JavaScript

CODICE	**DT0084**
DURATA	**2 gg**
PREZZO	**800,00 €**
EXAM	

DESCRIZIONE

JavaScript è un linguaggio di programmazione dinamico e versatile, utilizzato principalmente per creare contenuti interattivi e dinamici su siti web. Viene eseguito lato client, direttamente nel browser dell'utente, anche se può essere utilizzato lato server con tecnologie come Node.js.

Con JavaScript, è possibile:

- Manipolare il contenuto HTML e CSS di una pagina web (ad esempio, modificare testi, immagini o stili in tempo reale).
- Gestire eventi come clic del mouse o pressione di tasti.
- Creare animazioni, giochi e interfacce utente interattive.
- Effettuare richieste a server remoti per caricare dati senza ricaricare la pagina (tecnologia AJAX).
- Sviluppare applicazioni complete, sia front-end che back-end

È uno dei pilastri dello sviluppo web, insieme a HTML (per la struttura) e CSS (per lo stile). Grazie a librerie e framework come React, Vue.js o Angular, JavaScript è diventato essenziale per sviluppare applicazioni web moderne.

Il corso “Javascript” di due giorni attraverso spiegazioni teoriche ed esercitazioni pratiche, fornirà ai partecipanti le competenze necessarie per scrivere codice JavaScript efficace e per comprendere i concetti fondamentali della programmazione lato client.

TARGET

- Sviluppatori principianti che vogliono iniziare con JavaScript.
- Web designer che desiderano aggiungere interattività ai propri progetti.

PREREQUISTI

- HTML e CSS (struttura e stile delle pagine web).
- Concetti base di programmazione (opzionale ma utile).

Modulo 1: Fondamenti di JavaScript

- 1. Introduzione a JavaScript
  - Storia e utilizzo del linguaggio.
  - Differenze tra JavaScript lato client e lato server.
  - Configurazione dell'ambiente di sviluppo (editor e browser).
- 2. Sintassi di Base
  - Variabili: var, let, const.
  - Tipi di dati (numeri, stringhe, booleani, array, oggetti).
  - Operatori (aritmetici, logici e di confronto).
- 3. Controllo del Flusso
  - Condizioni (if, else, switch).
  - Cicli (for, while, do-while).
- 4. Funzioni
  - Dichiarazione e utilizzo di funzioni.
  - Funzioni anonime e arrow functions.

Modulo 2: Interattività e Applicazioni Pratiche

- 1. Manipolazione del DOM (Document Object Model)
  - Selezione di elementi (querySelector, getElementById).
  - Modifica dei contenuti e degli stili.
  - Aggiunta e rimozione di elementi dinamicamente.
- 2. Eventi
  - Ascolto degli eventi (addEventListener).
  - Eventi comuni (click, input, submit).
  - Prevenzione del comportamento predefinito.
- 3. Array e Oggetti Avanzati
  - Metodi comuni per array (map, filter, reduce).
  - Iterazione sugli oggetti (for...in, Object.keys).
- 4. Introduzione al Debugging
  - Utilizzo della console del browser.
  - Gestione degli errori (try...catch).
- 5. Progetto Finale
  - Creazione di una semplice applicazione web interattiva (es. To-Do List).