**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:

