

Introducción a JavaScript (o JS, entre amigos)

Введение в JavaScript (или JS, среди друзей)

- ¿Qué es?
- Elementos
- Ejemplos
- Link en HTML
- JS en Consola del Navegador
- Tipos de datos
- Что это такое?
- Предметы
- Примеры
- Ссылка в HTML
- JS в консоли браузера
- Тип данных



Si acaso recuerdan la metáfora del robot...

El HTML define los componentes o elementos.

El CSS define los estilos visuales.

El JS define el COMPORTAMIENTO.

Если вы помните метафору робота...

HTML определяет компоненты или элементы.

CSS определяет визуальные стили.

JS определяет ПОВЕДЕНИЕ.

Precisando un poco, el JS define:

- flujos de información internos y externos

- respuestas/alteraciones en el HTML y en el CSS como respuesta a “eventos”.

Точнее немного, JS определяет:

- внутренние и внешние информационные потоки

- ответы/изменения в HTML и в CSS как ответ на «события».



A continuación, algunos de los **elementos** del lenguaje que van a encontrar en JS. Busquen ejemplos para cada uno...

Вот некоторые языковые элементы, которые вы найдете в JS. Ищите примеры для каждого...

-variables

-переменные

-funciones

-функции

-operadores lógicos

-логические Операторы

-operadores
matemáticos

-математические операторы

-arrays

-массивы

-objetos

-объекты

VARIABLES ПЕРЕМЕННЫЕ

Una variable es un elemento que “contiene” un dato. Se **declara** una vez y luego puede utilizarse para **leer** el dato o para **modificarlo**.

Переменная — это элемент, который «содержит» данные. Он объявляется один раз, а затем может использоваться для чтения данных или их изменения.

¡Importante!

¿Todos los elementos declarados en JS están disponibles siempre? ¿O dependen del lugar donde se declaran y donde se los intenta utilizar?
Humm....(?) (?) (?)

Важный! Всегда ли доступны все элементы, объявленные в JS? Или они зависят от того, где они объявлены и где они предназначены для использования? Хм....(?) (?) (?)

...pista/зацепка: **namespace**

```
1  ▾ //declaro variable con su contenido
2    //объявить переменную с ее содержимым
3    let myName = "Marcos";
4  ▾ //imprimo variable en consola
5    //Я печатаю переменную в консоли
6    console.log(myName );
7    //re defino el contenido de la variable
8    //переопределить содержимое переменной
9    myName = "MiNombreModificadoPorEjemploRamón";
```

FUNCIONES

ФУНКЦИИ

Una **función** es un elemento que ejecuta código al ser llamada. Puede tomar o no **parámetros** y puede o no devolver un **resultado**.

Функция — это элемент, который выполняет код при вызове. Он может принимать или не принимать параметры и может возвращать или не возвращать результат.

```
1  function sumTwoNumbers(a, b) {  
2      var result = a + b;  
3      return result;  
4  }  
5  
6  ✓ function prompt() {  
7      //esto es un comentario это комментарий  
8  ✓    /*esto también это тоже  
9      es un comentario это комментарий*/  
10  ✓    /*la función prompt() permite leer inputs en la consola del navegador  
11      Функция prompt() позволяет читать ввод в консоли браузера.*/  
12  }
```


INVESTIGAR

РАССЛЕДОВАТЬ

¿Cuáles son las maneras de incorporar JS a un HTML? Каковы способы включения JS в HTML?

¿Cuál deberíamos utilizar mayormente? Какой из них мы должны использовать в основном?

¿Y las otras...cuándo? А остальные... когда?

FUNCIONAMIENTO EN FLUJO РАБОТА ПОТОКА

A diferencia de HTML y CSS, que de alguna manera están “siempre presentes” o funcionan “constantemente”, JS funciona como flujos de procesos o de información. Define “canales de procesos” que están disponibles pero “dormidos” hasta que algún disparador los activa. Cuando eso sucede, se ejecuta cada flujo línea por línea hasta finalizar el proceso.

В отличие от HTML и CSS, которые каким-то образом «всегда включены» или работают «постоянно», JS работает как процесс или информационные потоки. Он определяет «каналы процесса», которые доступны, но «спят», пока их не активирует какой-либо триггер. Когда это происходит, каждый поток выполняется построчно, пока процесс не завершится.

Como metáfora “burocrática”...el JS puede pensarse como una central de “trámites” disponibles para el front de un sitio web. Pueden requerir valores de entrada. Pueden tener valores de salida. Están definidos paso a paso y tienen un comienzo y un fin(prácticamente siempre, ¡como en la vida misma!).

Как «бюрократическая» метафора... JS можно рассматривать как центральную «процедуру», доступную для передней части веб-сайта. Им могут потребоваться входные значения. Они могут иметь выходные значения. Они определены шаг за шагом и имеют начало и конец (практически всегда, как и в самой жизни!).

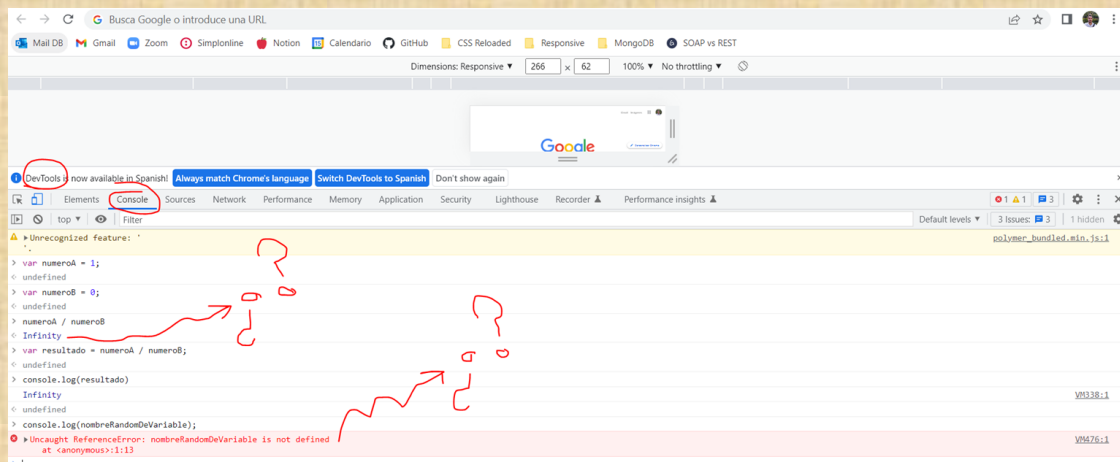


¿Cómo testearlo y verlo en funcionamiento?

Как его протестировать и увидеть, как он работает?

Una manera fácil de testear el JS de una aplicación web es en el Inspector o DevTools del navegador. Allí, en la sección de consola, pueden interactuar con el JS, leer datos, ingresar datos, definir break points y ver los errores.

Простой способ протестировать JS веб-приложения — в Инспекторе браузера или DevTools. Там, в разделе консоли, они могут взаимодействовать с JS, читать данные, вводить данные, устанавливать точки останова и просматривать ошибки.



TIPOS DE DATOS

ТИП ДАННЫХ

¿Qué son los tipos de datos?

¿Qué significa que un lenguaje sea no tipado (o de tipado blando)?

¿Es JS tipado?

¿Qué ventajas y desventajas tiene eso?

¿Qué tipos de datos maneja JS?

¿Cómo “sabe” cada variable qué tipo de dato se le está asignando?

Что такое типы данных?

Что значит для языка быть нетипизированным (или мягко типизированным)?

Типизирован ли JS?

Какие преимущества и недостатки у этого есть?

Какие типы данных обрабатывает JS?

Как каждая переменная «знает», какой тип данных ей присвоен?



¡A trabajar!

Работать!

*Disponen de una guía de **katas** para entrenar el pensamiento lógico matemático con JS.

*En esta intro hay cosas que quedaron abiertas o sin respuesta, investiguenlo mínimamente para tener a mano un “mapa” de recursos. A medida que los vayan necesitando, el mapa les ayudará a detectarlos y poder profundizar en ellos más fácilmente.

*También hay un muy breve y muy introductorio tutorial en video :)

*¡Compartan las dudas y los logros, socialicen el conocimiento y armen recursos!

*У них есть руководство по ката для тренировки математического логического мышления с помощью JS.

*В этом интро есть вещи, которые остались открытыми или без ответа, исследуйте их минимально, чтобы иметь под рукой «карту» ресурсов. Когда они вам понадобятся, карта поможет вам обнаружить их и вам будет легче в них вникать.

*Есть также очень короткий и очень вводный видеоурок :)

* Делитесь сомнениями и достижениями, делитесь знаниями и накапливайте ресурсы!