**03/Mayo/2015**

Cómo acceder a los elementos del DOM

getElementbyId. Es único para cada elemento.

getElementsByTagName y getElementsByClassName se convierten en un arreglo, aunque solo exista un elemento.

innerWidth. Obtiene la anchura del documento.

outerWidth. Obtiene la anchura de toda la ventana.

Examen.

Hacer un párrafo o div, dentro de la etiqueta meter la anchura de la ventana.

**17/Mayo/2015**

Examen.

Hacer una variable que sea un string, en el body hacer un div por clase, id o tag... tomar el valor de la variable y mostrarlo en el div.

Ejercicio 2.

Hacer 3 div, contar los elementos que hay en todo el documento.

.lenght Regresa el número de elementos que tienen un tagname o clase igual.

Alertas y confirmaciones

Prompt. Mensaje que pide una respuesta.

Escope. Ámbito de la variable, en Javascript

**24/Mayo/2015**

Geolocalización

Nativa (del navegador).

Google maps. developer.google.com

Mozilla developer networks para documentación de Javascript.

Formato Unix. Para sumar y restar fechas.

innerHTML, le agrega texto a un elemento.

appendeChild. Agrega un elemento como nodo, hijo.

JQuery

attr. Para acceder a una propiedad y para cambiar su valor.

**31/Mayo/2015**

AJAX. Técnica de envío de datos.

Serializar un formulario.

name en formulario.

Font Awesome

**07/Junio/2015**

CreateElement.

appendeChild. Agrega un hijo a un elemento

Repaso genera

For in

Hacer un formulario donde se puedan escoger los estilos de cada elemento del formulario.

**28/Junio/2015**

Hacer un formulario con 3 campos, correo electrónico, password y nuevo password.

El correo validar con expresión regular, al dar clic en registrar, que sea correo valido, y el password igual en los 2 campos, cualquier mensaje de error, mostrarlo debajo del botón en in div usando innerHTML.

Cuando todo sea válido, clic enviar y crear un objeto con correo y Password y mostrarlo en el mismo div donde sería el error.

**05/Julio/2015**

HTTPRequest

Status. 200 para respuesta encontrada, 400 para error, 500 error de servidor.

Readystate (statusText). 0-4 Completo