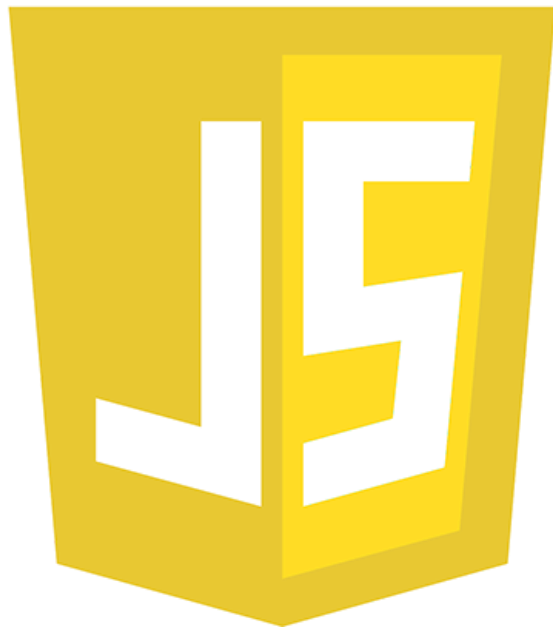


**JS**



**JAVASCRIPT**

Contenido

1

JAVASCRIPT ..... 1

JAVASCRIPT ..... 1

## JAVASCRIPT

En términos generales, JavaScript nos permite mejorar la gestión cliente/servidor. Un guión de JavaScript puede tratar y gestionar localmente, en el cliente (navegador del usuario), eventos tales como:

- Comprobar la validez de los campos cumplimentados en un formulario
- Abrir y cerrar ventanas
- Cambios dinámicos en una página (aspecto y contenidos)
- Tratamiento de cadenas de texto
- Operaciones aritméticas
- Como ejemplos tienes los que puedes consultar en nuestro Índice de Guiones. También puede utilizarse para realizar varias tareas a la vez, como abrir una página web y simultáneamente visualizar un video, reproducir sonido o ejecutar un applet de Java.

Dado que su cometido es ampliar el HTML, JavaScript es un lenguaje con algunas limitaciones que, indirectamente, confieren seguridad para el navegante.

Así, por ejemplo, JavaScript no puede (no sabe) crear, leer, modificar o borrar ficheros del usuario, con una excepción: las cookies. Carece también de mecanismos para establecer conexiones de red, llegando como mucho a ser capaz de enviar correos o formularios.

Para embeber un JavaScript en una página HTML, se utiliza el elemento **<SCRIPT>**. Este elemento, habitualmente, va dentro del HEAD de la página, y **no** en el BODY.

Por ejemplo si escribes:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Prueba</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
    document.write("<CENTER><H3>Mi primer JavaScript</H3></CENTER>")
// -->
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY>

</BODY>
</HTML>
```

