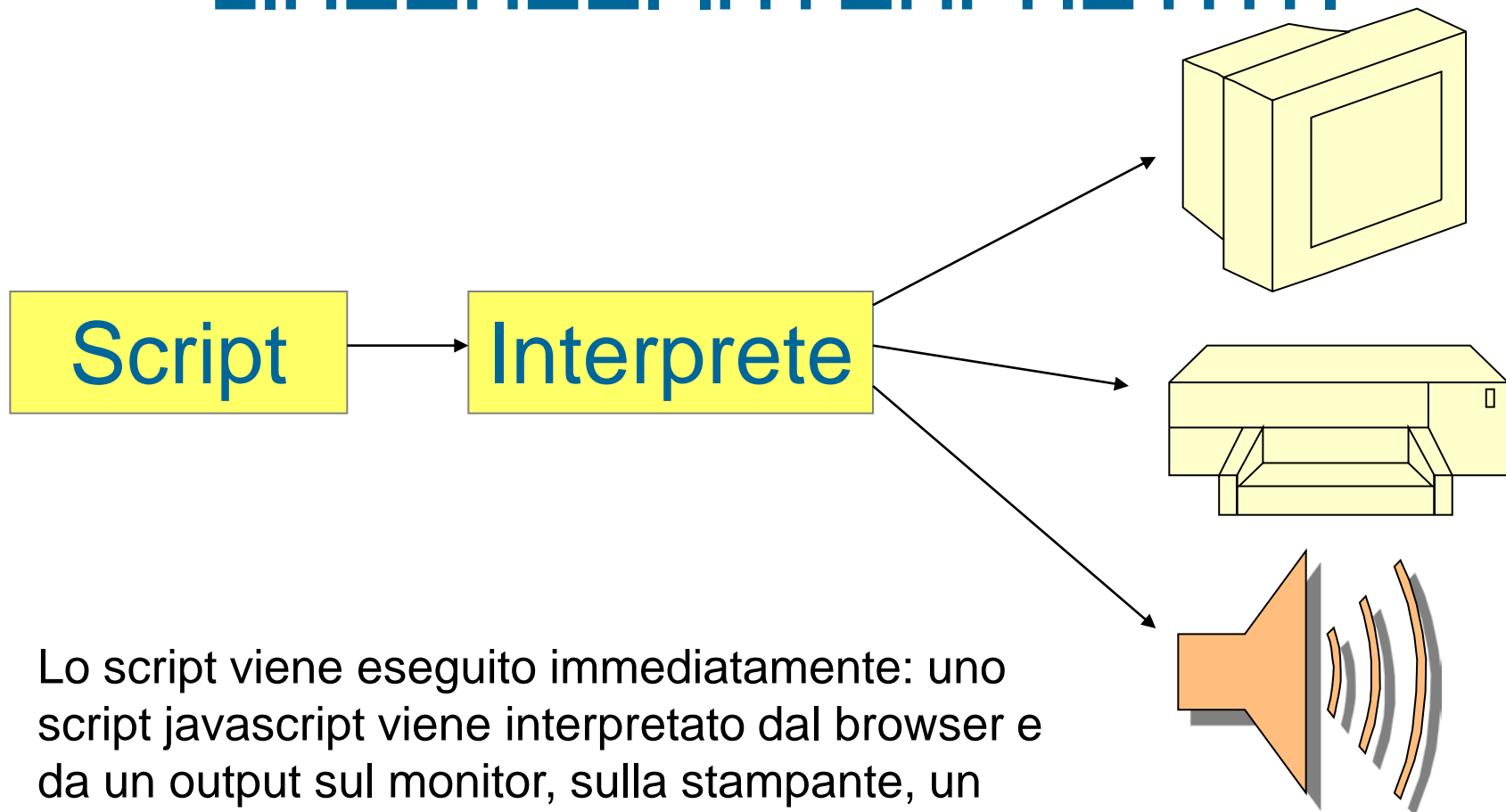


LINGUAGGI INTERPRETATI E COMPILATI

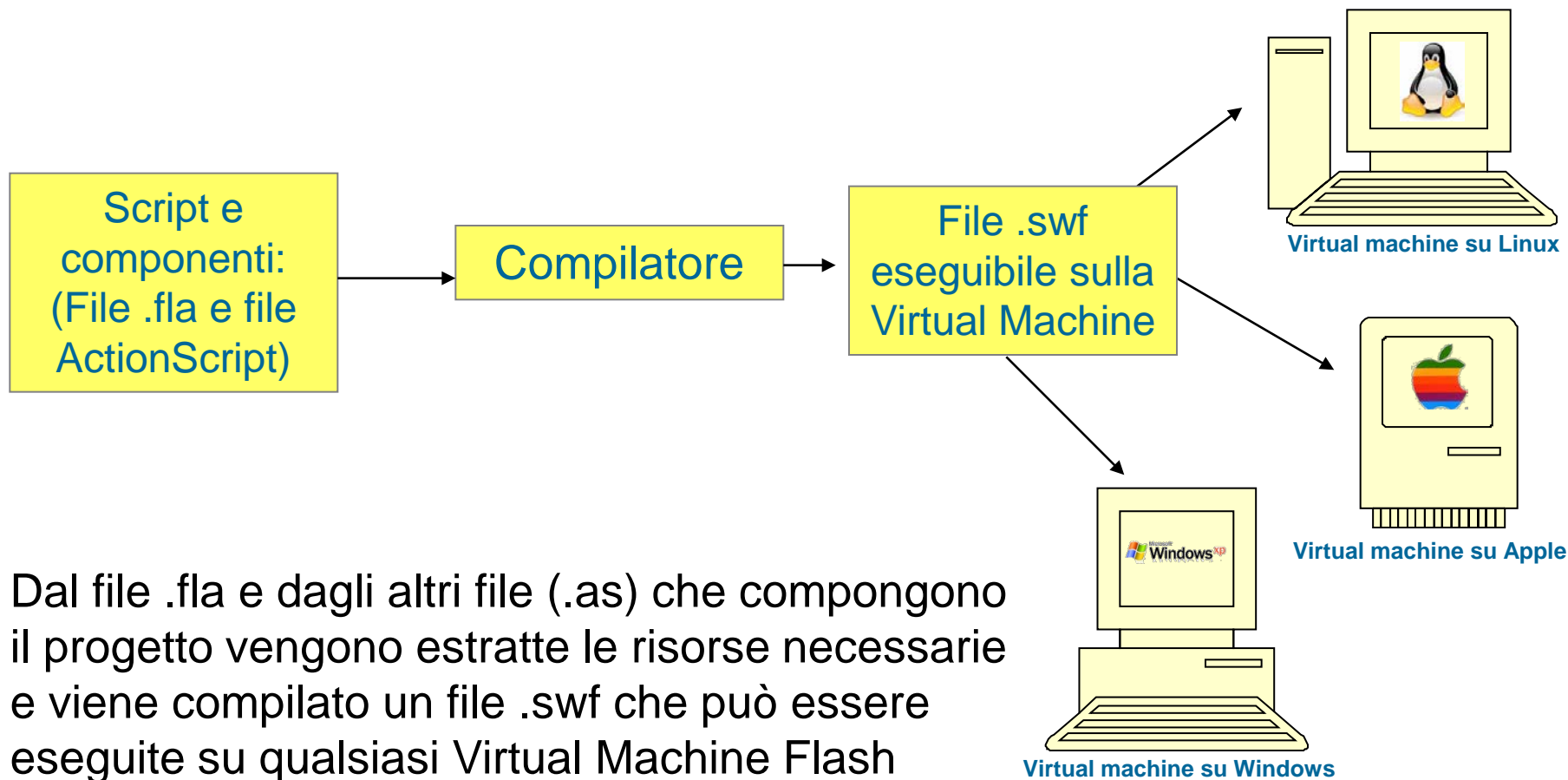
- Per quanto lo sviluppo di applicazioni possiamo distinguere i linguaggi di programmazioni in due grandi categorie;
 - I **linguaggi interpretati**: uno specifico modulo software (detto appunto interprete) esegue direttamente gli script così come li ho composti
 - I **linguaggi compilati**: prima dell'esecuzione uno specifico programma (detto compilatore) combina il codice ed eventualmente altre risorse in un nuovo file che può essere eseguito (o da un sistema operativo specifico o da una Virtual Mchine)

LINGUAGGI INTERPRETATI



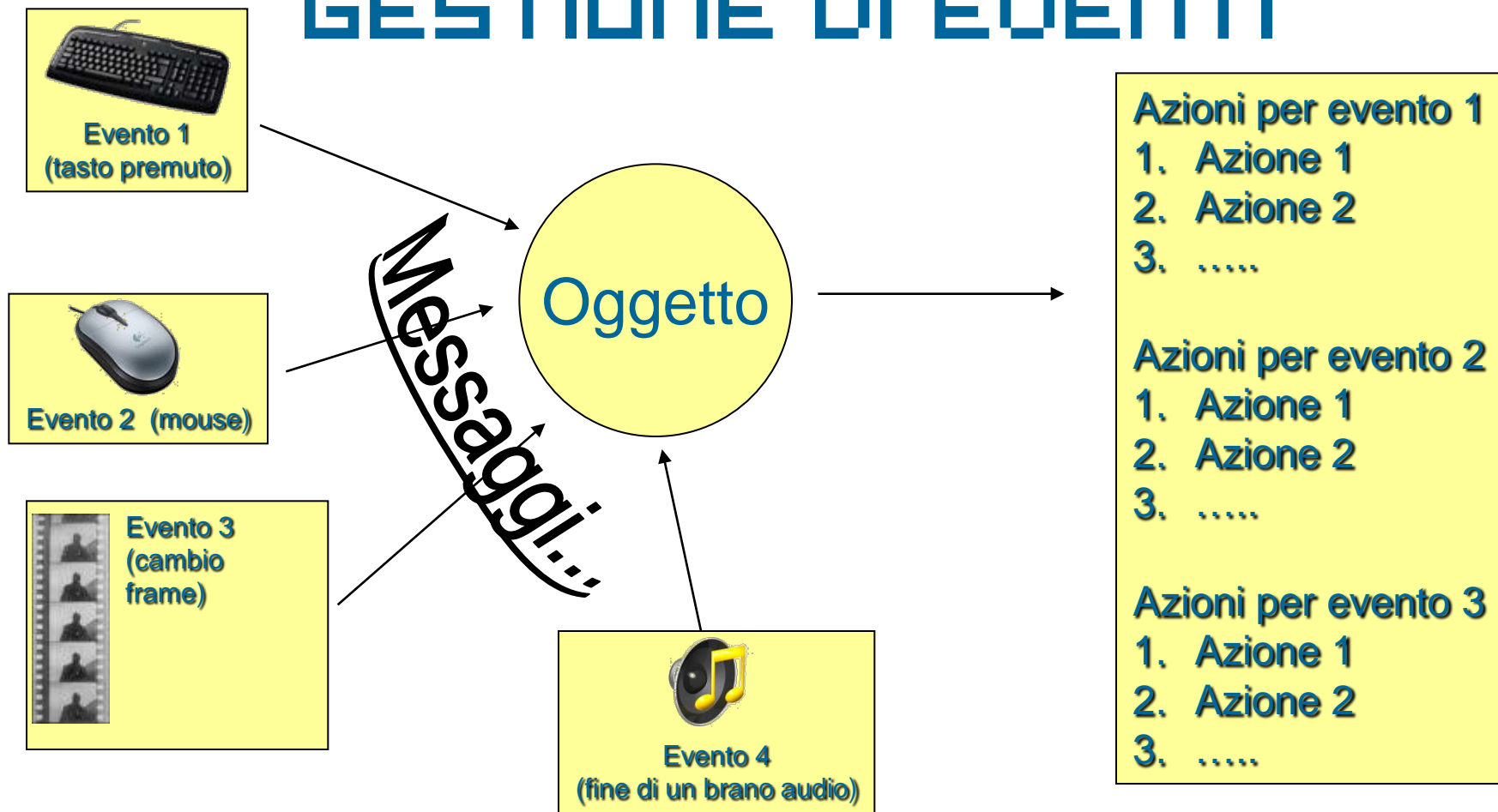
Lo script viene eseguito immediatamente: uno script javascript viene interpretato dal browser e da un output sul monitor, sulla stampante, un output audio, ecc.

LINGUAGGI COMPILATI (ESEMPIO ACTIONSCRIPT)



Dal file .fla e dagli altri file (.as) che compongono il progetto vengono estratte le risorse necessarie e viene compilato un file .swf che può essere eseguite su qualsiasi Virtual Machine Flash

PROGRAMMAZIONE È GESTIONE DI EVENTI



PROGRAMMA 1

```
stop();
```

```
prova_txt.text = "Ciao gente";
```

PROGRAMMA 1

| evento | azioni |
|-----------------------|---|
| Creazione del filmato | <ol style="list-style-type: none">1. Crea un oggetto textfield di tipo dinamico e assegnagli il nome prova_txt2. Imposta le proprietà di prova_txt3. Posizione x = ...4. Posizione y = ...5. Carattere = Arial6. Dimensione Carattere = 20 |
| Primo frame | <ol style="list-style-type: none">1. Ferma il filmato su questo frame2. Modifica la proprietà testo di prova_txt: assegna alla proprietà il valore "Ciao gente". |

PROGRAMMA 2

```
var a : int ;
```

```
var b : int ;
```

```
a = parseInt ( numero_txt . text ) ;
```

```
b = a * a ;
```

```
messaggio_txt . text = "Il  
quadrato di " + a . toString ( ) +  
" è " + b . toString ( ) ;
```

PROGRAMMA 2

| evento | azioni |
|--|--|
| Creazione del filmato | <ol style="list-style-type: none">1. Crea un oggetto di tipo testo input e assegnagli il nome numero_txt2. Imposta le proprietà visive di numero_txt3. Crea un oggetto di tipo testo dinamico e assegnagli il nome messaggio_txt4. Imposta le proprietà visive di messaggio_txt |
| Primo frame (<i>il codice viene eseguito ogni volta che viene visualizzato il primo frame</i>) | <ol style="list-style-type: none">1. Dichiarare le variabili a e b come int (conterranno numeri interi)2. Prendi il testo presente nella proprietà text di numero_txt convertilo in un numero intero e metti il risultato nella variabile a.3. Calcola il quadrato di a e metti il risultato in b.4. Converti a e b in testo (string), componi il messaggio che comunica il risultato e modifica la proprietà text di messaggio_txt in modo che mostri il messaggio. |