

## LAB 3 – JAVASCRIPT: PRIMI PASSI

### ESERCIZIO 1 – MANIPOLAZIONE DEL DOM TRAMITE JAVASCRIPT

Partendo dal progetto realizzato in classe e disponibile all'indirizzo <https://github.com/SoNet-2016/social-prototype-css> ) effettuare le seguenti modifiche:

1. Importare nella pagina index.html lo script JavaScript allegato a questa esercitazione (gestionePizze.js). Importarlo in una cartella chiamata "scripts";
2. Eliminare dalla pagina index.html tutti gli elementi <li> presenti nell'elenco puntato (prendere nota del contenuto perché servirà dopo);
3. Implementare una funzione JavaScript (chiamata "stampa\_elenco\_pizze()") per ricreare l'elenco puntato: nello script inserito al punto 1 vi è un array di oggetti chiamato "elenco\_pizze". Per ogni componente dell'array creare un elemento di tipo <li>. Tale elemento dovrà contenere le informazioni cancellate al punto 2 (di cui vi si era detto di prendere nota);
4. Richiamare la funzione "stampa\_elenco\_pizze()" subito dopo il caricamento della pagina (definire la funzione `window.onload = function()` ).

### ESERCIZIO 2 – AGGIUNTA DI NUOVI ELEMENTI TRAMITE PULSANTE

1. Importare il componente JavaScript di Bootstrap<sup>1</sup> nella cartella scripts creata nell'esercizio precedente.
2. Utilizzando il framework Bootstrap, inserire nella pagina index.html un componente JavaScript di Bootstrap di tipo "Modal" <sup>2</sup>.
3. Inserire nel componente "Modal" appena aggiunto i seguenti elementi:
  - a. Un campo di testo con id "pizza"
  - b. Un campo di testo con id "pizzeria"
  - c. Un bottone "Aggiungi pizza" per aggiungere una nuova pizza.
4. Modificare il codice HTML contenuto nella pagina in modo che, quando l'utente preme sul link "+" posto in basso, gli venga mostrato il componente Modal creato nei punti precedenti.
5. All'interno dello script "gestionePizze.js" creare una funzione JavaScript "aggiungiPizza()" che viene richiamata alla pressione del tasto "Aggiungi pizza" creato nel punto 3d. Questa funzione prenderà i valori presenti nei campi di testo creati al punto 3 e li userà per aggiungere un nuovo elemento <li> all'elenco delle pizze.

Per riassumere, al termine dell'esercizio, premendo il tasto "+" dovrebbe comparire una finestra simile a quella mostrata in Fig. 1 (vedi pagina seguente).

#### Suggerimenti

<sup>1</sup> <http://getbootstrap.com/>. È sufficiente scaricare la versione denominata "Bootstrap".

<sup>2</sup> Un elemento “Modal” è una finestra di dialogo. Per capire meglio di cosa si tratta ci si può collegare al sito ufficiale di Bootstrap <http://getbootstrap.com/javascript/#modals>.

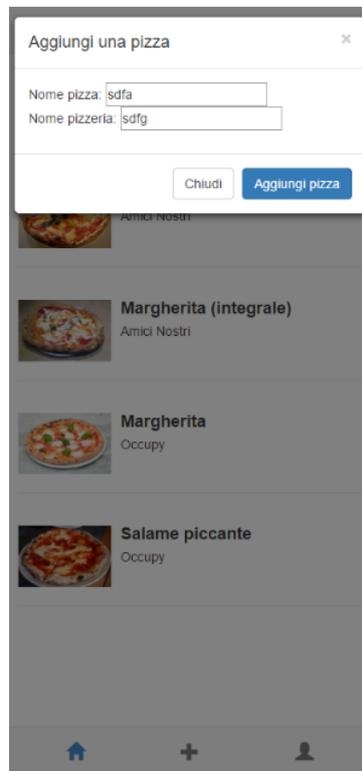


Fig. 1 – Finestra di dialogo per l’aggiunta di una nuova pizza