

Programación orientada a objetos

Funciones

Francisco Arce
www.pacoarce.com

¿Qué es una función?

Francisco Arce
www.pacoarce.com

¿Qué es una función?

Una función es un conjunto de instrucciones que se llaman o invocan bajo un nombre y tienen un propósito definido y que puede regresar un valor.

¿Qué es una función?

```
function suma(a, b) {  
    var c = a + b;  
    return c;  
}
```

¿Qué es una función?

- función (function)
- nombre
- propiedades
- instrucciones
- return

¿Qué es una función?

Una función tiene 2 parámetros:

- arguments
- prototype

Y tiene dos métodos:

- call()
- apply()

¿Qué es una función?

```
function sumaNumeros() {  
  var i, tot = 0;  
  var numeros = arguments.length;  
  for (i = 0; i < numeros; i++) {  
    tot += arguments[i];  
  }  
  return tot;  
}
```

Funciones predefinidas

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Funciones predefinidas

En JavaScript tenemos funciones predefinidas que no necesitan ninguna instancia para ser utilizadas:

- `parseInt()`
- `parseFloat()`
- `isNaN()`

Funciones predefinidas

- `isFinite()`
- `encodeURIComponent()`
- `decodeURIComponent()`
- `encodeURIComponent()`
- `decodeURIComponent()`
- `eval()`

Funciones anónimas

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Función anónima

No tiene nombre y por lo general es ejecutada en el momento. La podemos asignar como una variable.

Función anónima

```
// asignamos la función a la variable saludo
var saludo = function(hora)
{
  if (hora >= 22 || hora <= 5)
    document.write("Buenas noches");
  else
    document.write("Buenos días");
}
// llama a la función
saludo(10);
```

Funciones de callback

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Función callback

Las funciones no son otra cosa que datos asignados a una variable, por lo que pueden ser copiados, borrados y llamados como parámetros.

Funciones de callback

Una función puede ser pasada como un parámetro.

Funciones que se autoinvocan

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Funciones que se auto invocan

Por medio de los paréntesis, podemos autoinvocar a una función, generalmente es una función anónima.

Podemos pasarle parámetros por medio de paréntesis.

Funciones que se autoinvocan

```
(  
  function(){  
    alert('Hola, cara de bola');  
  }  
)()
```

Funciones que se autoinvocan

```
(  
  function(nombre){  
    alert('Hola ' + nombre + '!');  
  }  
)('Crayola')
```

Funciones dentro de funciones

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Funciones dentro de funciones

Se puede crear una función dentro de otra función, pero sólo será visible dentro de ésta.

Funciones dentro de funciones

```
function a(numero) {  
  function b(entrada) {  
    return entrada * 2;  
  };  
  return 'Resultado ' + b(numero);  
};
```

Funciones dentro de funciones

```
var a = function(numero) {  
    var b = function(entrada) {  
        return entrada * 2;  
    };  
    return 'Resultado ' + b(numero);  
};
```


Funciones que regresan funciones

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Funciones que regresan funciones

Dentro de la sentencia return puedes ejecutar una función anónima.

Si una función no tiene una sentencia “return”, regresará un valor “undefined”.

Funciones que regresan funciones

```
function a() {  
    alert('Hola ');  
    return function(){  
        alert('cara de bola');  
    };  
}
```

Redefinir una función

Francisco Arce
www.pacoarce.com

Redefinir una función

Ya que una función puede regresar otra función, podemos utilizar la segunda función para redefinir a la primera.

Redefinir una función

Ya que una función puede regresar otra función, podemos utilizar la segunda función para redefinir a la primera.

call y apply

Francisco Arce
www.pacoarce.com

call y apply

Ambas funciones sirven para llamar a otra función.

En ambas, el primer parámetro debe ser el objeto propietario.

call y apply

En el método *call*, los parámetros se pasan separados por comas.

En el método *apply*, los parámetros se pasan como un arreglo.

call y apply

```
function producto(a, b) {  
    return a * b;  
}  
var objeto = producto.call(objeto, 7, 3);  
alert(objeto);
```

call y apply

```
function producto(a, b) {  
    return a * b;  
}  
var objeto = producto.apply(objeto, [7, 3]);  
alert(objeto);
```