

Elementos en JS

Los datos

JavaScript maneja cuatro tipos de datos: numéricos, de cadena, booleanos y punteros.

- Los datos numéricos sirven para manejar cualquier número real, lo normal es que solo uses valores decimales y a veces hexadecimales.
- Los datos de cadena son los usados para cadenas alfanuméricas, o sea, para representar palabras.
- Los datos booleanos dan respuesta a preguntas que solo admiten dos posibles valores: verdadero (true) o falso (false).
- Los punteros son usados para asignar funciones.

Las variables

JavaScript es muy permisivo en este aspecto de manera que una variable puede guardar cualquier tipo de dato y además pueden crearse en cualquier parte del programa.

Los objetos

JavaScript no posee todas las características de los lenguajes orientados a objetos como Java o C++, pero si es capaz de manejar objetos e incluso crearlos. De hecho, si un programa en este lenguaje es capaz de interactuar con el explorador es gracias a esta capacidad.

Los arrays o arreglos

Los arrays no son más que estructuras para almacenar listas de valores, esto es, como una lista con nombre donde podemos anotar cosas.

Las funciones

Las funciones como decíamos en la introducción no son más que bloques de instrucciones de programa con nombre y que pueden ejecutarse sin más que llamarlas desde alguna parte de otra función o desde la página HTML, bien sea directamente o mediante eventos.

Eventos en JS

Los eventos de JavaScript permiten la interacción entre las aplicaciones JavaScript y los usuarios. Cada vez que se pulsa un botón, se produce un evento. Cada vez que se pulsa una tecla, también se produce un evento. No obstante, para que se produzca un evento no es obligatorio que intervenga el usuario, ya que, por ejemplo, cada vez que se carga una página, también se produce un evento.

El nombre de los eventos se construye mediante el prefijo on, seguido del nombre en inglés de la acción asociada al evento. Así, el evento de pinchar un elemento con el ratón se denomina onclick y el evento asociado a la acción de mover el ratón se denomina onmousemove.

En la siguiente tabla se muestran los eventos más importantes:

Evento	Descripción	Elementos para los que está definido
<code>onblur</code>	Un elemento pierde el foco	<code><button></code> , <code><input></code> , <code><label></code> , <code><select></code> , <code><textarea></code> , <code><body></code>
<code>onchange</code>	Un elemento ha sido modificado	<code><input></code> , <code><select></code> , <code><textarea></code>
<code>onclick</code>	Pulsar y soltar el ratón	Todos los elementos
<code>ondblclick</code>	Pulsar dos veces seguidas con el ratón	Todos los elementos
<code>onfocus</code>	Un elemento obtiene el foco	<code><button></code> , <code><input></code> , <code><label></code> , <code><select></code> , <code><textarea></code> , <code><body></code>
<code>onkeydown</code>	Pulsar una tecla y no soltarla	Elementos de formulario y <code><body></code>
<code>onkeypress</code>	Pulsar una tecla	Elementos de formulario y <code><body></code>
<code>onkeyup</code>	Soltar una tecla pulsada	Elementos de formulario y <code><body></code>
<code>onload</code>	Página cargada completamente	<code><body></code>
<code>onmousedown</code>	Pulsar un botón del ratón y no soltarlo	Todos los elementos
<code>onmousemove</code>	Mover el ratón	Todos los elementos
<code>onmouseout</code>	El ratón "sale" del elemento	Todos los elementos
<code>onmouseover</code>	El ratón "entra" en el elemento	Todos los elementos
<code>onmouseup</code>	Soltar el botón del ratón	Todos los elementos
<code>onreset</code>	Inicializar el formulario	<code><form></code>
<code>onresize</code>	Modificar el tamaño de la ventana	<code><body></code>
<code>onselect</code>	Seleccionar un texto	<code><input></code> , <code><textarea></code>