## **Objeto LOCATION**

Contiene información sobre la dirección de la página actual (URL actual).

## Propiedades del objeto LOCATION

hash Nombre de un anclaje en la URL. Es decir, la parte de la URL que va después de la etiqueta #.

Por ejemplo, para la dirección:

http://www.punto.com/pag1.htm#tema2

anclaje = location.hash; // anclaje = '#tema2'

host Nombre del servidor, su alias, o su dirección IP y su número de puerto. Para el ejemplo

anterior:

servidor = location.host;

hostname Nombre del servidor en el que está definido el servicio.

href Cadena que representa la dirección completa. Para cargar una página diferente en la ventana

actual bastaría con ejecutar el siguiente código:

location.href = "pagina2.html";

pathname Corresponde a la cadena que sigue al nombre del servidor. Directorios que acompañan a la URL

de un recurso. Por ejemplo, para la dirección:

http://www.punto.com/dir1/dir2/pag.htm

directorios = location.pathname;
// directorios = /dir1/dir2/pag.htm

port Puerto en el que está definido el servicio

protocol Protocolo de comunicación especificado por la URL. Para el ejemplo anterior:

protocolo = location.protocol;

// protocolo = 'http:'

search Parámetros que acompañan a la URL despues de un signo de interrogación. Por ejemplo, para la

dirección:

http://www.punto.com/cgi-bin/prog?param1=1&param2=2

parametros = location.search;

// parametros = '?param1=1&param2=2'

## Métodos del objeto LOCATION

## Métodos del objeto LOCATION

reload() Recarga la página actual.

replace() Carga la URL especificada y la sustituye por la entrada actual.

En el siguiente ejemplo se utiliza un botón para cargar una nueva página en la ventana actual

```
<html>
<head>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">

<form method="post" action="">
<input type="button" name="Button" value="redireccionar" onClick="location.href='pagina2.html';">
</form>

</body>
</html>
```