

MODULI O FORM (1° PARTE)

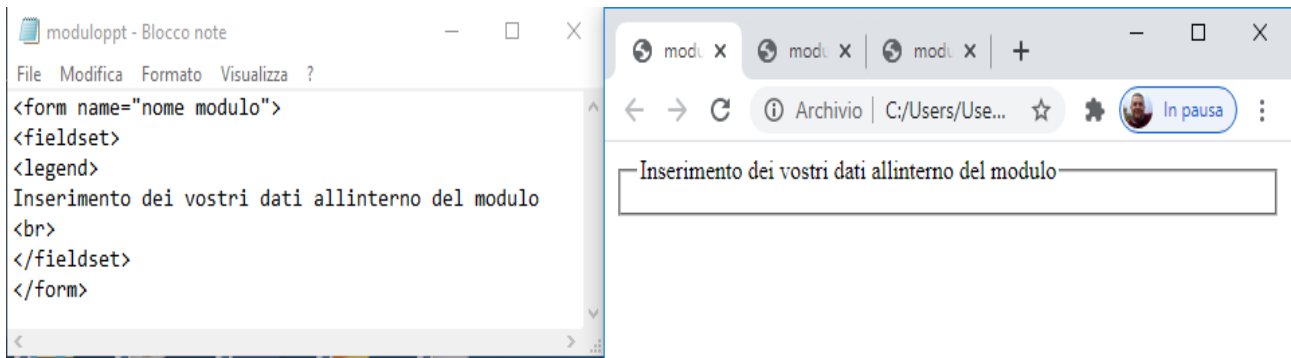
DURANTE LA NAVIGAZIONE NEI SITI WEB I VISITATORI NON SOLO POSSONO CONSULTARE INFORMAZIONI **STATICHE** ADATTE ALLA LETTURA MA POSSONO SVOLGERE UN RUOLO ATTIVO NEI CONFRONTI DI UNA PAGINA WEB CONSULTANDO ANCHE DELLE PAGINE **DINAMICHE**

I Moduli o Form permettono di interagire con i visitatori del proprio sito offrendo loro la possibilità di immettere, o richiedere, informazioni tramite semplici caselle di testo, in alcuni casi menù a scorrimento, radiocomandi, caselle di tipo "spunta" ed altro ancora. Utilissimi, per non dire indispensabili, nella raccolta di dati sotto forma di questionari.

Se si ricevono dati in immissione i marcatori di riferimento sarà **<INPUT>** mentre l'attributo **TYPE** li differenzierà di volta in volta

Esempio

<code><input type="text"</code>	inserisce un testo
<code><input type="checkbox"</code>	esprime una preferenza
<code><input type="radio"</code>	scelta rispetto a più opzioni
<code><input type="password"</code>	inserimento di una password
<code><input type="button"</code>	inserimento di un pulsante generico
<code><input type="reset"</code>	reimposta un modulo
<code><input type="submit"</code>	pulsante di conferma



ACTION =all'interno del tag `<form>` l'attributo serve per indicare il nome della pagina. Quando i form agiscono su un'altra pagina esterna, il valore da assegnare all'attributo `method` è "post".

II TAG<FIELDSET> racchiude i controlli veri e propri del modulo.

LEGEND All'interno del tag può essere inserita una breve spiegazione riguardante l'argomento del modulo.

VALUE: serve per contraddistinguere e registrare l'opzione selezionata dall'utente e definire un testo preimpostato a titolo di suggerimento.

ETICHETTA: la parte fuori dai tag `input` e verrà visualizzata dai browser

CHECKED : indica quale opzione deve risultare preselezionata

SIZE: viene definita la lunghezza in caratteri all'interno del browser

MAXLENGTH: indica i caratteri che si possono digitare all'interno di un campo

NAME: serve per associare il dato inserito dal visitatore al corrispondente controllo. L'attributo **NAME** specifica il nome di un elemento <input>. L'attributo name viene utilizzato per fare riferimento ai dati del modulo dopo che il modulo è stato inviato.

Nota: solo gli elementi del modulo con un attributo name avranno i loro valori passati quando si invia un modulo.

INSERIRE IN BLOCCO NOTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI E VISUALIZZARLE CON UN BROWSER

Campi di testo (INPUT)

Campo di base per inserimento di testo:

codice relativo: `<INPUT TYPE="text" NAME="var_1" VALUE="">`

Campo per inserimento di testo con valore di default:

codice relativo: `<INPUT TYPE="text" NAME="var_2" VALUE="Questo è il testo di default">`

Campo per inserimento di testo di 40 caratteri:

codice relativo: `<INPUT TYPE="text" NAME="var_3" SIZE=40 VALUE="">`

Campo per inserimento di testo, massimo 5 caratteri:

codice relativo: `<INPUT TYPE="text" NAME="var_5" SIZE=5 MAXLENGTH=5 VALUE="">`

Campo per inserimento di password (sono visualizzati degli *):

codice relativo:

`<INPUT TYPE="password" NAME="chiave" SIZE=8 MAXLENGTH=8 VALUE="">`

Scegli la password:

```
<input type="password" name="password" size="10" maxlength="10"/>
```

Scegli la password:

```
<input type="button" name="button" value="clic"/>
```



```
<input type="reset" name="Svuota" value="svuota"/>
```



```
<input type="submit" name="invia" value="invia"/>
```

