

# Introducción a **JavaScript**

---

Javier Eguíluz Pérez

## Sobre este libro...

- Los contenidos de este libro están bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.es>)
- **Esta versión impresa se creó el 7 de junio de 2008 y todavía está incompleta.** La versión más actualizada de los contenidos de este libro se puede encontrar en <http://www.librosweb.es/javascript>
- Si quieres aportar sugerencias, comentarios, críticas o informar sobre errores, puedes enviarnos un mensaje a **contacto@librosweb.es**

<b>Capítulo 1. Introducción .....</b>	<b>5</b>
1.1. ¿Qué es JavaScript? .....	5
1.2. Breve historia.....	5
1.3. Especificaciones oficiales.....	6
1.4. Cómo incluir JavaScript en documentos XHTML .....	6
1.5. Etiqueta noscript .....	8
1.6. Glosario básico .....	9
1.7. Sintaxis.....	10
1.8. Posibilidades y limitaciones .....	11
1.9. JavaScript y navegadores.....	11
1.10. JavaScript en otros entornos .....	12
<b>Capítulo 2. El primer script .....</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo 3. Programación básica.....</b>	<b>16</b>
3.1. Variables .....	16
3.2. Tipos de variables .....	18
3.3. Operadores.....	21
3.4. Estructuras de control de flujo .....	27
3.5. Funciones y propiedades básicas de JavaScript.....	33
<b>Capítulo 4. Programación avanzada.....</b>	<b>38</b>
4.1. Funciones.....	38
4.2. Ámbito de las variables.....	44
4.3. Sentencias break y continue .....	46
4.4. Otras estructuras de control.....	47
<b>Capítulo 5. DOM.....</b>	<b>51</b>
<b>Capítulo 6. Eventos .....</b>	<b>61</b>
6.1. Modelos de eventos .....	61
6.2. Modelo básico de eventos.....	62
6.3. Obteniendo información del evento (objeto event) .....	68
<b>Capítulo 7. Formularios .....</b>	<b>78</b>
7.1. Propiedades básicas de formularios y elementos .....	78
7.2. Utilidades básicas para formularios.....	80
7.3. Validación .....	87
<b>Capítulo 8. Otras utilidades .....</b>	<b>94</b>
8.1. Relojes, contadores e intervalos de tiempo .....	94
8.2. Calendario.....	96
8.3. Tooltip.....	100
8.4. Menú desplegable .....	103
8.5. Galerías de imágenes (Lightbox).....	106
<b>Capítulo 9. Detección y corrección de errores.....</b>	<b>110</b>
9.1. Corrección de errores con Internet Explorer.....	110
9.2. Corrección de errores con Firefox .....	112
9.3. Corrección de errores con Opera .....	114

<b>Capítulo 10. Recursos útiles.....</b>	<b>116</b>
<b>Capítulo 11. Ejercicios resueltos .....</b>	<b>117</b>

# Capítulo 1. Introducción

## 1.1. ¿Qué es JavaScript?

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas.

Una página web dinámica es aquella que incorpora efectos como texto que aparece y desaparece, animaciones, acciones que se activan al pulsar botones y ventanas con mensajes de aviso al usuario.

Técnicamente, JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, por lo que no es necesario compilar los programas para ejecutarlos. En otras palabras, los programas escritos con JavaScript se pueden probar directamente en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios.

A pesar de su nombre, JavaScript no guarda ninguna relación directa con el lenguaje de programación Java. Legalmente, JavaScript es una marca registrada de la empresa Sun Microsystems, como se puede ver en <http://www.sun.com/suntrademarks/>.

## 1.2. Breve historia

A principios de los años 90, la mayoría de usuarios que se conectaban a Internet lo hacían con módems a una velocidad máxima de 28.8 kbps. En esa época, empezaban a desarrollarse las primeras aplicaciones web y por tanto, las páginas web comenzaban a incluir formularios complejos.

Con unas aplicaciones web cada vez más complejas y una velocidad de navegación tan lenta, surgió la necesidad de un lenguaje de programación que se ejecutara en el navegador del usuario. De esta forma, si el usuario no rellenaba correctamente un formulario, no se le hacía esperar mucho tiempo hasta que el servidor volviera a mostrar el formulario indicando los errores existentes.

**Brendan Eich**, un programador que trabajaba en Netscape, pensó que podría solucionar este problema adaptando otras tecnologías existentes (como *ScriptEase*) al navegador Netscape Navigator 2.0, que iba a lanzarse en 1995. Inicialmente, Eich denominó a su lenguaje *LiveScript*.

Posteriormente, Netscape firmó una alianza con Sun Microsystems para el desarrollo del nuevo lenguaje de programación. Además, justo antes del lanzamiento Netscape decidió cambiar el nombre por el de JavaScript. La razón del cambio de nombre fue exclusivamente por marketing, ya que Java era la palabra de moda en el mundo informático y de Internet de la época.

La primera versión de JavaScript fue un completo éxito y Netscape Navigator 3.0 ya incorporaba la siguiente versión del lenguaje, la versión 1.1. Al mismo tiempo, Microsoft lanzó JScript con su navegador Internet Explorer 3. JScript era una copia de JavaScript al que le cambiaron el nombre para evitar problemas legales.

**Esta es una muestra, haga clic en el enlace de descarga para obtener el tutorial completo**

