

HTML: FORM

Prof. Francesco Accarino

IIS Altiero Spinelli

Via Leopardi 132 Sesto San Giovanni

Form

Nome	Valore
Nome	<input type="text"/>
Sesso	<input type="radio"/> Maschio <input checked="" type="radio"/> Femmina
Colore degli occhi	verdi <input type="button" value="v"/>
Spuntare le corrispondenze	<input type="checkbox"/> Alto più di 1,80 m <input type="checkbox"/> Pesante più di 90 kg
Descrivere le capacità atletiche:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Salva i dati"/>	

Text

Radio

Select

CheckBox

TextArea

Button

<FORM>...</FORM>

L'elemento <form> serve per delimitare un modulo di input per l'inserimento dati. In un documento html possono esserci più moduli ma questi dovranno essere tutti indipendenti fra di loro, nel senso che il tag <form> non può essere annidato (un modulo all'interno di un altro modulo) come per le tabelle o per altri tags di html. L'elemento form necessita di alcuni attributi per funzionare: **action**, **method** ed **enctype**

<form ... attributi...>

attributi assegnabili all'elemento form:

action
method
enctype

action

L'attributo **action** è un URL che specifica la locazione a cui vengono inviati i dati del modulo, può essere anche un indirizzo di posta elettronica nel caso in cui i dati del modulo debbano essere inviati dal client di posta di chi lo compila. Se manca l'attributo action viene assunto per default lo stesso URL in cui si trova il modulo.

method

L'attributo **method** specifica il metodo per accedere all'URL dichiarato in action due le possibilità: **post** **get**. Il metodo **get** viene preferito per quei moduli che non necessitano di elaborazioni esterne. Per tutti gli altri casi si adopera **post**

enctype

L'attributo **enctype** specifica il tipo di media utilizzato per codificare i dati del modulo, per default è di tipo MINE (Mine is not Emacs).

Un esempio tipo potrebbe essere questo:

```
<form method="get" action="pagina.php" enctype="text/plain" name="mio_form">
```

<INPUT>

L'elemento <input> rappresenta il campo più importante di un modulo. Questo campo, sul quale i dati possono essere introdotti o modificati dall'utente, ha diversi attributi e fra questi vi è **type** dal quale dipende il tipo di controllo che input riesce ad esercitare sul modulo.

<input>

attributi assegnabili all'elemento input:

align
checked
maxlength
name
size
src
value
type

ALIGN

Questo attributo specifica l'allineamento dell'immagine, quindi adoperato con l'impostazione **TYPE=IMAGE**.

CHECKED

Attributo che indica la selezione della casella o del pulsante di controllo, quindi adoperato con **TYPE=CHECKBOX** o **TYPE=RADIO**.

MAXLENGTH

Attributo che indica il numero massimo di caratteri che possono essere immessi nel campo testo, quindi adoperato con **TYPE=TXT**. Il numero potrebbe essere anche più grande di quello specificato dall'attributo **SIZE**, in questo caso il testo scorrerà orizzontalmente, essendo il numero di default illimitato.

NAME

Attributo che indica un nome univoco per il campo o per un gruppo di file correlati.

SIZE

Attributo che specifica le dimensioni del campo in numero di caratteri.

SRC

Attributo che indica l'URL a cui fare riferimento per l'immagine desiderata, da utilizzare con **TYPE=IMAGE**.

VALUE

Attributo che se utilizzato con gli attributi **TYPE=...** imposta il valore di visualizzazione iniziale di un campo, sia esso testo che numerico.

TYPE

Attributo che definisce il tipo di controllo da assegnare al campo input, per default è text: libero testo; possono essere definiti diversi tipi quali:

type="..."

tipi di campi assegnabili all'attributo type di input:

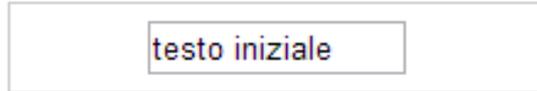
button
checkbox
file
hidden
image
password
radio
reset
submit
text

BUTTON



Utilizzato per incorporare pulsanti. L'attributo **NAME** è utilizzato per assegnare al pulsante un nome univoco. L'attributo **VALUE** specifica il testo da visualizzare sul pulsante stesso.

TEXT



Utilizzato per i campi di testo a riga singola, si devono utilizzare gli attributi **SIZE** e **MAXLENGTH** per impostare la quantità massima di testo ammesso. Sono necessari gli attributi **VALUE** e **NAME** rispettivamente per assegnare un valore iniziale e per definire il nome univoco.

RESET



E' un pulsante che riporta il modulo ai valori iniziali, cioè vuoto, anche in questo caso l'attributo **VALUE** serve per il nome da visualizzare sul pulsante.

SUBMIT



E' un pulsante che serve per inviare il modulo riempito, anche in questo caso l'attributo **VALUE** serve per il nome da visualizzare sul pulsante.

RADIO



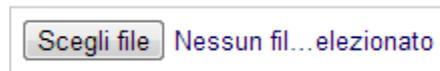
Utilizzato per un valore singolo su campi con diverse alternative. Se infatti allo stesso gruppo viene assegnato lo stesso nome, un solo valore potrà essere selezionato. E' possibile con CHECKED stabilire anche una scelta iniziale, sono obbligatori gli attributi NAME e VALUE.

CHECKBOX

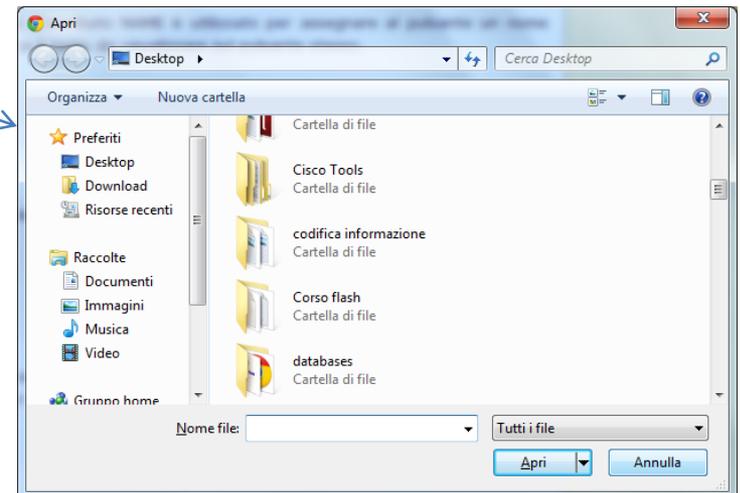


Utilizzato per semplici attributi booleani, dove un campo può essere vero o falso, sì o no.

FILE

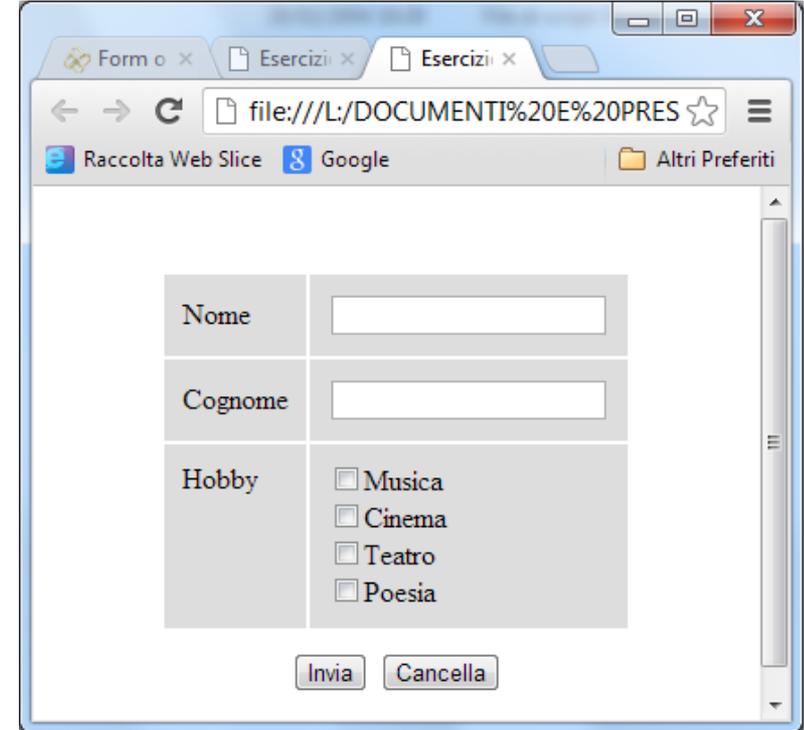


Con l'attributo File è possibile inviare un file contenuto nel proprio PC, ovviamente il server che lo riceve deve essere configurato per la scrittura sul disco.

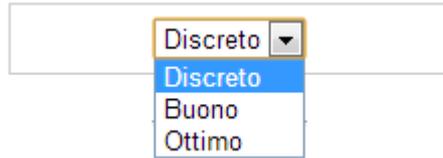


Esempio

```
<html>
<body>
<center>
<form name="prima">
<table>
<table cellpadding="10" cellspacing="2">
<tr bgcolor="#dddddd">
<td>Nome</td>
<td><input type="text" name="nome"></td>
</tr>
<tr bgcolor="#dddddd">
<td>Cognome</td>
<td><input type="text" name="cognome"></td>
</tr>
<tr bgcolor="#dddddd">
<td colspan="2" valign="top">Hobby</td>
<td>
<input type="checkbox" name="hobby1" value="musica">Musica<br>
<input type="checkbox" name="hobby2" value="cinema">Cinema<br>
<input type="checkbox" name="hobby3" value="teatro">Teatro<br>
<input type="checkbox" name="hobby4" value="poesia">Poesia<br>
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" style="text-align: center;">
<input type="submit" value="Invia"
onClick="return confirm('Sei sicuro di voler inviare i dati');">
<input type="reset" value="Cancella"
onClick="return confirm('Sei sicuro di voler cancellare i dati?');">
</td>
</tr>
</table>
</table>
</form>
</center>
</body>
</html>
```

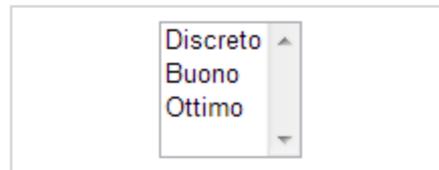


<OPTION>



L'elemento `<OPTION>` è utilizzato soltanto con l'elemento `SELECT`, rappresenta una scelta fra diversi valori. Ha due possibili attributi: `SELECTED` per indicare l'opzione inizialmente selezionata e `VALUE` per indicarne il valore rappresentato.

<SELECT>...</SELECT>



L'elemento `<SELECT>` consente di effettuare delle scelte rappresentate dall'elemento `OPTION`. Ha tre possibili attributi: `MULTIPLE` per effettuare diverse selezioni, `NAME` il nome che sarà inviato come coppia nome/valore, `SIZE` specifica il numero di voci visibili.

HIDDEN

Con questo tipo di input non viene mostrato alcun campo a video, ma il contenuto del campo viene comunque spedito con il modulo.

IMAGE



E' un campo di immagine su cui poter cliccare, ha l'attributo NAME e l'immagine è specificata dall'attributo SRC, proprio come avviene per l'elemento .

PASSWORD

Con l'attributo password è possibile inserire del testo in un campo senza che questo venga visualizzato, si vedranno una serie di asterischi.

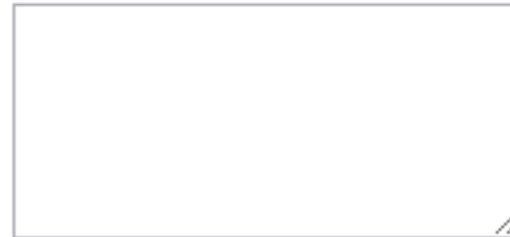
`<TEXTAREA>...</TEXTAREA>`

L'elemento `<textarea>` consente di immettere testo su più righe. Gli attributi **ROWS** e **COLS** specificano le dimensioni visibili del campo in caratteri. Provate ad introdurre del testo:

```
<form ...>
```

```
<textarea cols="20" rows="5"></textarea>
```

```
</form>
```



Esercitazione N° 14