

TECNOLOGIE WEB

Animazioni con CSS

Eventi Javascript

Modifiche HTML/CSS con Javascript

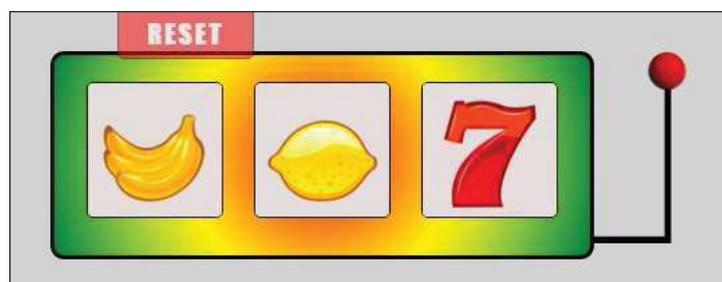
CC BY

INTRODUZIONE

In quest'ultimo slideshow intendiamo presentare alcuni concetti avanzati

- creazione di animazioni con CSS
- selettori per elementi innestati
- gestione degli eventi con Javascript
- modifica di elementi HTML e proprietà CSS con Javascript

Abbiamo raccolto queste novità in un solo esercizio.

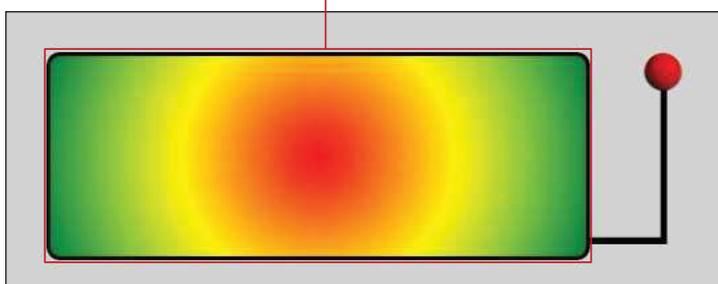


IL LAYOUT

Cominciamo con l'individuare le aree degli elementi fondamentali



Immaginiamo ci siano due sezioni:
 una per contenere il rettangolo colorato
 l'altra per contenere l'immagine della leva.
 Entrambe saranno contenute in un elemento
 per gestire l'area come un elemento unico.

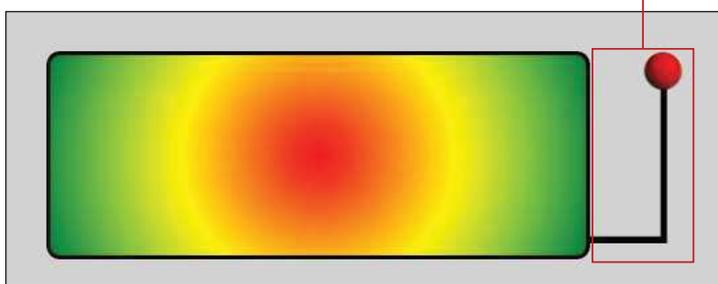


IL LAYOUT

Cominciamo con l'individuare le aree degli elementi fondamentali



Immaginiamo ci siano due sezioni:
 una per contenere il rettangolo colorato
 l'altra per contenere l'immagine della leva.
 Entrambe saranno contenute in un elemento
 per gestire l'area come un elemento unico.



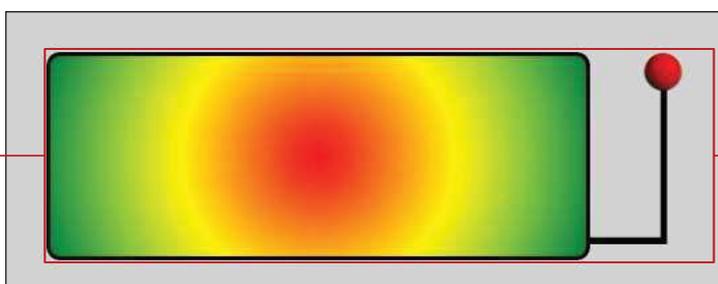
IL LAYOUT

Cominciamo con l'individuare le aree degli elementi fondamentali



```
09. <body>
10.   <section class="contenitore">
11.     <section class="gioco">
12.     </section>
13.     <section class="leva">
14.     </section>
15.   </section>
16. </body>
```

Immaginiamo ci siano due sezioni:
una per contenere il rettangolo colorato
l'altra per contenere l'immagine della leva.
Entrambe saranno contenute in un **elemento**
per gestire l'area come un elemento unico.



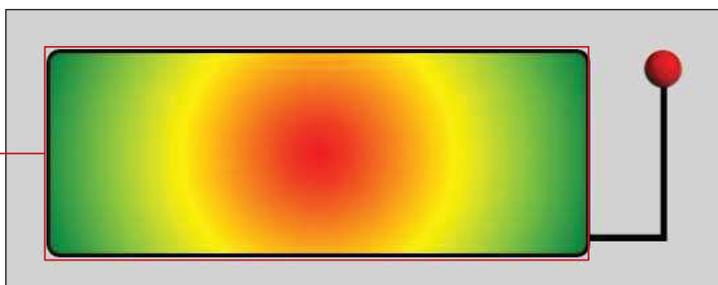
IL LAYOUT

Cominciamo con l'individuare le aree degli elementi fondamentali



```
09. <body>
10.   <section class="contenitore">
11.     <section class="gioco">
12.     </section>
13.     <section class="leva">
14.     </section>
15.   </section>
16. </body>
```

Immaginiamo ci siano due sezioni:
una per contenere il rettangolo colorato
l'altra per contenere l'immagine della leva.
Entrambe saranno contenute in un elemento
per gestire l'area come un elemento unico.



IL LAYOUT

Cominciamo con l'individuare le aree degli elementi fondamentali

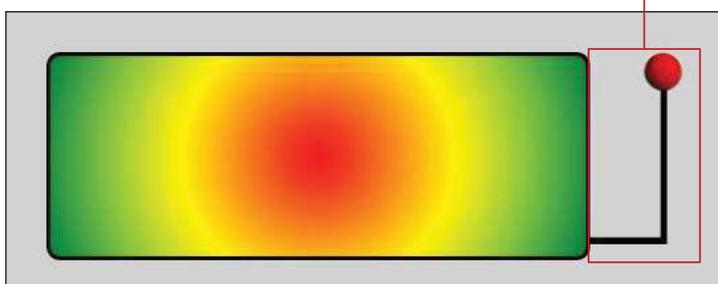


```

09. <body>
10.   <section class="contenitore">
11.     <section class="gioco">
12.     </section>
13.     <section class="leva">
14.     </section>
15.   </section>
16. </body>

```

Immaginiamo ci siano due sezioni:
una per contenere il rettangolo colorato
l'altra per contenere l'immagine della leva.
Entrambe saranno contenute in un elemento
per gestire l'area come un elemento unico.



IL LAYOUT

Affinchè le due **section** figlie (*gioco* e *leva*) siano affiancate devono essere flottanti



```

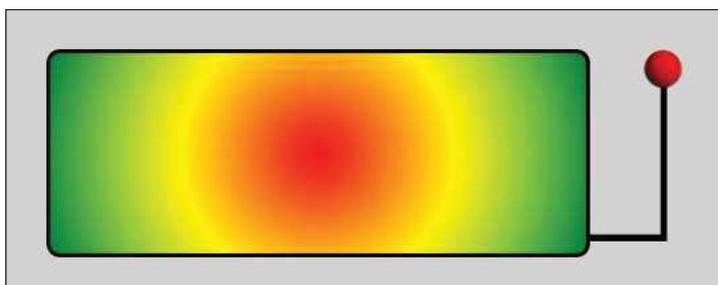
09. <body>
10.   <section class="contenitore">
11.     <section class="gioco">
12.     </section>
13.     <section class="leva">
14.     </section>
15.   </section>
16. </body>

```

```

33. section.gioco, section.leva {
34.   float: left;
35. }

```



IL LAYOUT

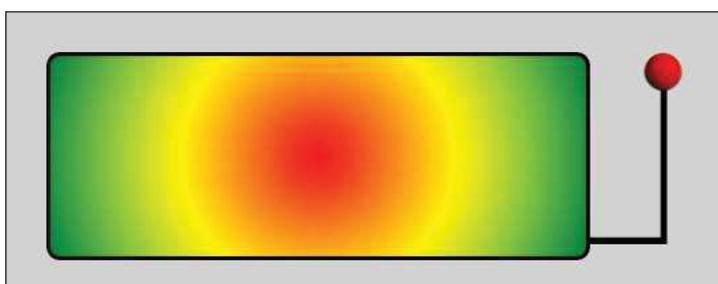
E di conseguenza la **section** che li contiene deve avere l'**overflow** posta ad **auto**



```
09. <body>
10.   <section class="contenitore">
11.     <section class="gioco">
12.     </section>
13.     <section class="leva">
14.     </section>
15.   </section>
16. </body>
```

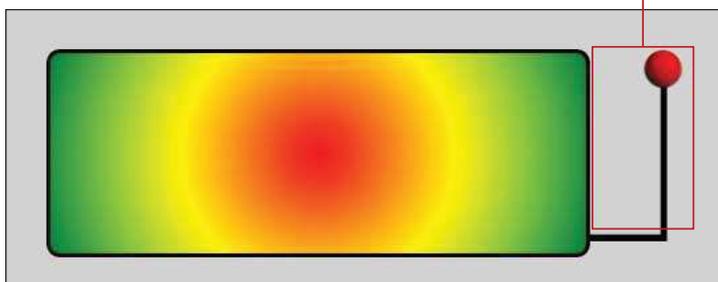
```
33. section.gioco, section.leva {
34.   float: left;
35. }
```

```
06. section.contenitore {
07.   overflow: auto;
08. }
```



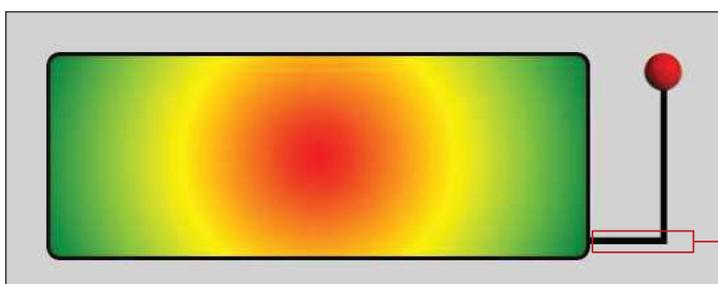
IL LAYOUT

La leva è realizzata da due immagini:
una con il pomello e l'asse verticale e l'altra con l'asse orizzontale.



IL LAYOUT

La leva è realizzata da due immagini:
una con il pomello e l'asse verticale e l'altra con l'asse orizzontale.



IL LAYOUT

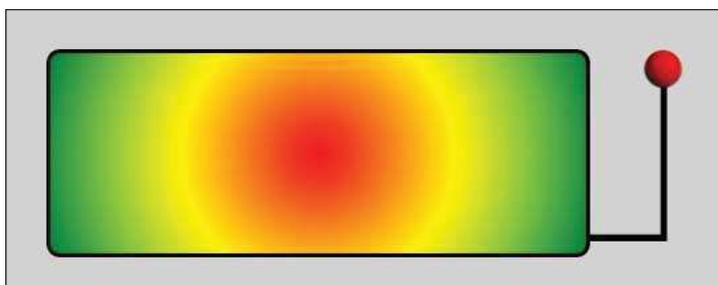
La leva è realizzata da due immagini:
una con il pomello e l'asse verticale e l'altra con l'asse orizzontale.



```

13. <section class="leva">
14.   
15.   
16. </section>

```



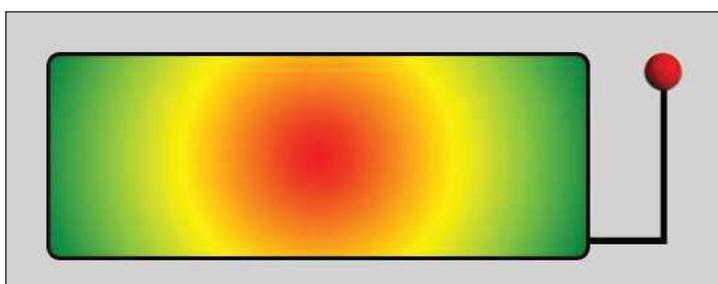
IL LAYOUT

Queste due immagini per apparire una sull'altra devono diventare elementi di tipo blocco.



```
13. <section class="leva">
14.   
15.   
16. </section>
```

```
38. img#levaA, img#levaB {
39.   display:block;
40. }
```

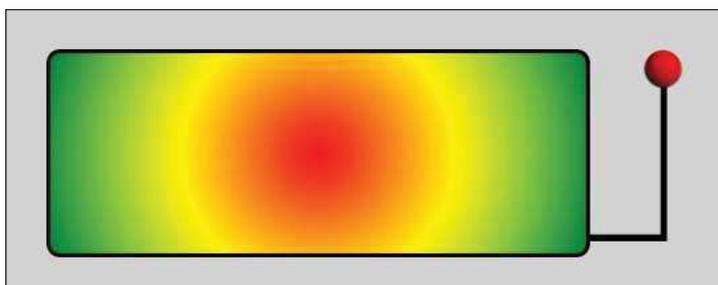


IL LAYOUT

Ed ecco, infine, due dichiarazioni già viste ma non banali



```
11. section.gioco {
12.   background: radial-gradient(circle, red, yellow, green);
13.   border-radius: 10px;
14. }
```



IL LAYOUT

Occupiamoci infine, dell'ultimo elemento.

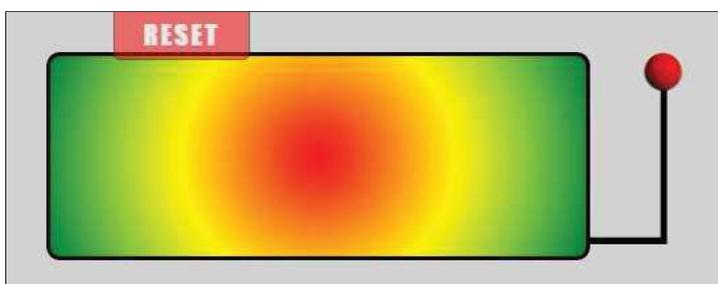


```
19. <div id="reset">RESET</div>
```

Cominciamo con le dichiarazioni meno difficili



```
39. div#reset {
40.   border-bottom-left-radius: 5px;
41.   border-bottom-right-radius: 5px;
42.   letter-spacing: 2px;
43. }
```

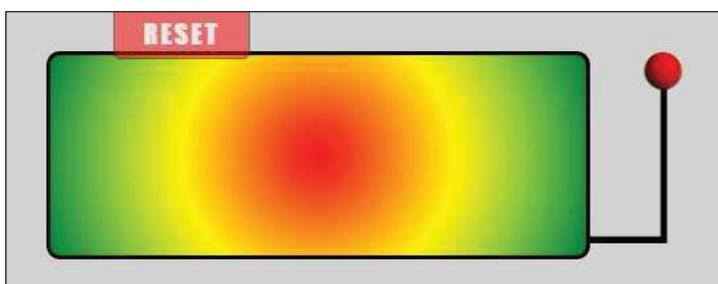


IL LAYOUT

Occupiamoci del posizionamento.



```
39. div#reset {
40.   position: fixed;
41.   top: 0px;
42.   left: 80px;
43. }
```

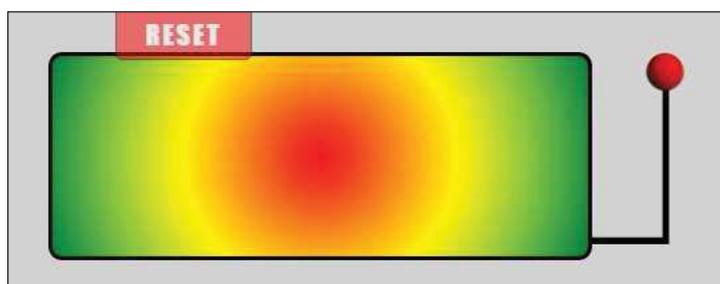


IL LAYOUT

Con le seguenti dichiarazioni facciamo in modo che l'elemento sia – per default – presentato un po' sfocato e che acquisti il suo colore brillante quando l'utente lo raggiunge con il mouse.



```
39. div#reset {
40.   opacity: 0.5;
41. }
42. div#reset:hover {
43.   opacity: 1;
44. }
45.
```



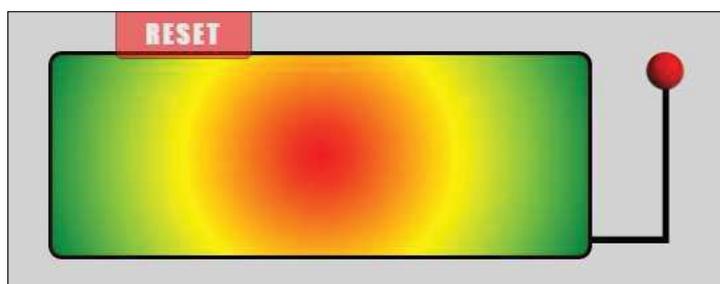
IL LAYOUT

Vediamo adesso l'aggiunta di una dichiarazione che indica al browser che ogni volta che la proprietà **opacity** acquista un nuovo valore la migrazione dal vecchio al nuovo valore deve avvenire in un secondo e mezzo.



```
39. div#reset {
40.   opacity: 0.5;
41. }
42. div#reset:hover {
43.   opacity: 1;
44. }
45.
```

```
39. div#reset {
40.   opacity: 0.5;
41.   transition: opacity 1.5s;
42. }
43. div#reset:hover {
44.   opacity: 1;
45. }
```



IL LAYOUT

Completiamo il layout con l'aggiunta delle tre immagini dell'area di gioco.



```

11.     <section class="gioco">
12.         
13.         
14.         
15.     </section>

```



IL LAYOUT

L'unica particolarità della regola di queste immagini è il **selettore**

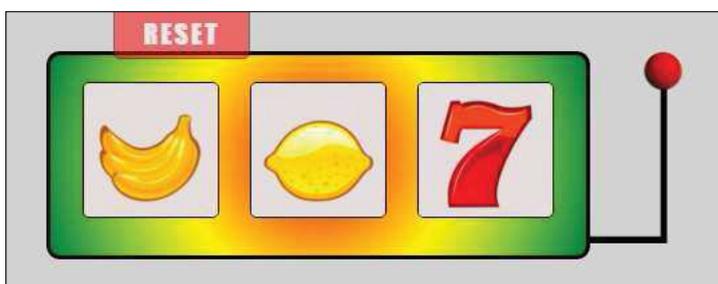


```

65. section.gioco > img {
66.     width: 100px;
67.     margin: 20px 10px;
68.     border: 1px solid black;
69.     border-radius: 5px;
70. }

```

Con il simbolo maggiore indichiamo che la regola vale per tutte le **immagini** della **sezione** di classe **gioco**.



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

```

13. <section class="leva">
14.   
15.   
16. </section>

```

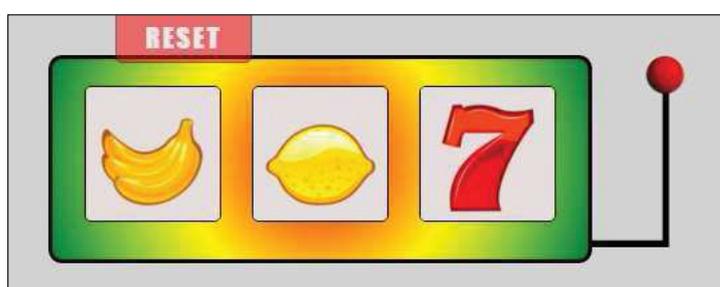
Adesso vogliamo che ogni volta che l'utente fa click sull'immagine della leva cambino le immagini di gioco



```

13. <section class="leva">
14.   
15.   
16. </section>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

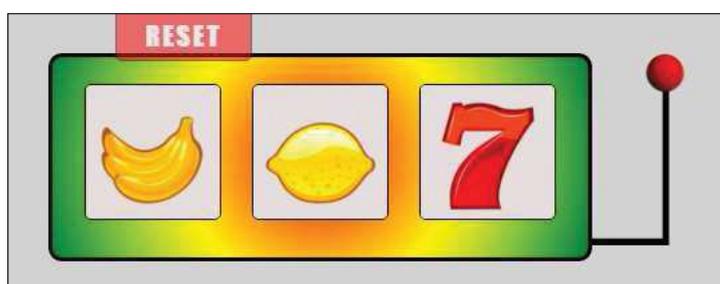
Realizziamo la funzione `abbassaLaLeva()`



```

13. <section class="leva">
14.   
15.   
16. </section>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

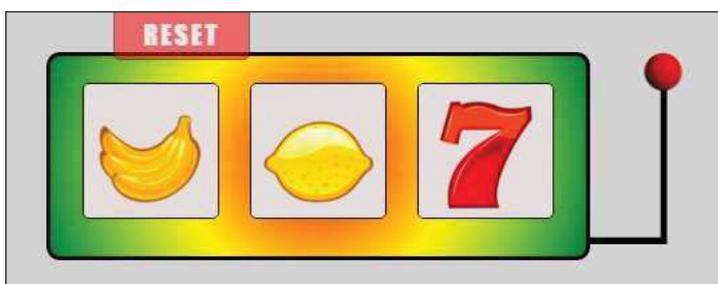
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

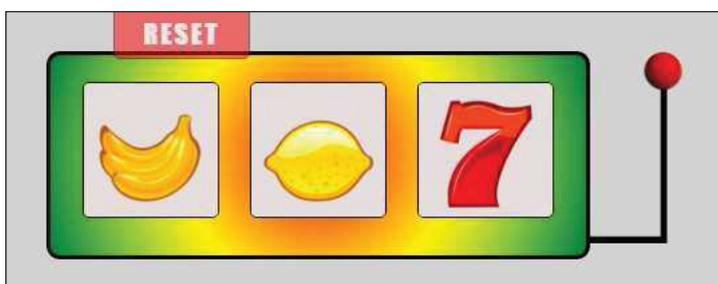
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

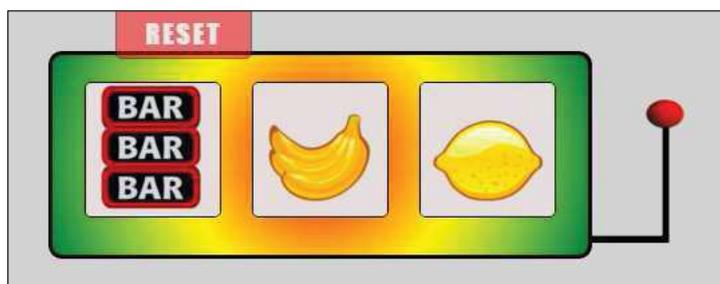
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

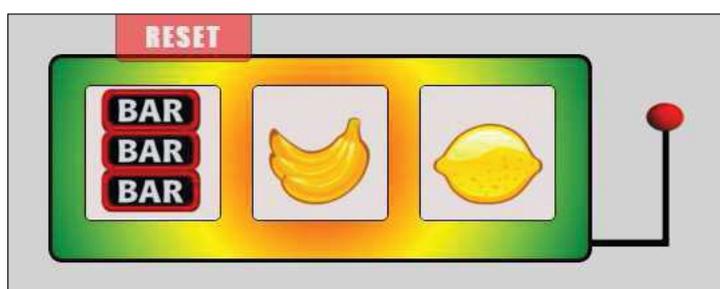
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

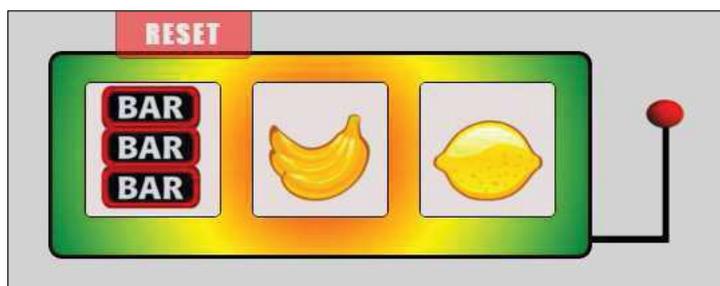
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

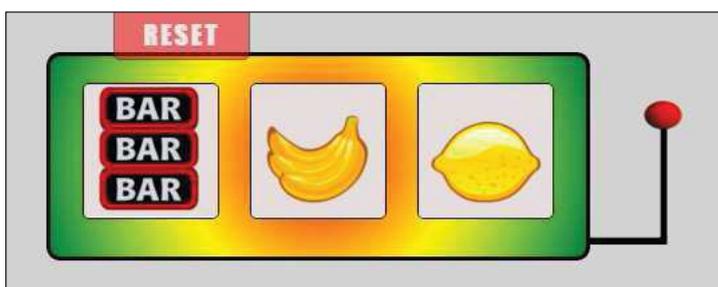
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

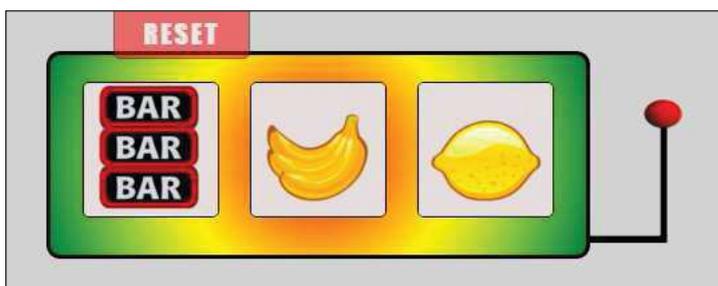
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

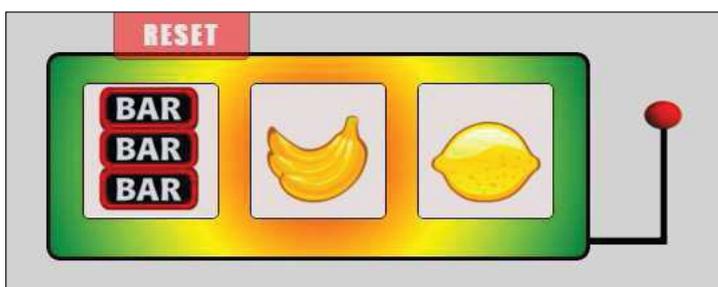
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

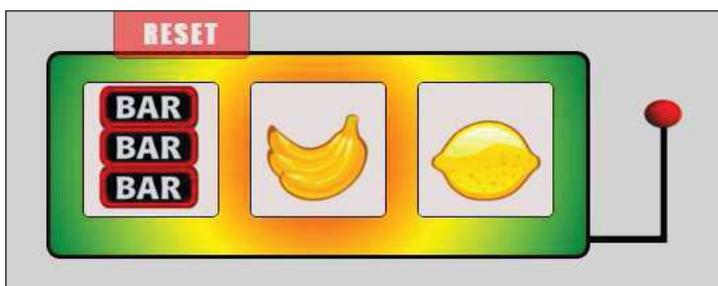
Realizziamo la funzione abbassaLaLeva()



```

08.     <script>
09.         function abbassaLaLeva() {
10.             document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(0.75) translateY(25px)";
11.
12.             for (var i=1; i<=3; i++) {
13.                 var num = (Math.floor(Math.random()*9))+1;
14.                 var nomeFile="img/"+num+".jpg";
15.                 var nomeCasella = "casella"+i;
16.                 var elemento = document.getElementById(nomeCasella);
17.                 elemento.setAttribute("src", nomeFile);
18.             }
19.         }
20.     </script>

```



GLI EVENTI IN JAVASCRIPT

Adesso facciamo in modo che cliccando sul pulsante di reset si rialzi la leva



```
38. <div onclick="alzaLaLeva()" id="reset">RESET</div>
```

```
20. function alzaLaLeva() {  
21.     document.getElementById("levaA").style.transform = "scaleY(1) translateY(0px)";  
22. }
```

