**Resumen de Java Script**

**------------- o -------------**

**Cyntia Fernández Marenco**

Tabla de contenido

[Windows Open() 3](#_Toc410377741)

[String toLowerCase() 3](#_Toc410377742)

[String toUpperCase() 3](#_Toc410377743)

[Prompt() 3](#_Toc410377744)

[Reserved Keywords (Palabras Reservadas) 4](#_Toc410377745)

[Confirm() 4](#_Toc410377746)

[Undefined 4](#_Toc410377747)

[Null 4](#_Toc410377748)

[TypeOf 4](#_Toc410377749)

[Web Browse Engine / Motor de renderizado 4](#_Toc410377750)

[Lista de Motores EcmaScript 4](#_Toc410377751)

[Motor EcmaScript 4](#_Toc410377752)

[V8 5](#_Toc410377753)

[Scripting Lenguaje 5](#_Toc410377754)

[Dynamic Typing 5](#_Toc410377755)

[Onunload 5](#_Toc410377756)

[Onload 5](#_Toc410377757)

[Delete 5](#_Toc410377758)

[OOP – Programación Orientada a Objetos 5](#_Toc410377759)

[Constructor de Objetos 5](#_Toc410377760)

[Diferencia entre Document.ready y Onunload 6](#_Toc410377761)

[Diferencia entre == o === 6](#_Toc410377762)

# 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)

# 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.