

Estructura del codigo

```
Var nuevaVariable
    //declaracion de variable
function functname(param1, param2)
{
var ...
    //variable en la funcion
function functname(param1, param2)
{
aName='hola buenas';
}

<button type="button" onclick="alert
('hola')"> dale</button>

variable.style.color="red";

var carname="Volvo";
document.getElementById("demo").innerHTML
=carname;

/* comentar varios parrafos
cerramos
*/
```

Tipos de variables

```
String:    var s= "hola" o 'hola';
number:    var n= 12122.1111;
boolean:    var flag: true or false;
object:     var d= new date();
function
var nombre=function nombrefuncion()
{alert('hole')}
```

Operadores

| Operador | Ejemplo | resultado |
|----------|----------------------------------|-------------|
| + | 3 + 2 | 5 |
| | 'hola' + 'buenas' | hola buenas |
| - | 3-2 | -1 |
| % | Enseña el residuo de la division | 1 |
| | 3%2 | |
| | 4%2 | 0 |

Arrays

```
var coche = ["Saab", "Volvo", "BMW"];
document.getElementById("demo").innerHTML =
coche;
    //la variable coche → Saab, Volvo, BMW

document.getElementById("demo").innerHTML =
coche [0];
    //el primer nombre → saab

document.getElementById("demo").innerHTML =
coche.lengh;
    //total de objetos en la array → 3

coche.push("ford");
    //objeto nuevo se pone al final → saab,
volvo, BMW, ford

coche.pop()
    //quita el ultimo objeto → saab volvo

coche.shift();
    //quita el primer objeto → volvo BMW

document.getElementById("demo").innerHTML =
coche.join(" * ");
    //inserta un objeto saab * volvo * BMW

coche.reverse();
    //gira el orden de objetos BMW volvo saab

coche.sort();
    //ordena por abecedario → BMW saab volvo

var saab= coche.slice(1);
    //se quitaria el objeto 1 → volvo BMW

splice()

coche.unshift("ford");
    //pone ese objeto al principio → ford saab
volvo BMW
```

If

```
function mifuncion(){
    if (new date().getHours()<20){
document.getElementById("demo").innerHTML
= "buenos dias";
    }
    else if (new date().getHours()=20{
document.getElementById("demo").innerHTML
= "son las ocho ya";
    }
    else if (new date().getHours())>20{
document.getElementById("demo").innerHTML
= "buenas noches";
    }
}
```

Switch

```
var day;
switch (new Date().getDay()) {
    case 0:
        day = "Sunday";
        break;
    case 1:
        day = "Monday";
        break;
    case 2:
        day = "Tuesday";
        break;
    case 3:
        day = "Wednesday";
        break;
    case 4:
        day = "Thursday";
        break;
    case 5:
        day = "Friday";
        break;
    case 6:
        day = "Saturday";
}
document.getElementById("demo").innerHTML
= "Today is " + day;
```

FOR

```
function miFuncion(){
    var x = "" ,i;
    for (i=0; i<5; i++){
        x = x + "el numero es" + i;
    }
document.getElementById("demo").innerHTML
=x;
}
```

While

```
while (i<10){
    text+=<br> el numero es " + i;
    i++;
}
```

Objetos numericos

negative infinity
positive infinity
toExponential
toFixed
toPrecision
toString
valueOf

IndexOf(): Sacara los caracteres que hay hasta
llegar hasta la primera letra de la palabra indicada.
Var n
n.indexOf(hola)

LastindexOf() sacara el total de caracteres hasta
llegar a la ultima palabra indicada si hay 2 iguales.

MATH

document.write(math.round(4,7)); Redondea a alto.
Var y=math.sqrt(16); → Raiz cuadrada
var x =(math.random()*10)+1; → Numero
aleatorio entre 1 i 10.
var m=math.max(2,5) → maximo entre numeros
var n =math.min(2,5) → minimo entre numeros
var c = math.ceil(4.2) → redondea arriba
var a=math.floor(4,2) → redondea abajo
var r=math.pow(5,2) → eleva 5 a 2 son 25

RegExp

```
var hola="hola Buenas";
var patt1=/buenas/i; → devuelve la palabra sin
    fijarse en mayusculas y min.
var result=hola.match(patt1);

var patt= /a/g; → mostra esa letra.
```

Window

```
var miventana;
function ventana(){
    miventana=window.open("",
    "miventana", "width=600, height=300");
```