



Una **funzione** Javascript è un pezzo di codice riutilizzabile. Per esempio, dire SALVE! potrebbe essere una funzione:

Sintassi:

```
// funzione senza parametri
function Hello() {
  console.log("ohai");
}
```

Possiamo anche usare un **parametro** chiamandolo **nome** per salutare una persona in particolare:

```
function sayHiToPerson(nome) {
  console.log("ohai " + nome);
}
```

- 1 **Crea** una nuova funzione e chiamala "**changeText**" con un parametro chiamato "**message**" **dopo** il bottone SUBMIT. Il codice funzione sarà così:

```
function changeText(message) {
}
```

- 2 **Dentro** la nuova funzione, scrivi lo stesso codice che hai scritto nella dichiarazione IF e cambia il valore all'interno della funzione "**text**" in "**message**". La funzione **changeText** deve essere come quella qui sotto

```
function changeText(message) {
  ballText.fadeOut("fast", function() {
    ballText.text(message);
    ballText.fadeIn("fast");
  });
}
```

- 3 **Crea** una nuova variabile e chiamala "**emptyMessage**" e mettila sotto le altre variabili che hai creato e metti come valore "**I can has a question?**". Dovrebbe apparire così:

```
var emptyMessage = "I can has a question?";
```

- 4 **Modifica** il codice **dentro** la dichiarazione **IF** copiando quello qui sotto. **Salvalo** e fai refresh. Il codice farà lo stesso lavoro di prima, ma ora hai un codice migliore che potrai usare anche altre volte.

```
if(input.length == 0) {  
  changeText(emptyMessage);  
}
```

- 5 **Modifica** la dichiarazione **ELSE** come quella sottostante.

```
else {  
  var number = Math.floor(  
    (Math.random() * ballResponse.length) + 1  
  );  
  ballText.css({ "color" : colour[number] });  
  changeText(ballResponse[number]);  
}
```

Fun exercise!

Prova a modificare il codice della dichiarazione ELSE-IF in modo che usi la funzione **changeText()** e una nuova variabile con un nome differente per la risposta.