



# 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
<b>6. USARE GOOGLE MAPS .....</b>	<b>199</b>
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
<b>7. DEBUG DEL CODICE .....</b>	<b>229</b>
Firefox e la console .....	229
Firebug.....	231
Editing html.....	236
<b>8. ALTRE LIBRERIE E APPLICAZIONI .....</b>	<b>239</b>
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
<b>APPENDICE - LE RISPOSTE AGLI ESERCIZI .....</b>	<b>269</b>
Capitolo 2 .....	269
Capitolo 3 .....	270