

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Constantes y variables. Tipos de datos simples y estructurados.

Variables y tipos de datos en Javascript:



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Constantes y variables. Tipos de datos simples y estructurados.

Variables y tipos de datos en Javascript:

Diferencias entre JAVA y JAVASCRIPT



## Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

### 3. Creación de contenido web dinámico.

#### 3.1 Fundamentos de programación.

Expresiones y sentencias. Operadores básicos.

Las **expresiones** se forman mediante combinaciones de variables, que pueden ser: **constantes, paréntesis, símbolos de operación y funciones**, que cumplirán unas determinadas reglas , a la hora de construir una expresión.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Expresiones y sentencias. Operadores básicos.

#### Tipos de operadores básicos





# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Expresiones y sentencias. Operadores b3sicos.

### Tipos de operadores b3sicos

#### Jerarquía de operadores

Minuto 3:20

Minuto 12:54



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## Tipos de operadores básicos

Operadores y reglas de precedencia en Programación, explicación y ejemplos

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

Expresiones y sentencias. Operadores básicos.



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## Tipos de operadores b3asicos

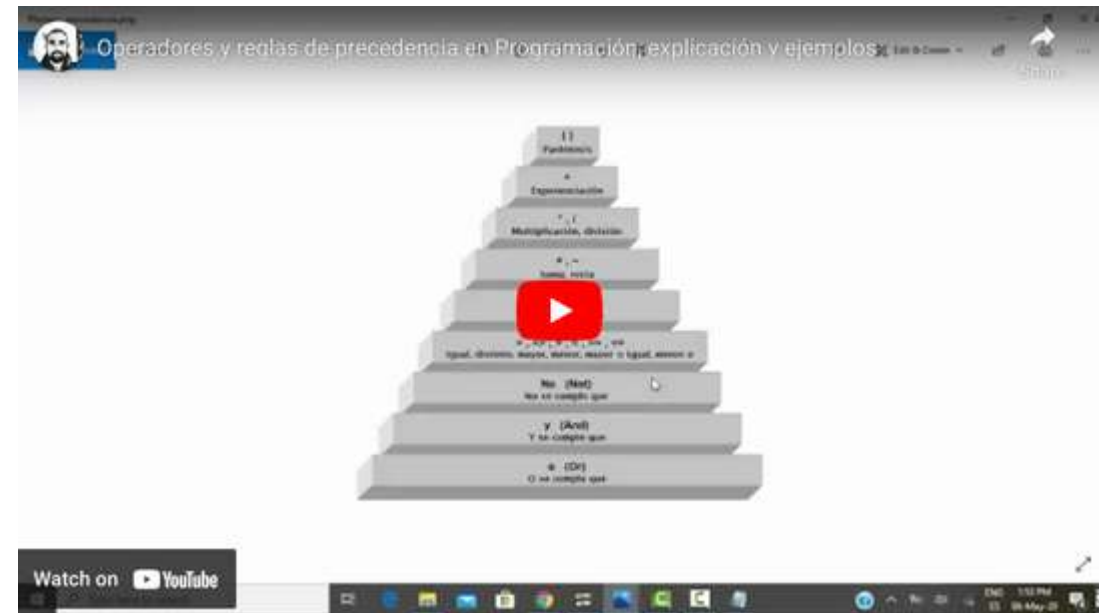
Operadores y reglas de precedencia en Programaci3n, explicaci3n y ejemplos

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Expresiones y sentencias. Operadores b3asicos.

Minuto 2:40



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Expresiones y sentencias. Operadores básicos.

Tipos de operadores básicos

Jerarquía de operadores

Ejercicio de operadores aritméticos





# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Expresiones y sentencias. Operadores b3sicos.

Tipos de operadores b3sicos

Jerarquía de operadores

Ejercicio de operadores  
l3gicos



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Expresiones y sentencias. Operadores básicos.

#### Tipos de operadores básicos



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Expresiones y sentencias. Operadores básicos.

## RELACIÓN DE EJERCICIOS



## Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

### 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

#### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

El control de flujo se refiere al orden en el que se ejecuta las instrucciones del c3digo del programa. Puede ser **lineal o no lineal**

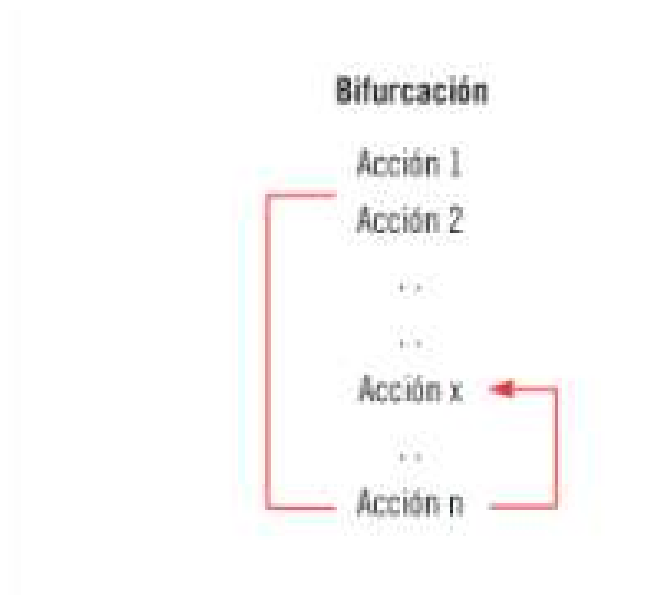
# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Al no ser lineal se produce una birfucaci3n





# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Dos tipos de bifurcaciones

**Bifurcación incondicional:**

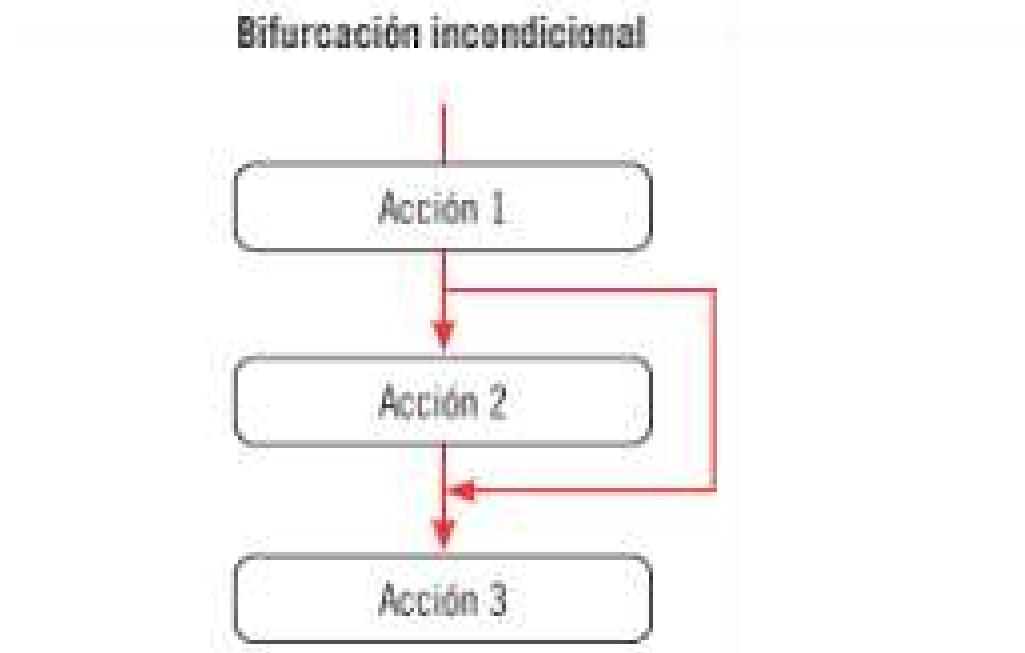
Se realiza siempre que el flujo del programa pase por la instrucción sin tener que cumplir ninguna condición.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

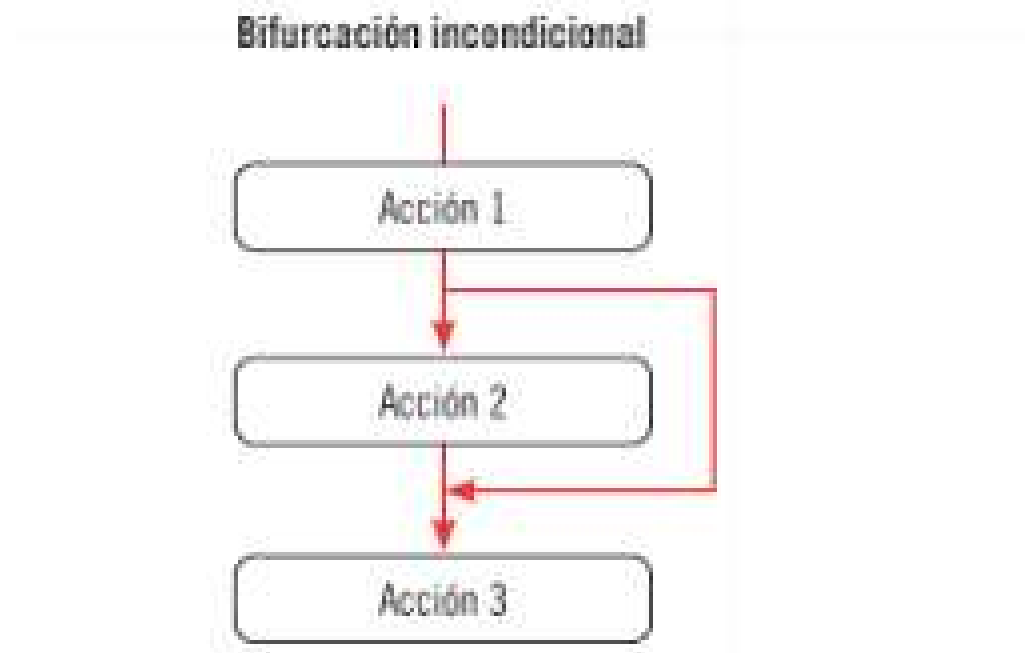


# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Dos tipos de bifurcaciones

Bifurcaci3n condicional:

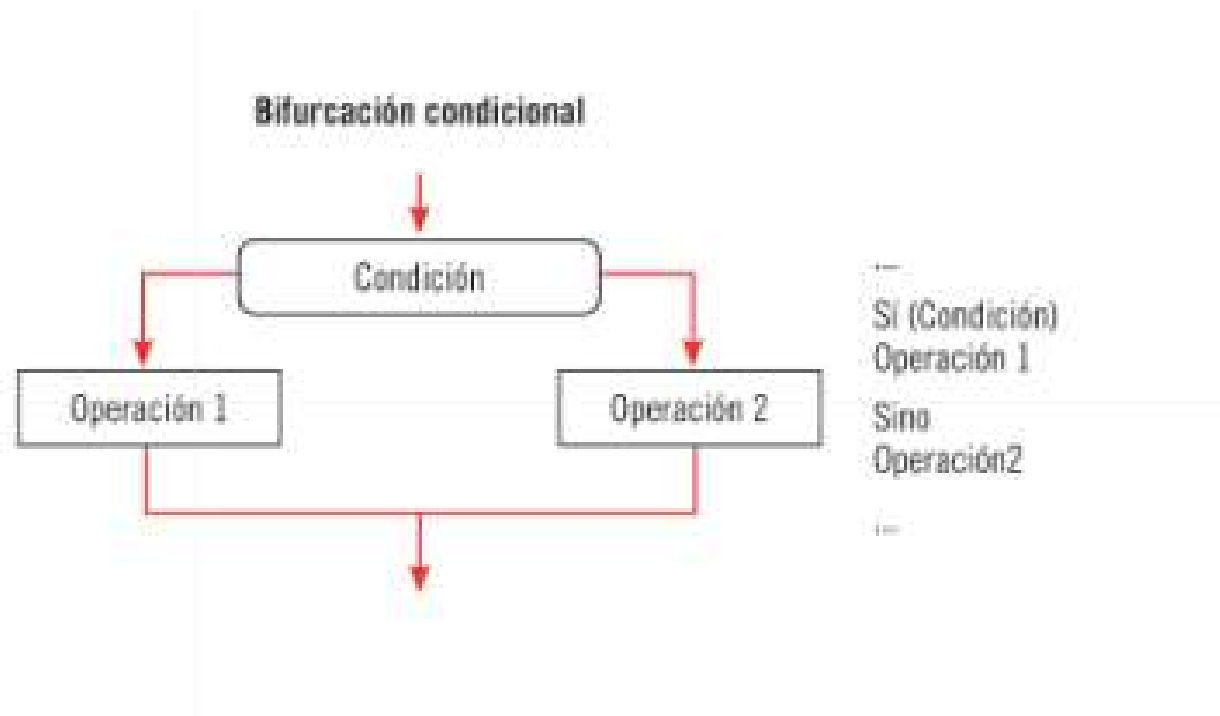
Si se cumple una determinada condici3n si la operaci3n 1 o la operaci3n 2.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.





# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Bucles

Bifurcaci3n condicional:

Aquellos bloques que se repiten un n3mero de veces. Se les llama condiciones que pueden ser **verdaderas o falsas**.

Estos **bucles** pueden ser:

- Decisi3n
- Cuerpo del bucle
- Salida del bucle.

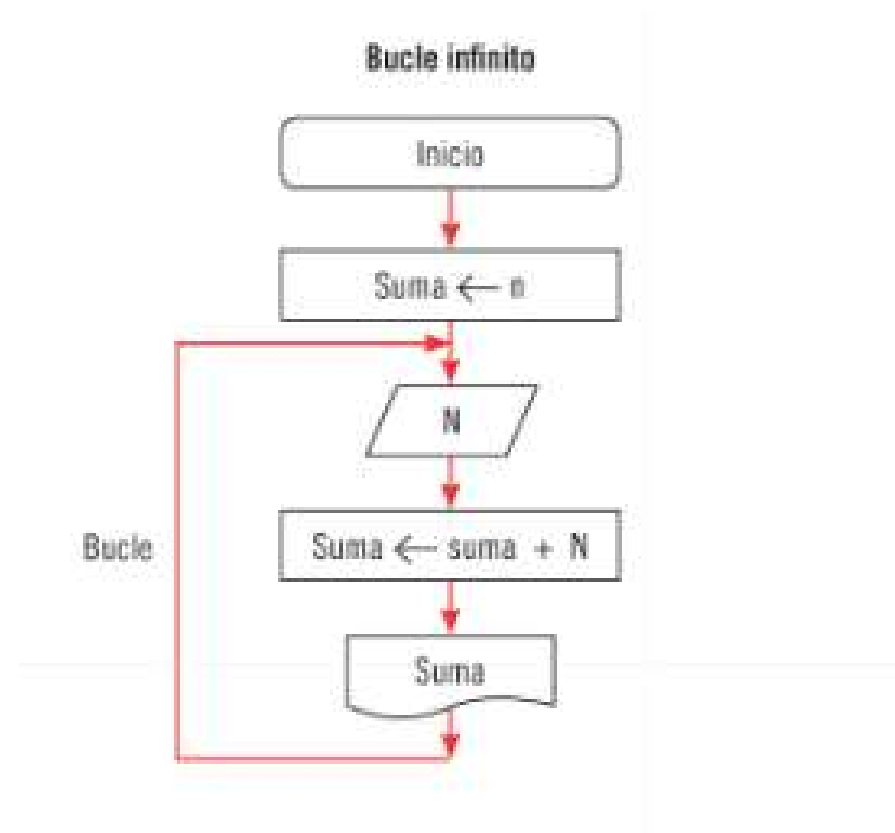
# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 3. Creaci3n de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Bucle infinito



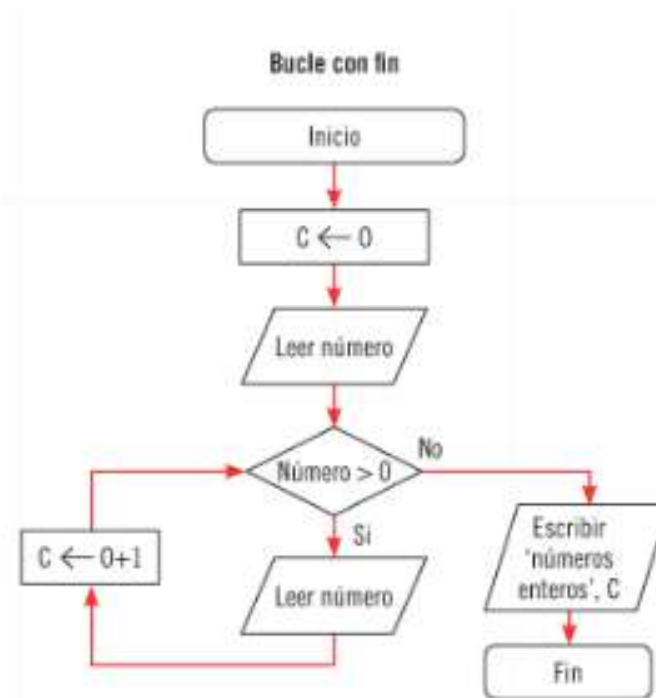
# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Bucle finito



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

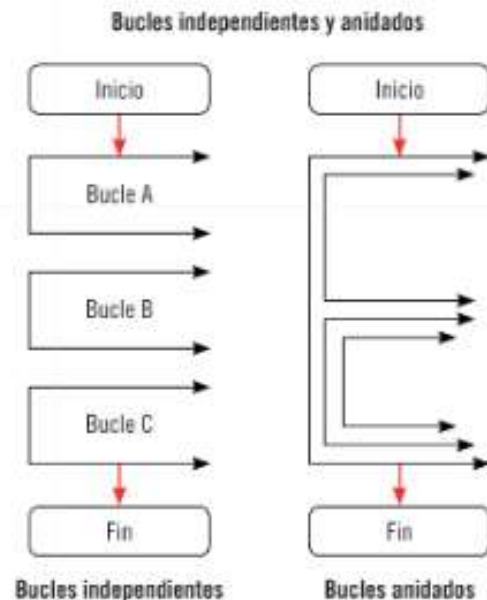
## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

**Bucle anidado:** aquel que se encuentra dentro de otro bucle.

**Bucle independientes:** son externos unos a otros.

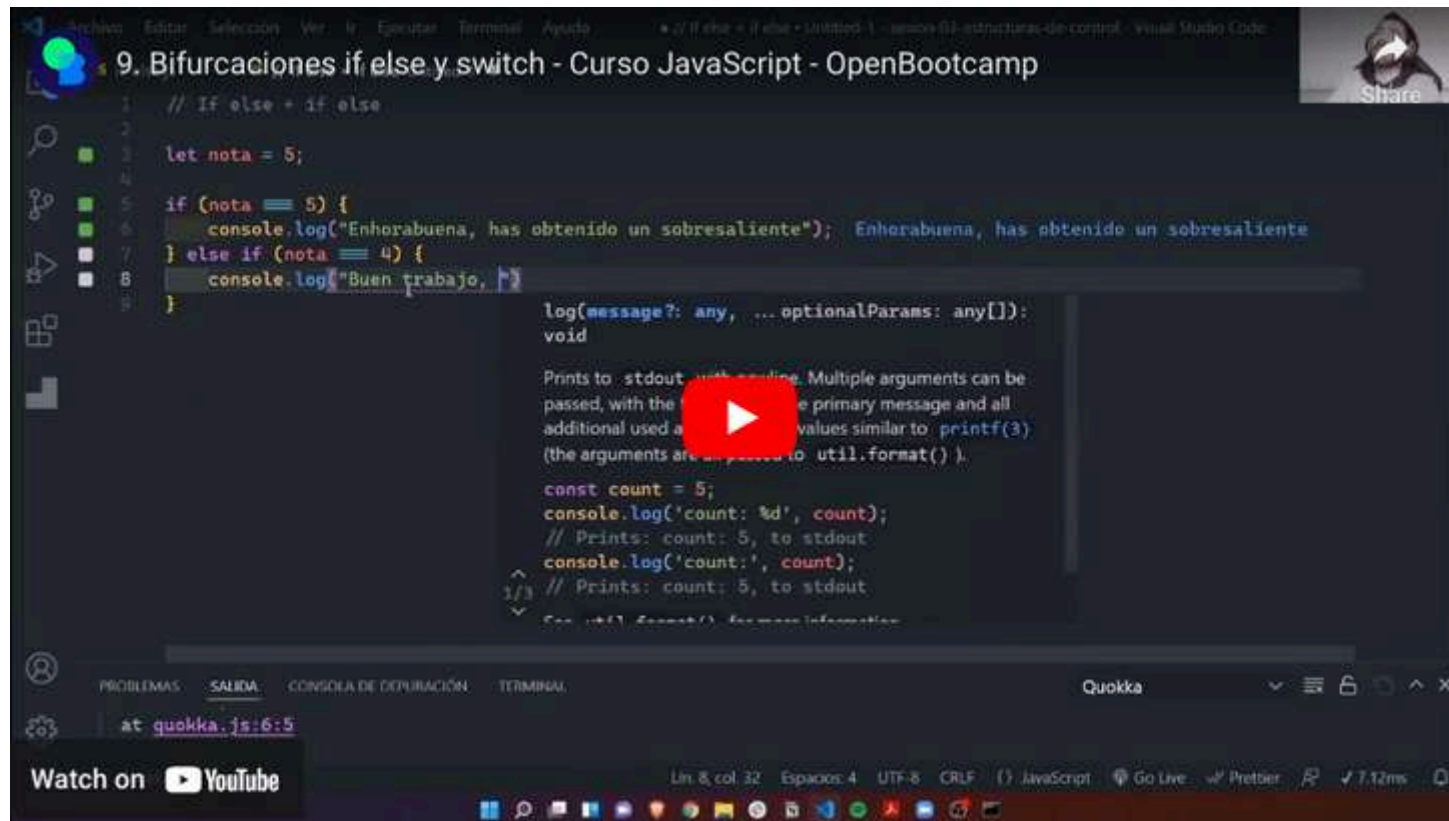


# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.



The screenshot shows a video player interface with a dark theme. The video content displays a Visual Studio Code editor window titled "9. Bifurcaciones if, else y switch - Curso JavaScript - OpenBootcamp". The editor shows JavaScript code for conditional branching. The first code block defines a variable `nota` and uses `if` and `else if` statements to log messages based on its value. The second code block demonstrates the `console.log` function with a format string and a variable. A red play button is centered over the video. At the bottom of the video player, there is a "Watch on YouTube" button and a Windows taskbar.


```
// If else + if else
let nota = 5;

if (nota === 5) {
  console.log("Enhorabuena, has obtenido un sobresaliente");
} else if (nota === 4) {
  console.log("Buen trabajo,");
}

log(message?: any, ... optionalParams: any[]): void

Prints to stdout with newline. Multiple arguments can be
passed, with the first being the primary message and all
additional used as values similar to printf(3)
(the arguments are passed to util.format()).

const count = 5;
console.log('count: %d', count);
// Prints: count: 5, to stdout
console.log('count:', count);
// Prints: count: 5, to stdout
```

Watch on  YouTube



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

#### Contadores

*El contador es una variable cuyo valor se va incrementando o decreciendo, en una cantidad constante en cada acción del bucle.*

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

#### Contadores



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

#### Contadores



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 3. Creación de contenido web dinámico.

### 3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.



The thumbnail features a dark background with JavaScript code snippets in a light green font. Overlaid on the code is the title 'Condicionales y Bucles JS' in large, bold, red letters. The code includes variables like 'simple', 'forward', 'ofType', and functions like 'function( elem )' and 'function( elem, context, xml )'. The website 'tutobasico.com' is visible in the bottom left corner of the image area.

**Condicionales y bucles JavaScript. Tutobasico**

Algunos jemplos de uso de estructuras condicionales if y switch y estructuras repetitivas while, do while y for.

 Tutobásico / May 7, 2023

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## PREGUNTAS CORTAS

### Ejercicio 15 página 67

Razone por qué es importante el cumplimiento de los estándares.

El **plugin MeasureIt** es una herramienta popular utilizada en navegadores web, especialmente **en el desarrollo y diseño web**, para medir elementos en una página web.

Capacidades de MeasureIt:

- Medición de Elementos
- Interfaz Intuitiva
- Compatibilidad con Navegadores



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## PREGUNTAS CORTAS

*Ejercicio 15 página 67*

EJERCICIO 2 DE LA PÁGINA 103

EJERCICIO 4 DE LA PÁGINA 103

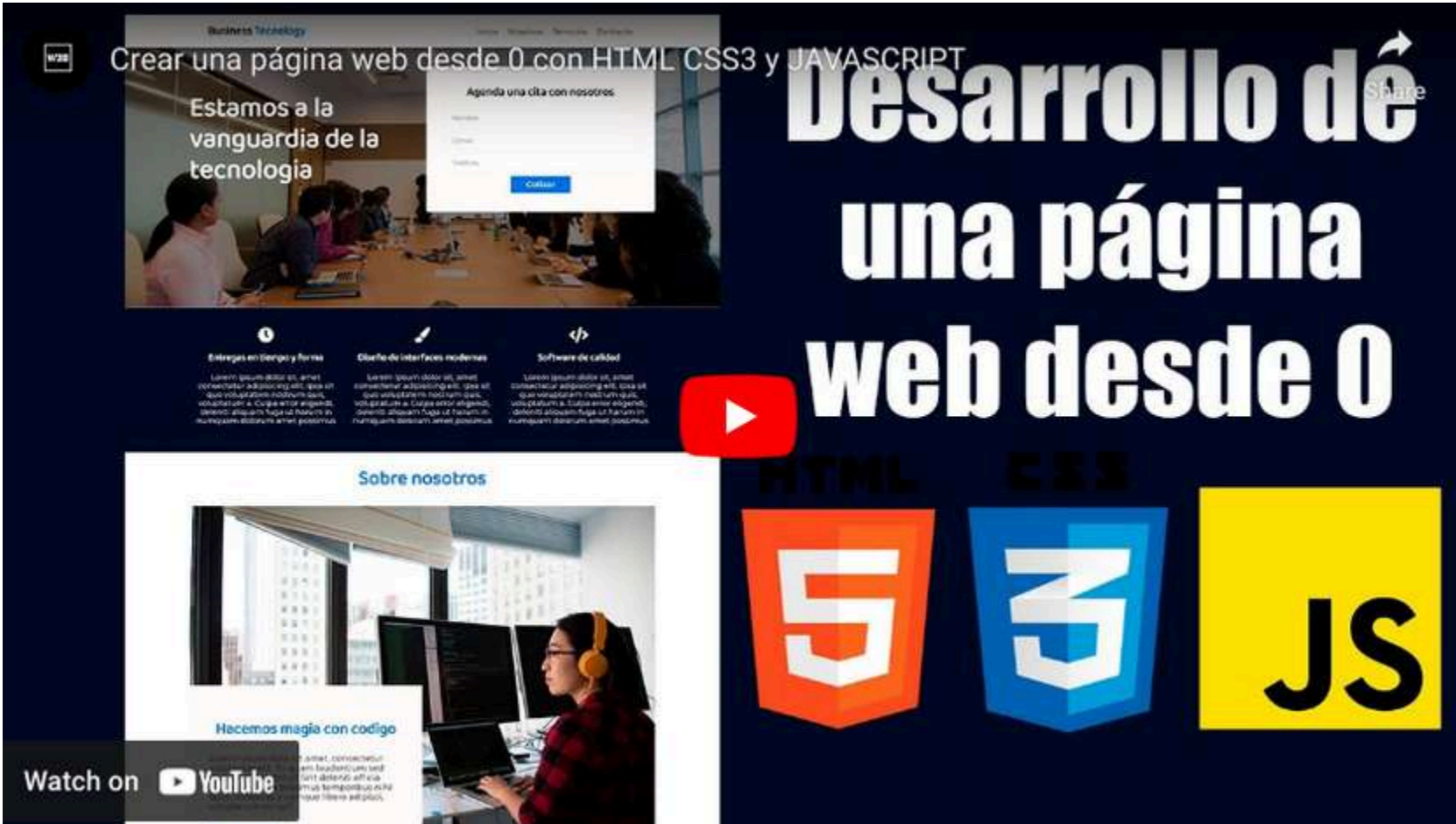
EJERCICIO 6 DE LA PÁGINA 104

EJERCICIO 11 DE LA PÁGINA 105

EJERCICIO 13 DE LA PÁGINA 106

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## PÁGINA WEB DESDE CERO



The image is a YouTube video thumbnail for a tutorial titled "Desarrollo de una página web desde 0". The background is dark blue. On the left, there is a screenshot of a web page with the heading "Crear una página web desde 0 con HTML CSS3 y JAVASCRIPT". The web page content includes a testimonial "Estamos a la vanguardia de la tecnología", a contact form titled "Agenda una cita con nosotros", and three service boxes: "Entregas en tiempo y forma", "Diseño de interfaces modernas", and "Software de calidad". Below this is a "Sobre nosotros" section with a photo of a woman working at a computer and the text "Hacemos magia con código". At the bottom left, it says "Watch on YouTube". On the right side of the thumbnail, the title "Desarrollo de una página web desde 0" is written in large white letters. Below the title are the logos for HTML5 (orange shield with '5'), CSS3 (blue shield with '3'), and JavaScript (yellow square with 'JS'). A red play button icon is positioned between the web page screenshot and the title.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## PÁGINA WEB DESDE CERO



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## ¿PARA QUÉ SIRVE JAVASCRIPT?

