



VARIABILI E TIPI DI DATO

Card 4 di 10

Le **variabili** JavaScript sono come dei contenitori per conservare i valori dei vari tipi di dato.

Sintassi:

```
var nomeVariabile = "Il mio colore favorito è il viola";
```

Le **Variabili** possono contenere differenti tipi di dato (**Data Types**)

String è usato per immagazzinare del testo

```
var myName = "Jimmy Neutron"; // String
```

Number (or Integer) è usato per memorizzare dei numeri

```
var age = 12; // Number (Integer)
```

Boolean è usato per memorizzare il valore VERO o FALSO

```
var happy = true; // Boolean
```

```
1 $(document).ready(function() {  
2  
3     $("#submit_button").click(function() {  
4         $("#magic8ball").effect("shake", "slow");  
5         $("#magic8balltext").effect("shake", "slow");  
6     });  
7 });
```

- 1 Appena **prima** della funzione click del bottone SUBMIT, **crea** una nuova variabile e chiamala "**numClicks**" con valore pari a **0**.
Avrà questo aspetto:

```
var numClicks = 0;
```

- 2 Proprio come i comuni dati, nelle variabili puoi anche memorizzare degli oggetti jQuery, con la stessa modalità.

Aggiungi il codice sottostante dopo la riga di creazione della variabile `"numClicks"`.

```
var ball = $("#magic8ball");  
var ballText = $("#magic8balltext");
```

- 3 **internamente** alla funzione `click` **Crea** una nuova variabile di nome `"input"` che memorizzerà le domande scritte nella casella di input.

```
var input = $.trim($("#input_box").val());
```

Tip: la funzione `trim()` può essere usata per rimuovere gli spazi bianchi ad entrambi gli estremi di una stringa.

- 4 **Sotto** la variabile `"input"`, **usa** `console.log()` per visualizzare il valore di default la casella di input nella console del tool di debug.

```
console.log(input);
```

Fun fact:

Diversamente da Java, **JavaScript** è un linguaggio *scarsamente tipizzato*.

Ciò significa che nel programma non è necessario specificare il tipo di variabile che creiamo. Una variabile può essere di qualunque tipo e tutte sono create con la parola chiave **"var"**.