**Resumen de Java Script**

**Cyntia Fernández Marenco**

Tabla de contenido

[Windows Open() 7](#_Toc417106420)

[Eval() 7](#_Toc417106421)

[String toLowerCase() 7](#_Toc417106422)

[String toUpperCase() 7](#_Toc417106423)

[Prompt() 7](#_Toc417106424)

[Reserved Keywords (Palabras Reservadas) 8](#_Toc417106425)

[Confirm() 8](#_Toc417106426)

[Undefined 8](#_Toc417106427)

[Null 8](#_Toc417106428)

[TypeOf 8](#_Toc417106429)

[Web Browse Engine / Motor de renderizado 8](#_Toc417106430)

[Lista de Motores EcmaScript 9](#_Toc417106431)

[Motor EcmaScript 9](#_Toc417106432)

[V8 9](#_Toc417106433)

[Scripting Lenguaje 9](#_Toc417106434)

[Dynamic Typing 9](#_Toc417106435)

[Onunload 9](#_Toc417106436)

[Onload 9](#_Toc417106437)

[Delete 10](#_Toc417106438)

[OOP – Programación Orientada a Objetos 10](#_Toc417106439)

[Constructor de Objetos 10](#_Toc417106440)

[Diferencia entre Document.ready y Onunload 10](#_Toc417106441)

[== Igual Igual 10](#_Toc417106442)

[=== Igual Igual Igual 10](#_Toc417106443)

[Diferencia entre == o === 10](#_Toc417106444)

[Capitulo 2-Gramática 10](#_Toc417106445)

[El espacio en blanco 10](#_Toc417106446)

[Nombres 11](#_Toc417106447)

[Números 11](#_Toc417106448)

[String 11](#_Toc417106449)

[Declaraciones 11](#_Toc417106450)

[Do 11](#_Toc417106451)

[Try 11](#_Toc417106452)

[Throw 12](#_Toc417106453)

[Return 12](#_Toc417106454)

[Expresiones 12](#_Toc417106455)

[Los literales 12](#_Toc417106456)

[Funciones 12](#_Toc417106457)

[Capitulo 3-Objetos 12](#_Toc417106458)

[Los literales de objetos 12](#_Toc417106459)

[Recuperación 12](#_Toc417106460)

[Actualización 13](#_Toc417106461)

[Referencia 13](#_Toc417106462)

[Prototype / Prototipo 13](#_Toc417106463)

[Reflexión 13](#_Toc417106464)

[Enumeración 13](#_Toc417106465)

[Delete / Borrar 13](#_Toc417106466)

[Apendice A 13](#_Toc417106467)

[Variables globales 13](#_Toc417106468)

[Scope 14](#_Toc417106469)

[Semicolon Insertion 14](#_Toc417106470)

[Unicode 14](#_Toc417106471)

[ParseInt 14](#_Toc417106472)

[Operador + 14](#_Toc417106473)

[Floating Point 15](#_Toc417106474)

[NaN 15](#_Toc417106475)

[Phony Arrays 15](#_Toc417106476)

[Falsy Values 15](#_Toc417106477)

[hasOwnProperty 15](#_Toc417106478)

[Objects 15](#_Toc417106479)

[JavaScript Tipo de conversión 16](#_Toc417106480)

[Tipos de datos JavaScript 16](#_Toc417106481)

[El operador typeof 16](#_Toc417106482)

[La propiedad constructor 17](#_Toc417106483)

[La conversión de números a cadenas 17](#_Toc417106484)

[La conversión de los Booleanos para Cuerdas 18](#_Toc417106485)

[Conversión de Fechas para Cuerdas 18](#_Toc417106486)

[La conversión de cadenas en números 18](#_Toc417106487)

[Conversión Booleans a Números 18](#_Toc417106488)

[La conversión de fechas a Números 19](#_Toc417106489)

[Tipo de conversión automática 19](#_Toc417106490)

[Conversión automática de Cuerdas 19](#_Toc417106491)

[JavaScript Izar 19](#_Toc417106492)

[IndexOf() 19](#_Toc417106493)

[JavaScript Errores Throw y tratar de atrapar 20](#_Toc417106494)

[JavaScript Lanza Errores 20](#_Toc417106495)

[La Declaración de tiro 20](#_Toc417106496)

[La sentencia finally 20](#_Toc417106497)

[JavaScript Timing Eventos 21](#_Toc417106498)

[El setInterval (Método) 21](#_Toc417106499)

[Cómo detener la ejecución? 21](#_Toc417106500)

[El setTimeout (Método) 22](#_Toc417106501)

[Cómo detener la ejecución? 22](#_Toc417106502)

[Capitulo 4-Funciones 22](#_Toc417106503)

[Function Objects 22](#_Toc417106504)

[The Method Invocation Pattern 23](#_Toc417106505)

[The Apply Invocation Pattern 23](#_Toc417106506)

[The Function Invocation Pattern 23](#_Toc417106507)

[The Constructor Invocation Pattern 23](#_Toc417106508)

[Recursion 24](#_Toc417106509)

[Scope 24](#_Toc417106510)

[Callbacks 24](#_Toc417106511)

[Module 24](#_Toc417106512)

[Cascade 25](#_Toc417106513)

[Memoization 25](#_Toc417106514)

[Capitulo 5-Inheritance 26](#_Toc417106515)

[Pseudoclassical 26](#_Toc417106516)

[Objeto amplificaciones 26](#_Toc417106517)

[Prototypal 26](#_Toc417106518)

[Funcional 26](#_Toc417106519)

[Regiones 26](#_Toc417106520)

[Apendice B-Bad Parts 26](#_Toc417106521)

[With Statement 26](#_Toc417106522)

[Eval 27](#_Toc417106523)

[Continue Statement 27](#_Toc417106524)

[Switch Fall Through 27](#_Toc417106525)

[Block-less Statements 27](#_Toc417106526)

[Bitwise Operators 27](#_Toc417106527)

[Typed Wrappers 27](#_Toc417106528)

[New 28](#_Toc417106529)

[Void 28](#_Toc417106530)

[Closures 28](#_Toc417106531)

[Emulando métodos privados con closures 28](#_Toc417106532)

[Consideraciones de rendimiento 28](#_Toc417106533)

[Capitulo 6 – Array 29](#_Toc417106534)

[Los literales de matriz 29](#_Toc417106535)

[Longitud 29](#_Toc417106536)

[Borrar 29](#_Toc417106537)

[Enumeración 29](#_Toc417106538)

[Confusión 29](#_Toc417106539)

[Métodos 29](#_Toc417106540)

[Dimensiones 30](#_Toc417106541)

[Capitulo 8 – Methods 30](#_Toc417106542)

[Array: 30](#_Toc417106543)

[Array.concat (material ...) 30](#_Toc417106544)

[Array.join (separador) 30](#_Toc417106545)

[Array.pop () 30](#_Toc417106546)

[Array.push (material ...) 30](#_Toc417106547)

[Array.reverse () 30](#_Toc417106548)

[Array.shift () 31](#_Toc417106549)

[Array.slice (inicio, fin) 31](#_Toc417106550)

[array.sort (comparefn) 31](#_Toc417106551)

[Array.splice (inicio, deleteCount, material ...) 31](#_Toc417106552)

[Array.unshift (material ...) 31](#_Toc417106553)

[Función: 31](#_Toc417106554)

[Function.apply (thisArg, argArray) 31](#_Toc417106555)

[Número 31](#_Toc417106556)

[Number.toExponential (fractionDigits) 31](#_Toc417106557)

[Number.toFixed (fractionDigits) 32](#_Toc417106558)

[Number.toPrecision (precisión) 32](#_Toc417106559)

[Number.toString (base) 32](#_Toc417106560)

[Objeto 32](#_Toc417106561)

[Object.hasOwnProperty (nombre) 32](#_Toc417106562)

[RegExp 32](#_Toc417106563)

[regexp.exec (cadena) 32](#_Toc417106564)

[regexp.test (cadena) 32](#_Toc417106565)

[Cadena 33](#_Toc417106566)

[String.charAt (pos) 33](#_Toc417106567)

[String.charCodeAt (pos) 33](#_Toc417106568)

[String.Concat (cadena ...) 33](#_Toc417106569)

[String.indexOf (searchstring, posición) 33](#_Toc417106570)

[string.lastIndexOf (searchstring, posición) 33](#_Toc417106571)

[string.localeCompare (que) 33](#_Toc417106572)

[String.match (regexp) 33](#_Toc417106573)

[string.replace (searchValue, replaceValue) 34](#_Toc417106574)

[string.search (regexp) 34](#_Toc417106575)

[string.slice (inicio, fin) 34](#_Toc417106576)

[string.split (separador, límite) 34](#_Toc417106577)

[String.substring (inicio, fin) 34](#_Toc417106578)

[string.toLocaleLowerCase () 34](#_Toc417106579)

[string.toLocaleUpperCase () 35](#_Toc417106580)

[string.toLowerCase () 35](#_Toc417106581)

[string.toUpperCase () 35](#_Toc417106582)

[String.fromCharCode (char ...) 35](#_Toc417106583)

[JSON Sintaxis 35](#_Toc417106584)

[Usando JSON de forma segura 35](#_Toc417106585)

[A JSON Parser 36](#_Toc417106586)

[Options 36](#_Toc417106587)

# Windows Open()

Abre una nueva ventana.

Close() Cierra una ventana.

Ejemplo:

SYNTAXIS:

window.open(*URL,name,specs,replace*)

# Eval()

Evalúa o realiza un argumento que se le pase

Ejemplo:

SYNTAXIS:

eval(*string*)

# String toLowerCase()

Convierte un String a letras minúsculas

Ejemplo:

SYNTAXIS:

*string*.toLowerCase()

# String toUpperCase()

Convierte un String a letras mayúsculas.

Ejemplo:

SYNTAXIS:

*string*.toUpperCase()

# Prompt()

Cuadros de diálogos que se le muestran al visitante a la hora de entrada

Ejemplo:

SYNTAXIS:

prompt(*text,defaultText*)

# Reserved Keywords (Palabras Reservadas)

Las siguientes palabras están reservadas en JavaScript:

abstract boolean break byte case catch char class const continue debugger default delete do double else enum export extends false final finally float for function goto if implements import in instanceof int interface long native new null package private protected public return short static super switch synchronized this throw throws transient true try typeof var volatile void while with

La mayoría de estas palabras no se usan en el lenguaje. No pueden ser utilizados para las variables o parámetros de nombres. Cuando las palabras reservadas se utilizan como claves en objetos literales, deben ser citados. Ellos no se pueden utilizar con la notación de puntos, por lo que es necesario a veces utilizar la notación de soporte en su lugar.

# Confirm()

Es una caja de dialogo con la que se especifica un mensaje a lo largo con un Ok o un Cancelar.

Una caja de Confirm es a menudo usada para darle al usuario una aceptación o verificación algunas veces.

Ejemplo:

SYNTAXIS:

confirm(*if, alert, else*)

# Undefined

Son las variables que no han sido definidas por lo tanto no existen o que han sido definidas sin asignarles un valor.

# Null

Este en Javascript es un valor, especial. El valor null es en si mismo un calor, pero un valor que indica la ausencia de contenido, el valor vacio.

# TypeOf

Devuelve una cadena que indica el tipo del operando a evaluar.

# Web Browse Engine / Motor de renderizado

Conocido también como el motor del navegador web, es un software de componente que tiene marcado contenido HtML, XtMl y otros.

Este permite dibujar el contenido en una ventana, para así mostrar el código ya formateado.

# Lista de Motores EcmaScript

# Motor EcmaScript

Es un programa que ejecuta código fuente escrito en una versión del EcmaScript.

Lenguaje estándar:

V8(Utilizado por google Chrome)

Carakan

Chakra

Javacript core, entre otros.

# V8

Es un motor de código abierto para javascript creado por google.

Esta escrito en C++(Lenguaje de programación que permite la manipulación de objetos) y es usado por Google Chrome. Además de que tienen integrado el Sistema Operativo Android 2.2. Puede funcionar solo o incorporado a cualquier aplicación C++.

# Scripting Lenguaje

Es un lenguaje de programación que admite secuencias de comandos, es un lenguaje de alto nivel que esta interpretado por otro programa en tiempo de ejecución que en lugar de compilarlo lo interpreta y automatiza.

# Dynamic Typing

Lenguaje de programación mecanografiado dinámico. En el cual necesariamente deben definirse las variables antes de ser utilizadas.

PHP y PHYTON son lenguajes de programación con lenguaje dinámico.

# Onunload

Este evento se produce cuando una página se ha descargado o la ventana del navegador se ha cerrado, o también cuando el usuario se desplaza fuera de la página o carga la página.

# Onload

Carga el DOM y todas las imágenes y hasta que esté completamente cargado se ejecuta.

# Delete

Borra un objeto o elemento de una variable.

# OOP – Programación Orientada a Objetos

Programa y refleja lo que queremos resolver en la vida cotidiana.

# Constructor de Objetos

Nos ayuda a devolver una instancia. Es una función que esta dentro de una clase.

# Diferencia entre Document.ready y Onunload

Uno carga únicamente el DOM.

# == Igual Igual

Compara solo el valor

# === Igual Igual Igual

Compara valor y tipo.

# Diferencia entre == o ===

Que uno compara si el valor y el tipo son iguales.

# Capitulo 2-Gramática

# El espacio en blanco

El espacio en blanco puede tomar la forma de caracteres de formato o comentarios. Es necesario el uso de los espacios en blanco para separar las secuencias de caracteres que de otro modo se combinan en un único token.

JavaScript ofrece dos formas de comentarios, comentarios en bloque formados con / \* \* / y los comentarios de fin de línea comenzando con //. Los comentarios deben ser usados libremente para mejorar la legibilidad de los programas. Tenga cuidado de que los comentarios siempre describen con precisión el código. Comentarios obsoletos son peores que no tiene comentarios.

# Nombres

Es una carta seguido opcionalmente por una o más letras, dígitos o guiones bajos. Un nombre no puede ser una de estas palabras reservadas:

abstract boolean byte descanso clase Char capturas caso const continuar depurador predeterminado eliminar hacer doble

La mayoría de las palabras reservadas en esta lista no se utilizan en el lenguaje. La lista no incluye algunas palabras que deberían haberse reservado pero no lo fueron, como no definido, NaN, y el Infinito. No está permitido nombrar una variable o parámetro con una palabra reservada.

# Números

JavaScript tiene un solo tipo de número. Internamente, se representa como punto flotante de 64 bits, la misma que la de doble Java. A diferencia de la mayoría de otros lenguajes de programación, no hay ningún tipo de entero por separado, por lo que 1 y 1.0 son el mismo valor.

# String

Cuerdas una cadena literal se pueden envolver en comillas simples o dobles. Puede contener cero o más caracteres. El \ (barra invertida) es el carácter de escape.

# Declaraciones

Es una unidad de compilación que contiene un conjunto de instrucciones ejecutables. En los navegadores web, cada etiqueta <script> entrega una unidad de compilación que se compila y ejecuta inmediatamente. Al carecer de un enlazador, JavaScript todas lanza juntos en un espacio de nombres global común.

Las declaraciones tienden a ser ejecutados en orden de arriba a abajo.

# Do

La instrucción do es como la instrucción while excepto que la expresión se ensaya después el bloque se ejecuta en lugar de antes. Eso significa que el bloque siempre se ejecutará al menos una vez.

# Try

La sentencia try ejecuta un bloque y las capturas de las excepciones que fueron arrojados por el bloque. La cláusula catch define una nueva variable que recibirá el objeto de excepción.

# Throw

La sentencia throw lanza una excepción. Si la sentencia throw está en un bloque try, el control continúa en la cláusula catch. De lo contrario, la invocación de la función es abandonado, y el control pasa a la cláusula catch de la prueba en la función que llama.

# Return

La sentencia return hace que el pronto retorno de una función. También puede especificar el valor a devolver. Si no se especifica una expresión de retorno, entonces el valor de retorno será indefinido.

# Expresiones

Las expresiones más simples son un valor literal (tal como una cadena o un número), una variable, un valor integrado entre otros.

# Los literales

Los literales de objetos son una notación conveniente para especificar los objetos nuevos. Los nombres de las propiedades se pueden especificar como nombres o como cadenas.

# Funciones

Una literal función define un valor de función. Puede tener un nombre opcional que puede usar para llamar a sí mismo de forma recursiva. Puede especificar una lista de parámetros que actuarán como variables incluye definiciones y declaraciones.

# Capitulo 3-Objetos

# Los literales de objetos

Los literales de objetos proporcionan una notación muy conveniente para la creación de nuevos valores de objeto.

Un objeto literal es un par de llaves que rodean cero o más pares nombre / valor.

# Recuperación

Los valores se pueden recuperar de un objeto envolviendo una expresión de cadena en un [ ] sufijo. Si la expresión de cadena es una constante, y si es un nombre legal JavaScript y no una palabra reservada, entonces la notación se puede utilizar en su lugar. Se prefiere la notación porque es más compacto y se lee mejor.

# Actualización

Un valor de un objeto puede ser actualizado por asignación. Si el nombre de la propiedad ya existe en el objeto, el valor de la propiedad se sustituye.

# Referencia

Objetos se pasan alrededor por referencia. Nunca se copian.

# Prototype / Prototipo

Es cada objeto que está vinculado a un objeto prototipo de la que puede heredar propiedades. Todos los objetos creados a partir de objetos literales están vinculados a **Object.prototype,** un objeto que viene de serie con JavaScript. Cuando usted hace un nuevo objeto, puede seleccionar el objeto que debe ser su prototipo.

# Reflexión

Es para inspeccionar de manera fácil un objeto para determinar qué propiedades tiene al tratar de recuperar las propiedades y el examen de los valores obtenidos. El operador typeof puede ser muy útil para determinar el tipo de una propiedad.

# Enumeración

Es donde se incluirán todas las propiedades, incluyendo funciones y propiedades de prototipo que podría no estar interesados en lo que es necesario para filtrar los valores que no desea. Los filtros más comunes son el método hasOwnProperty y el uso de typeof para excluir funciones.

# Delete / Borrar

Se puede utilizar para eliminar una propiedad de un objeto. Se eliminará una propiedad del objeto, si lo tiene. No va a tocar cualquiera de los objetos en el vínculo prototipo.

# Apendice A

# Variables globales

La peor de todas las malas características de JavaScript es su dependencia de las variables globales.

Una variable global es una variable que es visible en todos los ámbitos. Las variables globales pueden ser una conveniencia en programas muy pequeños, pero convertido rápidamente en difícil de manejar como los programas se hacen más grandes. Debido a que una variable global se puede cambiar por cualquier parte del programa en cualquier momento, pueden complicar significativamente el comportamiento del programa.

# Scope

La sintaxis de JavaScript viene de C. En todos los demás lenguajes de programación como C, un bloque (un conjunto de estados envueltos entre llaves) crea un ámbito.

# Semicolon Insertion

JavaScript tiene un mecanismo que intenta corregir los programas defectuosos por punto y coma insertar automáticamente. No dependen de esto. Esto puede enmascarar los errores más graves. A veces inserta un punto y coma en lugares donde no son bienvenidos.

# Unicode

JavaScript fue diseñado en un momento en que se espera Unicode tener como máximo 65.536 caracteres. Desde entonces ha crecido para tener una capacidad de más de 1 millón de caracteres.

# ParseInt

ParseInt es una función que convierte una cadena en un número entero. Se detiene cuando ve un nondigit, por lo parseInt ("16") y parseInt ("16 toneladas") producen el mismo resultado.

# Operador +

El operador + puede agregar o concatenar. Cuál lo hace depende de los tipos de los parámetros. Si alguno de los operandos es una cadena vacía, produce el otro operando convierte en una cadena. Si ambos operandos son números, que produce la suma. De lo contrario, convierte ambos operandos de cadenas y las concatena. Este comportamiento complicado es una fuente común de errores. Si tiene la intención + añadir, asegúrese de que ambos operandos son números.

# 

# Floating Point

Números de punto flotante binarios son ineptos en el manejo de las fracciones decimales, por lo que 0.1 + 0.2 no es igual a 0,3. Este es el error más frecuentemente reportado en JavaScript, y es una consecuencia intencional de haber adoptado el estándar IEEE para aritmética binaria FloatingPoint (IEEE 754). Esta norma es muy adecuado para muchas aplicaciones, pero viola la mayoría de las cosas que ha aprendido acerca de los números en la escuela media.

# NaN

El valor NaN es una cantidad especial definido por IEEE 754. Representa no es un número, a pesar de que:

typeof "número" NaN === // true

El valor puede ser producido por el intento de convertir una cadena en un número cuando la cadena no está en la forma de un número.

# Phony Arrays

JavaScript no tiene matrices reales. Eso no es del todo malo. Matrices de JavaScript son muy fácil de usar. No hay necesidad de darles una dimensión, y nunca generar errores outof-grada. Sin embargo, su rendimiento puede ser considerablemente peor que las matrices reales.

# Falsy Values

JavaScript tiene un sorprendente conjunto de valores falsy. Estos valores son todos falsy, pero no son intercambiables.

# hasOwnProperty

El método hasOwnProperty se ofrece como un filtro para evitar un problema con el en el comunicado. Desafortunadamente, hasOwnProperty es un método, no un operador, por lo que en cualquier objeto que pueda ser reemplazado con una función diferente o incluso un valor que no es una función.

# Objects

Objetos de JavaScript nunca son verdaderamente vacío, ya que pueden recoger a los miembros de la cadena de prototipo.

# JavaScript Tipo de conversión

Número () convierte a un Number, String () convierte a String, Boolean ()

convierte a un booleano.

# Tipos de datos JavaScript

En JavaScript hay 5 tipos de datos diferentes que pueden contener valores:

● cadena

● número

● boolean

● objeto

● función

Hay 3 tipos de objetos:

● Objeto

● Fecha

● Colección

Y 2 tipos de datos que no pueden contener valores:

● nulo

● indefinido

# El operador typeof

Puede utilizar el typeof operador para encontrar el tipo de datos de una variable

de JavaScript.

**Ejemplo**

typeof "John" // Returns string

typeof 3.14 // Returns number

typeof NaN // Returns number

typeof false // Returns boolean

typeof [ 1 , 2 , 3 , 4 ] // Returns object

typeof {name: 'John' , age:34} // Returns object

typeof new Date() // Returns object

typeof function () {} // Returns function

typeof myCar // Returns undefined (if myCar is not

declared)

typeof null // Returns object

**I**

**nténtelo usted mismo »**

Tenga en cuenta:

● El tipo de datos de NaN es el número

● El tipo de datos de una matriz es objeto

● El tipo de datos de una fecha es objeto

● El tipo de datos de nula es objeto

● El tipo de datos de una variable no definida es indefinido

No se puede usar typeof para definir si un objeto es un array JavaScript o una

Fecha de JavaScript.

# La propiedad constructor

El constructor propiedad devuelve la función constructora para todas las variables

de JavaScript.

**Ejemplo**

"John" .constructor // Returns function String() { [native

code] }

( 3.14 ).constructor // Returns function Number() { [native

code] }

false.constructor // Returns function Boolean() { [native

code] }

[ 1 , 2 , 3 , 4 ].constructor // Returns function Array() { [native

code] }

{name: 'John' , age:34}.constructor // Returns function Object() { [native

code] }

new Date().constructor // Returns function Date() { [native

code] }

function () {}.constructor // Returns function Function(){ [native

code] }

**Inténtelo usted mismo »**

Usted puede comprobar la propiedad constructor para averiguar si un objeto es

un array (contiene la palabra "arrays"):

# La conversión de números a cadenas

El método global String () puede convertir números a cadenas.

Se puede utilizar en cualquier tipo de números, literales, variables o expresiones:

**Ejemplo**

String(x) // returns a string from a number variable x

String( 123 ) // returns a string from a number literal 123

String( 100 + 23 ) // returns a string from a number from an expression

# La conversión de los Booleanos para Cuerdas

El método global String () puede convertir booleanos para cuerdas.

String( false ) // returns "false"

String( true ) // returns "true"

El método booleano toString () hace lo mismo.

false.toString() // returns "false"

true.toString() // returns "true"

# Conversión de Fechas para Cuerdas

El método global String () puede convertir fechas para cuerdas.

String(Date()) // returns Thu Jul 17 2014 15:38:19 GMT+0200 (W. Europe

Daylight Time)

El método Fecha toString () hace lo mismo.

Ejemplo

Date().toString() // returns Thu Jul 17 2014 15:38:19 GMT+0200 (W. Europe

Daylight Time

# La conversión de cadenas en números

El método global Number () puede convertir cadenas a números.

Las cadenas que contengan números (como "3.14") se convierten en números

(como 3.14).

Las cadenas vacías se convierten en 0.

Todo lo demás se convierte en NaN (no es un número).

Number( "3.14" ) // returns 3.14

Number( " " ) // returns 0

Number( "" ) // returns 0

Number( "99 88" ) // returns NaN

# Conversión Booleans a Números

El método global Number () también puede convertir booleans a números.

Number( false ) // returns 0

Number( true ) // returns 1

# La conversión de fechas a Números

El método global Number () puede ser usado para convertir las fechas para

números.

d = new Date();

Number(d) // returns 1404568027739

El método de la fecha getTime () hace lo mismo.

d = new Date();

d.getTime() // returns 1404568027739

# Tipo de conversión automática

Cuando JavaScript intenta operar en un tipo de datos "mal", que tratará de

convertir el valor a un tipo de "derecho".

El resultado no siempre es lo que esperas:

5 + null // returns 5 because null is converted to 0

"5" + null // returns "5null" because null is converted to "null"

"5" + 1 // returns "51" because 1 is converted to "1"

"5" - 1 // returns 4 because "5" is converted to 5

# Conversión automática de Cuerdas

JavaScript llama automáticamente a la función toString de la variable () cuando

intenta "salida" de un objeto o una variable:

document.getElementById( "demo" ).innerHTML = myVar

# JavaScript Izar

Izar es JavaScript comportamiento predeterminado 's de las declaraciones de pasar a la parte superior.

# IndexOf()

El **indexOf()** método devuelve el índice, dentro del objeto String que realiza la llamada, de

la primera ocurrencia del valor especificado, comenzando la búsqueda desde

indiceBusqueda ; o 1

si no se encuentra dicho valor.

# JavaScript Errores Throw y tratar de atrapar

El intento declaración le permite probar un bloque de código para los

errores.

La captura declaración le permite manejar el error.

El tiro declaración le permite crear errores personalizados.

El último comunicado le permite ejecutar código, después de tratar de

atrapar, sin importar el resultado.

# JavaScript Lanza Errores

Cuando se produce un error, JavaScript será normalmente parar, y generar un

mensaje de error.

El término técnico para esto es: JavaScript será lanzar un error.

# La Declaración de tiro

El tiro declaración le permite crear un error personalizado.

El término técnico para esto es: una excepción .

La excepción puede ser una cadena JavaScript, un número, un booleano o un objeto.

# La sentencia finally

El último comunicado le permite ejecutar código, después de tratar de atrapar,

independientemente del resultado.

Ejemplo

function myFunction() {

var message, x;

message = document.getElementById( "message" );

message.innerHTML = "" ;

x = document.getElementById( "demo" ).value;

try {

x = Number(x);

if (x == "" ) throw "is empty" ;

if (isNaN(x)) throw "is not a number" ;

if (x > 10 ) throw "is too high" ;

if (x < 5 ) throw "is too low" ;

}

catch (err) {

message.innerHTML = "Error: " + err + "." ;

}

finally {

document.getElementById( "demo" ).value = "" ;

}

}

# JavaScript Timing Eventos

Con JavaScript, es posible ejecutar un código en intervalos de tiempo especificados.

Esto se llama eventos de tiempo.

Es muy fácil para los acontecimientos del tiempo en JavaScript. Los dos métodos

principales que se utilizan son:

● setInterval () - ejecuta una función, una y otra vez, a intervalos de tiempo

especificados

● setTimeout () - ejecuta una función, una vez, después de esperar un número

especificado de milisegundos

Nota: El setInterval () y setTimeout () son los dos métodos del objeto HTML DOM

ventana.

# El setInterval (Método)

El método setInterval () esperará un número especificado de milisegundos, y luego

ejecutar una función específica, y continuará para ejecutar la función, una vez en

cada intervalo de tiempo dado.

Sintaxis

window.setInterval(" *javascript function* ", *milliseconds* );

El window.setInterval () método puede ser escrita sin el prefijo ventana.

El primer parámetro de setInterval () debe ser una función.

El segundo parámetro indica la longitud de los intervalos de tiempo entre cada

ejecución.

Nota: Hay 1.000 milisegundos en un segundo.

# Cómo detener la ejecución?

El método clearInterval () se utiliza para detener nuevas ejecuciones de la función

especificada en el método setInterval ().

Sintaxis

window.clearInterval( *intervalVariable* )

El window.clearInterval () método puede ser escrita sin el prefijo ventana.

Para poder utilizar el método clearInterval (), debe utilizar una variable global al

crear el método de intervalo:

myVar=setInterval(" *javascript function* ", *milliseconds* );

Entonces usted será capaz de detener la ejecución llamando al método clearInterval

().

# El setTimeout (Método)

Sintaxis

window.setTimeout(" *javascript function* ", *milliseconds* );

El window.setTimeout () método puede ser escrita sin el prefijo ventana.

El método setTimeout () esperará el número especificado de milisegundos, y luego ejecutar la función especificada.

El primer parámetro de setTimeout () debe ser una función.

El segundo parámetro indica el número de milisegundos, a partir de ahora, que quiere ejecutar el primer parámetro.

# Cómo detener la ejecución?

El método clearTimeout () se utiliza para detener la ejecución de la función

especificada en el método setTimeout ().

Sintaxis

window.clearTimeout( *timeoutVariable* )

El window.clearTimeout () método puede ser escrita sin el prefijo ventana.

Para poder utilizar el método clearTimeout (), debe utilizar una variable global al

crear el método de tiempo de espera:

myVar=setTimeout(" *javascript function* ", *milliseconds* );

Entonces, si la función no ha sido ya ejecutado, usted será capaz de detener la

ejecución llamando al método clearTimeout ().

# Capitulo 4-Funciones

# Function Objects

Functions in JavaScript are objects. Objects are collections of name/value pairs having a hidden link to a prototype object. Objects produced from object literals are

linked to Object.prototype. Function objects are linked to Function.prototype (which is itself linked to Object.prototype). Every function is also created with two additional hidden properties: the function’s context and the code that implements the function’s behavior.

# The Method Invocation Pattern

When a function is stored as a property of an object, we call it a *method*. When a

method is invoked, this is bound to that object. If an invocation expression contains

a refinement (that is, a . dot expression or [*subscript*] expression), it is invoked as a method.

A method can use this to access the object so that it can retrieve values from the

object or modify the object. The binding of this to the object happens at invocation

time. This very late binding makes functions that use this highly reusable. Methods that get their object context from this are called *public methods*.

# The Apply Invocation Pattern

Because JavaScript is a functional object-oriented language, functions can have methods. The apply method lets us construct an array of arguments to use to invoke a function.

It also lets us choose the value of this. The apply method takes two parameters.

The first is the value that should be bound to this. The second is an array of

parameters.

# The Function Invocation Pattern

When a function is not the property of an object, then it is invoked as a function:

var sum = add(3, 4); // sum is 7

When a function is invoked with this pattern, this is bound to the global object.

This was a mistake in the design of the language. Had the language been designed correctly, when the inner function is invoked, this would still be bound to the this Invocation variable of the outer function.

# The Constructor Invocation Pattern

JavaScript is a *prototypal* inheritance language. That means that objects can inherit properties directly from other objects. The language is class-free.

This is a radical departure from the current fashion. Most languages today are *classical*.

Prototypal inheritance is powerfully expressive, but is not widely understood.

JavaScript itself is not confident in its prototypal nature, so it offers an object-making syntax that is reminiscent of the classical languages. Few classical programmers found prototypal inheritance to be acceptable, and classically inspired syntax obscures the language’s true prototypal nature. It is the worst of both worlds. If a function is invoked with the new prefix, then a new object will be created with a hidden link to the value of the function’s prototype member, and this will be bound to that new object.

# Recursion

A *recursive* function is a function that calls itself, either directly or indirectly. Recursion is a powerful programming technique in which a problem is divided into a set of similar subproblems, each solved with a trivial solution. Generally, a recursive function calls itself to solve its subproblems.

# Scope

*Scope* in a programming language controls the visibility and lifetimes of variables and parameters. This is an important service to the programmer because it reduces naming collisions and provides automatic memory managemen.

# Callbacks

Functions can make it easier to deal with discontinuous events. For example, suppose there is a sequence that begins with a user interaction, making a request of the server, and finally displaying the server’s response. The naive way to write that would be:

request = prepare\_the\_request( );

response = send\_request\_synchronously(request);

display(response);

The problem with this approach is that a synchronous request over the network will

leave the client in a frozen state. If either the network or the server is slow, the degradation in responsiveness will be unacceptable.

# Module

We can use functions and closure to make modules. A module is a function or object that presents an interface but that hides its state and implementation. By using functions to produce modules, we can almost completely eliminate our use of global variables, thereby mitigating one of JavaScript’s worst features.

For example, suppose we want to augment String with a deentityify method. Its

job is to look for HTML entities in a string and replace them with their equivalents.

It makes sense to keep the names of the entities and their equivalents in an object.

But where should we keep the object? We could put it in a global variable, but global variables are evil. We could define it in the function itself, but that has a runtime cost because the literal must be evaluated every time the function is invoked. The ideal approach is to put it in a closure, and perhaps provide an extra method that can add additional entities.

# Cascade

Some methods do not have a return value. For example, it is typical for methods that set or change the state of an object to return nothing. If we have those methods return this instead of undefined, we can enable *cascades*. In a cascade, we can call many methods on the same object in sequence in a single statement. An Ajax library that enables cascades would allow us to write in a style like this:

getElement('myBoxDiv').

move(350, 150).

width(100).

height(100).

color('red').

border('10px outset').

padding('4px').

appendText("Please stand by").

Curry | 43

on('mousedown', function (m) {

this.startDrag(m, this.getNinth(m));

}).

on('mousemove', 'drag').

on('mouseup', 'stopDrag').

later(2000, function ( ) {

this.

color('yellow').

setHTML("What hath God wraught?").

slide(400, 40, 200, 200);

}).

tip('This box is resizeable');

Cascading can produce interfaces that are very expressive. It can help control the tendency to make interfaces that try to do too much at once.

# Memoization

Functions can use objects to remember the results of previous operations, making it possible to avoid unnecessary work. This optimization is called *memoization*.

JavaScript’s objects and arrays are very convenient for this.

Let’s say we want a recursive function to compute Fibonacci numbers. A Fibonacci number is the sum of the two previous Fibonacci numbers. The first two are 0 and 1:

var fibonacci = function (n) {

return n < 2 ? n : fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);

};

for (var i = 0; i <= 10; i += 1) {

document.writeln('// ' + i + ': ' + fibonacci(i));

}

// 0: 0

// 1: 1

// 2: 1

// 3: 2

// 4: 3

// 5: 5

// 6: 8

// 7: 13

// 8: 21

// 9: 34

// 10: 55

# Capitulo 5-Inheritance

# Pseudoclassical

El nuevo objeto de función se da una propiedad prototipo cuyo valor es un objeto que contiene una propiedad constructor cuyo valor es el nuevo objeto de función. El objeto prototipo es el lugar donde los rasgos hereditarios son a depositar.

# Objeto amplificaciones

 Utilizado cuando a veces sucede que un constructor se le da un número muy grande de parámetros. Esto puede ser problemático porque puede ser muy difícil de recordar el orden de los argumentos. En tales casos, puede ser mucho más amigable si escribimos el constructor para aceptar un único objeto especificador lugar. Ese objeto contiene la especificación del objeto a ser construido.

# Prototypal

Patrón puramente prototípico, prescindimos de clases. Herencias de prototipos es conceptualmente más simple que la herencia clásica: un nuevo objeto puede heredar las propiedades de un objeto antiguo. De esta manera hacemos objetos reconocidos.

# Funcional

Usada para iniciar haciendo una función que va a producir objetos. Vamos a darle un nombre que comienza con una letra minúscula, ya que no será necesario el uso del nuevo prefijo.

# Regiones

 Es cuando Podemos componer objetos de conjuntos de piezas. Por ejemplo, podemos hacer una función que puede agregar características simples de procesamiento de eventos a cualquier objeto.

# Apendice B-Bad Parts

# With Statement

Declaración de JavaScript que fue con la intención de proporcionar un atajo al acceder a las propiedades de un objeto. Por desgracia, sus resultados pueden ser a veces impredecible, por lo que deben evitarse.

# Eval

Pasa una cadena al compilador JavaScript y ejecuta el resultado. Es el hecho más mal utilizados de JavaScript.

Es más comúnmente utilizado por las personas que tienen una comprensión incompleta de la lengua.

# Continue Statement

Ésta sentencia continue salta a la parte superior del bucle. Nunca se ha visto un trozo de código que no fue mejorada por la refactorización para eliminar la sentencia continúe.

# Switch Fall Through

La sentencia switch fue modelado después del FORTRAN IV computarizada ir a la declaración. Cada caso entra a través en el siguiente caso a menos que interrumpes explícitamente el flujo.

# Block-less Statements

Un caso o mientras, hacer o para la declaración puede tener un bloque o una sola sentencia. El formulario de declaración solo es otra molestia atractiva. Ofrece la ventaja de ahorrar dos personajes, una ventaja dudosa. Se oscurece la estructura del programa para que los manipuladores posteriores del código pueden insertar fácilmente los insectos.

# Bitwise Operators

JavaScript tiene el mismo conjunto de operadores de bits como Java:

& and

| or

^ xor

~ not

>> signed right shift

>>> unsigned right shift

<< left shift

En Java, los operadores de bits trabajan con números enteros. JavaScript no tiene números enteros. Sólo tiene los números de coma flotante de doble precisión. Por lo tanto, los operadores de bits convierten sus operandos numéricos en enteros, hacen sus negocios, y luego convertirlos de nuevo

# Typed Wrappers

Conjunto de envolturas mecanografiadas. Por ejemplo:

new Boolean (false) produce un objeto que tiene un método valueOf que devuelve el valor ajustado.

Esta resulta ser completamente innecesario y ocasionalmente confuso. No utilice nuevo número booleano o una nueva o una nueva cadena. También evite nuevo Objeto y new Array. Use {} y [] en lugar.

# New

Nuevo operador de JavaScript el cual crea un nuevo objeto que hereda de miembro prototipo del operando, y luego llama el operando, la unión del nuevo objeto a esto. Esto da el operando (que mejor había ser una función constructor) la oportunidad de personalizar el nuevo objeto antes de que se devuelve al solicitante.

# Void

En muchos idiomas, nula es un tipo que no tiene valores. En JavaScript, nula es un operador que toma un operando y devuelve indefinido. Esto no es útil, y es muy confuso. Evite vacío.

# Closures

Los closures son funciones que manejan variables independientes. En otras palabras, la función definida en el closure "recuerda" el entorno en el que se ha creado.

# Emulando métodos privados con closures

Lenguajes como Java ofrecen la posibilidad de declarar métodos privados, es decir, que sólo pueden ser llamados por otros métodos en la misma clase.

JavaScript no proporciona una forma nativa de hacer esto, pero es posible emular

métodos privados utilizando closures. Los métodos privados no son sólo útiles para restringir el acceso al código: también proporcionan una poderosa manera de

administrar tu espacio de nombres global, evitando que los métodos no esenciales

embrollen la interfaz pública de tu código.

# Consideraciones de rendimiento

No es aconsejable crear innecesariamente funciones dentro de otras funciones si no se necesitan los closures para una tarea particular ya que afectará negativamente el rendimiento del script tanto en consumo de memoria como en velocidad de procesamiento.

# Capitulo 6 – Array

# Los literales de matriz

Proporcionan una notación muy conveniente para la creación de nuevos valores de la matriz. Un literal de matriz es un par de corchetes cero o más valores separados por comas. Un literal de matriz puede aparecer en cualquier lugar puede parecer una expresión. El primer valor tendrá el nombre de la propiedad '0', el segundo valor tendrá el nombre de la propiedad "1", y así sucesivamente.

# Longitud

Cada matriz tiene una propiedad length. A diferencia de otros idiomas, longitud de la matriz de JavaScript no es un límite superior.

Si almacena un elemento con un subíndice que es mayor que o igual a la longitud actual, la longitud aumentará para contener el nuevo elemento. No hay error límites de la matriz. La propiedad length es el mayor nombre de la propiedad de entero en la matriz más uno. Esto no es necesariamente el número de propiedades de la matriz.

# Borrar

Desde matrices de JavaScript son realmente objetos, el operador **delete** puede utilizarse para eliminar elementos de un array.

# Enumeración

Desde matrices de JavaScript son realmente objetos, el de en la declaración se puede utilizar para iterar sobre todas las propiedades de una matriz.

# Confusión

Un error común en los programas JavaScript es utilizar un objeto cuando se requiere una matriz o una matriz cuando se requiere un objeto.

La regla es simple: cuando los nombres de propiedad son pequeños números enteros consecutivos, se debe utilizar una matriz. De lo contrario, utilice un objeto.

# Métodos

Es la proporción de un conjunto de métodos para actuar sobre arrays. Los métodos son funciones almacenadas en Array.prototype. En el capítulo 3 vimos que Object.prototype puede ser aumentado. Array.prototype se puede aumentar también.

# Dimensiones

Son Matrices de JavaScript que por lo general no se inicializan. Si usted pide una nueva matriz con [], que estará vacío. Si accede a un elemento que falta, obtendrá el valor undefined. Si usted es consciente de ello, o si se quiere, naturalmente, establecer todos los elementos antes de intentar recuperarlo, entonces todo está bien. Pero si va a implementar algoritmos que asumen que todos los elementos se inicia con un valor conocido (como 0), entonces usted debe preparar la matriz a si mismo.

JavaScript debe haber proporcionado algún tipo de un método Array.dim para hacer esto, pero podemos corregir fácilmente este descuido.

# Capitulo 8 – Methods

# Array:

# Array.concat (material ...)

 El método concat produce una nueva matriz que contiene una copia superficial de esta matriz con los elementos añadidos al final.

# Array.join (separador)

 El método join hace una cadena de una matriz. Para ello, hacer una cadena de cada uno de los elementos de la matriz y, a continuación, concatenar todos juntos con un separador entre ellos. El separador predeterminado es ','. Para unirse sin separación, utilice una cadena vacía como el separador.

# Array.pop ()

El método pop elimina y devuelve el último elemento de esta matriz. Si la matriz está vacía, devuelve indefinido.

# Array.push (material ...)

El método push añade elementos al final de una matriz. A diferencia del método concat, que modifica la matriz y añade elementos de matriz entera. Se devuelve la nueva longitud de la matriz.

# Array.reverse ()

El método modifica la matriz inversa invirtiendo el orden de los elementos. Devuelve la matriz.

# Array.shift ()

El método de cambio elimina el primer elemento de una matriz y devuelve. Si la matriz está vacía, devuelve indefinido. El desplazamiento suele ser mucho más lento que el pop.

# Array.slice (inicio, fin)

El método slice hace una copia superficial de una porción de una matriz.

# array.sort (comparefn)

El método sort ordena el contenido de una matriz en su lugar. Y ordena matrices de números incorrectamente.

# Array.splice (inicio, deleteCount, material ...)

El método de empalme elimina elementos de una matriz, reemplazándolos con nuevos elementos. El parámetro de inicio es el número de una posición dentro de la matriz. El parámetro deleteCount es el número de elementos a eliminar a partir de esa posición. Si hay parámetros adicionales, esos elementos se insertarán en la posición. Devuelve una matriz que contiene los elementos eliminados. El uso más popular de empalme es borrar elementos de una matriz. No se debe confundir con la rebanada de empalme.

# Array.unshift (material ...)

El método unshift es como el método push excepto que empuja a los elementos al frente de esta matriz en lugar de al final. Devuelve la nueva longitud de la matriz.

# Función:

# Function.apply (thisArg, argArray)

El método de aplicación invoca una función, pasando el objeto que se une a esto y un conjunto opcional de argumentos.

# Número

# Number.toExponential (fractionDigits)

El método toExponential convierte este número en una cadena en forma exponencial. El parámetro fractionDigits opcional controla el número de decimales.

# Number.toFixed (fractionDigits)

 El método toFixed convierte este número en una cadena en forma decimal. El parámetro fractionDigits opcional controla el número de decimales.

# Number.toPrecision (precisión)

 El método toPrecision convierte este número en una cadena en forma decimal. El parámetro de precisión opcional controla el número de dígitos de precisión.

# Number.toString (base)

El método toString convierte este número en una cadena. El parámetro opcional radix controla radix, o base. Debe. El parámetro radix se utiliza más comúnmente con números enteros, pero se puede utilizar en cualquier número. El caso más común, Number.toString (), se puede escribir más simplemente como String (número).

# Objeto

# Object.hasOwnProperty (nombre)

El método hasOwnProperty devuelve true si el objeto contiene una propiedad que tiene el nombre. No se examina la cadena de prototipo. Este método es inútil si el nombre es hasOwnProperty.

# RegExp

# regexp.exec (cadena)

El método exec es la más potente (y más lenta) de los métodos que utilizan expresiones regulares. Si coincide con éxito la expresión regular y la cadena, devuelve una matriz.

Esto le permite buscar por varias apariciones de un patrón en una cadena llamando exec en un bucle.

# regexp.test (cadena)

El método de prueba es el más sencillo (y más rápido) de los métodos que utilizan expresiones regulares. Si la expresión regular coincide con la cadena, devuelve true; de lo contrario, devuelve false.

# Cadena

# String.charAt (pos)

 El método charAt devuelve el carácter en la posición pos en esta cadena. Ifpos es menor que cero o mayor que o igual a String.length, devuelve la cadena vacía. JavaScript no tiene un tipo de carácter. El resultado de este método es una cadena.

# String.charCodeAt (pos)

El método charCodeAt es el mismo que charAt excepto que en lugar de devolver una cadena, se devuelve una representación entera del valor de punto de código del carácter en la posición pos de esa cadena.

# String.Concat (cadena ...)

El método concat hace una nueva cadena concatenando otras cadenas juntas. Se utiliza raramente porque el operador + es más conveniente.

# String.indexOf (searchstring, posición)

El método indexOf busca una searchstring dentro de una cadena. Si se encuentra, devuelve la posición del primer carácter emparejado; de lo contrario, devuelve -1. El parámetro opcional posición hace que la búsqueda para comenzar en alguna posición especificada en la cadena.

# string.lastIndexOf (searchstring, posición)

El método lastIndexOf es como el método indexOf, excepto que busca desde el extremo de la cadena en lugar de la parte delantera.

# string.localeCompare (que)

 El método localCompare compara dos cadenas. No se especifican las reglas de cómo se comparan las cuerdas. Si esta cadena es menor que la cadena, el resultado es negativo. Si son iguales, el resultado es cero. Esto es similar a la convención para la función de comparación array.sort.

# String.match (regexp)

El método partido coincide con una cadena y una expresión regular . ¿Cómo hace esto depende del indicador g . Si no hay ningún indicador g , entonces el resultado de la llamada String.match ( regexp ) es el mismo que llamar regexp.exec ( string) . Sin embargo, si la expresión regular tiene el indicador g , entonces se produce una matriz de todos los partidos, pero excluye a los grupos de captura.

# string.replace (searchValue, replaceValue)

El método replace hace una búsqueda y reemplazar operación en esta cadena, la producción de una nueva cadena. El argumento searchValue puede ser una cadena o un objeto de expresión regular. Si se trata de una cadena, sólo se reemplaza la primera aparición de la searchValue

Si el replaceValue es una función, que será llamado para cada partido, y la cadena devuelta por la función se utiliza como el texto de reemplazo. El primer parámetro pasado a la función es el texto coincidente. El segundo parámetro es el texto de grupo de captura de 1, el siguiente parámetro es el texto de grupo de captura 2, y así sucesivamente.

Devuelve el método string.entityify, que devuelve el resultado de llamar al método replace. Su función replaceValue devuelve el resultado de estar buscando un personaje en un objeto. Este uso de un objeto normalmente supera sentencias switch.

# string.search (regexp)

El método de búsqueda es como el método indexOf, excepto que toma un objeto de expresión regular en lugar de una cadena. Devuelve la posición del primer carácter del primer partido, si lo hay, o -1 si la búsqueda falla. El indicador g se ignora. No hay parámetro de posición.

# string.slice (inicio, fin)

El método slice hace una nueva cadena copiando una parte de otra cadena

# string.split (separador, límite)

El método split crea una matriz de cadenas mediante el fraccionamiento de esta cadena en trozos

# String.substring (inicio, fin)

El método subcadena es el mismo que el método rebanada excepto que no maneja el ajuste de los parámetros negativos. No hay ninguna razón para utilizar el método subcadena. Utilice rebanada lugar.

# string.toLocaleLowerCase ()

El método toLocaleLowerCase produce una nueva cadena que se hizo mediante la conversión de esta cadena a minúsculas utilizando las reglas para la configuración regional. Esto es principalmente para el beneficio de turco porque en ese idioma "yo" se convierte en I, no 'i'.

# string.toLocaleUpperCase ()

 El método toLocaleUpperCase produce una nueva cadena que se hizo mediante la conversión de esta cadena a mayúsculas utilizando las reglas para la configuración regional. Esto es principalmente para el beneficio de Turquía, ya que en ese idioma 'i' se convierte en '', no 'I'.

# string.toLowerCase ()

El método toLowerCase produce una nueva cadena que se hizo mediante la conversión de esta cadena a minúsculas.

# string.toUpperCase ()

El método toUpperCase produce una nueva cadena que se hizo mediante la conversión de esta cadena a mayúsculas.

# String.fromCharCode (char ...)

La función String.fromCharCode produce una cadena a partir de una serie de números.

# JSON Sintaxis

JSON has six kinds of values: objects, arrays, strings, numbers, booleans (true and false), and the special value null. Whitespace (spaces, tabs, carriage returns, and newline characters) may be inserted before or after any value. This can make JSON texts easier for humans to read. Whitespace may be omitted to reduce transmission or storage costs.

# Usando JSON de forma segura

JSON is particularly easy to use in web applications because JSON is JavaScript. A JSON text can be turned into a useful data structure with the eval function:

var myData = eval('(' + myJSONText + ')');

(The concatenation of the parentheses around the JSON text is a workaround for an ambiguity in JavaScript’s grammar.)

# A JSON Parser

This is an implementation of a JSON parser in JavaScript:

var json\_parse = function () {

// This is a function that can parse a JSON text, producing a JavaScript

// data structure. It is a simple, recursive descent parser.

// We are defining the function inside of another function to avoid creating

// global variables.

var at, // The index of the current character

ch, // The current character

escapee = {

'"': '"'

'\\': '\\',

'/': '/',

b: 'b',

f: '\f',

n: '\n',

r: '\r'

t: '\t'

},

# Options

The implementation of JSLint accepts an option object that allows youto determine

the subset of JavaScript that is acceptable to you. It is also possible to set those options within the source of a script.

An option specification can look like this:

/\*jslint nomen: true, evil: false \*/