



2 DE SEPTIEMBRE DE 2025

PRACTICA 3 – JS PARA PRINCIPIANTES

DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

FERNANDO AMADO MARTINEZ
PROFESOR: IVAN ISAY GUERRA LOPEZ

¿Qué es JavaScript?

Es un lenguaje de programación que funciona dentro del navegador, creado para hacer páginas web interactivas. Para hacer páginas como, por ejemplo: Facebook, Youtube, Linkedin. Funciona en el navegador del usuario, y junto a HTML y CSS, forma la base de la web actual.

¿Qué puedo hacer con JS?

Puedes cambiar varias cosas de las páginas web aun cuando ya creaste la página con HTML. Puedes programar aplicaciones para la web, que es su función más importante, también agregar cookies, validar formatos, animaciones.

Herramientas JS:

Editor de texto: Atom, Sublime Text, Visual studio Code.

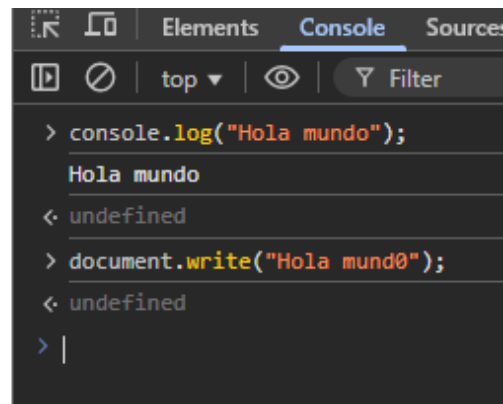
Navegador: Chrome, Firefox

Hola mundo en JS:

```
> console.log("Hola mundo");  
Hola mundo  
← undefined
```

Hola mundo en la pantalla del navegador:

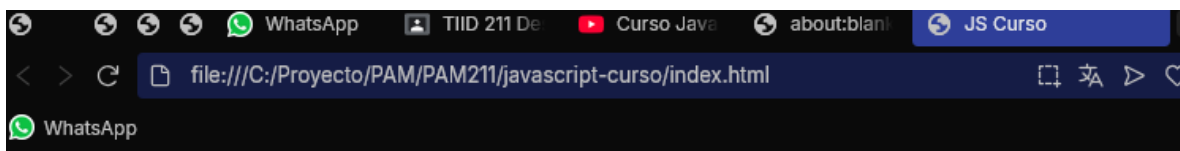
Hola mund0



Código HTML y JS para hacer el “Hola mundo en la página”:

```
index.html > html > body > script
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>JS Curso</title>
7 </head>
8 <body>
9   <script src="app.js"></script>
10 </body>
11 </html>
```

```
JS app.js
1 document.write("<h1>Hola mundo </h1>");
```

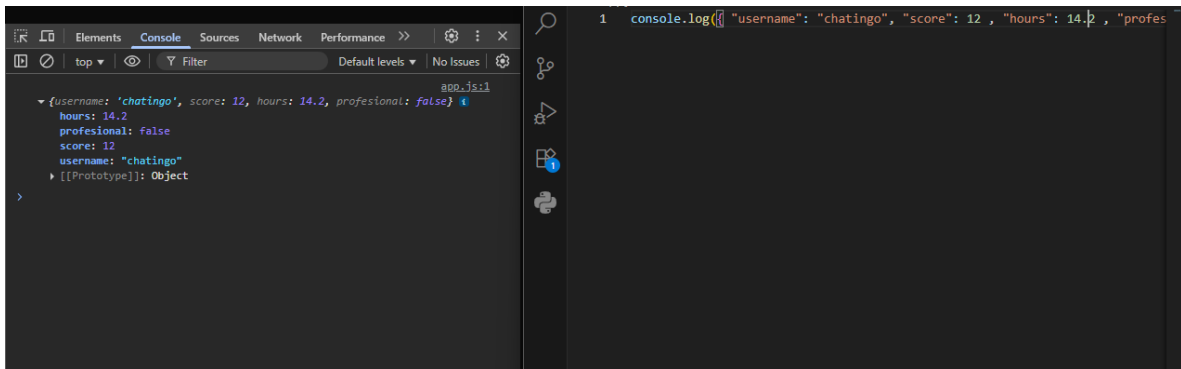


Hola mundo

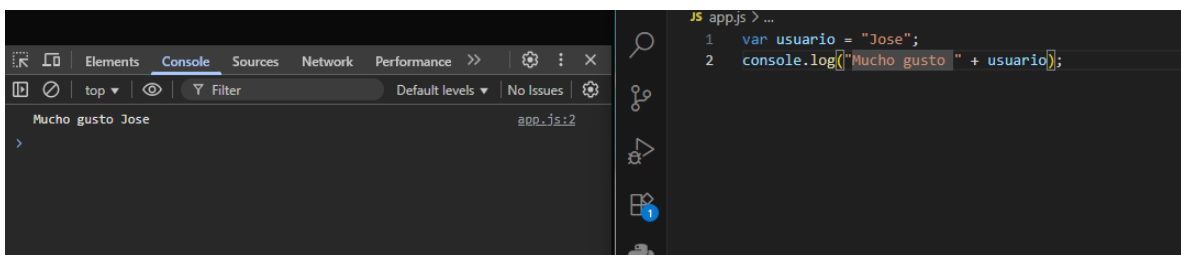
Tipos de Datos JS:

- **String:** “Hola mundo”
- **Number:** 10000000 / -2.3
- **Boolean:** True/False
- **Array:** ['chatito', 'morita', 'puerquito'] , [1,2,3,4], [true, false, true]
- **Object:** { username: chatingo
score: 12
hours: 14,2
profesional: false }

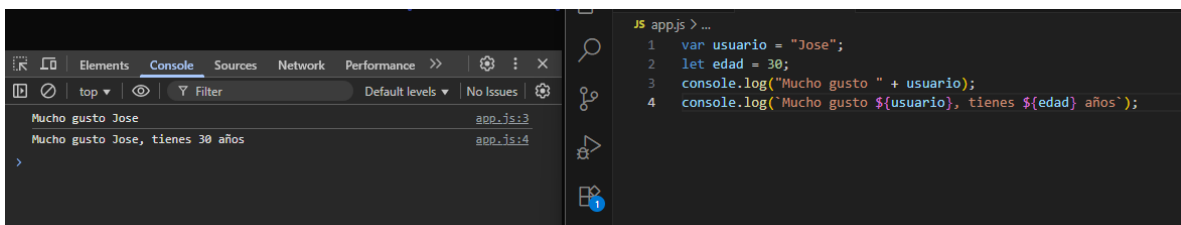
Definiendo un objeto en JS:



Creación de variables de forma correcta:



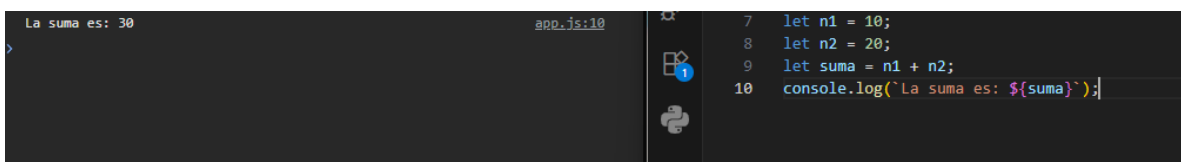
Otra forma de crear variables con LET:



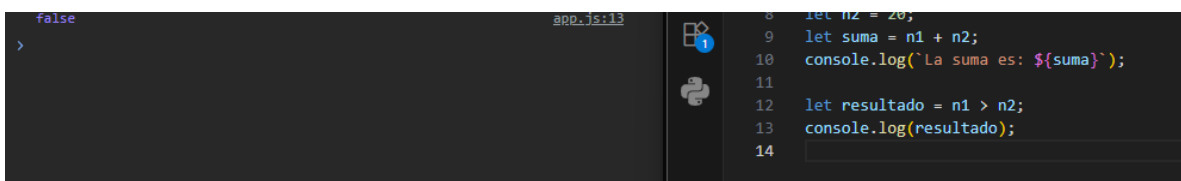
Definir constantes:

```
const pais = "Mexico";
```

Forma de hacer operaciones en JS:



Comparaciones JS:



Condicionales JS:

```

false
n2 es mayor que n1
>
app.js:13
app.js:16
>
8 let n2 = 20;
9 let suma = n1 + n2;
10 console.log(`La suma es: ${suma}`);
11
12 let resultado = n1 > n2;
13 console.log(resultado);
14
15 if (!resultado){
16 |   console.log("n2 es mayor que n1");
17 | }

```

Switch JS:

```

Pais: Mexico
>
app.js:22
>
11
12 let resultado = n1 > n2;
13 console.log(resultado);
14
15 if (!resultado){
16 |   console.log("n2 es mayor que n1");
17 | }
18
19 var pais = "Mexico";
20 switch(pais){
21 |   case "Mexico":
22 |     console.log("Pais: Mexico");
23 |     break;
24 |   case "Colombia":
25 |     console.log("Pais: Colombia");
26 |     break;
27 |   default:
28 |     console.log("No es Mexico ni Colombia");
29 | }

```

Ciclo JS:

```

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
Fin del ciclo
>
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:32
app.js:35
>
17 }
18
19 var pais = "Mexico";
20 switch(pais){
21 |   case "Mexico":
22 |     console.log("Pais: Mexico");
23 |     break;
24 |   case "Colombia":
25 |     console.log("Pais: Colomb");
26 |     break;
27 |   default:
28 |     console.log("No es Mexico");
29 | }
30
31 while(n1 < n2){
32 |   console.log(n1);
33 |   n1++;
34 | }
35 console.log("Fin del ciclo");

```

Datos de arreglo en JS y como acceder:

```

Ana
>
app.js:38
>
35 console.log("Fin del ciclo");
36
37 let nombres = ["Juan", "Ana", "Pedro"];
38 console.log(nombres[1]);

```

Ciclo for en JS:

Juan	app.js:40
Ana	app.js:40
Pedro	app.js:40
>	

```
35 console.log("Fin del ciclo");
36
37 let nombres = ["Juan", "Ana", "Pedro"];
38
39 for(let i = 0; i < nombres.length; i++){
40 |   console.log(nombres[i]);
41 }
```

Funciones en JS:

Juan	app.js:40
Ana	app.js:40
Pedro	app.js:40
Hola Maria	app.js:44
Hola Jose	app.js:44
>	

```
42
43 function saludar(nombre){
44 |   console.log(`Hola ${nombre}`);
45 | }
46
47 saludar("Maria");
48 saludar(usuario);
```

Conclusión: Aprendí lo básico del lenguaje de JS, entendí para que fue creado y su diferencia a su base que es Java. Realmente se me hace que tiene una sintaxis muy parecida, e incluso más sencilla que el mismo Java, así que pienso que debería ser divertido el usuario.