

Risposte alle verifiche

Modulo 1: Introduzione a JavaScript

1. Quali dei seguenti linguaggi occorre conoscere per poter utilizzare JavaScript?
C. HTML
2. Quali dei seguenti elementi sono necessari per utilizzare JavaScript?
A. Un browser Web.
3. La scelta del browser Web non è importante, basta che sia compatibile con _____.
C. JavaScript
4. JavaScript e Java sono sostanzialmente lo stesso linguaggio.
B. Falso.
5. JavaScript è più _____ di Java in varie aree, per esempio la sintassi.
D. Tollerante.
6. JavaScript ha analogie con altri linguaggi di programmazione e linguaggi script.
A. Vero.
7. Prima di essere proposto con il nome JavaScript, questo linguaggio era chiamato _____.
C. LiveScript
8. JavaScript è _____.
A. Un linguaggio a oggetti.
9. Un linguaggio per il lato client viene eseguito direttamente tramite _____ utilizzato per visualizzare le pagine Web.
B. Il client.
10. In quale modo un linguaggio per il lato client può aiutare nell'utilizzo dei moduli presenti in una pagina Web?
B. Può convalidare le informazioni prima di inviarle al server.
11. Un linguaggio _____ non richiede alcuna compilazione per essere eseguito.
C. Script.
12. Con un linguaggio script, il codice viene interpretato non appena viene caricato dal software client.
A. Vero.

- 13. In JavaScript, chi gestisce gli errori contenuti nello script?
 - D. Il browser Web.
- 14. In quale modo si aggiunge il codice JavaScript a una pagina Web?
 - D. Il codice viene aggiunto a un documento HTML.
- 15. Cosa è necessario aggiungere a una pagina Web per inserire di codice JavaScript?
 - A. I tag HTML `<SCRIPT>` e `</SCRIPT>`.

A
 Risposte alle verifiche

Modulo 2: Inserimento di codice JavaScript in un file HTML

- 1. Qual è lo scopo dei tag `<SCRIPT>` e `</SCRIPT>`?
 - D. Tutte le risposte precedenti.
- 2. Perché si dovrebbe utilizzare l'attributo `language` nel tag `SCRIPT` di apertura?
 - B. Per assicurarsi che il browser non interpreti il codice JavaScript come codice realizzato per un altro linguaggio e possa pertanto confondersi.
- 3. I tag `SCRIPT` distinguono fra lettere maiuscole e lettere minuscole?
 - B. No.
- 4. Per quale motivo è utile aggiungere il numero di versione all'attributo `language` del tag `SCRIPT` di apertura?
 - C. Per chiedere al browser di eseguire lo script se supporta il numero di versione specificato o un numero di versione più elevato.
- 5. Per i file JavaScript viene normalmente utilizzata l'estensione _____.
 - A. `.js`
- 6. Quali dei seguenti frammenti punta correttamente al file JavaScript e nomefile.js?
 - B. `<SCRIPT language= "JavaScript" src="nomefile.js"></SCRIPT>`
- 7. Perché si dovrebbero utilizzare commenti HTML nei tag `<SCRIPT>` e `</SCRIPT>`?
 - B. Per evitare che il codice JavaScript contenuto nei tag venga visualizzato come testo in chiaro nella finestra dei browser Web meno recenti.
- 8. Per segnalare la fine di un'istruzione JavaScript si usa il simbolo _____.
 - D. punto e virgola (`;`).
- 9. Per scrivere una stringa di testo su una pagina Web si utilizza il metodo _____.
 - A. `document.write()`

10. Quando è opportuno utilizzare un file JavaScript esterno?
C. Quando lo script è molto lungo o deve essere inserito in più documenti HTML.
11. I commenti JavaScript possono essere molto utili per **documentare o fare il debugging** del codice.
12. Quale dei seguenti simboli indica che ciò che segue sulla stessa riga è un commento JavaScript?
C. //
13. Quale dei seguenti simboli indica l'inizio di un commento JavaScript su più righe?
A. /*
14. Quale dei seguenti simboli indica la fine di un commento JavaScript su più righe?
D. */
15. Quando si usano commenti JavaScript su più righe, occorre sempre ricordarsi di _____.
A. Chiuderli.

Modulo 3: Uso delle variabili

1. Una variabile **rappresenta o contiene** un valore.
2. Quali sono i due vantaggi delle variabili?
A. Consentono di risparmiare tempo nella scrittura e nella correzione degli script e chiariscono meglio il significato del codice.
3. Per dichiarare una variabile si usa la parola riservata var.
4. Quale simbolo viene utilizzato come operatore di assegnamento in JavaScript?
D. =
5. Quale delle seguenti istruzioni dichiara la variabile pagenumber e le assegna il valore 240?
C. var pagenumber=240;
6. Il nome delle variabili non distingue fra lettere maiuscole e minuscole.
B. Falso.
7. Il nome di una variabile deve iniziare con **una lettera o un carattere di sottolineatura**.
8. Per il nome delle variabili non si possono utilizzare le parole riservate JavaScript.
A. Vero.

9. Quale delle seguenti dichiarazioni di variabili usa una variabile il cui nome è valido in JavaScript?
B. `var my_house;`
10. In JavaScript, il valore delle variabili, o **tipo**, può includere numeri, stringhe, valori booleani e valori nulli.
11. Per rappresentare l'esponente in JavaScript si usa la lettera **e** preceduta dalla base del numero e seguita dell'esponente.
12. Quale delle seguenti dichiarazioni di stringhe non è valida?
D. `var mytext= "Ecco \n del testo!";`
13. Quale delle seguenti istruzioni è valida in JavaScript?
D. `document.write("Giovanni ha detto, \nCiao!\n");`
14. I caratteri **speciali** consentono di aggiungere alle stringhe elementi che non sarebbe possibile aggiungere in altro modo.
15. Quale delle seguenti istruzioni visualizza il contenuto della variabile myhobby aggiungendolo a due stringhe?
B. `document.write("Mi piace "+myhobby+ " ogni weekend");`

Risposte alle verifiche

Modulo 4: Uso delle funzioni

1. In generale, una funzione è un piccolo **script** all'interno di uno **script** più grande; viene utilizzata per svolgere un'unica **operazione** o una serie di **operazioni**.
2. Descrivere due motivi per cui una funzione può essere utile?
B. Offre un modo per organizzare le varie parti dello script sulla base delle operazioni che vengono svolte tramite uno strumento portatile e riutilizzabile.
3. Nella prima riga di una funzione, occorre **dichiarare** la funzione, **assegnarle un nome** e indicare se accetta **parametri**.
4. Per dichiarare una funzione si usa la parola riservata _____.
C. `function`
5. Che cosa circonda il codice all'interno di una funzione?
A. Parentesi graffe - { }
6. Nei nomi di funzioni si distingue fra lettere maiuscole e minuscole.
A. Vero

6 Risposte alle verifiche

7. Le parole riservate JavaScript possono essere utilizzate come nomi di funzioni.
B. Falso
8. Quali dei seguenti nomi di funzioni sono accettabili in JavaScript?
C. `function get_text()`
9. I **parametri** consentono a una funzione di importare dall'esterno uno o più valori.
10. I parametri vengono specificati sulla prima riga di una funzione, all'interno di una coppia di _____.
B. Parentesi - ()
11. Quale carattere di separazione si usa per i parametri?
D. Una virgola
12. Qual è l'utilizzo corretto del metodo `window.alert()`?
D. `window.alert("Questo è un frammento di testo");`
13. Quale dei seguenti esempi richiama correttamente la funzione `some_alert()` inviandole come parametri due stringhe?
B. `some_alert("alcune","parole");`
14. Quale dei seguenti esempi assegna alla variabile `shopping` il risultato prodotto dalla funzione `get_something()`?
A. `var shopping=get_something();`
15. Una variabile **locale** può essere utilizzata solo all'interno della funzione che l'ha dichiarata.

Modulo 5: Gli operatori JavaScript

1. Un **operatore** è un'abbreviazione JavaScript che svolge un calcolo, un confronto o un assegnamento su uno o più valori.
2. Gli operatori **matematici** vengono normalmente utilizzati per svolgere calcoli matematici su due valori.
3. L'operatore `+` somma due valori.
4. Quando l'operatore di incremento viene posizionato **davanti** all'operando, incrementa il valore dell'operando di un'unità e poi esegue la parte rimanente dell'istruzione.
5. Quale dei seguenti non è un operatore JavaScript?
D. `$#`

6. Qual è lo scopo di un operatore di assegnamento?
 - A. Assegnare un nuovo valore a una variabile.
7. L'operatore += somma il valore del lato **destro** dell'operatore alla variabile che si trova sul lato **sinistro** e poi assegna alla variabile il nuovo valore.
8. A che cosa serve un operatore di confronto?
 - C. Confronta due valori o istruzioni e poi restituisce il valore true o false.
9. Quale dei seguenti confronti restituisce il valore true?
 - A. $4 \neq 3$
10. Quale dei seguenti confronti restituisce il valore false?
 - D. $4 \leq 3$
11. Gli operatori **logici** consentono di confrontare due istruzioni condizionali per vedere se una o entrambe le istruzioni sono vere e procedere di conseguenza.
12. Quale delle seguenti istruzioni restituisce il valore true?
 - B. $!(17 \geq 20)$
13. Quale delle seguenti istruzioni restituisce il valore false?
 - B. $(4 \geq 4) \&\& (5 \leq 2)$
14. Gli operatori **sui bit** sono operatori logici che operano a livello dei bit.
15. In JavaScript, gli operatori hanno un determinato ordine di **precedenza**.

Modulo 6: Istruzioni condizionali e cicli

1. Un'istruzione condizionale è un'istruzione che può essere utilizzata per eseguire un frammento di codice sulla base di una **condizione** o qualcos'altro se tale **condizione** non si verifica.
2. Un'istruzione condizionale è un po' come una **causa** e un **effetto**.
3. Invece di eseguire ogni singola riga di codice contenuta nello script, un'istruzione condizionale consente di eseguire determinate sezioni dello script sulla base di una determinata condizione.
 - B. Falso.
4. Quale delle seguenti righe può essere utilizzata per iniziare un'istruzione if/else?
 - B. `if (y<7)`

8 Risposte alle verifiche

5. Che cosa si usa per racchiudere i blocchi di codice nelle istruzioni condizionali e nei cicli?
C. Parentesi graffe.
6. L'istruzione **switch** prende il valore di una variabile ed eseguire una riga di codice differente sulla base del valore di tale variabile.
7. Un **ciclo** è un blocco di codice che consente di ripetere una sezione di codice per un determinato numero di volte.
8. Un ciclo è utile poiché costringe a riscrivere più volte le righe di codice.
B. Falso.
9. Quale delle seguenti righe può essere utilizzata per iniziare un ciclo for?
A. for (x=1;x<6;x+=1)
10. Un ciclo **while** effettua un confronto e poi ripete il blocco di codice finché tale confronto non diviene falso.
11. Quale delle seguenti righe può esser utilizzata per iniziare un ciclo while?
B. while (x=7)
12. Un ciclo do while è particolare poiché il codice contenuto nel ciclo viene eseguito almeno una volta, anche se il confronto iniziale è falso.
A. Vero.
13. La prima riga di un blocco do while contiene la parola riservata do e un confronto.
B. Falso.
14. La prima riga di un blocco do while contiene solo una parentesi graffa.
B. Falso.
15. Quante volte è possibile nidificare un blocco all'interno di un altro?
D. Il numero di volte necessario.

Modulo 7: I gestori di eventi

1. Un gestore di eventi è una parola riservata JavaScript utilizzata per gestire un evento su una pagina Web.
A. Vero.
2. I gestori di eventi sono utili poiché consentono di avere **accesso** agli **eventi** che possono verificarsi nella pagina.

- A**
- Risposte alle verifiche
3. Per utilizzare un gestore di eventi occorre conoscere la **parola riservata** del gestore di eventi e la posizione in cui inserirla nel codice HTML.
 4. Quale delle seguenti forme richiama una finestra d'allarme in risposta all'evento click?
 - C. `<INPUT type="button" onClick="window.alert('Salve a tutti!');">`
 5. Il gestore di eventi `onLoad` viene inserito nel tag **BODY** di apertura.
 6. In quale caso si verifica l'evento `mouseover`?
 - D. L'utente sposta il puntatore del mouse da un'area della pagina, per esempio da un collegamento ipertestuale, da un'immagine a collegamento ipertestuale o da un'area attiva di una immagine a mappa.
 7. L'evento `mouseout` si verifica quando l'utente fa clic su un collegamento ipertestuale, su un'immagine usata come collegamento ipertestuale o su un'area attiva di un'immagine a mappa.
 - B. Falso.
 8. L'evento **unload** si verifica quando l'utente lascia la pagina Web corrente.
 9. L'evento `blur` è l'opposto dell'evento **focus**.
 10. Quale delle seguenti forme richiama correttamente la funzione `major_alert()` all'interno del gestore di eventi `onFocus`?
 - A. `<INPUT type="text" onFocus="major_alert();">`
 11. L'evento **change** si verifica quando un utente modifica qualcosa all'interno di un elemento di un modulo.
 12. L'evento `submit` si verifica quando l'utente **invia** un **form** in una pagina Web.
 13. L'evento `keydown` si verifica quando un utente preme un tasto alla tastiera.
 - A. Vero.
 14. Quale gestore di eventi viene utilizzato dall'evento `mousedown`?
 - C. `onMouseDown`
 15. La proprietà **window.status** consente di cambiare il testo presentato nella barra di stato del browser.

Modulo 8: Gli oggetti

1. Un oggetto è un modo di modellare qualcosa di **reale**, anche se l'oggetto è un'entità **astratta**.
2. Quando si pensa a un oggetto probabilmente si immagina qualcosa di **generale**.

10 . . . Risposte alle verifiche

3. Gli oggetti sono utili poiché offrono un altro modo per **organizzare** gli elementi in uno script.
4. In JavaScript per accedere alle proprietà di un oggetto si usa il seguente operatore.
B. L'operatore punto.
5. Le regole di denominazione degli oggetti sono simili a quelle già viste per le **variabili** e le **funzioni**.
6. È possibile creare oggetti JavaScript utilizzando una funzione **costruttore** o un **inizializzatore di oggetti**.
7. Una funzione costruttore consente di realizzare un oggetto utilizzando la sintassi di base di una normale funzione.
A. Vero.
8. Un inizializzatore di oggetti è un po' più lungo rispetto a una funzione costruttore.
B. Falso.
9. Che cosa si può dire sul codice seguente:

```
var x=myhouse.kitchen;
```


C. Supponendo che l'oggetto myhouse esista, assegna alla variabile *x* il valore della sua proprietà kitchen.
10. Quale delle seguenti righe crea correttamente il metodo *cost* da una funzione chiamata *get_cost()*? Questa riga si trova in una funzione costruttore.
D. `this.cost=get_cost;`
11. Quale delle seguenti righe produce una finestra di allarme che comunica all'utente il browser utilizzato?
B. `window.alert("Stai usando "+navigator.appName);`
12. Cosa si può dire del codice seguente?

```
myhouse.kitchen="grande" ;
```


C. Supponendo che l'oggetto myhouse esista, alla proprietà kitchen viene assegnato un nuovo valore stringa.
13. In JavaScript vi sono molti oggetti **predefiniti** utilizzabili per accedere a proprietà e metodi di cui si può aver bisogno.
14. L'oggetto **navigator** dà accesso alle varie proprietà della finestra del browser dell'utente.

15. Quale delle seguenti non è una proprietà dell'oggetto navigator?
- C. appType

Modulo 9: L'oggetto document

1. L'oggetto **document** è un oggetto creato dal browser per ogni nuova pagina HTML visualizzata.
2. La proprietà **alinkColor** contiene il colore dei collegamenti ipertestuali attivi nel documento HTML corrente.
3. È possibile impostare il colore per la proprietà anchors.

B. Falso.
4. La proprietà applets consente di creare applet Java in una pagina Web.

B. Falso.
5. La proprietà bgColor consente di cambiare il colore dello sfondo "al volo".

A. Vero.
6. Quale dei seguenti sarà il valore della proprietà document.domain se si visualizza la pagina Web all'indirizzo URL `http://www.pageresource.com/html/index.html`?

C. `www.pageresource.com`
7. La proprietà **embeds** è un array contenente una voce per ogni insieme di tag `<EMBED>` e `</EMBED>` presenti nella pagina Web.
8. La proprietà images ha una voce per ogni immagine contenuta nella pagina Web.

A. Vero.
9. La proprietà **lastModified** contiene il valore della data e dell'ora in cui è stato modificato il documento corrente.
10. La proprietà referrer contiene il valore del nome della persona che ha comunicato all'utente dell'esistenza della pagina Web.

B. Falso.
11. La proprietà title può essere utilizzata per visualizzare il titolo di una pagina Web in una posizione diversa dalla barra del titolo del browser.

A. Vero.
12. Quale proprietà restituisce l'indirizzo URL completo del documento corrente?

C. URL

13. Che differenza esiste fra il metodo `writeln()` e il metodo `write()`?
 - C. Il primo aggiunge alla fine della righe il carattere JavaScript di fine riga.
14. Come si crea in JavaScript la proprietà `formName`?
 - A. Quando si assegna un nome al modulo, il nome del modulo diviene il nome della proprietà.
15. Quali istruzioni sono normalmente presenti fra le istruzioni `document.open()` e `document.close()`?
 - B. Istruzioni `document.write()` e `document.writeln()`.

Modulo 10: L'oggetto `window`

1. Un oggetto **window** viene creato per ciascuna finestra visualizzata sullo schermo.
2. La proprietà `closed` controlla se una finestra è stata chiusa dall'utente.
 - A. Vero.
3. La proprietà **length** contiene il numero di frame presenti in una finestra.
4. La proprietà `location` può essere modificata "al volo".
 - A. Vero.
5. La proprietà **name** contiene il nome della finestra corrente e consente anche di assegnarle un nuovo nome.
6. Le chiamate a proprietà e metodi dell'oggetto `window` possono essere abbreviate per il seguente motivo.
 - A. L'oggetto `window` è l'oggetto predefinito di JavaScript.
7. La proprietà **self** rappresenta in sostanza "la finestra corrente" in JavaScript.
8. Perché il seguente codice non funziona?

```
onMouseOver="window.status='Pagina 2';"
```

 - C. Una modifica alla proprietà `status` in un evento `onMouseOver` deve restituire il valore `true`.
9. Quale differenza vi è fra le proprietà `parent` e `top`?
 - A. La proprietà `parent` risale fino alla cima del `frameset` corrente mentre la proprietà `top` risale alla finestra superiore di tutti i `frameset` della pagina.
10. Il metodo **alert()** richiama una finestra di messaggi in cui l'utente può fare clic sul pulsante OK per continuare.

11. Quale valore viene restituito dal metodo `confirm()` se l'utente ha fatto clic sul pulsante OK?
 - A. `true`.
12. Il metodo `print()` consente all'utente di stampare il contenuto della finestra corrente.
13. Il metodo `prompt()` viene utilizzato per **richiedere** all'utente alcune informazioni.
14. Quando si imposta l'attributo `toolbar` nel terzo parametro del metodo `open()`, quali attributi può assumere questo parametro?
 - D. `Yes`, `no`, `1` e `0`.
15. Qual è la differenza fra il metodo `setInterval()` e il metodo `setTimeout()`?
 - B. Il metodo `setInterval()` viene utilizzato per ripetere una funzione dopo un determinato intervallo di tempo mentre `setTimeout()` esegue una funzione dopo che è trascorso un determinato ritardo.

Modulo 11: Gli array in JavaScript

1. Un array è un modo per **memorizzare** i dati di tipo simile per facilitare l'accesso da uno script.
2. In JavaScript un array è fondamentalmente un **oggetto** definito dall'utente.
3. In un normale array, l'accesso a un elemento avviene normalmente tramite l'impiego di _____.
 - B. Un numero indice.
4. Un array **associativo** consente di accedere agli elementi utilizzando una stringa invece di un numero.
5. Quale dei seguenti è un nome valido per un array?
 - D. `sapone`.
6. Quale delle seguenti istruzioni non crea correttamente un array?
 - D. `var if= new Array[10];`
7. Quale delle seguenti forme accede correttamente al quinto elemento dell'array "vivace"?
 - C. `vivace[4];`
8. Che cosa fa il codice seguente?


```
var s_list= new Array()
```

- A. Crea un array vuoto chiamato s_list.
- 9. Quale proprietà dell'oggetto Array restituisce la lunghezza dell'array?
 - A. La proprietà length.
- 10. La proprietà **prototype** consente di aggiungere proprietà e metodi a un oggetto già esistente.
- 11. Il metodo **concat()** consente di concatenare gli elementi di due o più array per restituire un nuovo array contenente tutti gli elementi.
- 12. Il metodo **join()** consente di concatenare gli elementi di un array in un'unica **stringa** dove ciascun elemento è separato da un carattere specificato.
- 13. Il metodo **pop()** elimina l'ultimo elemento da un array.
- 14. Quale operazione svolge il metodo **sort()** sul contenuto dell'array?
 - C. Ordinata alfabeticamente il contenuto dell'array.
- 15. Che cosa viene usato al posto del numero indice in un array associativo?
 - D. Un valore stringa.

Modulo 12: Gli oggetti Math, Number e Date

- 1. Che cosa consentono di fare le proprietà e i metodi dell'oggetto Math?
 - B. Eseguire calcoli matematici.
- 2. La proprietà **E** contiene il valore della costante di Eulero.
- 3. La proprietà **LN10** contiene il valore del **logaritmo** naturale di 10.
- 4. La proprietà **LOG10E** contiene il valore del **logaritmo** di 10*E.
 - B. Falso.
- 5. Quale delle seguenti forme scrive correttamente il valore di **pi greco** su una pagina Web?
 - C. `document.write(Math.PI);`
- 6. La proprietà **SQRT2** contiene il valore della radice quadrata di 2.
- 7. Il metodo **abs()** restituisce il _____ del numero inviato come parametro.
 - C. Valore assoluto.
- 8. Il metodo **asin()** restituisce l'arcoseno del numero inviato come parametro.
- 9. Il metodo **pow()** restituisce il valore numerico del **primo** parametro elevato alla potenza del **secondo** parametro.

10. Quale delle seguenti forme genera correttamente un numero casuale compreso fra 0 e 7?
- C. `var rand_int= Math.floor(Math.random()*8);`
11. Il metodo `sqrt()` restituisce la radice quadrata del numero inviato come parametro.
12. Che cosa viene creato nella maggior parte dei casi prima di poter utilizzare le proprietà e i metodi di un oggetto `Date`?
- D. Un'istanza dell'oggetto `Date`.
13. Il metodo `getDay()` restituisce il giorno della settimana.
14. Il metodo `getMonth()` restituisce un numero che rappresenta il mese corrente (per esempio restituisce 1 per il mese di gennaio).
- B. Falso.
15. Quale delle seguenti forme assegna correttamente alla variabile `weekday` il giorno della settimana per un'istanza dell'oggetto `Date` chiamata `rightnow`?
- B. `var weekday= rightnow.getDay();`

Modulo 13: Manipolazione delle stringhe

1. L'oggetto **String** offre proprietà e metodi che consentono di richiedere informazioni sulle stringhe o di modificare le stringhe.
2. In quali modi si può creare un oggetto `String`?
- A. Creare un'istanza dell'oggetto `String` e creare un letterale stringa.
3. Si può creare un **letterale** stringa assegnando un valore stringa a una variabile.
4. Perché una normale stringa di testo può utilizzare i metodi dell'oggetto `String`?
- C. Perché JavaScript trasforma temporaneamente i letterali stringa in oggetti `String`.
5. Quale proprietà dell'oggetto `String` può essere utilizzata con gli oggetti `String` e i letterali stringa?
- C. `length`.
6. La proprietà **length** restituisce la lunghezza di una stringa.
7. Quale delle seguenti forme crea correttamente un letterale stringa?
- B. `var the_text= "Eccomi qui!";`
8. Quale metodo dell'oggetto `String` può essere utilizzato per scoprire quale carattere si trova in una determinata posizione di una stringa?
- B. `charAt()`

9. Il metodo **big()** aggiunge i tag `<BIG>` e `</BIG>` attorno al valore della stringa.
10. Il metodo `concat()` **somma** due o più stringhe e restituisce una stringa concatenata.
11. Quale delle seguenti affermazioni è vera?
 - D. Il metodo `indexOf()` restituisce un valore numerico corrispondente alla posizione del carattere inviato come parametro ma solo la posizione della prima istanza di tale carattere.
12. Il metodo **italics()** aggiunge i tag `<I>` e `</I>` attorno a un valore stringa.
13. Il metodo **toString()** restituisce il letterale stringa contenuto nell'oggetto `String`.
14. Il metodo `toLowerCase()` converte una stringa in lettere **minuscole**.
15. Il metodo **match()** confronta un'espressione regolare e una stringa per vedere se coincidono.

Modulo 14: JavaScript e i moduli (form)

1. Ogni volta che si aggiungono i tag `<FORM>` e `</FORM>` a un documento HTML viene creato un oggetto **form**.
2. Gli **array** di form consentono di accedere a un form utilizzando un numero indice.
3. Quale delle seguenti forme consente di accedere al quarto form di una pagina?
 - B. `document.forms[3]`
4. Quale delle seguenti forme trova il numero di elementi contenuti nel terzo form di una pagina?
 - A. `document.forms[2].length`
5. Quale delle seguenti forme contiene il numero di form presenti nel documento?
 - C. `document.forms.length`
6. Si può assegnare un **nome** ai form della pagina per potervi accedere in un secondo tempo.
7. Quale delle seguenti forme accede al valore dell'elemento `e1` contenuto nel form `f1`?
 - A. `document.f1.e1.value`
8. La proprietà **action** consente di accedere al valore dell'attributo `action="url"` nel tag `FORM` di apertura.
9. La proprietà **elements** è un array che consente di accedere a ciascun elemento di un determinato form.

10. La proprietà `options` è un array che contiene un elemento per ciascun **elemento** elencato nella casella selezionata di un form.
11. Il metodo **reset** consente di eseguire il reset di un form utilizzando uno script.
12. Quale tipo di valore deve restituire una funzione utilizzata per convalidare un form?
 - B. true o false.
13. Quando l'utente fa clic sul pulsante di inoltro di un form, si verifica un evento `submit` che può essere catturato tramite il gestore di eventi **onSubmit**.
14. Il metodo **submit** consente di inoltrare un form senza che l'utente debba fare clic sul pulsante di inoltro.
15. Cosa si usa per ottenere l'opzione attualmente selezionata in una casella di selezione?
 - D. La proprietà `selectedIndex`.

Modulo 15: JavaScript e i frame

1. Un **frame** suddivide una finestra in due o più aree distinte, ognuna delle quali contiene informazioni indipendenti.
2. I frame sono differenti dalle tabelle poiché le divisioni del frameset contengono documenti **HTML** distinti.
3. Per creare un frameset si utilizzano i tag `<FRAMESET></FRAMESET>`.
4. Per creare un frame si usa il tag **FRAME**.
5. L'attributo **cols** suddivide un frameset in più colonne.
6. Per creare frameset più complessi comprendenti righe e colonne, si può **nidificare** un frameset all'interno di un altro.
7. Quali sono i due metodi che consentono di accedere ai frame?
 - A. L'array `frames` e il nome del frame.
8. Utilizzando l'attributo **location** è possibile cambiare il contenuto di più di un frame per volta.
9. Qual è il valore della proprietà `length` dell'array `frames`?
 - C. Il numero di frame presenti in una finestra.
10. Che cosa significa l'asterisco (*) se utilizzato nell'attributo `rows` o `cols` di un frameset?
 - B. Il frame deve occupare lo spazio rimanente all'interno della finestra.

11. Che cosa viene utilizzato per accedere alla finestra principale per poi poter accedere a un altro frame?
A. top.
12. Quale delle seguenti forme cambia correttamente il documento di un frame `right_side` inserendovi il documento HTML `frame3.html`?
B. `top.right_side.location="frame3.html";`
13. Usando un target **_top** si chiede al browser di utilizzare l'intera finestra quando si apre un indirizzo URL, invece di aprire l'indirizzo URL in un frame.
14. In un frame è possibile utilizzare le variabili memorizzate in un altro frame.
A. Vero.
15. L'attributo **rows** suddivide un `frameset` in più righe.

Modulo 16: Tecniche avanzate di programmazione JavaScript

1. Quale delle seguenti righe di codice non genera un errore di sintassi JavaScript?
C. `document.write("C'è un errore?");`
2. Quale delle seguenti righe di codice non genera un errore di sintassi JavaScript?
B. `window.alert("Interessante!");`
3. Gli errori **logici** sono più difficili da individuare poiché la sintassi del codice è corretta.
4. Le espressioni **regolari** consentono di manipolare le stringhe negli script secondo modalità più avanzate.
5. Per creare delle espressioni regolari si deve creare un'istanza dell'oggetto JavaScript **RegExp**.
6. Per confrontare un'espressione regolare con una stringa, si usa il metodo **test()** dell'oggetto **RegExp**.
7. Quale delle seguenti stringhe viene individuata dall'espressione regolare `/pep/?`?
B. pepper.
8. I **flag** consentono di eseguire una ricerca senza distinzione fra lettere maiuscole e minuscole o di individuare ogni corrispondenza presente in una stringa.
9. Per sostituire le informazioni contenute in una stringa si possono utilizzare le espressioni regolari e il metodo **replace()** dell'oggetto **string**.
10. Un **cookie** è un piccolo file di testo conservato nel computer dell'utente finale.

- 11. Quale proprietà viene utilizzata per impostare e leggere un cookie?
 - B. La proprietà cookie dell'oggetto document.
- 12. Quale proprietà dell'oggetto Image imposta la larghezza di un'istanza dell'immagine?
 - A. width.
- 13. In quale tipo di script è opportuno precaricare le immagini della pagina?
 - B. Quando si utilizzano pulsanti animati.
- 14. Si può disattivare in modo efficace la visualizzazione del codice sorgente di una pagina utilizzando solo JavaScript?
 - C. No, ma si può complicare un po' la visualizzazione del codice.
- 15. JavaScript è divertente?
 - A. Sì!
 - B. No!
 - C. Il mio capo mi ha costretto a impararlo e quindi non potrà mai essere divertente!
 - D. Prima di leggere questo libro sembrava ostico ma ora scopro che è molto divertente!

(È solo una questione di gusti; tutte le risposte sono accettabili!)

Risposte alle verifiche