



Sommario

1. PERCHÉ JAVASCRIPT? UN PO' DI STORIA.....	9
2. LE BASI DEL LINGUAGGIO.....	17
Istruzioni e dati.....	19
Modifiche al flusso	31
Funzioni.....	36
I vettori.....	40
Esercizi	45
3. PROGRAMMARE A OGGETTI.....	47
Programmazione a oggetti	47
Creare oggetti.....	49
Closures	62
Oggetti predefiniti	65
JSON.....	87
Esercizi	89
4. DHTML	91
Dove inserire il codice.....	92
Document Object Model.....	94
Gestire gli eventi.....	123
Gestire i CSS	134
Funzioni di utilità.....	137
Realizzare giochi.....	139
Sicurezza	139
Esercizi	140
5. INTRODUZIONE AD AJAX.....	141
Http e il modello richiesta/risposta	141
Ajax	144
Quali framework?.....	152

Prototype	154
Scriptaculous.....	167
Validazione di form	195
Cosa c'è all'orizzonte	195
AJAX e la sicurezza	197
6. USARE GOOGLE MAPS	199
Registrazione.....	199
Personalizzare l'esempio	204
Oggetti sulle mappe.....	210
Gestire gli eventi.....	218
Dagli indirizzi alle coordinate.....	221
Alcune applicazioni	224
Ricerche commerciali	224
Novità... dove?	227
Conclusioni	228
7. DEBUG DEL CODICE	229
Firefox e la console	229
Firebug.....	231
Editing html.....	236
8. ALTRE LIBRERIE E APPLICAZIONI	239
Il sito di Thomas.....	240
Finestre "applicative"	244
Album per tutti i gusti	246
Tooltip	253
Altri effetti	254
Ma... e i giochi?	257
La "blogosfera"	260
Usare Google Spreadsheets	260
Conclusioni	268
APPENDICE - LE RISPOSTE AGLI ESERCIZI	269
Capitolo 2	269
Capitolo 3	270