

JAVA SCRIPT



1

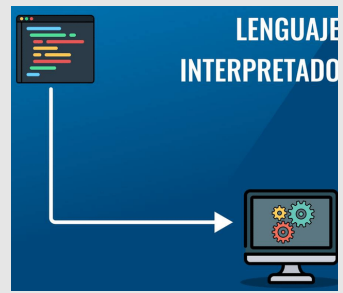
¿QUÉ ES?

- Es un lenguaje orientado a documento
- Choosing food with quantity
- Adding the order to the delivery cart

Lenguaje interpretado

- Analiza las instrucciones
- Procesa el navegador en el momento que den ser ejecutadas

2



3

Algoritmo

- Conjunto de instrucciones que permiten solucionar un problema.

document.write()

- Escribe una cadena de texto dentro del hilo de un document abierto por document.

4

```
...
</head>

<body>
  <script>
    document.write("My Name is "Kalob");
    document.write('My Name is "Kalob"');
    document.write('<b>bold</b>');
  </script>
</body>
</html>
```

5

<script></script>

- Fragmentos de código que se utilizan para da las órdenes sobre lo que cierta parte de un programa debe realizar.

```
<script type="text/javascript" src="https://v
script>
<script type="text/javascript">
```

Objeto

- Colección de datos relacionados y/o funcionalidad.
- Entidad independiente con propiedades y tipos.

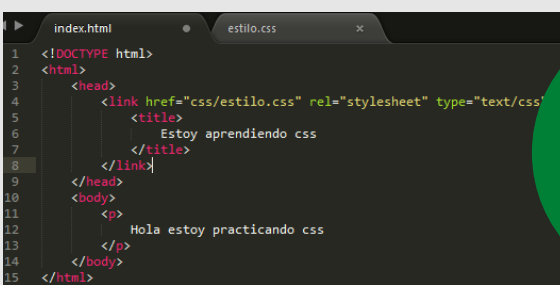
6

```
1 let iphone = {
2   marca: 'apple',
3   modelo: '7 plus',
4   memoria: '128gb',
5   icloud: {
6     email: 'micorreo@icloud.com',
7     pass: '123456',
8     emailrecuperacion: {
9       id: 'otroemail@icloud.com'
10    }
11  }
12 }
13
14 console.log(iphone)
```

7

Indentación:

- Acción de colocar espacios o tabuladores antes del código, para indicar si nos encontramos dentro de un if, de un bucle, etc...



Funciones

- Agrupaciones de código que, entre otras cosas, evitan que tengamos que escribir varias veces lo mismo en nuestro código.

8

```
function saludar () {
  console.log('Mi primera función en Javascript');
}

saludar(); // Llamamos a la función
```



9

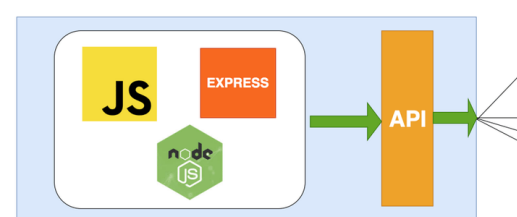
Libreria

- Código listo para que otros programadores puedan utilizarlo fácilmente en sus programas y beneficiarse de las tareas que resuelven de forma muy sencilla.

APIs

- Son construcciones disponibles en los lenguajes de programación que permiten a los desarrolladores crear funcionalidades complejas de una manera simple.

10



11

Variables

- Nombre genérico que se le da a pequeños espacios de memoria donde guardas una información determinada.

Bucles

- Permiten indicar el número de veces que se repetirá una acción.

12

```
Fuentes > JS break.js > ...
1  for(var x=0;x<=5;x=x+1){
2    if(x==3){
3      break;
4    }
5    console.log(x);
6  }
```