

# TALLER #3:

# JAVASCRIPT




1.

¿QUE #@\*&\$ ES JS?





# ¡ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN!

- » Orientado a Objetos.
  - » Imperativo.
  - » Dinamicamente tipado.
  - » Usado muy frecuentemente en el lado cliente de las aplicaciones web.\*
- 




2.

**¡VAMO A DARLE!**





# TIPOS DE DATOS

- » number
  - » string
  - » boolean
  - » undefined
  - » null
  - » **object**
  - » **function**
- 



# ESTRUCTURAS DE DATOS BÁSICAS


- » Array
  - » Map (diccionario)
- 



# ¡EJERCICIO 1!



# ¡GITHUB!

- » Es una plataforma para alojar proyectos.
  - » Fácil de usar
  - » Nos permite llevar un control de las versiones que hemos tenido en nuestro software.
- 





# ¡GITHUB!


1. Crear una cuenta en GitHub
2. Creamos nuestro proyecto en GitHub
3. Copiemos Kodexx a nuestra máquina:

`git clone https://github.com/ManuCastrillonM/KodexxUdeA.git`

4. Copiemos nuestro proyecto a nuestra máquina  
`git clone https://github.com/usuario/proyecto.git`
- 




# BRACKETS Y GIT

1. Archivo -> Gestionar Extensiones
    - a. Instalar Brackets Git
    - b. Instalar Node.js Bindings
  2. Abrir el directorio de nuestro proyecto
  3. Seleccionar los archivos que dicen \*Untracked\*
  4. Presionar el botón de Commit y luego Push.
- 



# ¡AHORA SÍ, EL EJERCICIO!

1. ¡Hola mundo!
  2. Calculiando.
  3. La lista del mercado
  4. Wake me up.
  5. El cronómetro.
- 



# ¡EJERCICIO 2!



# ¡EJERCICIO 2!

## 1. Iniciando sesión

