

## Editor per il linguaggio JavaScript

Vengono descritte le modalità per la scrittura di codice JavaScript con il software *NetBeans*.

**NetBeans** ([netbeans.org](http://netbeans.org)) è un ambiente IDE (*Integrated Development Environment*), che facilita la creazione e lo sviluppo di applicazioni nei linguaggi più diffusi (Java, C/C++, Php, ecc.).

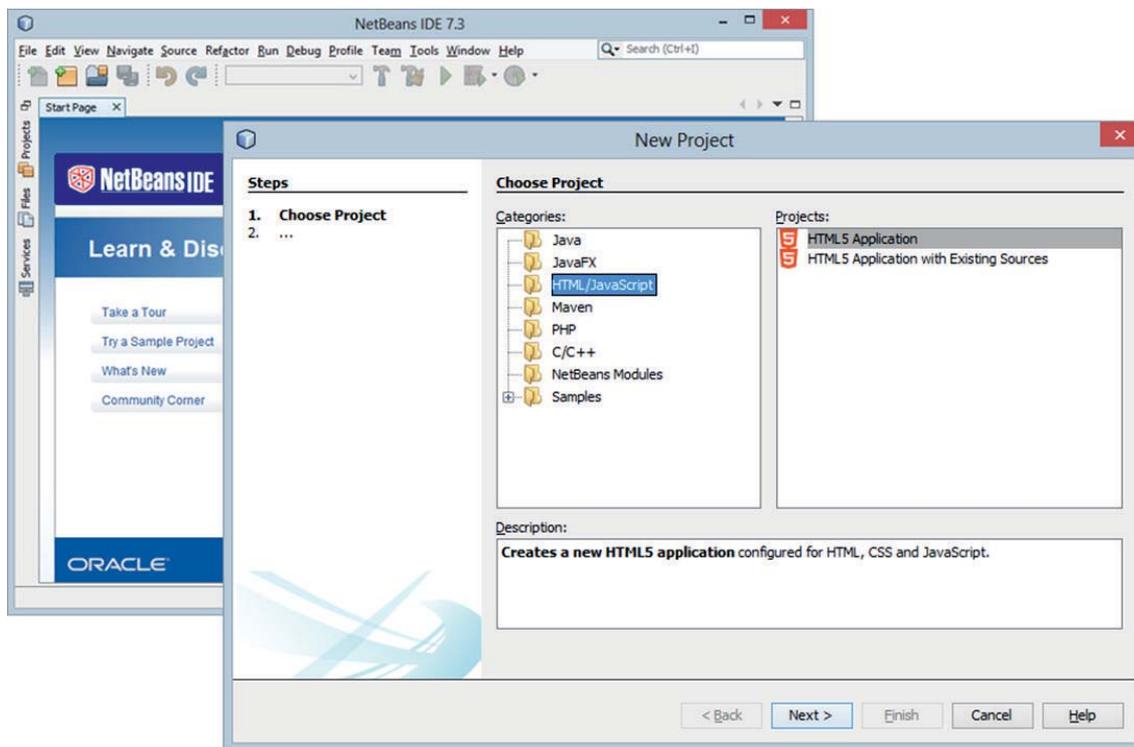
È un software gratuito e open source.

Con questo software si possono creare anche file HTML e JavaScript.

In queste note si fa riferimento alla versione *NetBeans 7.3*.

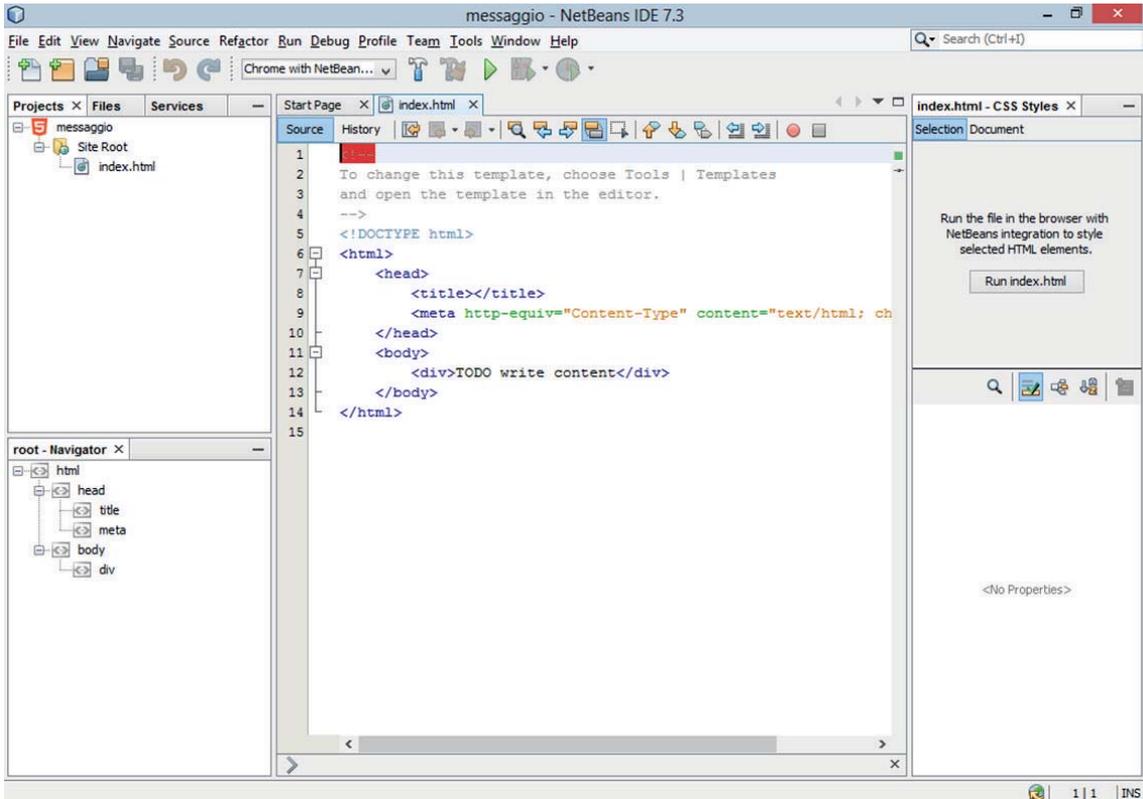
Per creare una nuova pagina Web contenente codice JavaScript, fare clic su **File, New Project:** nella categoria **HTML/JavaScript**, selezionare il tipo di progetto **HTML5 Application**, fare poi clic sul pulsante **Next**.

(Se la categoria HTML/JavaScript non fosse disponibile, occorre installarne il *plugin*: dal menu **Tools**, scelta **Plugins**, scheda **Available Plugins**, pulsante **Install**.)



Assegnare un nome al progetto e fare clic sul pulsante **Finish**.

Viene creata automaticamente la struttura di una pagina HTML.



Il codice JavaScript può essere inserito all'interno della sezione `<head>` della pagina HTML, delimitandolo con i tag `<script> ...</script>`:

```

<html>
  <head>
    <title></title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; ch

  <script type=""
    text/css
    text/javascript
  </head>
  <body>

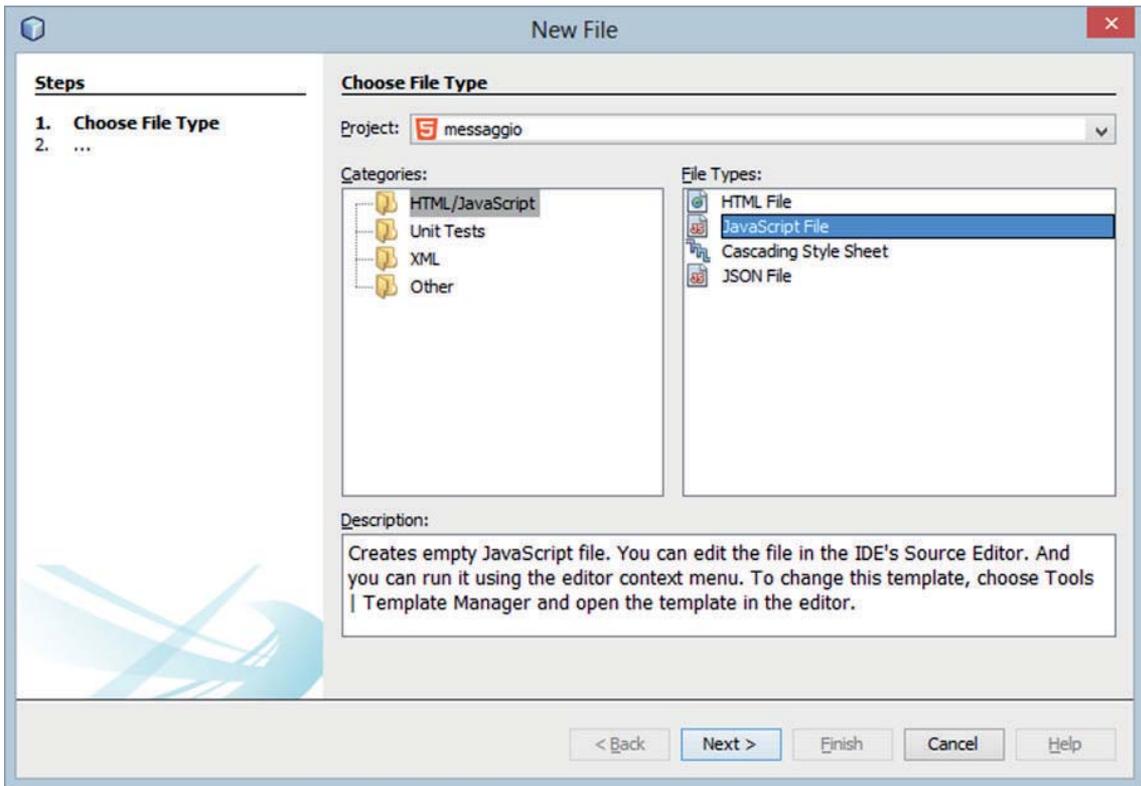
```

Si osservi che scrivendo una parola chiave, il software IDE facilita il lavoro del programmatore, suggerendo le parole o le frasi che possono completare correttamente la sintassi (**completamento automatico**).

Si noti anche l'uso dei **colori** per distinguere parole chiave, metodi, variabili del linguaggio dai valori degli attributi o dai nomi definiti dal programmatore.

In alternativa si può creare, all'interno del progetto, un file **.js** separato: dal menu **File**, scelta **New File**, categoria **HTML/JavaScript**, tipo **JavaScript file**.

Fare poi clic su **Next**, assegnare un nome al file **.js** e fare infine clic sul pulsante **Finish**.



Vediamo altre facilitazioni offerte dall'ambiente nello sviluppo del codice.

## Riduzione ed espansione del codice

Per facilitare la lettura del codice, ci sono i simboli + e – che servono a ridurre o espandere le righe appartenenti a una sezione o ad una funzione:

```

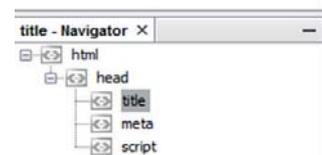
6
7 [-] function mostraMessaggio() {
8
9   }
10
11 [+] function calcolo() { ... }

```



## Finestra di navigazione

Il riquadro, collocato nella parte sinistra del programma NetBeans, consente di tenere sotto controllo la struttura di un intero sito Web con i suoi file, oltre alla struttura delle pagine Web suddivisa in sezioni, se è un file HTML, oppure in *function* se è un file .js.



## Variabili

Facendo clic sul nome di una variabile, tutte le occorrenze della stessa variabile sono evidenziate. Le variabili sono inoltre elencate nel riquadro *Navigator* a sinistra.

```
6
7 function mostraMessaggio() {
8     a= 3;
9     alert("Salve! Benvenuto nel nostro sito");
10    alert(a);
11
12
13 }
```

## Corrispondenza delle parentesi

Scrivendo un carattere ' ', [, ( o { automaticamente viene inserito il corrispondente carattere di chiusura.

```
5
6
7 function mostraMessaggio() {
8     alert("Salve! Benvenuto nel nostro sito");
9
10 }
```

Inoltre facendo clic su una parentesi, le due parentesi che si corrispondono (aperta, chiusa) sono evidenziate in giallo.

## Completamento del codice

Scrivendo il nome di un oggetto seguito dal punto, viene visualizzato l'elenco dei metodi o delle proprietà che possono essere applicate all'oggetto, con l'indicazione degli eventuali parametri.



## Segnalazione di errori di sintassi

Gli errori sono segnalati, già in fase di scrittura del codice, con un simbolo a forma di triangolo giallo o di cerchio rosso, con all'interno un punto esclamativo, a sinistra della riga contenente l'errore.

```
17 function calcolo() {
18     x = 120;
19     y = x
20 }
21
22
```

Passando con il mouse sopra il simbolo, viene visualizzato il messaggio di errore. Per visualizzare l'errore in modo statico, occorre premere i tasti **Alt + Invio**.

## Anteprima delle pagine Web nel browser

Per verificare la corretta visualizzazione delle pagine Web nel browser, si deve selezionare il browser nella casella combinata della barra degli strumenti e poi fare clic sul pulsante con il triangolo verde (**Run project**).

