## Rispondere a una chiamata asincrona

```
// readyState meaning
// 0     open() has not been called yet.
// 1     open() has been called, but send() has not been called.
// 2     send() has been called, but the server has not responded yet.
// 3     Data is being received from the server.
// 4     The server's response is complete.

request.onreadystatechange = function() {
    if (request.readyState == 4) { // If the request is finished if (request.status == 200) // If it was successful alert(request.responseText); // Display the server's response }
}
```

### XHR Limitations

- Same Origin Policy
- Non più di due chiamate aperte contemporaneamente