Sections and Chapters

$Gubert\ Farnsworth$

Contents

1	Invocar Javascript	1
2	Etiquetas	1
3	alerts, prompts, write y terminal message	1
4	Backtikes (')	2
5	Operadores de asignacion y lógicos	2
6	Condicionales	3

DIARIO DE DARKGAMBLER

NOTAS JAVASCRIPT

Javascript Notas

Darkgambler

 $\begin{array}{c} {\rm Profesor} \\ {\rm WALTER~WHITE} \end{array}$

1 Invocar Javascript

Para invocar javascript desde un archivo html se debe hacer lo siguiente:

```
<script src="direccion_file"></script>
```

2 Etiquetas

En el siguiente ejemplo se muestra como usar etiquetas en el html y con estas insertar mensajes desde el archivo javascript a las posiciones de dichas etiquetas:

HTML

```
<!DOCTYPE html>
  <head>
    <meta charset = "UTF-8">
4
  </head>
5
6
  <body>
7
    <h2> Primer Ejemplo </h2>
8
9
    10
11
    12
    13
14
    <!-- asi se invoca un archivo javascript -->
15
    <script src="ejemplo1.js"></script>
16
17
  </body>
18
19
  </html>
```

Para que funcionen las etiquetas, la llamada del javascript debe ir abajo de las llamadas de etiqueta del html.

Javascript

```
"use strict"
let mensaje = "Que pedazo de hijo de puta \
    eres tu cabronazo."

document.getElementById("codigo").innerHTML = "Mira Macho \
    vete a la...";

document.getElementById("rasta").innerHTML = "Una muneca se \
    columpiaba sobre la tela de una arana como veia que resistia \
    fue a llamar a otra munenca";

document.getElementById("convar").innerHTML = mensaje;
```

El "use strict" con el que empieza el file de javascript se utiliza para evitar interpretaciones por parte de javascript, no correrá ningún código que no sea correcto, en caso de no tener el "use estrict" podrá correr código que no es sintácticamente correcto lo que puede llevar a errores graves.

3 alerts, prompts, write y terminal message

En el siguiente código de javascript se muestran alerts, prompts, document write y mensajes de terminal. También se muestra el uso del signo + para concatenar strings.

```
"use strict"
3
   let mensaje_consola = "Este es un mensaje \
   de consola";
4
   let mensaje_prompt = "Ingrese su nombre";
8
   let mensaje_alert = "Este es un mensaje \
9
   alert";
10
11
   // mensaje de terminal
12
   console.log(mensaje_consola);
13
14
   // mensaje de alert que se despliega en una
   // ventana propia
15
16
  alert(mensaje_alert);
17
18
19
   // peticion de datos al usuario
20
  let peticion = prompt (mensaje_prompt);
21
22
   // muestra en una ventana el nombre ingresado
   alert("su nombre es: " + peticion);
23
24
25
   // muestra en la terminal el nombre ingresado
26
   console.log("su nombre es: " + peticion);
27
28
   // mensaje escrito en el html
   document.write("su nombre es: " + peticion);
```

4 Backtikcs (')

La comilla lateral se utiliza para poder invocar variables o código html dentro de un bloque, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
"use strict"
   // declaracion de variables
   // se declara un valor con codigo html incluido
   let lora1 = "Lorita";
   let lora2 = "Glendita";
   let tortuga = "Tuguin";
   // se invoca en el documento
10
  document.write(
           'tengo una lora que se llama \b \ {loral} \b \ y le gusta
11
12
           mucho comer arroz y macarrones. Pero sorpresa, tengo otra
           lorita que se llama <b>${lora2}</b>, la que prefiere carne
13
           que arroz. Tambien tengo una pequena y elegante
14
15
           tortuguita que se llama <b>${tortuga}</b> y a ella le gusta
           comer pescadito fresco. <br> ');
```

5 Operadores de asignacion y lógicos

Los operadores de asignación y operadores lógicos que ofrece JavaScript son los mismos de python, c y verilog, por lo que ya son bien sabidos.

6 Condicionales

Los condicionales son similares a C, y veremos un ejemplo:

```
"use strict"
3
  let edad = prompt("Ingrese su edad: ");
\frac{4}{5}
  if( edad < 18) {
       document.write("Eres demasiado joven chaval, largo de aqui");
6
  else if( edad >= 18 && edad < 35 ){
   document.write("Puedes entrar chaval, bienvenido al fieston" );</pre>
.
8
9
10 }
11
  else{
       12
13
14 }
```