

Linguaggi di scripting

In generale uno **script** è un piccolo programma (al limite una sola istruzione) il cui codice viene inserito all'interno di una pagina HTML o collegato ad esso, e interpretato dal browser.

La funzione di queste piccole applicazioni, lato *client*, consiste nell'introdurre estensioni all'interfaccia di una pagina Web o del browser, come pulsanti che attivano procedure, controllo del formato di dati in un campo di immissione o piccoli effetti di animazione (ad esempio, del testo che scorre nella barra di stato del browser) e lato *server* è **integrarsi**, per **maneggiare** i dati, a tecnologie in grado solo di riceverli ed interpretarli.

Con l'uso di **script** è possibile **aumentare le potenzialità interattive di una pagina Web** senza ricorrere allo sviluppo di *plug-in* o di *applet* Java, attività che richiedono una competenza da programmatore.

Esempio di modulo per inviare dati ad un web server :

Codice della pagina html:

```
<html>
<head><title>censimento</title></head>
<body>
<h1> censimento</h1>
<p>benvenuti. vi preghiamo di compilare la scheda
seguente</p>
<p>per inoltrare la scheda usare il pulsante <strong>inoltra
la scheda</strong>
<hr>
<form method="get" action ="path_Server/nome2.asp">
  <p> <strong>nome: </strong>
    <input type = "text" name = "nome"></p>
  <p> <strong>sexo: </strong>
    <input type = "radio" name = "sexo"
      value = "M">maschile
    <input type = "radio" name = "sexo" value = "F">femminile
  </p>
  <p> <strong>interessi (selezionare le voci interessate): </strong><br>
    <input type = "checkbox" name = "musica" >musica<br>
    <input type = "checkbox" name = "sport" >sport<br>
    <input type = "checkbox" name = "tecnologie" >tecnologie<br>
    <input type = "checkbox" name = "giochi" >giochi<br>
  </p>
  <p><input type = "submit" value = "inoltra la scheda ">
  <p><input type = "reset" value = "annulla la scheda ">
  </p>
</form>
<hr>
</body>
</html>
```

censimento

benvenuti. vi preghiamo di compilare la scheda seguente

per inoltrare la scheda usare il pulsante **inoltra la scheda**

nome:

sexo: maschile femminile

interessi (selezionare le voci interessate):

- musica
- sport
- tecnologie
- giochi

Codice della pagina lato server: tecnologia ASP integrata a VBScript

```
<HTML><HEAD><TITLE>ActiveServerPage: formato di pagina su Web Server microsoft</TITLE></HEAD>
<BODY>
<H2>Salve</H2>
<% rem uso di oggetto Request e metodo QueryString
    rem per estrarre il valore che il metodo GET memorizza in variabile di ambiente
    rem appendendola all'URL (Uniform Resource Locators)

    dim vSesso

    if (REQUEST.QUERYSTRING("sesso")="F") then
        vSesso="Femmina"
    else
        vSesso="Maschio"
    end if

    RESPONSE.WRITE("<B>")

    RESPONSE.WRITE(REQUEST.QUERYSTRING("cognome")&" "&_
    REQUEST.QUERYSTRING("nome"))
    RESPONSE.WRITE("<BR>")
    RESPONSE.WRITE("il tuo sesso è " & vSesso)
    RESPONSE.WRITE("</B>")

%>    <!-- il simbolo & serve per concatenare stringhe in VBScript -->
</BODY>
</HTML>
```

Codice della pagina lato server: tecnologia ASP integrata a JavaScript

```
<%@ LANGUAGE = JavaScript%>
<HTML>
<HEAD><TITLE>ActiveServerPage: formato di pagina su Web Server microsoft</TITLE></HEAD>
<BODY>
<H2>Salve</H2>
<% // uso di oggetto Request e metodo QueryString
    // per estrarre il valore che il metodo GET memorizza in varibile di ambiente
    // appendendola all'URL (Uniform Resource Locators)

    var vSesso

    if (Request.QueryString("sesso") == "F")

        vSesso="Femmina"
    else
        vSesso="Maschio"

    // var vSesso = (sesso == "F") ? "Femmina" : "Maschio";
    // con possibile uso operatore condizionale ( ) ? :

    Response.Write("<B>")
    Response.Write(Request.QueryString("cognome")+ " "+ Request.QueryString("nome"))
    Response.Write("<BR>")
    Response.Write("riguardo al sesso: " + vSesso)
    Response.Write("</B>")

%>    <!-- il simbolo + serve per concatenare stringhe in JavaScript -->
</BODY>
</HTML>
```