



JAVASCRIPT

Alert e IF



Alert

- Con JAVASCRIPT abbiamo visto le finestre alert che si aprono con il semplice comando:

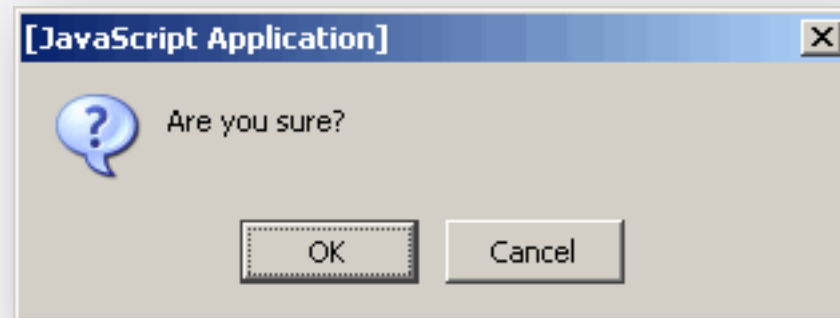
`Alert('Hello word')`





Alert confirm

- La finestra di conferma, a differenza del semplice alert, oltre il tasto **OK** ha anche il tasto **cancel**.



```
<html><head>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript" >
```

```
function apri_alert () {  
    alert ('Buongiorno!');  
}
```

```
function apri_confirm () {  
    confirm ('E\' un buongiorno?');  
}
```

```
</SCRIPT>
```

```
</head>
```

```
<BODY>
```

```
<H1>Finestre in Javascript</H1>
```

```
<FORM NAME="modulo">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="alert" onClick="javascript:apri_alert();">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="confirm" onClick="javascript:apri_confirm();">
```

```
</FORM>
```

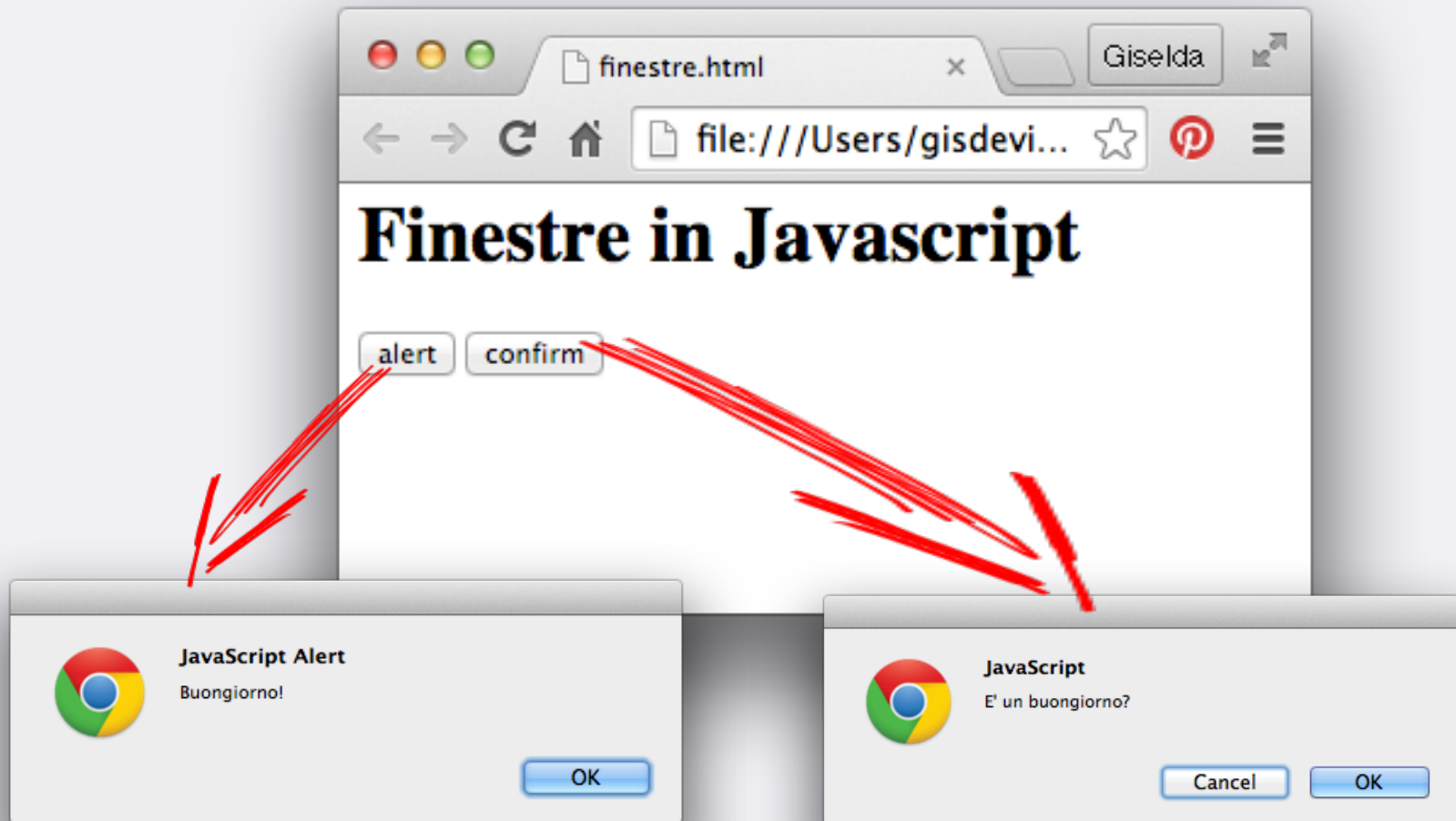
```
</BODY>
```

```
</html>
```

Salvare come
Finestre.html



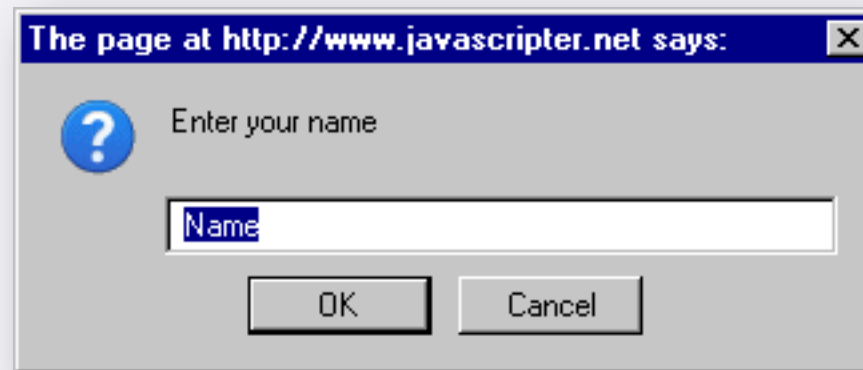
Risultato





Finestre di input

- Le finestre attivabili tramite il comando prompt, permettono di inserire qualcosa in input.



```
function apri_confirm () {  
    confirm ('E\' un buongiorno?');  
}
```

```
function apri_prompt () {  
    prompt ('Scrivi il tuo nome:');  
}
```

```
</SCRIPT>
```

```
</head>
```

```
<BODY>
```

```
<H1>Finestre in Javascript</H1>
```

```
<FORM NAME="modulo">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Alert" onClick="javascript:apri_alert();">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Confirm" onClick="javascript:apri_confirm();">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Prompt" onClick="javascript:apri_prompt();">
```

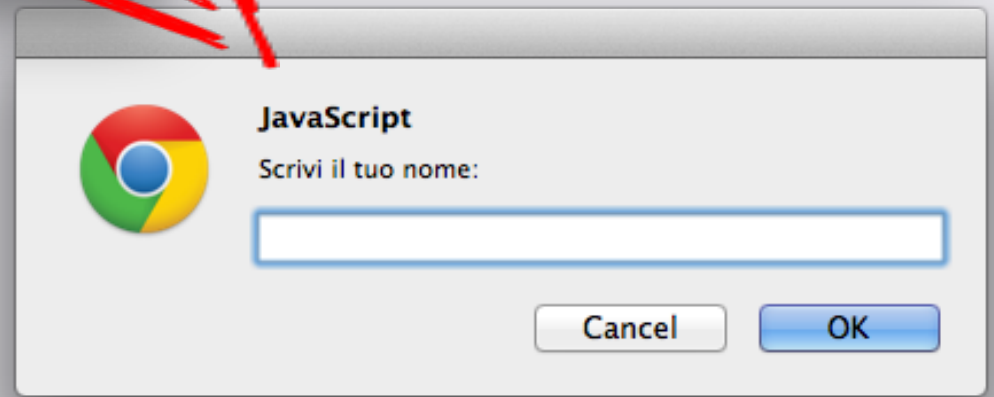
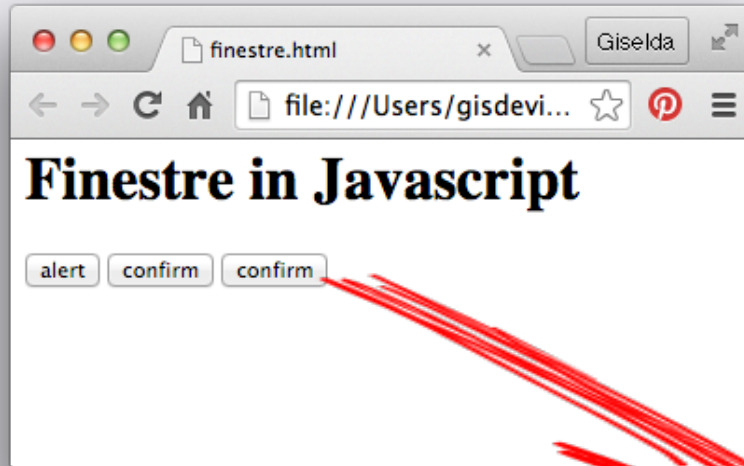
```
</FORM>
```

```
</BODY>
```

```
</html>
```



risultato





If - la selezione

➤ In linguaggio naturale:

Se questa condizione è vera esegui questo

Altrimenti esegui altra cosa

Se il semaforo è rosso ti fermi

Altrimenti acceleri!





Nella programmazione

if blocco separato da parentesi { } else
altro blocco { }

```
if (condizione)
{
    // fai qualcosa
}
else
{
    // fai qualche altra cosa
}
```

```
function apri_prompt () {  
    var nome = prompt ('Scrivi il tuo nome:');  
    if(nome == 'Voldemort')  
        alert('Voldemort non sei benvenuto');  
    else  
        alert('Benvenuto ' + nome);  
}
```

</SCRIPT>

</head>

BODY>

H1>Finestre in Javascript</H1>

FORM NAME="modulo">

<INPUT TYPE="button" VALUE="Alert" onClick="javascript:apri_alert();">

<INPUT TYPE="button" VALUE="Confirm" onClick="javascript:apri_confirm();">

<INPUT TYPE="button" VALUE="Prompt" onClick="javascript:apri_prompt();">

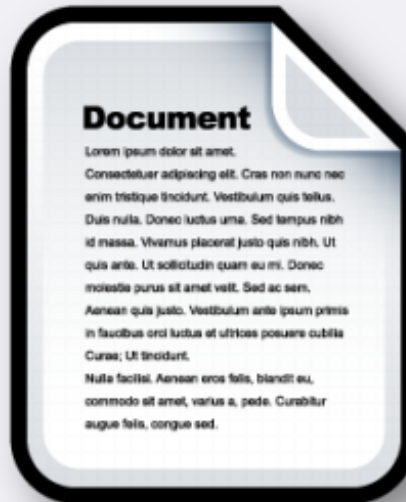
/FORM>

/BODY>



Scriviamo sulla pagina

- Importantissimo è un oggetto che viene usato negli script che si chiama **document**
- **Document** indica la pagina HTML.





Ogni elemento ha in id

- Per scrivere su una pagina HTML si deve definire il nome di un certo elemento per far sì che il browser trovi quell'elemento per leggere o scriverci dentro.



Nella nostra pagina

- Inseriamo un paragrafo e diamogli un id

```
<BODY>
```

```
<H1>Finestre in Javascript</H1>
```

```
<P id="scrivicidentro"></P>
```

```
<FORM NAME="modulo">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Alert" onClick="javascript:apri_alert();">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Confirm" onClick="javascript:apri_confirm();">
```

```
<INPUT TYPE="button" VALUE="Prompt" onClick="javascript:apri_prompt();">
```

```
</FORM>
```

```
</BODY>
```

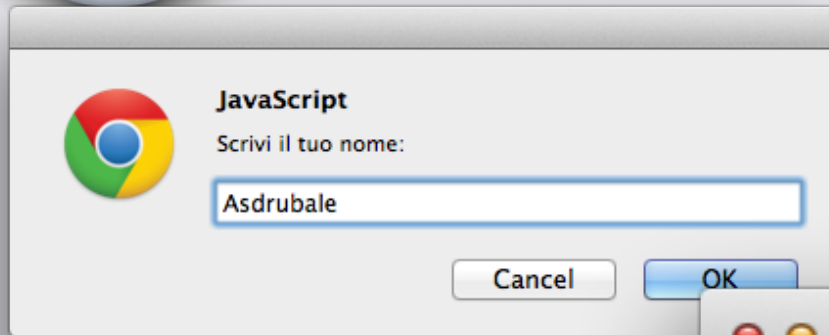


Modifichiamo lo script

```
function apri_prompt () {  
    var nome = prompt ('Scrivi il tuo nome:');  
    if(nome == 'Voldemort')  
    {  
        alert('Voldemort non sei benvenuto');  
        document.getElementById("scrivicidentro").innerHTML = '<b> Voldemort vai  
via dal mio sito!!!</b>';  
    }  
    else  
    {  
        alert('Benvenuto ' + nome);  
        document.getElementById("scrivicidentro").innerHTML = '<b>Ciao ' + nome + '  
</b>';  
    }  
}
```



Risultato





Risultato

