JavaScript Avanzado

Adolfo Sanz De Diego

Mayo 2015

# Acerca de

## Autor

**Adolfo Sanz De Diego**

* Blog: [asanzdiego.blogspot.com.es](http://asanzdiego.blogspot.com.es/)
* Correo: [asanzdiego@gmail.com](mailto:asanzdiego@gmail.com)
* GitHub: [github.com/asanzdiego](http://github.com/asanzdiego)
* Twitter: [twitter.com/asanzdiego](http://twitter.com/asanzdiego)
* Linkedin: [in/asanzdiego](http://www.linkedin.com/in/asanzdiego)
* SlideShare: [slideshare.net/asanzdiego](http://www.slideshare.net/asanzdiego/)

## Licencia

**Este obra está bajo una licencia:**

* [Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/)

**El código fuente de los programas están bajo una licencia:**

* [GPL 3.0](http://www.viti.es/gnu/licenses/gpl.html)

# JavaScript

## Historia

Lo crea **Brendan Eich en Netscape en 1995** para hacer páginas web dinámicas

Aparece por primera vez en Netscape Navigator 2.0

Cada día más usado (clientes web, videojuegos, windows 8, servidores web, bases de datos, etc.)

## El lenguaje

Orientado a objetos

Basado en prototipos

Funcional

Débilmente tipado

Dinámico

# Orientación a objetos

## ¿Qué es un objeto?

**Colección de propiedades** (pares nombre-valor).

Todo son objetos (las funciones también) excepto los primitivos: **strings, números, booleans, null o undefined**

Para saber si es un objeto o un primitivo hacer **typeof variable**

## Propiedades

Podemos acceder directamente o como si fuese un contenedor:

objeto.nombre === objeto[nombre] // true

Podemos crearlas y destruirlas en tiempo de ejecución

var objeto = {};  
objeto.nuevaPropiedad = 1; // añadir  
delete objeto.nuevaPropiedad; // eliminar

## Objeto iniciador

Podemos crear un objeto así:

var objeto = {  
 nombre: "Adolfo",  
 twitter: "@asanzdiego"  
};

## Función constructora

O con una función constructora y un new.

function Persona(nombre, twitter) {  
 this.nombre = nombre;  
 this.twitter = twitter;  
};  
var objeto = new Persona("Adolfo", "@asanzdiego");

## Prototipos

Las funciones son objetos y tienen una propiedad llamada **prototype**.

Cuando creamos un objeto con new, la referencia a esa propiedad **prototype** es almacenada en una propiedad interna.

El prototipo se utiliza para compartir propiedades.

Podemos acceder al objeto prototipo de un objeto:

// Falla en Opera o IE <= 8  
Object.getPrototypeOf(objeto);  
   
// No es estandar y falla en IE  
objeto.\_\_proto\_\_;

## Herencia

Ejemplo:

function ConstructorA(p1) {  
 this.p1 = p1;  
}  
  
function ConstructorB(p1, p2) {  
 // llamamos al super para que no se pierda p1.  
 ConstructorA.call(this, p1);  
 this.p2 = p2;  
}  
  
// Hacemos que B herede de A  
// Prototipo de Función Constructora B apunta al  
// Prototipo de Función Constructora A  
ConstructorB.prototype = Object.create(ConstructorA.prototype);

## Cadena de prototipos

Cuando se invoca una llamada a una propiedad, **JavaScript primero busca en el propio objeto, y si no lo encuentra busca en su prototipo**, y sino en el prototipo del prototipo, así hasta el prototipo de Object que es null.

En el ejemplo anterior:

instanciaB.\_\_proto\_\_ == ConstructorB.prototype // true  
instanciaB.\_\_proto\_\_.\_\_proto\_\_ == ConstructorA.prototype // true  
instanciaB.\_\_proto\_\_.\_\_proto\_\_.\_\_proto\_\_ == Object.prototype // true instanciaB.\_\_proto\_\_.\_\_proto\_\_.\_\_proto\_\_.\_\_proto\_\_ == null // true

## Operador instanceof

La expresión **instanciaB instanceof ConstructorA** devolverá true, si el prototipo de la Función ConstructorA, se encuentra en la cadena de prototipos de la instanciaB.

En el ejemplo anterior:

instanciaB instanceof ConstructorB; // true  
instanciaB instanceof ConstructorA; // true  
instanciaB instanceof Object; // true

## Extensión

Con los prototipos podemos extender la funcionalidad del propio lenguaje.

Ejemplo:

String.prototype.hola = function() {  
 return "Hola "+this;  
}  
   
"Adolfo".hola(); // "Hola Adolfo"

## Eficiencia

Si queremos que nuestro código se ejecute una sola vez y que prepare en memoria todo lo necesario para generar objetos, la mejor opción es usar una **función constructora solo con el estado de una nueva instancia, y el resto (los métodos) añadirlos al prototipo**.

Ejemplo:

function ConstructorA(p1) {  
 this.p1 = p1;  
}  
  
// los métodos los ponenmos en el prototipo  
ConstructorA.prototype.metodo1 = function() {  
 console.log(this.p1);  
};

## Propiedades y métodos estáticos

Lo que se define dentro de la función constructora va a ser propio de la instancia.

Pero como hemos dicho, en JavaScript, una función es un objeto, al que podemos añadir tanto atributos como funciones.

**Añadiendo atributos y funciones a la función constructora obtenemos propiedades y métodos estáticos.**

Ejemplo:

function ConstructorA() {  
  
 ConstructorA.propiedadEstatica = "propiedad estática";  
}  
  
ConstructorA.metodoEstatico = function() {  
 console.log("método estático");  
}

## Propiedades y métodos privados

La visibilidad de objetos depende del contexto.

Los contextos en JavaScript son bloques de código entre dos {} y en general, desde uno de ellos, solo tienes acceso a lo que en él se defina y a lo que se defina en otros contextos que contengan al tuyo.

Ejemplo:

function ConstructorA(privada, publica) {  
 var propiedadPrivada = privada;  
 this.propiedadPublica = publica;  
 var metodoPrivado = function() {  
 console.log("-->propiedadPrivada", propiedadPrivada);  
 }  
 this.metodoPublico = function() {  
 console.log("-->propiedadPublica", this.propiedadPublica);  
 metodoPrivado();  
 }  
}

## Polimorfismo

Poder llamar a métodos sintácticamente iguales de objetos de tipos diferentes.

Esto se consigue mediante herencia.

# Técnicas avanzadas

## Funciones

Son objetos con sus propiedades.

Se pueden pasar como parámetros a otras funciones.

Pueden guardarse en variables.

Son mensajes cuyo receptor es **this**.

## This

Ejemplo:

var nombre = "Laura";  
  
var alba = {  
 nombre: "Alba",  
 saludo: function() {  
 return "Hola "+this.nombre;  
 }  
}  
  
alba.saludo(); // Hola Alba  
  
var fn = alba.saludo;  
  
fn(); // Hola Laura

## call y apply

Dos funciones permiten manipular el this: **call y apply** que en lo único que se diferencian es en la llamada.

fn.call(thisArg [, arg1 [, arg2 [...]]])

fn.apply(thisArg [, arglist])

## Número variable de argumentos

Las funciones en JavaScript aunque tengan especificado un número de argumentos de entrada, **pueden recibir más o menos argumentos** y es válido.

## Arguments

Es un objeto que **contiene los parámetros** de la función.

function echoArgs() {  
 console.log(arguments[0]); // Adolfo  
 console.log(arguments[1]); // Sanz  
}  
echoArgs("Adolfo", "Sanz");

## Declaración de funciones

Estas 2 declaraciones son **equivalentes**:

function holaMundo1() {  
 console.log("Hola Mundo 1");  
}  
holaMundo1();  
  
var holaMundo2 = function() {  
 console.log("Hola Mundo 2");  
}  
holaMundo2();

## Transfiriendo funciones a otras funciones

Hemos dicho que las funciones son objetos, así que **se pueden pasar como parámetros**.

function saluda() {  
 console.log("Hola")  
}  
function ejecuta(func) {  
 func()  
}  
ejecuta(saluda);

## Funciones anónimas

Hemos dicho que las funciones se pueden declarar.

Pero también **podemos no declararlas y dejarlas como anónimas**.

Una función anónima así declarada **no se podría ejecutar**.

function(nombre) {  
 console.log("Hola "+nombre);  
}

Pero **una función puede devolver una función anónima**.

function saludador(nombre) {  
 return function() {  
 console.log("Hola "+nombre);  
 }  
}  
  
var saluda = saludador("mundo");  
saluda(); // Hola mundo

## Funciones autoejecutables

Podemos autoejecutar funciones anónimas.

(function(nombre) {  
 console.log("Hola "+nombre);  
})("mundo")

## Clousures

Un closure **combina una función y el entorno en que se creó**.

function creaSumador(x) {  
 return function(y) {  
 return x + y;  
 };  
}  
  
var suma5 = creaSumador(5);  
var suma10 = creaSumador(10);  
  
console.log(suma5(2)); // muestra 7  
console.log(suma10(2)); // muestra 12

## El patrón Modulo

Se trata de una función que actúa como contenedor para un contexto de ejecución.

miModulo = (function() {  
  
 var propiedadPrivada;  
  
 function metodoPrivado() { };  
   
 // API publica  
 return {  
 metodoPublico1: function () {  
 },  
   
 metodoPublico2: function () {  
 }  
 }  
}());

## Eficiencia

Si se ejecuta desde el navegador, **se suele pasar como parámetro el objeto window para mejorar el rendimiento**. Así cada vez que lo necesitemos el intérprete lo utilizará directamete en lugar de buscarlo remontando niveles.

Y también **se suele pasar el parámetro undefined, para evitar los errores que pueden darse si la palabra reservada ha sido reescrita** en alguna parte del código y su valor no corresponda con el esperado.

miModulo = (function(window, undefined) {  
  
 // El código va aquí  
   
})( window );

## El patrón Modulo Revelado

El problema del patrón Modulo es pasar un método de privado a público o viceversa.

Por ese motivo lo que que se suele hacer es definir todo en el cuerpo, y luego **referenciar solo los públicos en el bloque return**.

miModulo = (function() {  
  
 function metodoA() { };  
  
 function metodoB() { };  
  
 function metodoC() { };  
   
 // API publica  
 return {  
 metodoPublico1: metodoA,  
 metodoPublico2: metodoB  
 }  
}());

## Espacios de nombres

Para simular espacios de nombre, en JavaScript se anidan objetos.

miBiblioteca = miBiblioteca || {};  
  
miBiblioteca.seccion1 = miBiblioteca.seccion1 || {};  
  
miBiblioteca.seccion1 = {  
 priopiedad: p1,  
 metodo: function() { },  
};  
  
miBiblioteca.seccion2 = miBiblioteca.seccion2 || {};  
  
miBiblioteca.seccion2 = {  
 priopiedad: p2,  
 metodo: function() { },  
};

Se combinar lo anterior con módulos autoejecutables:

miBiblioteca = miBiblioteca || {};  
  
(function(namespace) {  
  
 var propiedadPrivada = p1;  
  
 namespace.propiedadPublica = p2;  
  
 var metodoPrivado = function() { };  
  
 namespace.metodoPublico = function() { };  
  
}(miBiblioteca));

# Document Object Model

## ¿Qué es DOM?

Acrónimo de **Document Object Model**

Es un conjunto de utilidades específicamente diseñadas para **manipular documentos XML, y por extensión documentos XHTML y HTML**.

DOM transforma internamente el archivo XML en una estructura más fácil de manejar formada por una jerarquía de nodos.

## Tipos de nodos

Los más importantes son:

* **Document**: representa el nodo raíz.
* **Element**: representa el contenido definido por un par de etiquetas de apertura y cierre y puede tener tanto nodos hijos como atributos.
* **Attr**: representa el atrributo de un elemento.
* **Text**: almacena el contenido del texto que se encuentra entre una etiqueta de apertura y una de cierre.

## Recorrer el DOM

JavaScript proporciona **funciones** para recorrer los nodos:

getElementById(id)  
getElementsByName(name)  
getElementsByTagName(tagname)  
getElementsByClassName(className)  
getAttribute(attributeName)  
querySelector(selector)  
querySelectorAll(selector)

## Manipular el DOM

JavaScript proporciona **funciones** para la manipulación de nodos:

createElement(tagName)  
createTextNode(text)  
createAttribute(attributeName)  
appendChild(node)  
insertBefore(newElement, targetElement)  
removeAttribute(attributename)  
removeChild(childreference)  
replaceChild(newChild, oldChild)

## Propiedades Nodos

Los nodos tienen algunas **propiedades** muy útiles:

attributes[]  
className  
id  
innerHTML  
nodeName  
nodeValue  
style  
tabIndex  
tagName  
title

Los nodos tienen algunas **propiedades** muy útiles:

childNodes[]  
firstChild  
lastChild  
previousSibling  
nextSibling  
ownerDocument  
parentNode

## jQuery

**jQuery** puede ser muy util en ciertos casos, pero en muchos otros es **matar moscas a cañonados**.

# Enlaces

## General (ES)

<http://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Guide/Obsolete_Pages/Gu%C3%ADa_JavaScript_1.5>

<http://cevichejs.com/>

<http://www.arkaitzgarro.com/javascript/>

<http://www.etnassoft.com/category/javascript/>

## General (EN)

<http://www.javascriptkit.com/>

<http://javascript.info/>

<http://www.howtocreate.co.uk/tutorials/javascript/>

## Orientación Objetos (ES)

<http://www.programania.net/diseno-de-software/entendiendo-los-prototipos-en-javascript/>

<http://www.programania.net/diseno-de-software/creacion-de-objetos-eficiente-en-javascript/>

<http://blog.amatiasq.com/2012/01/javascript-conceptos-basicos-herencia-por-prototipos/>

<http://albertovilches.com/profundizando-en-javascript-parte-1-funciones-para-todo>

<http://albertovilches.com/profundizando-en-javascript-parte-2-objetos-prototipos-herencia-y-namespaces>

<http://www.arkaitzgarro.com/javascript/capitulo-9.html>

<http://www.etnassoft.com/2011/04/15/concepto-de-herencia-prototipica-en-javascript/>

## Orientación Objetos (EN)

<http://www.codeproject.com/Articles/687093/Understanding-JavaScript-Object-Creation-Patterns>

<http://javascript.info/tutorial/object-oriented-programming>

<http://www.howtocreate.co.uk/tutorials/javascript/objects>

## Técnicas avanzadas (ES)

<http://www.etnassoft.com/2011/03/14/funciones-autoejecutables-en-javascript/>

<http://www.etnassoft.com/2012/01/12/el-valor-de-this-en-javascript-como-manejarlo-correctamente/>

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Closures>

<http://www.variablenotfound.com/2012/10/closures-en-javascript-entiendelos-de.html>

<http://www.webanalyst.es/espacios-de-nombres-en-javascript/>

<http://www.etnassoft.com/2011/04/11/el-patron-de-modulo-en-javascript-en-profundidad/>

<http://www.etnassoft.com/2011/04/18/ampliando-patron-modulo-javascript-submodulos/>

<http://notasjs.blogspot.com.es/2012/04/el-patron-modulo-en-javascript.html>

## DOM (ES)

<http://cevichejs.com/3-dom-cssom#dom>

<http://www.arkaitzgarro.com/javascript/capitulo-13.html>

## DOM (EN)

<http://www.javascriptkit.com/domref/>

<http://javascript.info/tutorial/dom>

## ES6 (ES)

<http://rlbisbe.net/2014/08/26/articulo-invitado-ecmascript-6-y-la-nueva-era-de-javascript-por-ckgrafico/>

<http://carlosazaustre.es/blog/ecmascript-6-el-nuevo-estandar-de-javascript/>

## ES6 (EN)

<http://es6-features.org/>

<http://kangax.github.io/compat-table/es5/>