

## ANEXO 1

### JAVASCRIPT

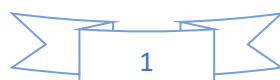
- **Es un lenguaje INTERPRETADO:** Un lenguaje de programación interpretado es aquel que el código fuente **se ejecuta directamente, instrucción a instrucción**. Es decir, el código no pasa por un proceso de compilación, sino que tenemos un programa llamado intérprete que lee la instrucción en tiempo real, y la ejecuta.
- **Es un lenguaje débilmente tipado:** es un lenguaje débilmente tipado porque el TIPO de variable se determina durante la ejecución por el intérprete (programa), en función del VALOR que se le ha asignado. En un lenguaje débilmente tipado es aquel que cuando las variables que usas para desarrollar tu programa no les tienes que asignar un tipo de variable (como String, entero entre otros). Estas variables pueden llegar a ser fácilmente en un momento del código un String y luego un entero.
- **Utiliza Variables Globales:** Cuando declaras **una variable fuera de cualquier función, se denomina variable global**, porque está disponible para cualquier otro código en el documento actual. Cuando declaras **una variable dentro de una función, se llama variable local**, porque solo está disponible dentro de esa función
- **Es case-sensitive:** es decir diferencia entre mayúsculas y minúsculas, no es lo mismo var / Var / VAR. (Cuidado con esto a la hora de escribir las diferentes declaraciones en JS)

## Las 10 reglas básicas de la sintaxis del lenguaje

A continuación, se presentan las diez reglas básicas del lenguaje JavaScript:

- **Regla 1. Las instrucciones en JavaScript terminan en un punto y coma.** Ejemplo:  
`var s = "hola" ;`
- **Regla 2. Uso de decimales en JavaScript.** Los números en JavaScript que tengan decimales **utilizarán el punto como separador** de las unidades con la parte decimal. Ejemplos de números:

`var x = 4 ;`



## Unidad 2: Introducción al lenguaje JavaScript (sintaxis del lenguaje JS)

---

```
var pi = 3.14 ;
```

- Regla 3. Los literales se pueden escribir entre comillas dobles o simples.

Ejemplo:

```
var s1 = "hola" ;
```

```
var s2 = ' hola ' ;
```

- Regla 4. Cuando sea necesario declarar una variable, se utilizará la palabra reservada var.
- Regla 5. El operador de asignación, al igual que en la mayoría de lenguajes, es el símbolo igual (=).

- Regla 6. Se pueden utilizar los siguientes operadores aritméticos: ( + - \* / ) .

Ejemplo:

```
var x = ( 5*4 ) /2 +1 ;
```

- Regla 7. En las expresiones, también se pueden utilizar variables. Ejemplo:

```
var t = 4;
```

```
var x = (5*t) /2+1 ;
```

```
var y;
```

```
y = X * 2;
```

- Regla 8. Comentarios en JavaScript. Existen dos opciones para comentar el código:

a) // cuando se desea comentar <sup>Una sola línea</sup> el resto de la línea a partir de estas dos barras invertidas.

b) /\* y \*/. todo lo contenido entre ambas etiquetas quedará comentado.

- Regla 9. Los identificadores en JavaScript comienzan por una letra o la barra baja (\_) o el símbolo del dólar (\$).

- Regla 10. JavaScript es sensible a las mayúsculas y minúsculas (case-sensitive).

Ejemplo:

```
var nombre = " Julio" ;
```

```
var Nombre = "Ramón" ;
```

//Nota: Nombre y nombre son dos variables diferentes

## Unidad 2: Introducción al lenguaje JavaScript (sintaxis del lenguaje JS)

// Cuidado al escribir la palabra reservada var. Si escribes Var o VAR, el código no funcionará.

# Palabras Reservadas

PALABRA	DESCRIPCIÓN
Var	Se utiliza para declarar variables
if ... else	Estructura condicional
for	Estructura de repetición. Se ejecutará mientras la condición sea verdadera
do ... while	Estructura de repetición. Se ejecutará mientras la condición sea verdadera
switch	Serie de sentencias que van a ser ejecutadas dependiendo de diferentes circunstancias
break	Termina un switch o un bucle
continue	Sale del bucle y se coloca al comienzo
function	Declara una función
return	Sale de una función
try ... catch	Utilizadas para el manejo de excepciones