



Centro Integrado de Formación Profesional

AVILÉS

Principado de Asturias

UNIDAD 4: MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOM)

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

2º CURSO

C.F.G.S. DISEÑO DE APLICACIONES WEB

Versión	Fecha	Estado	Resumen de cambios
1.0	05/11/2024	Aprobado	Primera versión

ÍNDICE

ÍNDICE	1
UNIDAD 4: MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOM)	2
4.1 El modelo de objetos del documento (Document Object Model - DOM)	2
4.1.1 Representación de la página Web como una estructura en árbol	2
4.1.2 Diferencias en las implementaciones del modelo	2
4.1.3 Objetos del modelo. Propiedades y métodos de los objetos.	3
4.3 Manejando el DOM	6
4.3.1 jQuery	6
4.3.2 Acceso al documento desde código	6
4.3.3 Navegando por el DOM	9
4.3.3 Modificación dinámica de contenidos y aspecto de una página	14
4.3.4 Trabajando con CSS	22
4.4. El modelo de eventos	26
4.4.1 Programación de eventos. Manejadores de evento más habituales	26
4.4.2 Manejadores de evento dinámicos	31
4.4.3 Delegación y elementos dinámicos	33
4.4.5 Disparando eventos	35
4.4.6 Animaciones	36
4.4.7 La función jQuery each	38
4.4.8 Almacenamiento de datos en el cliente	39
4.5 Desarrollo de aplicaciones multicliente	41
4.5.1 DOM en Aplicaciones multicliente	41
4.5.2 Eventos del DOM en distintos navegadores	41
4.6 Independencia de las capas de implementación de aplicaciones web	43
ÍNDICE DE FIGURAS	45
BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA	45

UNIDAD 4: MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOM)

4.1 EL MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOCUMENT OBJECT MODEL - DOM)

El DOM es una API empleada para manipular documentos HTML y XML encargada de extraer los contenidos del documento de texto de forma que aparezcan como estructura jerárquica de objetos. Existen tres especificaciones propuestas por el W3C:

DOM nivel 1: Consiste en dos módulos DOM Core y DOM HTML.

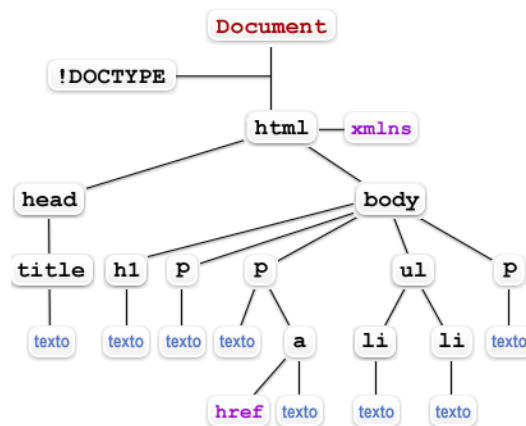
DOM nivel 2: Construido sobre el nivel 1 contiene 14 módulos. Entre los más importantes, está el manejo de eventos de usuario y el de hojas de estilo.

DOM nivel 3: Construido sobre el nivel 2 contiene 16 módulos. Entre los más importantes, el que permite cargar y guardar documentos HTML y XML y el que permite validarlos.

DOM Living Standard: Especificación moderna y en constante evolución del DOM, desarrollada y mantenida por el WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group). A diferencia de las versiones DOM Level 1, DOM Level 2, etc. que se actualizan de forma independiente el DOM Living Standard es una norma "viva", lo que significa que se actualiza continuamente a medida que se identifican mejoras, correcciones o nuevas necesidades.

4.1.1 REPRESENTACIÓN DE LA PÁGINA WEB COMO UNA ESTRUCTURA EN ÁRBOL

DOM estructura el documento como un árbol jerárquico, tal como se puede ver en la siguiente figura:



1. Árbol DOM

DOM trata este árbol como una serie de elementos con sus propiedades, y que la relación entre todos ellos es una relación estructural. Así, por ejemplo, se puede pedir al navegador que devuelva una lista de los hijos del elemento ul.

4.1.2 DIFERENCIAS EN LAS IMPLEMENTACIONES DEL MODELO

Aunque el DOM es un estándar definido por el W3C (World Wide Web Consortium), cada navegador tiene su propia implementación de este modelo a través de su motor de

renderizado. Esas diferencias se han ido minimizando gracias a que el W3C ha promovido una versión estandarizada del modelo ayudando a minimizar estas diferencias.

Históricamente, cada uno de los navegadores implementaban el DOM a su manera haciendo que fuera más complicada y farragosa la tarea del desarrollo en cliente. Por ejemplo, Microsoft implementaba su propia versión del DOM llamada “proprietary DOM” para Internet Explorer la cual difería del estándar propuesto por el W3C. Otro mecanismo que se usaba anteriormente, consistía en implementar métodos con prefijos propios del motor de renderizado; por ejemplo, `window.webkitRequestAnimationFrame` (prefijo `webkit` en referencia al motor de renderizado del navegador Safari) o `mozRequestFullScreen` (prefijo `moz` de Mozilla para Firefox).

En el contexto de navegadores modernos, algunos pueden tardar más en adoptar nuevas APIs del DOM o hacerlo de forma distinta, aunque gracias a los esfuerzos de estandarización, las diferencias entre las implementaciones del DOM ahora mismo son mucho menores que en el pasado.

4.1.3 OBJETOS DEL MODELO. PROPIEDADES Y MÉTODOS DE LOS OBJETOS.

Los nodos representan los diferentes niveles de los documentos HTML y XML. Existen nodos de diferente tipo (Document, Document Type, Element, Attribute, Text, Comment) y diferente nivel.

Tipos de nodos en el DOM: descripción y posibilidad de tener hijos o no		
Nodo	Descripción	¿Hijos?
Element.Node	Representa el contenido definido desde una etiqueta de apertura a una de cierre	Sí
Attrribute_Node	Representa un atributo o propiedad de un elemento.	No
Text_Node	Representa/almacena el contenido del texto o datos	No
CData_Section_Node	Representa una sección <code><![CDATA[]]></code> .	Sí
Entity_Reference_Node	Representa una referencia de entidad.	No
Entity_Node	Representa la definición de una entidad en la DTD .	No
Processing_Instruction_Node	Representa una instrucción de proceso.	No
Comment_Node	Utilizado para indicar los comentarios producidos en el documento.	No
Document_Node	Nodo raíz de los documentos HTML/XML. Solo hay uno por documento DOM	Sí
Document_Type_Node	Contiene el DTD empleado en el documento. También llamado DOCTYPE. Informa cual es la estructura o la versión de HTML que se va a usar para validar el documento	No
Document_Fragment_Node	Representa un fragmento del modelo total del árbol del documento.	Sí
Notation_Node	Representa una notación definida en la DTD .	No

Existe un objeto general **NODE** que permite obtener información sobre los nodos y manipular su contenido. Este objeto define una serie de propiedades y métodos, así como constantes. Las constantes permiten identificar el tipo de nodo.

- `Node.ELEMENT_NODE = 1`
- `Node.ATTRIBUTE_NODE = 2`
- `Node.TEXT_NODE = 3`
- `Node.CDATA_SECTION_NODE = 4`
- `Node.ENTITY_REFERENCE_NODE = 5`
- `Node.ENTITY_NODE = 6`
- `Node.PROCESSING_INSTRUCTION_NODE = 7`
- `Node.COMMENT_NODE = 8`
- `Node.DOCUMENT_NODE = 9`
- `Node.DOCUMENT_TYPE_NODE = 10`
- `Node.DOCUMENT_FRAGMENT_NODE = 11`
- `Node.NOTATION_NODE = 12`

Existen navegadores que no soportan las constantes predeterminadas. Si es así, hay que definirlas de la siguiente forma:

```
if(typeof Node == "undefined") {  
  let Node = { ELEMENT_NODE: 1, ATTRIBUTE_NODE: 2,  
    TEXT_NODE: 3, CDATA_SECTION_NODE: 4,  
    ENTITY_REFERENCE_NODE: 5, ENTITY_NODE: 6,  
    PROCESSING_INSTRUCTION_NODE: 7, COMMENT_NODE: 8,  
    DOCUMENT_NODE: 9, DOCUMENT_TYPE_NODE: 10,  
    DOCUMENT_FRAGMENT_NODE: 11, NOTATION_NODE: 12};  
}
```

Para gestionar el objeto **NODE** se dispone de una serie de propiedades que permitan acceder a la información o características de los nodos elegidos incluso modificándolo en algunos casos.

Atributos	Definición
<code>nodeName</code>	El nombre del nodo
<code>nodeValue</code>	El valor del nodo
<code>nodeType</code>	Un código que representa el tipo del objeto subyacente
<code>ownerDocument</code>	Objeto Document asociado a ese nodo
<code>firstChild</code>	El primer hijo de este nodo. Si no existe, devuelve null
<code>lastChild</code>	El último hijo. Si no existe, devuelve null
<code>childNodes</code>	Lista NodeList que contiene todos los hijos de este nodo
<code>previousSibling</code>	Nodo inmediatamente precedente a este. Si no existe, devuelve null
<code>nextSibling</code>	Nodo que sigue inmediatamente al actual. Si no existe, devuelve null
<code>attributes</code>	Atributos del nodo

De la misma forma, en el objeto NODE se dispone de una serie de métodos que permiten interactuar con los nodos elegidos consultando y modificando su estructura.

hasChildNodes()	Permite determinar si un nodo tiene algún hijo
appendChild(nodo)	Añade el nodo al final de la lista de hijos de este nodo. Si ya está en el árbol, se elimina y se vuelve a crear
removeChild(nodo)	Retira el nodo hijo indicado en la lista de hijos, y lo devuelve como valor de retorno
replaceChild(nuevo,anterior)	Reemplaza el nodo hijo anterior con el nuevo y devuelve el anterior. Si el nuevo ya está en el árbol, se reemplaza
insertBefore(nuevo, anterior)	Inserta el nodo nuevo antes del existente. Si el anterior es null, se inserta al final de la lista de hijos

4.3 MANEJANDO EL DOM

En este apartado se verá cómo navegar sobre el DOM, localizar elementos y modificarlos para el manejo de este modelo.

4.3.1 JQUERY

jQuery es una biblioteca que facilita la tarea de acceder al DOM mediante una sintaxis más amigable a priori. Para poder utilizarlo, una de las opciones consiste en instalarse la versión comprimida y de producción de jQuery (última versión a la fecha de este texto, la 3.7.1 de agosto de 2023). Se puede descargar en el siguiente enlace accediendo al botón Download jQuery 3.7.1: <https://jquery.com/download/>

En el directorio de ejemplo, el .js bajado (jquery-3.x.y.z.min.js) se coloca en el llamado Scripts, como cualquier otro fichero JavaScript. Se puede probar con este script básico:

```
<html>
  <head>
    <title>Hola, jQuery!</title>
  </head>
  <body>
    <script src='./Scripts/jquery-3.7.1.min.js'></script>
  </body>
</html>
```

Para referenciar a jQuery se puede usar un CDN (Content Delivery Network). Lo que garantiza el CDN es que se va a tener el contenido del **framework jQuery** fuera del servidor local, pero que el CDN se encargará de proporcionar el archivo en el servidor más cercano y rápido al cliente que haga uso de la aplicación, además de ser bastante probable que el navegador cachee su contenido. Basta con hacer una búsqueda de un CDN que aloje **jQuery** (existen similares para Bootstrap, Angular, etc.) y se encontrarán unos cuantos. En este ejemplo se probará con el de Microsoft, cuya dirección en el momento de elaborar este documento es la siguiente:

<https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jQuery/jquery-3.7.1.js>

Por tanto, se cambiará el origen de jQuery para adaptarlo a este CDN:

```
<script src='https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jQuery/jquery-3.7.1.js'></script>
```

OJO: Aunque en este caso puede tentar cerrar la etiqueta de script sin su equivalente de cierre (simplemente con />), si se opera así, la etiqueta no funcionará correctamente, por lo que es esencial mantener la sintaxis mostrada en estos ejemplos.

4.3.2 ACCESO AL DOCUMENTO DESDE CÓDIGO

A continuación, se muestran algunos ejemplos de acceso al documento desde código JavaScript.

Por ejemplo, si se quiere obtener el documento completo desde las etiquetas `<html>` a `</html>`

```
let objetoCompleto = document.documentElement;
```

Cada nodo tiene una propiedad `firstChild` que apunta al nodo del que forma parte en caso de que exista. Del mismo modo, cada nodo elemento tiene una propiedad `childNodes` que apunta a un array que contiene sus hijos. De esta forma, es posible desplazarse a cualquier parte del árbol usando solo estos enlaces padre e hijo. Además, JavaScript también permite acceder a una serie de enlaces adicionales. Las propiedades `firstChild` y `lastChild` apuntan al primer y último elemento hijo o valen `null` en caso de nodos sin hijos. Con el siguiente código se obtiene la cabecera (`head`) y el cuerpo (`body`):

```
let objetoCabecera = objetoCompleto.firstChild;
let objetoCuerpo = objetoCompleto.lastChild;

let objetoCabecera=objetoCompleto.childNodes[0];
let objetoCuerpo=objetoCompleto.childNodes[1];
```

El tipo de nodo, devuelto como `number`, se obtiene de la forma siguiente:

```
let tipoNodo;
tipoNodo = document.nodeType;
tipoNodo = objetoCabecera.nodeType;
tipoNodo = document.documentElement.nodeType;
```

El siguiente código proporciona el número de descendientes de un objeto:

```
let descendientes = objetoCompleto.childNodes.length;
```

Cada nodo de tipo **element** contiene la una colección **NamedNodeMap** para acceder a los atributos de cada uno de los elementos. Se puede obtener un nodo de tipo **Attribute** mediante diversos métodos:

- .getNamedItem(valor):** Contiene el nodo cuyo nombre es idéntico al valor pasado
- .setNamedItem(valor):** Añade un nuevo nodo al documento con el valor pasado
- .removeNamedItem(valor):** Elimina el nodo indicado en el valor pasado
- .item(posicion):** Devuelve el nodo que se encuentra en la posición indicada

Supóngase el siguiente código:

```
<p id= "Ejemplo">Ejemplo de prueba</p>
let elemento=document.getElementById("Ejemplo");
```

Con él se obtiene como elemento el objeto con identificador `Ejemplo`.

```
let valor=elemento.attributes.getNamedItem("id").nodeValue;
```

Aquí `valor` contendrá `Ejemplo`:

```
elemento.setAttribute("id", "cambio");
```

En este caso, se cambia el nombre del `id` por `cambio`. Después de realizar estos cambios, se tendría:

```
<p id="cambio">Ejemplo de prueba </p>
```


Métodos en DOM:

.createAttribute(Nombre): Crea un nodo del tipo attribute
.createTextNode(texto): Crea un nodo de tipo text
.createElement(tipo): Crea un elemento del tipo indicado
.createComment(texto): Crea un nodo de tipo comment
.appendChild(valor/objeto): Añade el valor o un objeto a continuación dentro del documento
.insertBefore(objeto_nuevo, objeto_existente): Añade el objeto delante del objeto indicado
.removeChild(nodo): Borra cualquier nodo original o creado dinámicamente
.replaceChild(nodo): Modifica el contenido que existe en el nodo indicado
.getElementsByTagName(etiqueta): Obtiene todos los elementos de la página cuya etiqueta se igual al parámetro pasado. Devuelve un array (NodeList)
.getElementsByName(nombre): Obtiene todos los elementos de la página cuyo nombre sea igual al parámetro pasado. Normalmente solo uno. Devuelve Array(nodelist)
.getElementById(id): Se usa para llegar directamente a un elemento. Devuelve un elemento HTML cuyo atributo **id** coincide con el parámetro dado.

4.3.2.1 Gestión de enlaces de un documento

En este ejemplo, se puede ver cómo gestionar los enlaces de un documento. La secuencia de código en la sección HTML <body> del script:

```
<body>
<!-- Definición de varios enlaces de hipertexto consecutivos en el documento -->
Motor de búsqueda <a href="http://www.google.es" id="google">Google</a>
<br>
Sitio de información <a href="http://www.yahoo.es" id="yahoo">Yahoo</a>
<br>
Enciclopedia <a href="http://www.wikipedia.es" id="wikipedia">Wikipedia</a>
<script>
  document.write("<br><br>");
  // Se muestra el número de enlaces del documento
  document.write("Número de enlace(s) del documento: ",document.links.length,"<br>");
  // Se muestra el identificador del segundo enlace del documento */
  document.write("Id del segundo enlace del documento:",document.links[1].id,"<br>");
  /* Se muestra la URL del tercer enlace del documento */
  document.write("URL del tercer enlace del documento: ",document.links[2].href);
</script>
</body>
```

Se incluyen tres enlaces (google, yahoo y wikipedia) con etiquetas HTML <a href> Posteriormente, se muestra el número de enlaces del documento, el identificador del segundo enlace y la URL del tercer enlace. Hay que tener en cuenta que la numeración de los enlaces se realiza de 0 a n-1.

4.3.2.2 Gestión de imágenes de un documento

En este apartado se verá cómo gestionar imágenes mediante un ejemplo. La secuencia de código es la siguiente:

```
<!-- Definición de varias imágenes consecutivas en el documento-->

<br><br>

<br><br>

<br><br>

<br><br>

<script>
/* Se muestra el número de imágenes del documento */
document.write("<br>Número de imágenes del documento: ", document.images.length);
/* Se muestra el identificador de la primera imagen */
document.write("<br>Identificador de la 1ª imagen: ", document.images[0].id);
/* Se muestra el atributo border de la segunda imagen */
document.write("<br>Atributo border de la 2ª imagen: ", document.images[1].border);
/* Se muestra el atributo src de la tercera imagen */
document.write("<br>Atributo src de la 3ª imagen: ", document.images[2].src);
/* Se muestran los atributos width y height de la cuarta imagen */
document.write("<br>Atributo width de la 4ª imagen: ", document.images[3].width);
document.write("<br>Atributo height de la 4ª imagen: ", document.images[3].height);
</script>
```

Se presentan cuatro imágenes con determinados atributos (id, border, src, width, height). Posteriormente, se muestra diferente información respecto a estas imágenes como el número de ellas en el documento y alguno de sus atributos.

4.3.3 NAVEGANDO POR EL DOM

4.3.3.1 Accediendo a elementos

Como se vio anteriormente, gracias a propiedades como **firstChild**, **lastChild**, **nextSibling**, etc. es posible moverse por el modelo. Además de ellos, existe una propiedad **children** que es equivalente a **childNodes** pero solo contiene hijos que son elementos, no de otro tipo. Esto puede ser útil cuando no se está interesado en nodos de texto.

Cuando se trabaja con una estructura de datos anidada como esta, las funciones recursivas suelen ser muy útiles.

La siguiente función explora un documento en busca de nodos de texto que contengan una cadena dada y devuelve **true** cuando encuentra uno.

```
const documentoContiene = (nodo, cadena) => {  
  if (nodo.nodeType == Node.ELEMENT_NODE) {  
    for (let i = 0; i < nodo.childNodes.length; i++) {  
      if (documentoContiene(nodo.childNodes[i], cadena)) {  
        return true;  
      }  
    }  
    return false;  
  } else if (nodo.nodeType == Node.TEXT_NODE)  
    return nodo.nodeValue.indexOf(cadena) > -1;  
};  
console.log(documentoContiene(document.body, "patrón de búsqueda"))
```

La llamada a la función se hace sobre el **body** del documento. Es preciso tener en cuenta que si se hace la llamada al método desde el propio elemento **body**, siempre devolverá true al ir incluido el elemento en el código JavaScript.

Navegar por enlaces entre padres, hijos y hermanos puede ser útil pero no siempre recomendable ya que el programa debería hacer suposiciones sobre la estructura del documento. Otro factor que complica las cosas es que los nodos de texto se crean incluso para el espacio en blanco entre nodos; es decir, una etiqueta <body> no solo tendrá otros elementos (h1, p, etc.) sino también los espacios en blanco antes y después de ellos. Por ejemplo, dada esta página:

```
<!DOCTYPE html>  
<html>  
  <head>  
    <title>Mi página personal</title>  
  </head>  
  <body>  
    <h1>Mi página personal</h1>  
    <p>Hola, me llamo Jason y esta es mi página principal.</p>  
    <p>  
      Además, escribo libros; no sé a qué esperas para leerlos  
      <a href="http://mislibricos.net">aquí</a>  
    </p>  
  </body>  
</html>
```

Si antes se vio cómo poder acceder a los enlaces de un documento, en este caso se podría querer hacer de otro modo, por ejemplo, obteniendo el atributo **href**. Tal como se hizo anteriormente sería algo como “quiero el segundo hijo del cuerpo del documento”. Obviamente, la estructura del documento puede cambiar y esa forma tan rígida dejar de ser válida, así que la mejor opción sería “quiero el primer enlace del documento”.

Se haría así:

```
let enlace = document.body.getElementsByTagName("a")[0];  
console.log(enlace.href);
```

En definitiva, todos los nodos de elemento tienen un método **getElementsByTagName** que recoge todos los elementos con el nombre de etiqueta dado que son descendientes (sean directos o indirectos) de ese nodo y los devuelve como un objeto con forma de array.

Si se quiere encontrar un nodo individual, se le puede dar un atributo id y utilizar **document.getElementById**:

```
<p>Mi imagen de marca</p>  
<p><img id='imagenMarca' src='img/imagenMarca.png'></p>  
<script>  
    let imagen = document.getElementById('imagenMarca');  
    console.log(imagen.src);  
</script>
```

En jQuery el \$ es el elemento fundamental en **jQuery** para referenciar elementos:

```
$(content)
```

En este caso, lo que se hace es buscar un ítem o grupo de ítems, o puede servir para registrar un manejador de evento **ready**.

```
$.method()
```

Con esta sintaxis se puede acceder a utilidades globales y no actúa como un objeto, a diferencia del anterior.

En jQuery se necesita saber cuándo está el documento completamente cargado. En JavaScript convencional se hace mediante el evento load, pero en este caso, se usará una referencia al documento mediante **\$(document)** y a su manejador de evento **ready**:

```
$(document).ready(function(){  
    // Código  
});
```

Pero utilizar constantemente esta sintaxis para referenciar puede hacer el proceso farragoso y pesado. Para ello, **jQuery** ofrece atajos como el siguiente:

```
$(function(){  
    // Código  
});
```

que hace exactamente lo mismo que el anterior código.

Utilizando **.children(selectorOpcional)** se accede al hijo directo de un elemento. Por ejemplo:

```
.children(".demo") // siendo demo el nombre de una clase: class="demo"
```

Pero si lo que se quiere es acceder a cualquier descendiente de un elemento con una clase concreta, hay que recurrir a **find** con el mismo formato:

```
find('.demo')
```

Si en cambio se quiere subir por la jerarquía, hay dos métodos para usar: **parent** y **parents**.

- **parent** permite obtener el padre directo del elemento: **parent('.demo')**
- **parents** busca en todos los ascendientes del elemento buscando la clase demo: **parents('.demo')**

En los métodos **children**, **parent** y **parents**, si no se incluyen parámetros, realizará la acción solicitada sobre todos los elementos buscados. En cambio, **find** requiere un selector. En cualquier caso, se puede usar el carácter comodín * para actuar sobre todos los descendientes o ascendientes. Muchas secciones de una página HTML tienen una estructura consistente. Por ejemplo, la mayoría de los formularios tienen una etiqueta seguida de un elemento input y un **placeholder** para un mensaje de error:

```
<div>
  <label for="name">Name:</label>
  <input type="text" id="name" />
  <div id="name-error"></div>
</div>
```

Supóngase una porción de código **jQuery** donde hubiera una referencia al elemento input y se estuviera realizando una validación. Se querría mostrar cualquier mensaje de error en el elemento inmediatamente después de la etiqueta **input**. Mientras se pudiera obtener explícitamente una referencia al elemento **div** por su **id**, ese código no podría ser reusable.

Si el sitio mantuviera esa estructura de etiqueta, **input**, **div**, se podrían crear manejadores de evento genéricos y actualizar el error de mensaje simplemente usando esa estructura coherente con la ventaja que se quiere obtener.

A continuación, se enumeran elementos que están en el mismo nivel y cómo acceder a ellos:

- **prev(selectorOpcional)** recupera el elemento previo en el mismo nivel
- **prevAll(selectorOpcional)** recupera todos los elementos previos en el mismo nivel.
- **prevUntil(selector, nodo u objeto jQuery)** recupera todos los elementos previos en el mismo nivel pero excluyendo el elemento coincidente con el selector.
- **next(selectorOpcional)** recupera el elemento siguiente en el mismo nivel
- **nextAll(selectorOpcional)** recupera todos los elementos siguientes en el mismo nivel.
- **nextUntil(selector, nodo u objeto jQuery)** recupera todos los elementos siguientes en el mismo nivel pero excluyendo el elemento coincidente con el selector.

4.3.3.2 Identificando elementos por su posición con jQuery

index(objeto jQuery o elemento) devuelve la posición del ítem en una colección.

get(index) devuelve el elemento de una colección localizado en el índice proporcionado. Estas colecciones comienzan normalmente con el índice 0. Por ejemplo, se va a suponer que se dispone de varios elementos **div** contenidos en un elemento **div** etiquetado como **container**.

El elemento objetivo es **target**.

```
let element = $('#target');  
let container = $('#container');  
let index = container.children().index(element);  
$('#display').text("Index es " + index);
```

Pero supóngase que se quiere cambiar el estilo del elemento encontrado en dicho índice:

```
container.children().get(index).attr('style', 'color:red');
```

Si se hace esto, dará un error, ya que lo que se obtiene es un objeto DOM normal, no un objeto jQuery. Para obtener ese objeto y poder aplicarle el atributo deseado, es preciso utilizar un método de búsqueda:

```
// Se obtiene un objeto DOM  
let foundElement = container.children().get(index);  
let jqueryObject = $(foundElement);  
jqueryObject.attr('style', 'color:red');
```

4.3.2.3 Trabajando con atributos en jQuery

Si antes se vio cómo acceder a un atributo mediante JavaScript, en este caso se verá cómo se hace utilizando **jQuery** mediante el método **.attr**. Si se quiere leer un valor:

```
alert($(item).attr('nombre-atributo'));
```

Para escribir un valor:

```
$(item).attr('nombre-atributo', 'valor');
```

También se puede eliminar un atributo.

```
$('#target').removeAttr('style');
```

4.3.3.4 Elementos no encontrados con jQuery

¿Qué pasa si jQuery no encuentra algo? Supóngase el siguiente código:

```
<html>  
  <head><title>Demo</title></head>  
  <body>  
    <div class='blue'>Contenido de muestra</div>  
    <!-- Los scripts van aquí -->  
  </body>  
</html>
```

Ahora se va a suponer que se ha actualizado la página para añadir una referencia a jQuery y se añade el siguiente script:

```
$('#blue').click(function() {  
  alert('¡Has hecho clic en el elemento div!');  
});
```

Si se ejecuta la página y se hace clic en el elemento `div`, resulta que no ocurre absolutamente nada. A continuación, se verá cuál es la razón. En `$('blue')` se puede ver que a `'blue'` le falta el `'.'` necesario para indicar que es una clase. Como no está, el selector CSS le dice a **jQuery** que busque un elemento llamado `blue` antes que una clase con el mismo nombre. Si no se añade el punto `'.'` o la almohadilla `#` se estará cometiendo el error más común en los desarrolladores que utilizan **jQuery**.

En primera instancia, podría parecer un fallo de diseño de **jQuery**. Sin embargo, puede tener muchas ventajas, de hecho, se verá esto como un patrón común dentro de **jQuery**: si no puede encontrar un elemento, simplemente se mueve a la siguiente línea de código.

Si se recuerda `removeClass`, este método tampoco lanzaba un error si el elemento en cuestión no tenía la clase. Esto está bien ya que no hace falta recordar si la clase estaba ahí en primer lugar o escribir código que chequee su existencia.

4.3.2.5 Objetos jQuery vs objetos DOM

Profundizando en **jQuery** se ve que en realidad es un envoltorio del DOM de JavaScript simplificándolo y añadiendo mejoras. Algo que conviene recordar es que en realidad se está siempre escribiendo JavaScript. De esta forma, depende de dónde se esté en el código, se podría estar fluctuando entre **jQuery** y JavaScript. Se ilustrará con el siguiente código de ejemplo:

```
$('#un-boton').click(function() {  
    // Código  
});
```

Es posible añadir un evento **click** usando esta función y se puede acceder al objeto que lanzó el evento usando la palabra clave **this**. Pero resulta que **this** es un objeto **DOM**, no **jQuery**. A consecuencia de ello, ninguno de los métodos **jQuery** pueden utilizarse con él, a no ser que se convierta a un objeto **jQuery** con el siguiente código:

```
var nombreVariable = $(this);
```

Una forma rápida de saber si existe una referencia a un objeto **jQuery** es aprovecharse del autocompletado si el IDE o editor avanzado siempre que lo permita, como por ejemplo Visual Studio Code y su IntelliSense.

4.3.3 MODIFICACIÓN DINÁMICA DE CONTENIDOS Y ASPECTO DE UNA PÁGINA

En este apartado se van a tratar algunas de las funciones que JavaScript y **jQuery** ofrecen para acceder y reemplazar valores de elementos, atributos y CSS.

4.3.3.1 Recuperación de un valor

Supóngase que se tiene este formulario:

```
<form>
  <label for="txtEntrada">Introduce tu texto aquí:</label><br /><br />
  <input type="text" id="txtEntrada"/><br><br>
  <input type="button" value="Clic"/>
  <label id="lblError"></label>
</form>
```

Para recuperar el valor de ese control input se puede usar el método `getElementById` y, una vez obtenido el elemento, utilizar su propiedad `value`. Mediante esa misma propiedad, se puede modificar el valor. Por ejemplo, si se quiere limpiar el cuadro de texto (por ejemplo, con la acción de un botón), se haría lo siguiente:

```
document.getElementById("txtEntrada").value = "";
```

En jQuery si se quiere recuperar el valor de un control **input**, lo único que hay que hacer es llamar a la función `val()`.

```
let value = $('#txtEntrada').val();
```

Para ajustar el valor, simplemente se le pasa el nuevo valor como un parámetro a la función `val`. Por ejemplo, vaciar el contenido de un **TextBox**:

```
$('#txtEntrada').val('');
```

Supóngase el siguiente código que representa al elemento input

```
let currentInput = $('#txtEntrada');
```

Se puede modificar el texto del siguiente elemento, suponiendo que sea una etiqueta y, por tanto, el texto del error:

```
currentInput.next().text('Mensaje de error');
```

Ahora supóngase un formulario con un **checkbox** donde se necesitan habilitar los dos cuadros de texto y etiquetas inmediatamente a continuación de él.

```
<label for="provide-address">¿Dirección?</label>
<input type="checkbox" id="provide-address" />

<label for="street">Calle:</label>
<input type="text" id="street" disabled="true" />

<label for="country">País:</label>
<input type="text" id="country" disabled="true" />
```

Se pueden habilitar los cuadros de texto con el siguiente código:

```
// El método attr se usa para ajustar o leer un atributo.
// El primer parámetro es el nombre del atributo, el segundo es el valor a ajustar
// Partiendo que solo se necesitan elementos input, se usará el nombre de una
// etiqueta como filtro:
$('#provide-address').nextAll('input').attr('disabled', 'true');
```


El atributo **disabled** es muy interesante ya que es uno de los atributos que, según especificación HTML no requiere un par de clave/valor. Como resultado de esto, el simple uso de **<input disabled type="text"/>** deshabilitará el cuadro de texto. Sin embargo, esta no sería una sintaxis válida XML, con lo que es preferible usar **disabled="true"** o **disabled="disabled"**.

4.3.2.2 Añadiendo y eliminando clases en un objeto

Si se tienen una serie de clases con estilos predefinidos, se pueden añadir dinámicamente a los objetos de una página o también eliminarlas. Supóngase la siguiente clase que cambia el color de fondo de un control por azul y el del texto por blanco:

```
<style>
  .blue { background-color: blue; color: white; }
</style>
```

Para añadir a un control el estilo dado por esa clase se hace lo siguiente:

```
let elemento = document.getElementById("target");
elemento.classList.add("blue");
```

En jQuery sería así:

```
$('#target').addClass('blue');
```

Si se quiere eliminar ese mismo estilo:

```
elemento.classList.remove("blue");
```

En jQuery:

```
$('#target').removeClass('blue');
```

Además, en jQuery se puede eliminar más de una clase:

```
$('#target').removeClass('blue red');
```

removeClass además es muy seguro, ya que, aunque no tuviera previamente asociada alguna de las clases a eliminar, no va a mostrar ningún error.

4.3.3.3 Contenido de un elemento

En jQuery, las dos funciones más básicas para trabajar con el contenido de un elemento son **text** y **html**. Ambas devuelven los contenidos completos de un elemento (si se llama sin un parámetro) o reemplazan dichos contenidos con el parámetro que se proporcione. La diferencia entre ambas es la codificación. Si se usa **text**, todos los caracteres especiales HTML como **<** y **>** se reemplazarán con sus equivalentes codificados como **<** y **>**, lo que puede ser útil si se trabaja con datos de una fuente en la que no se confíe.

Ejemplo de **.text**:

```
$('#output').text('valor');
```

En JavaScript se haría así:

```
document.getElementById("output").textContent = "valor";
```

Si se ejecuta este código se verá el texto valor con estilo normal. **html**, sin embargo, devolverá los contenidos y los visualizará como HTML:

```
$('#output').html('<b>valor</b>');
```

Este ejemplo mostrará **valor**. Su equivalente en JavaScript sería:

```
document.getElementById("output").innerHTML = "valor";
```

En este ejemplo más completo, se trabaja con estilos y distintos efectos:

```
<html>
  <head>
    <title>jQuery visita DOM-ville</title>
    <style>
      #change_me {
        position: absolute;
        top: 100px;
        left: 400px;
        font: 24px arial;}
      #move_up #move_down #color #disappear {
        padding: 5px;}
    </style>
    <script src='https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jquery/jquery-
3.7.1.js'></script>
  </head>
  <body>
    <button id="move_up">Mueve arriba</button>
    <button id="move_down">Mueve abajo</button>
    <button id="color">Cambia de color</button>
    <button id="disappear">Desaparece/Reaparece</button>
    <div id="change_me">Texto de prueba</div>
    <script>
      $(document).ready(function () {
        $("#move_up").click(function () {
          $("#change_me").animate({ top: 30 }, 200);});
        $("#move_down").click(function () {
          $("#change_me").animate({ top: 500 }, 2000);});
        $("#color").click(function () {
          $("#change_me").css("color", "purple");});
        $("#disappear").click(function () {
          $("#change_me").toggle("slow");});
      });
    </script>
  </body>
</html>
```

4.3.3.4 Añadiendo nuevos elementos

Si se quiere añadir un nuevo contenido a un elemento, el cual puede contener otros nuevos, existen dos opciones: hacerlo al final del elemento objetivo o al principio.

Supóngase el siguiente código:

```
<div id="target">
  <div>Contenido molón</div>
  <div>Contenido súper molón</div>
</div>
```

Para añadir un contenido al final en JavaScript puro, se usa el método **appendChild**. Si se quiere añadir al final de un elemento target se haría lo siguiente:

```
let nuevoContenido = document.createTextNode("Texto agregado");
target.appendChild(nuevoContenido);
```

En jQuery sería así con cualquiera de estas dos opciones:

```
target.append(nuevoContenido);
nuevoContenido.appendTo(target);
```

Si se quiere añadir contenido al comienzo de un elemento en JavaScript:

```
target.insertBefore(nuevoContenido, target.firstChild);
```

Mientras que en jQuery puede hacerse mediante una de estas opciones:

```
target.prepend(nuevoContenido);
nuevoContenido.prependTo(target);
```

No hay diferencia entre las dos sintaxis para cada forma de añadir.

Ejemplo en jQuery:

```
$(function(){
  $('boton').click(function(){
    $('#target').prepend('<div>prepend</div>');
  });
  $('boton').click(function(){
    $('<div>prependTo</div>').prependTo('#target');
  });
});
```

En jQuery, añadir contenido después de un elemento se puede hacer de cualquiera de estas formas:

```
target.after(nuevoContenido);
nuevoContenido.insertAfter(target);
```

En JavaScript puro hay que hacer referencia al nodo padre del objetivo e insertarlo antes del próximo hermano del objetivo:

```
target.parentNode.insertBefore(nuevoContenido, target.nextSibling);
```

Como puede verse, es más extenso y requiere “pensar un poco” mientras que la opción jQuery es directa.

Similar si se quiere añadir un contenido antes de un elemento en jQuery:

```
target.before(nuevoContenido);  
nuevoContenido.insertBefore(target);
```

Como puede verse, en JavaScript es similar al anterior, pero en este caso se hace directamente sobre el elemento y no sobre un hermano.

```
target.parentNode.insertBefore(nuevoContenido, target);
```

Ejemplo en jQuery:

```
$(function(){  
    $('#boton').click(function(){  
        $('#target').before('<div>antes</div>');  
    });  
    $('#boton').click(function(){  
        $('<div>insertbefore</div>').insertBefore('target');  
    });  
});
```

La diferencia con **append** y **prepend** en jQuery y sus equivalentes en JavaScript es que estos incluyen dentro del objetivo los nuevos controles, mientras que **before** y **after** lo colocan justo antes o después. Por ejemplo, si se tiene un **div target** con un estilo concreto y se añade algo con **append**, mantendrá dicho estilo, mientras que, si se hace con **after**, el estilo será otro (de hecho, no tendrá ningún estilo).

4.3.3.4 Eliminando y sustituyendo elementos

Para eliminar un elemento del DOM en JavaScript, hay que recurrir a `removeChild` desde el nodo padre.

```
target.parentNode.removeChild(target);
```

Esta orden elimina completamente el elemento `target` del DOM. En el ejemplo anterior eliminaría la `div` etiquetada como `target` al completo. Pero ¿y si lo que se desea es limpiar el contenido de esa `div`? Pues algo tan simple como vaciar su HTML interno:

```
target.innerHTML = "";
```

jQuery proporciona un par de métodos para realizar eliminación y vaciado: `remove` y `empty`. Ambos eliminan completamente elementos del DOM. La diferencia es qué borran. En el caso de **remove**, se eliminará el ítem objetivo, mientras que **empty** vacía los contenidos del elemento

objetivo del mismo modo que se hizo en los ejemplos con JavaScript. Si en el ejemplo anterior se llama a `$('#target').remove()` el HTML resultante no tendría nada mientras que `$('#target').empty()` borra el contenido del objetivo.

Si se desea reemplazar contenido existente con nuevo, jQuery ofrece dos métodos: `replaceAll` y `replaceWith`. En ambos casos, se proporcionará qué contenido existente hay que reemplazar y cuál será el nuevo contenido. La diferencia entre ambos es el orden en el que se pasa la parte existente y la nueva. En el código anterior, si se quiere terminar con el siguiente HTML:

```
<div>NUEVO contenido</div>
```

entonces hay que elegir cualquiera de los siguientes métodos:

```
// replaceWith reemplaza el contenido de la parte izquierda con el nuevo contenido
pasado como parámetro
$('#target').replaceWith('<div>NUEVO contenido</div>');

// replaceAll reemplaza el objetivo dado como parámetro con el contenido dado en la
parte izquierda
$('<div>NUEVO contenido</div>').replaceAll('#target');
```

Hay que notar que cuando se usa uno de estos dos comandos, el elemento completo se reemplaza, no sólo su contenido. Por tanto, se deben usar con precaución.

JavaScript tiene también un método `replaceWith`, pero OJO, el código anterior sobrescribiría el contenido con el texto literal, sin interpretar HTML, es decir, solo funciona si se ha creado un elemento, por ejemplo, con `createElement`:

```
let nuevoContenido = document.createElement("div");
nuevoContenido.innerHTML = "NUEVO contenido";
target.replaceWith(nuevoContenido)
```

En jQuery existen tres métodos para envolver elementos:

- .wrap()** rodea cada elemento seleccionado con el nuevo
- .wrapAll()** rodea todos los elementos seleccionados con el nuevo.
- .wrapInner()** rodea todos los elementos hijos con el nuevo.

Ejemplo:

```
$('.envuelve-me').wrap('<span></span>');
<div class="envuelve-me">Hola, mundo</div>
<div class="envuelve-me">Hola, mundo</div>
```

Lo que hace que finalmente se tenga un HTML equivalente a:

```
<span><div class="envuelve-me">Hola, mundo</div></span>
<span><div class="envuelve-me">Hola, mundo</div></span>
```

Esto puede servir para cambiar un estilo. Por ejemplo, si existe una clase `red` que pone el texto de color rojo y se hace el **wrap**, automáticamente mostrará el texto con ese estilo. La diferencia

con **wrapAll** es que esta última lo que haría es agrupar todos los elementos en uno solo. Para el ejemplo anterior, un solo span:

```
<span><div class="envuelve-me">Hola, mundo</div><div class="envuelve-me">Hola, mundo</div></span>
```

wrapInner lo que hace es colocar el código en el interior:

```
<div class="envuelve-me"><span>Hola, mundo</span></div>
```

Más ejemplos:

```
<div id="target">
  <div class="demo">Ítem uno</div>
  <div class="demo">Ítem dos</div>
</div>
```

Si se llama a:

```
$('#target').wrap('<section></section>');
```

el resultado será:

```
<section>
  <div id="target">
    <div class="demo">Ítem uno</div>
    <div class="demo">Ítem dos</div>
  </div>
</section>
```

Si se tiene un selector que devuelve varios elementos:

```
$('.demo').wrap('<section></section>');
```

El resultado sería:

```
<div id="target">
  <section>
    <div class="demo">Ítem uno</div>
  </section>
  <section>
    <div class="demo">Ítem dos</div>
  </section>
</div>
```

Ejemplo de **wrapAll**:

```
$('.demo').wrapAll('<section></section>');
```

quedaría así:

```
<div id="target">
  <section>
    <div class="demo">Ítem uno</div>
    <div class="demo">Ítem dos</div>
  </section>
</div>
```

Ejemplo de `wrapInner`:

```
<div id="target">
  <div class="demo">Ítem uno</div>
  <div class="demo">Ítem dos</div>
</div>
```

una vez ejecutado el siguiente código:

```
$('#target').wrapInner('<section></section>');
```

el HTML equivaldrá a:

```
<div id="target">
  <section>
    <div class="demo">Ítem uno</div>
    <div class="demo">Ítem dos</div>
  </section>
</div>
```

Estos métodos no tienen un equivalente directo con JavaScript puro; la alternativa consistiría en recorrer los elementos que cumplan con esa condición e insertar el elemento. Por ejemplo, el equivalente a `wrap` usando funciones Arrow:

```
document.querySelectorAll(".envuelve-me").forEach((element) => {
  const wrapper = document.createElement("span");
  element.parentNode.insertBefore(wrapper, element);
  wrapper.appendChild(element);
});
```

4.3.4 TRABAJANDO CON CSS

Aunque se puede cambiar el estilo de un elemento a través de clases, podría ser necesario modificar el CSS de un solo elemento directamente. En este caso se puede modificar el atributo `style`:

```
document.getElementById('target').setAttribute('style', 'color: red');
```

En jQuery:

```
$('#target').attr('style', 'color: red');
```

Esto podría funcionar, pero no es ideal. En este ejemplo, se va a reemplazar el atributo `style` de forma que el resto de los estilos se perderían (en caso de que los hubiera). En JavaScript sería mejor utilizar el siguiente código:

```
document.getElementById('target').style.color = 'red';
```

con lo que solo se modifica el color del estilo sin sobrescribir el resto de estilos.

Para trabajar con CSS, **jQuery** dispone de una función especial llamada... `css`, por supuesto. `css` ajustará la propiedad estilo de un ítem como el conjunto de pares clave-valor permitiendo tanto leer como escribir cada propiedad de forma individual. Si se quiere recuperar el valor de una propiedad CSS, hay que llamar a `css(propiedad)`

```
// Devolver el color de un ítem
let color = $('#target').css('color');
```

En JavaScript el código es sensiblemente más extenso:

```
let color = window.getComputedStyle(document.getElementById('target')).color;
```

Si se desea ajustar una propiedad como se hizo antes en JavaScript modificando solo el color:

css(propiedad, nuevoValor)

```
// Cambia el color de un ítem a rojo  
$('#target').css('color', 'red');
```

Si se desean ajustar varias propiedades, se puede crear un objeto JavaScript con los pares propiedad / valor y pasárselo al objeto dentro de la función **css**. El objeto se crea como cualquier objeto JavaScript.

El problema viene con propiedades como **background-color**. JavaScript no puede trabajar con un guion en un nombre. Se podría crear un objeto con dicha propiedad utilizando una notación como **{backgroundColor: 'red'}** o ajustar los nombres de propiedades como cadenas de la forma **{'background-color': 'red'}**.

El siguiente código representa un elemento con texto rojo y fondo amarillo:

```
let style = {  
  color: 'red',  
  backgroundColor: 'yellow'  
};  
$('#target').css(style);
```

4.3.4.1 Selectores basados en clase

En JavaScript y jQuery se puede localizar cada elemento con su estilo predeterminado:

```
<h1>Hola, mundo</h1>
```

En JavaScript:

```
document.querySelector('h1');
```

En jQuery se identificaría con **\$('#h1')**.

Pero si se quiere hacer de forma más precisa, se puede seleccionar un conjunto de elementos por su clase CSS:

```
<h1 class="centered">Hola, mundo</h1>  
document.querySelectorAll('.centered');
```

En jQuery, **\$('.centered')**. En este caso, como puede verse, se utiliza el punto.

En jQuery la selección por id se referencia como **\$('#banner')** usando en esta ocasión la almohadilla.

```
<h1 id="banner">Hola, mundo</h1>
```

La potencia de esta localización se basa en que se pueden modificar conjuntos enteros de elementos en una página.

Por ejemplo, si se hace lo siguiente en jQuery:

```
$('#h1').text('Hola, jQuery')
```

se puede modificar el texto de todos los elementos **h1** de una página. Igualmente, con aquellos de una clase concreta, y por supuesto, de un **id**.

En cuanto a hacerlo en JavaScript, requiere que se recorra la colección obtenida:

```
document.querySelectorAll("h1").forEach((element) => {  
    element.textContent = "Hola, JavaScript";  
});
```

Aunque las expresiones lambda ayudan a simplificar la sintaxis pudiendo hacer el `foreach` desde el propio selector, si se quiere modificar el elemento, se tiene que utilizar un código más extenso y complejo que el de jQuery.

4.3.4.2 Selectores basados en atributos

Con JavaScript y jQuery también se pueden localizar elementos basados en un valor de un atributo. Por ejemplo:

```
<h1 custom="banner">Hola, mundo</h1>  
// En JavaScript  
document.querySelectorAll('h1[custom="banner"]');  
// En jQuery  
$('#h1[custom="banner"]')
```

Es decir, usando corchetes se puede localizar un elemento con un atributo de un valor concreto.

Supóngase este otro elemento:

```
<h1 class="col-md-5">Hola, mundo</h1>
```

En el caso de una clase CSS, se podía haber hecho con **h1.col-md-5**

Si lo que se quiere es referenciar a todos los elementos **h1** de cualquier clase que empiece por “col” hay que usar el siguiente selector:

```
'h1[class^="col"]'
```

En este caso se usa el acento circunflejo ^, carácter comodín que corresponde a “empieza por”. Si lo que se desea es que contenga cualquier valor (por ejemplo “md”) habría que usar un asterisco:

```
'h1[class*="md"]'
```

4.3.4.2 Selectores posicionales

Se pueden buscar relaciones de tipo padre/hijo entre elementos como en el ejemplo a continuación:

```
<nav>  
    <a href="#">Vínculo</a>  
</nav>
```

Y referenciar al vínculo de esta forma:

```
'nav > a'
```

lo que haría sería buscar todos aquellos enlaces que sean hijos de un elemento de navegación **nav**. Ojo, porque este sistema sólo funciona si es un descendiente directo (es decir, de padre a hijo).

Si se tuviera una jerarquía mayor, y por poner un ejemplo, se buscasen los elementos bisnietos de **nav** que representan enlaces, habría que hacer lo siguiente:

```
'nav a'
```

4.4. EL MODELO DE EVENTOS.

Las páginas web se construyen típicamente usando una arquitectura basada en eventos. Un evento en una arquitectura web se puede definir como el mecanismo que se acciona cuando el usuario realiza un cambio sobre la página.

Principalmente, lo que interesa es capturar ese evento, es decir, programar una acción que realice una tarea justo cuando se dispare. Para ello se usa lo que se conoce como manejador de evento, que no es otra cosa que la acción que se va a manejar al lanzarse dicho suceso. Un ejemplo muy simple es el evento que sucede al hacer clic sobre un elemento de la página con el ratón y su manejador se denomina `onClick`. En este apartado se verá cómo gestionar dichos eventos mediante el DOM. La lista completa de eventos que pueden manejarse se puede encontrar en la siguiente URL:

https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp

Se verán posteriormente otros modelos de eventos, aunque en este apartado, el que interesa es el modelo de registros avanzados del W3C. La principal característica de este tipo de modelo de eventos es que separa el etiquetado HTML del código JavaScript.

4.4.1 PROGRAMACIÓN DE EVENTOS. MANEJADORES DE EVENTO MÁS HABITUALES

Supóngase el siguiente código:

```
<body>
  <h1>Modelo de eventos del W3C</h1>
  <h3 id="w3c">Modelo W3C</h3>
  <h3 id="w3canonima">Modelo W3C con funciones anónimas</h3>
  <script>
    document.getElementById("w3c").addEventListener("click", saludarUnaVez, false);
    function saludarUnaVez() {
      alert("Hola, mundo");
    }
  </script>
</body>
```

Como se puede ver, primeramente, se selecciona el elemento por su identificador y de una forma muy concreta, se le añade un `EventListener`, lo que viene a ser un “escuchador de eventos” el cual recoge el evento a escuchar (`click`), el método a llamar y el último booleano, el cual indica si los eventos de este tipo se enviarán al listener registrado antes de enviarse a cualquier `EventTarget` debajo de él en el árbol DOM. En definitiva, si se va a propagar a otros controles.

Es fácil observar que con hacer click sobre el elemento `h3` con `id w3c` el sistema lanza un mensaje emergente. Pero, además es posible añadir más de un manejador de evento sobre una operación. Se modificará el elemento anterior para modificar su color a rojo.

```
let w3c = document.getElementById("w3c");
w3c.addEventListener("click", saludarUnaVez, false);
w3c.addEventListener("click", colorear, false);
function saludarUnaVez() {
    alert("Hola, mundo");
}
function colorear(){
    document.getElementById("w3c").style.color = "red";
}
```

Por supuesto, no solo se puede añadir un evento click a un elemento, también cualquier otro de los indicados en el enlace visto anteriormente. En el siguiente ejemplo, se cambia el fondo cuando el puntero del ratón se posiciona sobre el elemento:

```
w3c.addEventListener("mouseover", fondo, false);
function fondo(){
    document.getElementById("w3c").style.background = "blue";
}
```

Si la idea es que cuando se lance el evento **saludarUnaVez** no se vuelva a ejecutar, la operación a realizar consistiría en eliminar dicho manejador de la colección del elemento. Y para eso, no hay más que llamar a **removeEventListener**. Para ello, se modificaría el manejador de esta forma:

```
function saludarUnaVez() {
    alert("Hola, mundo");
    document.getElementById("w3c").removeEventListener("click", saludarUnaVez);
}
```

Una vez hecho esto, la ventana emergente no volverá a aparecer.

Pero no es estrictamente necesario que el evento esté asociado a una función con un nombre; otra forma de operar es utilizando funciones anónimas. La operativa es similar, ya que se llama al mismo código, pero en lugar de introducir la función con un nombre, se añade directamente su código con un formato como el que se ve en el siguiente código:

```
document.getElementById("w3canonima").addEventListener("click",
    function () {
        this.style.background = "#C0C0C0";
    });
```

Como puede verse, modifica el color de fondo del elemento a gris.

jQuery proporciona una API robusta para registrar y gestionar manejadores de evento. La forma más común de registrar un manejador de evento es llamar a la función en el objeto **jQuery** que corresponda al evento que se quiera capturar, por ejemplo, **click**.

jQuery permite centralizar el registro de manejadores de eventos, lo que implica:

- Eliminarlos del HTML
- Fácil actualización
- Pueden ser dinámicos.

Además, es posible acceder al llamador del evento usando **this** dentro del manejador.

Algunos de los más conocidos son:

```
.click: $(item).click(function);  
.hover: $(item).hover(function);  
.mouseout: $(item).mouseout(function);
```

En **function** se puede dar el nombre de una función existente o introducir una función anónima:

```
$('#target').click(function(){  
    $('#display').text('Se ha hecho clic sobre target')  
});
```

Se podría haber extendido este comportamiento a cualquier capa con **\$(div)**. Además, se puede usar **this** dentro de la función para hacer referencia

```
$('#div').click(function(){  
    $(this).text('Clicado')  
});
```

this en este caso representa al objeto **jQuery** llamador del evento.

Cuando se registra un manejador de evento de una parte diferente del objeto que lanzará el evento, hay una desconexión entre ambos objetos. Si se mantiene una ratio 1:1 entre manejadores y eventos, de forma que cada evento en el que se esté interesado tenga su propia función, generalmente no habrá dudas en saber qué ha ocurrido y sobre qué objeto lo ha hecho. Sin embargo, incluso aun manteniendo esa ratio de 1:1 puede haber una frágil relación. Si algo cambia en el objeto, el código podría no funcionar con los cambios que se hayan hecho.

En suma, normalmente se reutilizará un sólo manejador de evento para varios eventos. La potencia de la sintaxis de selector en **jQuery** permite enlazar manejadores de eventos lanzados por numerosos controles en una sola línea de código. El siguiente código registra la función anónima con cada elemento decorada con la clase muestra. El número de elementos con esta clase podrían cambiar en el curso del desarrollo de la página o incluso la ejecución de otros scripts.

```
$('.muestra').click(function(){ alert('¡Hola!'); });
```

Cuando se crean manejadores de evento, a menudo es mejor no asumir nada acerca del objeto que ha lanzado el evento, incluso su identificador. No sólo las cosas pueden cambiar hasta el punto de romper el código, si se evita este vínculo entre el manejador del evento y el objeto, el código puede volverse más reutilizable y flexible.

Cada manejador de evento puede incluir un objeto event que va a depender del tipo de elemento disparado. En la siguiente URL se pueden consultar sus propiedades y métodos: https://www.w3schools.com/jsref/obj_event.asp (Event Properties and Methods). Por ejemplo, en caso de eventos de ratón ([Mouse Events](#)), además de las propiedades del objeto base Event, se pueden encontrar las siguientes:

- **pageX** y **pageY** para las coordenadas donde está el ratón relativas al documento.
- **button** identifica el botón que ha lanzado el evento.

Para acceder al objeto event, únicamente hay que añadir un parámetro al manejador:

```
function(event) {  
    alert(event.pageX);  
};
```

En jQuery:

```
$(item).eventName(function(event){  
    alert(event.pageX);  
});
```

A continuación, se puede ver un ejemplo completo en jQuery

```
<html>  
  <head>  
    <script src='https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jquery/jquery-  
3.7.1.js'></script>  
    <title>¡Hola, jQuery!</title>  
  </head>  
  <body>  
    <div id="target">Demo Element</div>  
    <div id="display"></div>  
    <script>  
      $(function(){  
        $('#target').click(function(event){  
          salida = "El usuario ha hecho clic en " + event.pageX + '/' +  
event.pageY;  
          $('#display').text(salida);  
        });  
      })  
    </script>  
  </body>  
</html>
```

Como ya se ha visto anteriormente, cuando se está dentro de un manejador de evento, la palabra clave **this** es automáticamente asignada al objeto que ha lanzado el evento. Tanto si se hace con JavaScript puro como con jQuery es importante tener en cuenta que será un objeto **DOM**, no **jQuery**. En el caso de jQuery significa que todas sus posibilidades no son accesibles directamente. Para ello, hay que convertirlo en objeto **jQuery** con una llamada a **\$(this)**.

Este ejemplo actualizaría el texto de un botón sobre el que se hace clic a “¡Clicado!”

```
button type="button">Haz clic aquí</button>
$('button').click(function() {
    // Este código enlaza con el botón con el que se hace clic
    // pero se trata de un objeto DOM.
    // Por tanto, hay que convertirlo a un objeto jQuery
    // usando el patrón factoría jQuery
    $(this).text('¡Has hecho click!');
});
```

A continuación, se enumeran los eventos más significativos. Los ejemplos de código están en jQuery pudiendo ser aplicables con JavaScript:

- **click** De lejos, el manejador más utilizado es click. Se puede registrar en cualquier control HTML, no sólo en botones, lo que permite “convertir” otros objetos, como elementos **divs**, en botones. Para registrarlo, basta con usar la función **click**:

```
$('#target').click(function() { alert('Hola, mundo'); });
```

- **dblclick** Como su nombre indica, se ejecuta cuando el usuario hace doble clic en un elemento. Puede ser útil cuando se crea una aplicación diseñada para comportarse como si fuera instalada localmente. Sin embargo, si se va a usar este evento, hay que asegurarse que el usuario sabe que tiene que hacer doble clic en el ítem correspondiente, lo que no es habitual en una página web.

```
$('#target').dblclick(function() { alert('Hola, mundo'); });
```

- **focus** El control está listo para aceptar introducción de datos desde el teclado.

```
$(item).focus(function)
```

- **change** El contenido (o el elemento seleccionado en la lista) ha cambiado.

```
$(item).change(function)
```

- **blur** El control pierde el foco.

```
$(item).blur(function)
```

A continuación, se ilustran estos conceptos con otro ejemplo. La parte de HTML con el diseño de la página sería la correspondiente:

```
<html>
<head>
  <script src='https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jquery/jquery-3.7.1.js'></script>
</head>
<body>
  <form>
    <div><label for="name">Nombre</label>
    <input type="text" class="form-control" id="name" />
    <span class="help" hidden="hidden">Por favor, introduzca un nombre</span></div>
    <div><label for="email">Email</label>
    <input type="text" class="form-control" id="email" />
    <span class="help" hidden="hidden">Por favor, introduzca un email</span></div>
  </form>
```

A continuación, la parte propia de jQuery:

```
<script>
$(function(){
    $('input[type=text]').focus(function(){
        $(this).next('span.help').removeAttr('hidden');
    }).blur(function(){
        $('span.help').attr('hidden', 'hidden');
    });
});
</script>
```

Por último, se cierran las etiquetas HTML:

```
</body>
</html>
```

Como se puede ver, se pueden enlazar ambos manejadores de evento (**focus** y **blur**) en una sola línea.

Más eventos:

- **mouseenter** se lanza cuando el usuario mueve su ratón sobre un elemento y **mouseleave** cuando lo lleva fuera de dicho elemento.

```
<div>
  <span id="target">Datos básicos</span>
  <span id="target-help"></span>
</div>
<script>
  $('#target').mouseenter(function() {
    $('#target-help').text('Más datos');
  }).mouseleave(function() {
    $('#target-help').text('');
  });
</script>
```

- **hover** es equivalente tanto a **mouseenter** como a **mouseleave**. Lo que le hace especial en realidad es que se pueden registrar dos manejadores de evento en una llamada. El primer parámetro **hover** equivale a **mouseenter** o cuando comienza el evento **hover** y el segundo para **mouseout**.

El siguiente código es sintácticamente equivalente al anterior:

```
$('#target').hover(function() {
    $('#target-help').text('Más datos'); // mouseenter
}, function() {
    $('#target-help').text(''); }); // mouseleave
```

4.4.2 MANEJADORES DE EVENTO DINÁMICOS

Hasta ahora se ha utilizado el formato **selector.addHandler('click', function)** o en jQuery **\$(selector).click(function())** para asociar manejadores de eventos, pero esta aproximación sólo permite registrar un evento clic. Supóngase que se quiere poder registrar el

mismo manejador para múltiples eventos. O que existe un escenario en el que se necesita determinar si el evento está basado en algo más de lo que sucede en la pantalla (por ejemplo, cambiando **mouseenter** por **click**). jQuery permite esto mediante **on** y **off**, pudiendo registrar y eliminar el registro de manejadores de eventos respectivamente pasando el nombre del evento o eventos como cadena.

on permite añadir un manejador de evento:

```
$(item).on('events','optionalSelector',function);
```

off permite eliminar un manejador de evento:

```
$(item).off('events','optionalSelector',function);
```

Ejemplo:

```
<html>
<head><title>¡Hola, jQuery!</title><style>.btn {font-size: 1em;}</style></head>
<body>
  <form>
    <div><button type="button" class="btn validate">Primer botón</button></div>
    <div><button type="button" class="btn validate">Segundo botón</button></div>
    <div><button type="button" class="btn">Tercer botón</button></div>
  </form>
  <div id="display"></div>
  <script src='https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jquery/jquery-3.7.1.js'></script>
  <script>
    $(function(){
      $('form').on('click', 'button.validate', function(){
        $('#display').text('Clicado!');});
    });
  </script>
</body>
</html>
```

events representa una lista separada por espacios de los eventos que se quieren registrar como 'click' o 'click mouserenter'. El selector es opcional, mientras que **function** es la función que se desea llamar. Puede ser una función regular o anónima.

```
// Estos dos bloques de código son semánticamente lo mismo
$('#demo').on('click', function() { alert('hola!!'); });
$('#demo').click(function() { alert('hola!!'); });
```

El ejemplo anterior, en JavaScript tomaría la siguiente forma en la etiqueta script:

```
<script>
  let form = document.querySelector("form");
  // Se delega el evento click en el formulario
  form.addEventListener("click", function(event){
    if (event.target.matches("button.validate"))
      document.getElementById("display").textContent = "Clicado!";
  });
</script>
```

Se recoge el evento desde la función y su propiedad target, que representa al control que lo ha lanzado. Si coincide con button.validate, ejecuta el código correspondiente.

4.4.3 DELEGACIÓN Y ELEMENTOS DINÁMICOS

Una pregunta que puede surgir es qué va a ocurrir en este escenario:

```
<button>Clic</button>
<div id="placeholder"></div>

<script>
  // Se registra un evento click con el botón existente
  document.querySelector('button').addEventListener('click', function() {
    alert('Hola');
  });
  // Se crea un nuevo botón y se añade al contenedor
  var nuevoBoton = document.createElement('button');
  nuevoBoton.textContent = 'Nuevo button';
  document.getElementById('placeholder').appendChild(nuevoBoton);
</script>
```

En jQuery:

```
$(function() {
  // Se registra un evento click con todos los botones
  $('button').click(function() { alert('Hola'); });
  // Se crea un nuevo botón
  $('#placeholder').html('<button>Nuevo button</button>');
});
```

Cuando el código se ejecuta, se crea un nuevo botón una vez registrado un manejador de evento para todos los botones. La pregunta es si el nuevo botón tendrá el mismo manejador de evento. El manejador se enlaza cuando el código es ejecutado, por lo que el selector usado no es reevaluado. Por tanto, **los objetos añadidos a posterioridad no tendrán el mismo manejador.**

La delegación de eventos solventa este problema ya que permite añadir el manejador para futuros elementos. En el ejemplo anterior:

```
document.addEventListener('click', function(event) {
  // Verifica si el objetivo del evento es un botón
  if (event.target.matches('button')) {
    alert('hola');
  }
});
```

Es decir, se añade un evento click para todo el documento permitiendo capturar clics en cualquiera de sus elementos. Dado que se puede obtener el control sobre el que se ha lanzado el evento mediante event.target bastaría con evaluar que es un botón para lanzar las acciones correspondientes.

En jQuery existe un método `delegate` que permite añadir el manejador para futuros elementos:

```
$(item).delegate('selector', 'events', function);
```

undelegate permite la operación contraria: eliminar el manejador para futuros elementos:

```
$(item).undelegate('selector', 'events', function);
```

item representa al padre, y **selector** al elemento hijo al que se quiere enlazar los eventos. Por ejemplo, los botones de un formulario (existentes y futuros):

```
$('form').delegate('button.updater', 'click', function(){});
```

Lo que pide **jQuery** siempre que se usen delegados es que se tenga un elemento padre al que referenciar. Si se quieren todos los botones de una página, basta con referenciar a **document**

En el ejemplo dado sería:

```
$(document).delegate('button', 'click', function() { alert('hola'); });
```

En jQuery es importante reseñar cómo afecta el orden de los parámetros al uso de **on** o de **delegate**. Con **on**, se listan primero los eventos y después el selector. Con **delegate**, es al revés: selector seguido de eventos:

```
// Delegación (tener en cuenta el orden de los parámetros)
$(document).on('click', 'button', function() {alert('hola'); });

// Semánticamente, lo mismo que en el código superior
// (tener en cuenta el orden de los parámetros)
$(document).delegate('button', 'click', function() { alert('hola'); });
```

Cuando se registra un manejador de evento en un objeto, aquel permanecerá con ese objeto hasta que se le quite el registro, lo que se podría hacer con la función **off**. Sin embargo, cabe preguntarse qué pasaría si se está creando un botón que va a enviar un formulario y sólo se quiere que el usuario haga clic una vez. Afortunadamente, **jQuery** permite que se le diga que sólo se quiere ejecutar una vez. Si se quiere que así sea, hay que usar el método **one**:

```
$(item).one('events', function);
```

Por ejemplo, para un botón cuya id es `target`:

```
$('#target').one('click', function(){...});
```

Indicar que no hay opción de delegación con **one**, simplemente se proporciona el nombre del evento y el manejador. Otro ejemplo:

```
<button id="single">Esto solo funciona una vez</button>
<div id="output"></div>

$(function() {
    $('#single').one('click', function() {
        $('#output').text('Has hecho clic en el botón');
    });
});
```

4.4.5 DISPARANDO EVENTOS

En ocasiones se necesita lanzar eventos de forma programática. Para lanzar un evento, simplemente hay que llamar al método de registro del evento sin parámetros:

```
elemento.click();
```

Pero si se quisiera ejecutar el código del manejador sin llegar a ejecutar el evento, se pueden usar uno de estos dos métodos:

- Llamar a los manejadores de evento para todos los elementos coincidentes:

```
var element = document.querySelector('selector');  
// Crea un nuevo evento  
var event = new Event('event');  
// Dispara el evento  
element.dispatchEvent(event);
```

En jQuery, la sintaxis es mucho más corta:

```
$(selector).trigger('events');
```

- Llamar al manejador de evento para sólo el primer elemento coincidente, es decir, sin propagación:

```
var element = document.querySelector('selector');  
var event = new Event('eventName', {  
    bubbles: false, // No se propaga  
    cancelable: true // Puede ser cancelado  
});  
element.dispatchEvent(event);
```

En jQuery:

```
$(selector).triggerHandler
```

Ejemplo en jQuery:

```
<button type="button" id="primero">Primer botón</button>  
<button type="button" id="segundo">Segundo botón</button>  
<button type="button" id="trigger">trigger</button>  
<button type="button" id="trigger-handler">triggerHandler</button>  
$(function() {  
    $('button').click(function() {  
        // Muestra el identificador del botón  
        alert(this.id);  
    });  
    $('#trigger').click(function() {  
        // Muestra cada identificador de botón  
        // incluyendo los dos últimos.  
        // Se mete en un bucle infinito  
        $('button').trigger('click');  
    });  
    // Solo hace alert con trigger-handler y primero  
    $('#trigger-handler').click(function() {  
        $('button').triggerHandler('click');  
    });  
});
```

4.4.6 ANIMACIONES

En jQuery Existen una serie de métodos que son muy útiles para las animaciones:

- **.duration** equivale al número de milisegundos que durará una animación.
- **.easing** controla el estilo de una animación
- **.complete** es la función a llamar cuando la animación termina.

Otros métodos básicos son:

- **.hide** para ocultar
- **.show** para mostrar
- **.toggle** para cambiar el estado, de oculto a visible o viceversa.

A continuación, puede verse un ejemplo de uso:

```
<html>
  <head>
    <title>Hola, jQuery</title>
    <style>
      #box {height: 5 em;
        width: 5em;
        background-color: darkblue;
        color: white;}
    </style>
  </head>
  <body>
    <h2>Ocultar, mostrar, cambiar</h2>
    <div><button type="button" class="btn" id="executor">¡Ejecuta!</button></div>
    <div id="box">Contenido de la demo</div>
    <script src='https://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jquery/jquery-
3.7.1.js'></script>
    <script>
      $(function(){
        $('#executor').click(function(){
          $('#box').hide(1000);

        })
      });
    </script>
  </body>
</html>
```

Si se ejecuta y se pulsa el botón, se puede ver que desaparece el texto con una duración de un segundo. Después, por más que se pulse el botón, no pasará nada, salvo que se cambie ligeramente el código modificando **hide** por **toggle**.

Internamente, **jQuery** controla la visibilidad utilizando la propiedad **display** en CSS. Cuando se oculta un ítem, jQuery almacenará el valor actual de **display** (**inline** o **block**) y lo ajustará a

none. Cuando se llama a **show**, **jQuery** reinicia la propiedad CSS **display** devolviéndola el valor que había almacenado antes. Supóngase el siguiente escenario:

```
<form>
  <div>
    <label>Nombre:</label>
    <input type="text" />
  </div>
  <div>
    <label>Información adicional:</label>
    <input type="text" />
  </div>
</form>
```

En el anterior formulario, se quiere preguntar al usuario por su nombre e información adicional. Pero ¿qué pasa si la información adicional es opcional? Estaría bien proporcionar una especie de botón, checkbox o similar para permitir al usuario mostrar la sección de la información adicional, mejor que mostrarla siempre. O que se quiere hacer una página que tenga detalles adicionales como un acuerdo de usuario que la mayor parte de la gente ignorará. Mostrar eso en la página llevará a un estado real innecesario.

En ambos de estos escenarios vendría muy bien poder ocultar el ítem y sólo si el usuario indica que quiere ver los datos extra, se les deberían mostrar. Ejemplo:

```
<style>
  .hidden { display: none; }
</style>
<form>
  <div>
    <label>Nombre:</label>
    <input type="text" />
  </div>
  <button type="button" id="show-additional-information">
    Mostrar información adicional
  </button>
  <div id="additional-information" class="hidden">
    <label>Información adicional:</label>
    <input type="text" />
  </div>
</form>
```

y entonces se añade el siguiente script:

```
$(function() {
  $('#show-additional-information').click(function() {
    $('#additional-information').show(750);
  });
});
```

Se puede ver que se está ajustando el elemento `div` con **additional-information** con su identificador a **display:none** al comienzo. La propiedad **display** es lo que **show** va a modificar.

Tanto **show** como **hide** tienen una animación vertical. Si no se quiere esa animación adicional y sólo se necesita que el elemento aparezca o desaparezca lentamente, se puede usar **fading**. Para ello existen varios métodos:

- **fadeIn()** hace que el elemento vuelva a verse
- **fadeOut()** hace desaparecer el elemento
- **fadeToggle()** hace aparecer o desaparecer según el estado actual.
- **fadeTo(duracion, opacidad)** lleva al elemento a la opacidad indicada en la duración determinada

En este caso se modifica la opacidad de los elementos CSS

El mecanismo **sliding** es parecido al anterior, pero con efecto de deslizamiento. Dispone de los siguientes métodos:

- **slideDown()** para hacer visible al elemento.
- **slideUp()** oculta el elemento.
- **slideToggle()** muestra u oculta según su estado actual.

El deslizamiento es hacia arriba o abajo. Al igual que en las anteriores, si se quiere que un elemento pueda mostrarse estando oculto, hay que ajustar su estilo a **display:none**

4.4.7 LA FUNCIÓN JQUERY EACH

Probablemente en más de una ocasión se necesite iterar sobre una colección de elementos de un selector. Afortunadamente, **jQuery** soporta métodos como **index**, **get** y una colección **each** que puede ser accedida como un **array** incluyendo su propiedad **length**. Sin embargo, es posible que antes que usar un bucle tradicional se prefiera iterar a través de una colección de objetos usando una estructura **foreach**

Considérese el siguiente código:

```
$('.una-clase').each(function(item) {  
    // item será una variable que represente cada objeto  
});
```

En él, la variable **item** será automáticamente asignada a todo elemento en la colección. Esto puede ser más sencillo que programar con una sentencia `for`. Por tanto, la sintaxis de la función **each** es como sigue:

- Una colección (en el ejemplo se usa una devuelta por un selector)
- La función **each**
- Una función **callback** con un parámetro. El nombre que se use para el parámetro derivará en el nombre de la variable asignada a cada ítem en la colección.

4.4.8 ALMACENAMIENTO DE DATOS EN EL CLIENTE

Las páginas HTML simples con JavaScript pueden ser un formato excelente para realizar pequeñas aplicaciones que automaticen tareas básicas. Cuando una aplicación de este tipo necesita recordar algo entre sesiones, habría que recurrir a tecnologías de servidor como se verá posteriormente, pero en este caso simplemente se contemplará la conservación de datos locales en el navegador.

El objeto **localStorage** se puede usar para almacenar datos de una manera que sobrevivan a la recarga de páginas. Este objeto permite almacenar valores de cadena bajo un nombre concreto.

```
localStorage.setItem("nombreusuario", "mario");  
console.log(localStorage.getItem("nombreusuario"));  
// Devolvería Mario  
localStorage.removeItem("Mario");
```

Un valor en **localStorage** permanece hasta que se sobrescribe, se quita con `removeItem` o cuando el usuario borra sus datos locales. El siguiente código implementa una aplicación sencilla para tomar notas. Mantiene un conjunto de notas con un nombre además de permitir que el usuario las edite y cree otras nuevas.

```
<html><head><title>Documento</title></head>  
<body>  
  <select></select>  
  <button>Añadir nota</button><br />  
  <textarea style="width: 100%"></textarea>  
  <script>  
    // Representa el desplegable de los títulos  
    let cbTitulos = document.querySelector("select");  
    // Representa el cuadro de texto de la nota  
    let txtNota = document.querySelector("textarea");  
    let estado;  
    /* Esta función recoge un nuevo objeto estado y lo ajusta a los controles.  
     El objeto consta de dos propiedades:  
     - notas: Map que contiene las notas en forma de clave/valor  
     - seleccionada: Nota seleccionada dada por su clave  
     */  
    function setEstado(nuevoEstado) {  
      cbTitulos.textContent = "";  
      for (let nombre of Object.keys(nuevoEstado.notas)) {  
        let opcion = document.createElement("option");  
        opcion.textContent = nombre;  
        if (nuevoEstado.seleccionada == nombre) opcion.selected = true;  
        cbTitulos.appendChild(opcion);  
      }  
      txtNota.value = nuevoEstado.notas[nuevoEstado.seleccionada];  
      localStorage.setItem("Notas", JSON.stringify(nuevoEstado));  
      estado = nuevoEstado;  
    }  
  }  
</script>  
</body>  
</html>
```



```
/* Se evalúa si hay algo en el almacenamiento local y en caso
contrario, se añade una primera nota de base*/
setEstado(
  JSON.parse(localStorage.getItem("Notas")) || {
    notas: { "Lista de la compra": "Zanahorias\nTomates" },
    seleccionada: "Lista de la compra",
  }
);

// Al cambiar el ítem del desplegable, se cargan los valores
cbTitulos.addEventListener("change", () => {
  setEstado({ notas: estado.notas, seleccionada: cbTitulos.value });
});

// Cuando se modifica el cuadro de texto de la nota, se va guardando el estado
txtNota.addEventListener("change", () => {
  setEstado({
    notas: Object.assign({}, estado.notas, {
      [estado.seleccionada]: txtNota.value,
    }),
    seleccionada: estado.seleccionada,
  });
});

// Al pulsar añadir, se inserta una nueva nota
document.querySelector("button").addEventListener("click", () => {
  let nombre = prompt("Nombre de nota");
  if (nombre)
    setEstado({
      notas: Object.assign({}, estado.notas, { [nombre]: "" }),
      seleccionada: nombre,
    });
});
</script>
</body>
</html>
```

El script obtiene su estado inicial del valor “Notas” almacenado en localStorage o, si falta, crea un estado de ejemplo que solo contiene una lista de la compra. La lectura de un campo que no existe en localStorage devuelve un nulo.

El método setEstado se asegura de que el DOM está mostrando un estado dado y almacena el nuevo en localStorage. Los manejadores de eventos van a llamar a esta función para pasar a un estado nuevo.

En el ejemplo se usa Object.assign que lo que hace es crear un objeto nuevo clonado del estado.notas antiguo pero con una propiedad añadida o sobrescrita. Object.assign toma su primer argumento y le añade todas las propiedades de otros argumentos, por lo que si se le da un objeto vacío, rellenará un objeto nuevo.

4.5 DESARROLLO DE APLICACIONES MULTICLIENTE

4.5.1 DOM EN APLICACIONES MULTICLIENTE

Una aplicación multicliente es aquella que está diseñada para funcionar en distintos tipos de clientes, ya sean dispositivos o navegadores asegurando que la experiencia de usuario es coherente en todos ellos.

El DOM es vital en el desarrollo de este tipo de aplicaciones ya que permite la manipulación dinámica de la estructura y contenido de la interfaz de usuario en estos entornos.

Tipos de cliente no solo son los distintos navegadores clásicos para sistemas operativos de escritorio, también se pueden incluir los que trabajan sobre dispositivos móviles como Chrome para Android o Safari para iOS incluyendo aplicaciones híbridas (PWA – Progressive Web Apps). Por tanto, el DOM debe adaptarse al manejo de distintos tipos de pantalla, interacciones (táctiles, dispositivo apuntador o teclado).

Aquí entran conceptos como la reponsividad en la que el DOM se asocia a técnicas CSS como las Media Queries adaptando el contenido a diferentes tipos de pantalla y orientación.

Por ejemplo, el siguiente código detecta si la pantalla es táctil:

```
if ('ontouchstart' in window) {  
  // El dispositivo soporta pantallas táctiles  
  document.body.classList.add('dispositivo-tactil');  
} else {  
  // Dispositivo de escritorio  
  document.body.classList.add('dispositivo-escritorio');  
}
```

Anteriormente, se han mencionado las aplicaciones web progresivas (PWA) son aquellas diseñadas para ofrecer una experiencia similar a las nativas de escritorio, pero sobre tecnologías web estándar. En este tipo de aplicaciones, el DOM es fundamental para manejar la interfaz de usuario.

Una vez más, hay que mencionar a los frameworks y bibliotecas que ayudan en el desarrollo multicliente tales como React, Vue.js o Angular por su manejo eficiente del DOM.

4.5.2 EVENTOS DEL DOM EN DISTINTOS NAVEGADORES

El comportamiento de los eventos del DOM puede variar en función del navegador utilizado, concretamente, teniendo en cuenta los distintos motores de renderizado existentes (Blink en Chrome, WebKit en Safari o Gecko en Firefox).

Como ya se ha citado, los navegadores antiguos tendían a ir más “a su bola” interpretando libremente cada evento del DOM. Las versiones modernas intentan ceñirse al W3C, con lo que esas diferencias cada vez son menores.

El W3C en la especificación del DOM de nivel 2, pone especial atención en los problemas del modelo tradicional de registro de eventos. En este caso ofrece una manera sencilla de registrar los eventos que se quieran sobre un objeto determinado.

Por ejemplo, el evento [addEventListener](#) está soportado por la mayor parte de los navegadores modernos teniendo un equivalente más antiguo utilizado por Internet Explorer llamado `attachEvent`.

Supóngase que se quiere controlar que un manejador de eventos funcione en navegadores antiguos. En el siguiente código se controla si existe `addEventListener` para lanzar un evento click o si, por el contrario, se trata de un navegador antiguo como IE y utiliza `attachEvent`:

```
// Evento click compatible con navegadores antiguos y modernos
function handleClick(event) {
    alert("¡Has hecho clic!");
}

if (window.addEventListener) {
    // Navegadores modernos
    document.getElementById('miBoton').addEventListener('click', handleClick);
} else if (window.attachEvent) {
    // Navegadores antiguos como IE
    document.getElementById('miBoton').attachEvent('onclick', handleClick);
}
```

Una buena práctica para evitar este problema es la utilización de bibliotecas como jQuery para normalizar dicha gestión de eventos.

4.6 INDEPENDENCIA DE LAS CAPAS DE IMPLEMENTACIÓN DE APLICACIONES WEB

Como ya se vio en la primera unidad, la arquitectura tipo de una aplicación web está estructurada en capas o niveles. Incluso aunque se opte por una opción muy básica, ya se distinguen dos capas: el frontal o front-end y el back-end.

La idea de extender el número de niveles o capas y de que estas sean independientes ayuda en reducir acoplamiento (dependencia entre módulos o componentes) además de facilitar la escalabilidad y mantenimiento de una aplicación web. Otro modelo muy básico es el que distingue tres capas: presentación (frontal), lógica de negocio (reglas de validación, comportamiento, etc.) y capa de datos (acceso a bases de datos, ORMs, etc.).

El DOM pertenece a ese frontal o capa de presentación y, dado que su principal función es estructurar y organizar los elementos de la interfaz de usuario, no debe contener ningún tipo de lógica de negocio o de acceso a datos. De esta forma, tampoco la lógica de negocio debe estar atada a la posible visualización, por lo que no necesita conocer la estructura del DOM para poder ser reutilizada en otros posibles frontales (aplicación de escritorio, móvil, etc.).

¿Pero qué beneficios tiene este tipo de independencia entre niveles? A continuación, se enumeran las ventajas de una arquitectura en capas:

- Facilidad de mantenimiento: Mantener la independencia entre capas permite modificar o actualizar una parte de la aplicación (por ejemplo, el interfaz de usuario) sin que se vea afectado el resto de la lógica o el modelo de datos.
- Reutilización del código: La lógica de negocio puede reutilizarse en diferentes interfaces (web, móvil, aplicaciones de escritorio), ya que no está acoplada a la capa de presentación o al DOM.
- Mejor organización del código: Separar las responsabilidades entre las diferentes capas de la aplicación facilita una arquitectura más limpia y organizada.

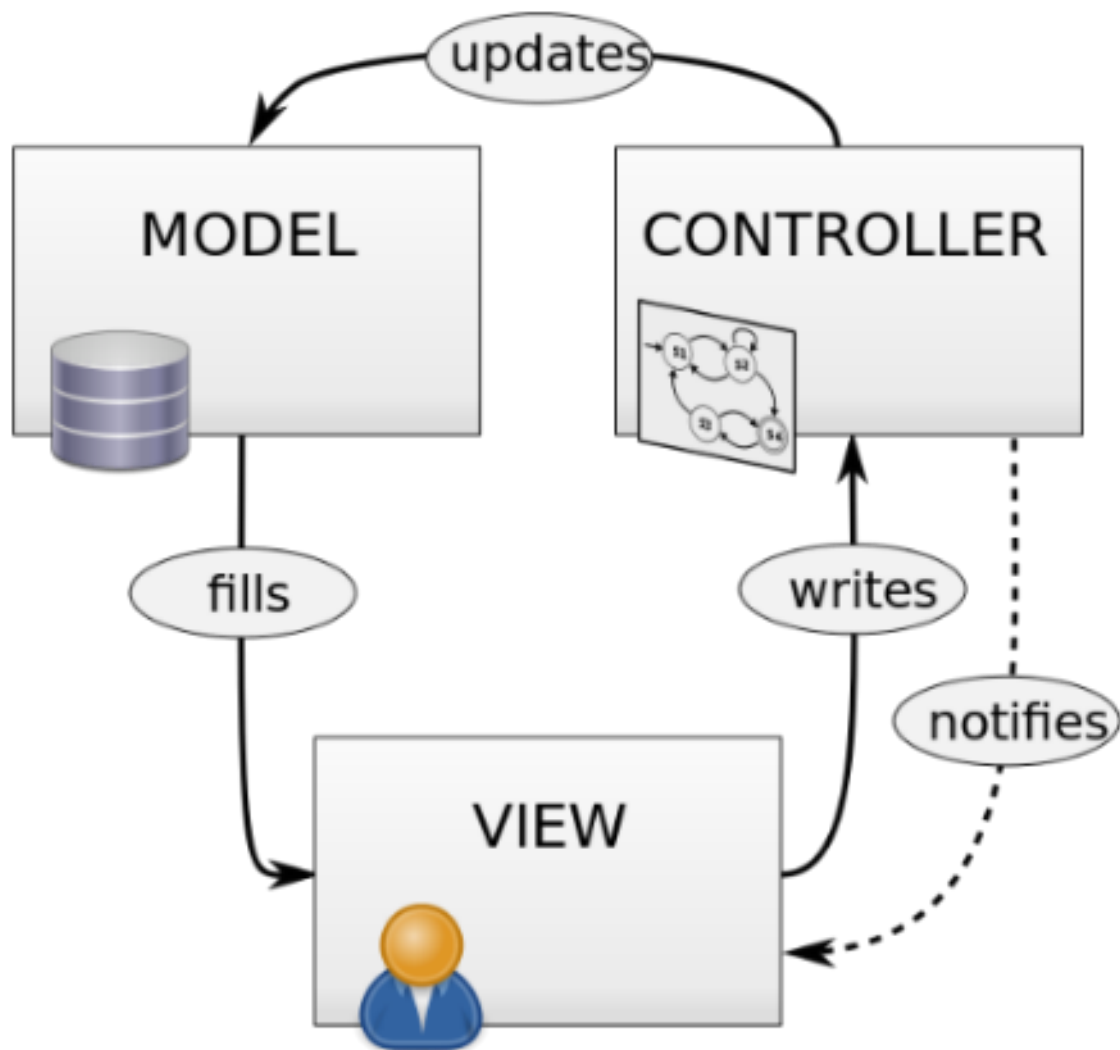
Otra arquitectura muy extendida es la MVC (Modelo – Vista – Controlador). En realidad, se puede considerar un gran patrón de diseño con el que se consiguen separar los datos (modelo) de la interfaz de usuario (vista), de manera que los cambios en esta última no afecten a los datos y viceversa, es decir, que estos puedan ser cambiados sin afectar a la interfaz de usuario.

Se divide en:

- Modelo: Es la parte del código responsable de contactar con los datos de la aplicación. Es un intermediario entre el origen de datos y la vista. Almacena y lee los datos además de asegurar su consistencia y validación. Contiene, por tanto, toda la lógica de negocio de la aplicación. Gracias a la separación de responsabilidades, el código llega a estar más estructurado además de ser más flexible a modificaciones.
- Vista: Es la parte de código responsable de la presentación al usuario de los datos obtenidos del modelo. La vista no contiene ninguna lógica de negocio, solo se encarga de

mostrar los datos, lo que facilita realizar cambios posteriores en la aplicación. Una vista puede cambiar el modelo solo si la modificación conlleva un cambio en la forma en la que se muestran los datos. De hecho, si se necesita realizar un cambio en el interfaz de usuario, solo impactará en la vista, pero no en la lógica de negocio.

- **Controlador:** Define la forma en que la interfaz reacciona a la entrada del usuario. Dependiendo de las acciones del usuario, actualiza el modelo y refresca la vista. También puede transferir el control a otro controlador. Además, permite el acceso a ciertas partes de la aplicación solo a usuarios autorizados.



2. MVC

Otras arquitecturas similares son MVVM (Model-View-ViewModel) en la que aparece un elemento llamado ViewModel que hace de puente entre vista y modelo y MVP (Model View Presenter) donde el nuevo modelo es el Presenter o Presentador el cual, tiene funciones similares a las del controlador y del viewmodel.

ÍNDICE DE FIGURAS

1. Árbol DOM.....	2
2. MVC	44

BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

Ada Lovecode. *Curso de Javascript - 4.03. Modelo de eventos del W3C* (2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=nLyhVCCb9dc>

Vigouroux, C. (2022) *Aprender a desarrollar con JavaScript*. Ediciones Eni. 4ª edición.

Haverbeke, M. (2023) *JavaScript elocuente*. Editorial Anaya. 3ª actualización

MDN Web Docs. *Clases* (2024)

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Reference/Classes>